

CYCHE 1 SEC TRANS MEAS LENGTH
R +00 001 of 008

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

RTMLX

SEQUENCE REMIXER



BEDIENUNGSANLEITUNG



FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT: When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE: This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri — Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory 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
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

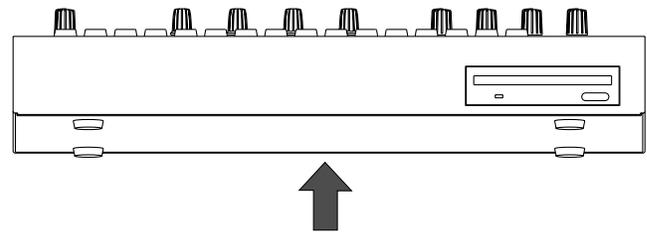
Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer gewartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herauschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5C oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Ehe Sie das Instrument reinigen, ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein.
- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

■ AUSWECHSELN DER SPEICHERSCHUTZBATTERIE

- Dieses Instrument enthält eine interne Speicherschutzbatterie, die nicht wieder aufgeladen werden kann und die dafür sorgt, daß die internen Daten selbst dann gespeichert werden, wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird. Wenn die Speicherschutzbatterie ausgetauscht werden muß, erscheint die Meldung "Backup Battery Low" auf dem Display. Wenn dies der Fall sein sollte, sichern Sie unbedingt sofort Ihre Daten, und lassen Sie dann die Speicherschutzbatterie durch einen qualifizierten Yamaha-Kundendienst austauschen.
- Versuchen Sie nicht, die Speicherschutzbatterie selbst auszutauschen, weil dies außerordentlich gefährlich ist. Lassen Sie den Austausch der Speicherschutzbatterie stets von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienst ausführen.
- Legen Sie die Speicherschutzbatterie niemals an einer Stelle ab, die von einem Kind erreichbar ist, da das Kind die Batterie versehentlich verschlucken könnte. Wenn dies trotzdem einmal geschehen sollte, setzen Sie sich sofort mit einem Arzt in Verbindung.

■ SPEICHERN VON USER-DATEN

- Speichern Sie häufig Ihre Daten auf Diskette, um zu verhindern, daß Sie aufgrund eines Defekts oder eines Bedienungsfehlers wichtige Daten verlieren.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.



RM1x
SEQUENCE REMIXER

Bedienungsanleitung

Einleitung

Wir bedanken uns für den Erwerb des Yamaha RM1x Sequenzer-Remixers.

Der RM1x ist eine komplette Tanzmusik-Workstation, die sowohl als Echtzeit-Performance-Instrument als auch als leistungsstarkes Produktionsgerät verwendet werden kann. Die intuitive Schnittstelle erleichtert Künstlern mit DJ-Erfahrung den Echtzeitbetrieb, während umfassende Sequenzer- und Editierfunktionen die Kreation anspruchsvoller Originalpattern und Songs von Grund auf ermöglichen. Zusätzlich zu den leistungsstarken Aufnahme- und Wiedergabefunktionen des Sequenzers bietet der RM1x auch noch einen hervorragenden eingebauten Tongenerator, so daß hierfür keine externe Ausrüstung notwendig ist. Zur Erzeugung neuer Klänge, die perfekt zu Ihrer Musik passen, können die Voices darüber hinaus noch editiert werden.

Um das Optimum aus Ihrem RM1x herauszuholen, empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung sorgfältig durchzulesen. Danach sollten Sie sie sorgfältig, aber griffbereit aufbewahren, damit Sie später auftretende Fragen schnell klären können.

Hauptmerkmale

- Der Sequenzer des RM1x bietet Sequenzerleistung auf professioneller Ebene, nämlich 16 Sequenzer-Spuren und eine Speicherkapazität von bis zu 110.000 Noten. Die Noten-Taktauflösung ist 1/480 einer Viertelnote. Die Daten im Speicher sind gesichert und bleiben somit auch nach dem Ausschalten der Netzversorgung erhalten.
- Mühelose Bedienung mit großflächigem Display (64 × 240 Punkte).
- Intuitive Leistungssteuerung mit 8 belegbaren Echtzeit-Steuerknöpfen, 4 Display-Knöpfen und einem großer Multifunktionsstastatur.
- Eine riesige Auswahl an Preset Patterns bedeutet, daß Sie sofort Losspielen können, ohne vorher zu Programmieren.
- Leichtes Programmieren dank einer fortgeschrittenen Schnittstelle, die sofortigen Zugriff auf eine breite Palette von Parametern und deren Editierung ermöglicht, sorgt für uneingeschränkte Sound-Steuerung.
- Leistungsstarke Sequenzermerkmale und umfassende Editierfunktionen ermöglichen die Erzeugung komplexer Pattern und musikalischer Strukturen.
- Grooves können im Pattern-Modus in Echtzeit erzeugt werden: Der "Stil" jedes Pattern-Modus hat bis zu 16 "Sektionen", die bei der Wiedergabe über die RM1x-Tastatur direkt geschaltet werden können.
- Fortgeschrittene Tongeneratortechnik liefert ein umfangreiches Arsenal von überragenden, eingebauten Sounds.
- Der RM1x ermöglicht das Editieren und Perfektionieren der Voices zur Erzeugung von Sounds, die genau zur Ihrer Musik passen.
- Mit dem anspruchsvollen Multi-Effektsystem läßt von einer subtilen Ambiente bis zu wilden Variationen jeder denkbare Effekt hinzufügen.
- Mit der BPM-Kopfeingabe können Tempos nach Gefühl, anstatt mit Zahlen, festgelegt werden.
- Uneingeschränkte MIDI-Kompatibilität bedeutet, daß der RM1x auch als Hauptgerät eines großen Musikproduktionssystems verwendet werden kann.

Benutzung dieser Anleitung

Die Dokumentation zum RM1x umfaßt die folgenden beiden Anleitungen. Machen Sie sich mit den verschiedenen Funktionen der beiden Anleitungen vertraut; so können Sie je nach Bedarf an der geeigneten Stelle nachschlagen.

▣ **Bedienungsanleitung (diese Anleitung)**

Diese Anleitung beschreibt Vorsichtsmaßregeln für den Betrieb, die Ausführung der Anschlüsse sowie sämtliche Parameter und Befehle. Verwenden Sie diese Anleitung im Bedarfsfall wie ein Wörterbuch.

Kapitel 1: Grundlegende Konzepte
 Kapitel 2: Pattern-Modus
 Kapitel 3: Pattern-Kettenmodus
 Kapitel 4: Song-Modus
 Kapitel 5: Utility-Modus

“Pattern-Modus”, “Pattern-Kettenmodus” und der “Song-Modus” haben mehrere Funktionen gemeinsam.

Diese gemeinsamen Funktionen sind im Kapitel 2 “Pattern-Modus” dieser Anleitung in allen Einzelheiten erklärt. Einige überlappende Erklärungen in Kapitel 3 “Pattern-Kettenmodus” und Kapitel 4 “Song-Modus” wurden weggelassen. Stattdessen wird in diesen Fällen zum Nachlagen des betreffenden Abschnitts auf die jeweilige Seite des Kapitels 2 “Pattern-Modus” verwiesen.

▣ **Dieses Handbuch enthält verschiedene Listen wie zum Beispiel**

Voice-Liste, Preset Style-Liste, List Book, Effect-Liste, MIDI-Datenformat und die MIDI-Anwendungstabelle.

Gestaltung dieser Anleitung

In dieser Anleitung werden die im folgenden beschriebenen Symbole verwendet, um Bedienungselemente zu kennzeichnen und verschiedenen Arten von Informationen deutlich zu unterscheiden.

- ▢ Dies kennzeichnet eine Taste des Panels. Die Buchstaben in der Box zeigen die auf dem Panel gedruckten Buchstaben.
- ① ② Diese Zahlen zeigen die Reihenfolge der Bedienungsschritte an.
- hinweis** Auf diese Überschrift folgen zusätzliche, auf die jeweilige Funktion bezogene Erklärungen und Informationen sowie Erläuterungen und Anwendungsbeispiele.

Informationen suchen

Falls Sie einmal Informationen suchen, nutzen Sie die im folgenden beschriebenen Seiten.

Inhaltsverzeichnis (Seite 9)

Suchen Sie die gewünschte Information gemäß dem Fortlauf der gesamten Anleitung auf.

Vorder- und Rückseite (Seite 11)

Hier finden Sie die Bezeichnung und Anordnung der Tasten und Regler und eine Beschreibung der verschiedenen Funktionen.

Kurzanleitung (Seite 20)

Hier finden Sie kurze und leichtverständliche Erläuterungen zu den Grundfunktionen Ihres neuen RM1x.

Funktionsbaum (Seite 32)

Mit Hilfe dieser Abbildung können Sie die gewünschte Information innerhalb der Struktur der Befehlshierarchie aufsuchen.

Glossar (Seite 146)

In diesem Abschnitt sind weniger vertraute Bezeichnungen und Themen beschrieben und erklärt.

Index (Seite 150)

Dieser Index dient zum Aufsuchen nicht vertrauter Bezeichnungen in alphabetischer Reihenfolge und der jeweiligen Seiten, auf denen das gesuchte Thema beschrieben ist.

Inhaltsverzeichnis

Aufbau

1. Vorderseite und Rückseite	11
Vorderseite	11
Rückseite	14
Diskettenlaufwerk	15
2. Verbindungen	16
Anschluß des Steckernetzteils	16
Anschluß des Audio-Equipments	17
Anschluß eines Fußschalters	18
Anschluß von externen MIDI-Geräten	18
Anschluß einer Mehrspurmaschine (MTR)	19
3. Kurzanleitung	20
4. Die mitgelieferte Diskette	22

Grundfunktionen	23
------------------------------	----

Kapitel 1. Grundlegende Konzepte

1. Funktionsbaum	32
2. Aufbau des RM1x	34
3. Sequenzer-Sektion	35
4. Tongenerator-Sektion	37
5. Controller-Sektion	38
6. Effekt-Sektion	39
7. Über Disketten	42

Kapitel 2: PATTERN-MODUS

1. PATTERN-Wiedergabe	46
2. Aufnahme	49
3. Groove	55
4. Play FX (Wiedergabe-Effekte)	57
5. MIDI-Verzögerung	60
6. Arpeggio	62
7. Voice	63
8. Voice Edit	65
9. Effekte	69
10. Setup	73
11. Diskette	76
12. Job	80
13. Edit	99
14. Split	108

Kapitel 3: PATTERN-KETTENMODUS

1. Pattern-Chain-Wiedergabe	110
2. Diskette	111
3. Job	112

Kapitel 4: SONG-MODUS

1. SONG-WIEDERGABE	116
2. Aufnahme	117
3. Groove	119
4. Play FX	119
5. MIDI Delay	119
6. Arpeggio	119
7. Voice	120
8. Voice Edit	120
9. Effect	120
10. Setup	121
11. Diskette	122
12. Job	123
13. Edit	128
14. Song Split (Song zu Pattern)	129

Kapitel 5. UTILITY-MODUS

1. System	132
2. MIDI Setup	135
3. MIDI-Filter	137

ANHANG

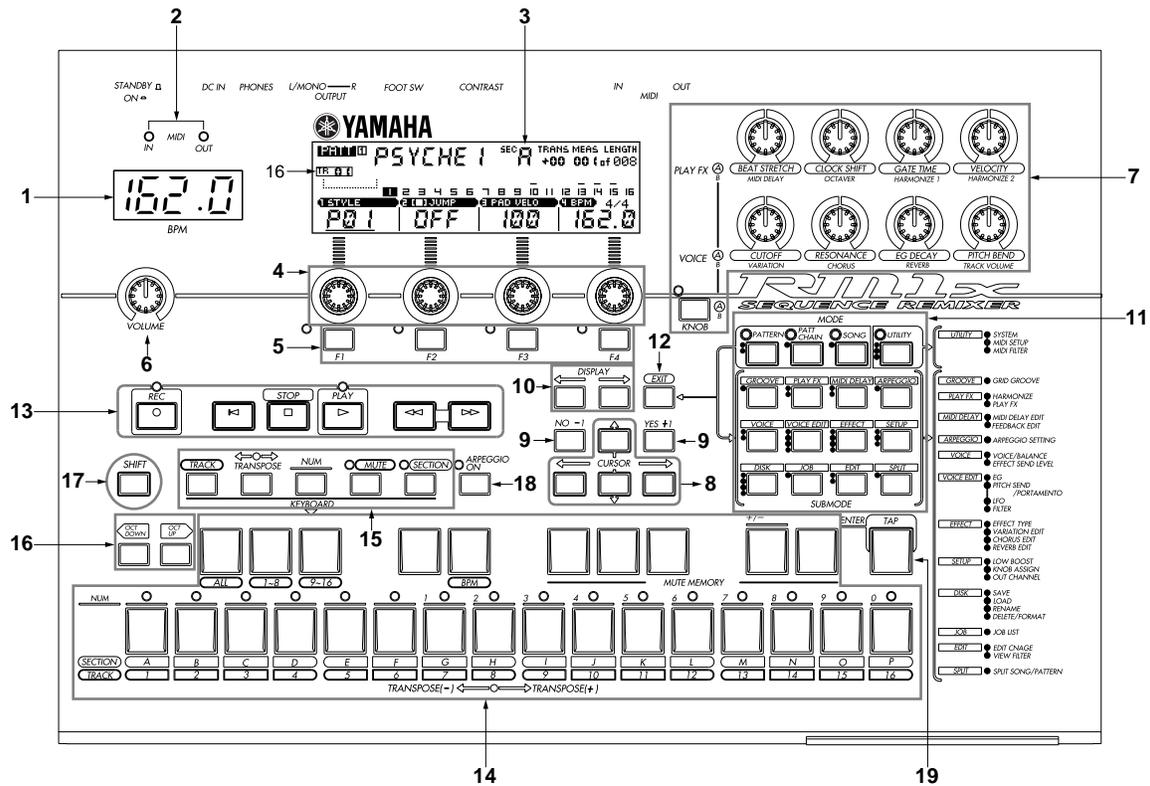
1. Technische Daten	140
2. Problemlösungen	142
3. Fehlermeldungen	144
4. Glossar	146
5. Index	150

Die Abbildungen und LC-Display-Bilder, die in dieser Bedienungsanleitung gezeigt sind, dienen nur zur Erläuterung und können sich von den tatsächlich vorhandenen an Ihrem RM1x unterscheiden.

Aufbau

1. Vorderseite und Rückseite

□ Vorderseite



1. BPM-Display

Normalerweise zeigt dieses 4stellige LED den aktuellen BPM-Wert (Taktschläge pro Minute), bis zu einem Zehntel Taktschlag (Seite 133). Es kann umgeschaltet werden, um die Anzahl der Takte anstelle der Taktschläge pro Minute über eine Utility-Funktion (Seite 12) zu zeigen.

2. MIDI-Datenanzeigen

Die Anzeigen MIDI IN und OUT über dem BPM-Display leuchten auf, wenn MIDI-Daten über den Anschluß MIDI IN (rote MIDI IN Anzeige) empfangen werden oder wenn MIDI-Daten vom RM1x über den Anschluß MIDI OUT (grüne MIDI OUT Anzeige) ausgegeben werden.

3. LC-Display

Auf der großen, hintergrundbeleuchteten Flüssigkristallanzeige des RM1x werden die verschiedensten Informationen für den aktuellen Betrieb dargestellt. Die Regler (Seite 12) und Funktionstasten des Displays direkt unter dem Display haben direkten Einfluß auf seine entsprechenden Parameter oder Funktionen. Die Tasten [DISPLAY] und [CURSOR] haben ebenfalls eine enge Beziehung zur Displayfunktion, und Einzelheiten sind unter "Grundlegende Bedienung" auf Seite 23 beschrieben.

Ein CONTRAST-Regler für das LC-Display befindet sich an der Rückseite (Seite 14). Das LC-Display kann auf normale oder invertierte Darstellung (weiß auf schwarz) über eine Utility-Modus-Funktion eingestellt werden (Seite 133).

4. Display-Regler

Die vier Display-Regler direkt unter dem LC-Display steuern direkt die entsprechenden Parameter des Displays. Der Display-Regler 1 des PATTERN-Modus-Displays kann z.B. zum Wählen eines Stils verwendet werden, und Display-Regler 4 kann zum Einstellen der BPM verwendet werden. Einzelheiten sind unter "Grundlegende Bedienung" auf Seite 23 beschrieben.

5. Funktionstasten und Anzeigen

Die Funktionstasten ähneln den Display-Reglern in dem Sinne, daß sie direkt die entsprechenden Funktionen im LC-Display steuern, aber nur wenn die zugehörige Anzeige leuchtet. Einzelheiten sind unter "Grundlegende Bedienung" auf Seite 23 beschrieben.

6. VOLUME-Lautstärkeregler

Hiermit wird die Lautstärke des RM1x an den Ausgangsbuchsen OUTPUT und der Kopfhörerbuchse PHONES eingestellt.

7. Echtzeit-Kontroll-Regler und [KNOB] Taste

Diese Regler erlauben die Steuerung der entsprechenden Parameter in Echtzeit bei Pattern- oder Song-Wiedergabe. Die auf dem Pult unter den Reglern aufgeführten Parameter sind vorgegebene Parameter, aber andere Parameter können über die SETUP Submodus KNOW ASSIGN Funktion (Seite 74) zugewiesen werden. Die Regler können umgeschaltet werden, um eine oder zwei verschiedene Parametergruppen "A" und "B" über die Taste [KNOB] zu steuern. Die Parametergruppe "A" (die oberen Vorgabeparameter auf dem Pult) werden gewählt, wenn die Anzeige [KNOB] leuchtet, und die Gruppe "B" (die unteren Parameter) werden gewählt, wenn die Anzeige [KNOB] leuchtet. Verschiedene Parameter können sowohl der Gruppe "A" als auch "B" über die Funktion KNOB ASSIGN wie oben beschrieben zugewiesen werden.

8. Cursor-Tasten

Mit diesen Tasten wird der Cursor auf dem Display bewegt. Die verschiedenen Parameter, die zum Editieren zur Verfügung stehen, werden dabei hervorgehoben (der RM1x Cursor erscheint als dunkler Block mit invertierten Zeichen).

9. [NO -1] und [YES +1] Tasten

In einigen Einstellbildschirmen können Sie diese Tasten dazu verwenden, Werte zu erhöhen (inkrementieren) bzw. zu verringern (dekrementieren), oder Einstellungen ein- oder auszuschalten.

Mit diesen Tasten wird darüberhinaus mit YES (Ja) oder NO auf Abfragen geantwortet. Drücken Sie [YES +1], um mit dem Vorgang fortzusetzen, und [NO -1] zum Abbrechen.

10. DISPLAY-Taste [←] und [→]

Wenn der gewünschte Modus oder Submodus (Seite 23) mehr Parameter enthält als im Display Platz finden, erscheinen Pfeilsymbole links oder rechts im Display, um anzuzeigen, daß mehr Parameter in der(den) angezeigte(n) Richtung(en) vorhanden sind. Die Tasten DISPLAY [←] und [→] können zum Verschieben der Anzeige in der betreffenden Richtung verwendet werden, wenn dieser Fall eintritt.

11. MODE- und SUBMODE-Tasten

Die vier MODE-Tasten dienen zum Wählen der Haupt-Betriebsarten des RM1x (PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG und UTILITY), während die Tasten SUBMODE eine Reihe von Submodi bieten, über die Sie die detaillierten Programmierfeatures des RM1x ausnutzen können. Einzelheiten über die Mode- und Submode-Wahl sind im Kapitel "Grundlegende Bedienung" beginnend auf Seite 23 beschrieben.

12. [EXIT] Taste

Die Taste [EXIT] bringt Sie aus einer mit den Funktionstasten gewählten Funktion oder aus den Betriebsart Edit oder Job heraus (unten beschrieben), und direkt zum aktuellen Haupt-Modus (z.B. SONG oder PATTERN).

13. Sequenzertasten und -anzeigen

Die Sequenzertasten steuern Aufnahme und Wiedergabe in den Modi PATTERN, PATTERN CHAIN und SONG.

REC ◻	Aktiviert den Aufnahmebereitschaft-Modus in den Modi RM1x PATTERN und SONG. Die rote REC-Taste leuchtet auf, und die Aufnahme beginnt, sobald die Taste ◻ gedrückt wird. Die Taste ◻ kann erneut gedrückt werden, um den Aufnahmebereitschaftsmodus aufzuheben, bevor die Aufnahme durch drücken der Taste ◻ gestartet wird.
PLAY ▶	Startet die Wiedergabe von der aktuellen Stelle im Pattern oder Song, wenn die Aufnahmebereitschaft nicht aktiv ist, oder die Aufnahme von der gleichen Stelle, wenn die Aufnahmebereitschaft aktiv ist. Die grüne PLAY-Anzeige blinkt mit dem aktuellen BPM Wert bei Aufnahme und Wiedergabe.
STOP ◻	Stoppt die Wiedergabe und Aufnahme.
◀ und ▶	Schneller Vorlauf und Rücklauf. Durch Drücken von ◀ oder ▶ wird schnell in der entsprechenden Richtung durch Pattern oder Song durchgelaufen.
◀	Anfang. Kehrt zum Anfang des aktuellen Songs oder Patterns zurück (z.B. zum ersten Taktschlag des ersten Taktes).

14. Tastatur

Diese 26-Noten-Tastatur erlaubt es, den RM1x zu programmieren, ohne ein externes MIDI-Keyboard anzuschließen. Sie ist sogar polyphon, so daß Sie direkt Akkorde ebenso wie einzelne Noten eingeben können. Das einzige fehlende Merkmal ist Anschlagsstärke-Empfindlichkeit (Velocity). Der RM1x akzeptiert aber Velocity-Information von einem externen Keyboard.

Diese Tastatur führt auch eine Reihe von Funktionen aus, die durch die Keyboard-Modus-Taste (unten) spezifiziert wird: Spur-Wahl, Transposition, Zahleneingabe, Track Mute/Solo und Sektionswahl. Die "schwarzen Tasten" führen ebenfalls eine Reihe anderer Funktionen aus, wie wahl spezifischer Spur-Bereiche und Speichern einer Reihe von Track Mute Setups.

15. Tastatur-Modus-Tasten

Diese Tasten modifizieren die Funktion der RM1x Tastatur für Spur-Wahl, Transposition, Zahleneingabe, Track Mute/Solo und Sektionswahl. Einzelheiten sind unter "Grundlegende Bedienung" auf Seite 23 beschrieben.

16. Die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP]

Obwohl der Bereich der RM1x Tastatur ein wenig über zwei Oktaven beträgt, erlauben die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP], die Tonlage der Tastatur in Oktavenschritten abwärts und aufwärts zu verschieben, über einen Bereich von 8 (+/- 4) Oktaven. Jedesmal, wenn die [OCT DOWN]-Taste gedrückt wird, verschiebt sich die Tonlage der Tastatur um eine Oktave nach unten, bis die Untergrenze erreicht ist. Die Taste [OCT UP] verschiebt die Tonlage der Tastatur auf gleiche Weise nach oben. Die aktuelle Verschiebung wird auf dem LC-Display angezeigt.

17. [SHIFT]-Taste

Die [SHIFT]-Taste dient zum Zugriff auf mehrere sekundäre oder "Hintergrund"-Funktionen, die nur in speziellen Situationen benötigt werden. So kann die Taste [SHIFT] z.B. verwendet werden, wenn Sie eine Spur als Solo gespielt werden soll, anstelle Dämpfung über die Tastaturmodus-Taste [MUTE] einzusetzen.

Die [SHIFT]-Taste kann auch in Kombination mit den Display-Reglern eingesetzt werden: Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, während Sie einen Regler für schnellere Datenwahl drehen.

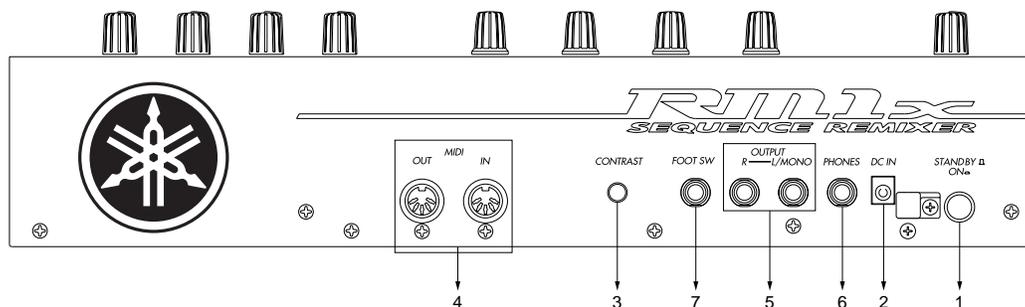
18. [ARPEGGIO ON]-Taste

Schaltet as automatische Arpeggio-Merkmal des RM1x ein oder aus (Seite 62). Die [ARPEGGIO ON]-Taste leuchtet auf, wenn das Merkmal ARPEGGIO eingeschaltet ist.

19. [TAP/ENTER]-Taste

Diese Doppelfunktionstaste dient sowohl zur Klopfeingabe von BPM-Werte (Seite 20) als auch von Zahlenwerten (Seite 26).

□ Rückseite



1. Bereitschaftsschalter (STANDBY/OFF)

Drücken, um den RM1x einzuschalten, und erneut drücken, um das Gerät wieder auszuschalten. In eingeschaltetem Zustand leuchtet eine der Modustasten, und die Modusanzeige PATTERN erscheint im LC-Display (Flüssigkristalldisplay).

2. Betriebsstrom-Buchse (DC IN)

Das Gleichstrom-Ausgangskabel vom mit dem RM1x mitgelieferten Netzteil PA-5C wird hier eingesteckt.

3. Kontrastregler (CONTRAST)

Verwenden Sie den CONTRAST-Regler, um die beste LC-Display-Sichtbarkeit zu erzielen (die Sichtbarkeit des LC-Display ändert sich mit dem Betrachtungswinkel).

4. MIDI-Ein- und Ausgangesbuchsen (MIDI IN, OUT)

Der RM1x hat MIDI IN und MIDI OUT Buchsen für maximale Systemflexibilität. Wenn Sie planen, ein MIDI-Keyboard oder anderes Instrument zum Spielen und Programmieren des RM1x einzusetzen, sollten dieses an die Buchse RM1x MIDI IN angeschlossen werden (siehe "Anschluß von externen MIDI-Geräten", Seite 18) angeschlossen werden. Eingangs-"Filter", die definieren, welche Daten von den MIDI-Buchsen empfangen werden und welche nicht, können nach Bedarf mit dem UTILITY-Modus (Seite 137) eingestellt werden.

Die Buchse MIDI OUT kann an einen externen Tongenerator oder Synthesizer angeschlossen werden, wenn Sie externe Voices vom RM1x Sequenzer treiben wollen. Wie bei der Buchse MIDI IN können MIDI-Filter für die Buchse MIDI OUT über den Utility-Modus eingesetzt werden.

5. Ausgangsbuchsen (L/MONO und R OUTPUT)

Dies sind die Haupt-Stereo-Ausgänge vom RM1x Tongeneratorsystem (siehe "Anschluß des Audio-Equipments", Seite 17). Beide sind als standardmäßige 1/4-Zoll-Klinkenbuchsen ausgelegt. Wenn ein Stecker nur in die Buchse L/MONO eingesteckt wird, werden die linken und rechten Signale gemischt und als Mono-Ausgang ausgegeben, um eine direkte Verbindung mit Mono-Systemen zu erlauben. Der Ausgangspegel wird über den VOLUME-Regler (Seite 12) geregelt.

6. Kopfhörerbuchse (PHONES)

Ein Paar Stereokopfhörer mit 1/4-Zoll-Stereo-Klinke kann hier für praktisches Mithören eingesteckt werden. Der PHONES-Ausgangspegel wird über den VOLUME-Regler gesteuert.

7. Fußschalterbuchse (FOOT SW)

Ein optionaler Yamaha FC4 oder FC5 Fußschalter, der an diese Buchse angeschlossen ist, kann für Start/Stopp, Section-Wahl, Sustain oder Tap BPM Eingabe verwendet werden, entsprechend der Einstellung durch den Parameter FOOT SWITCH des UTILITY-Modus (Seite 132).

□ Diskettenlaufwerk

1. Diskettenschacht

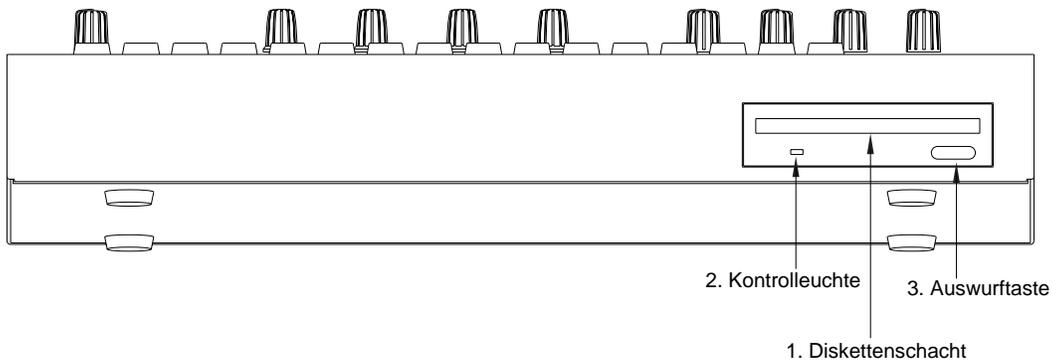
Hier werden Disketten zum Laden oder Speichern von Daten eingelegt. Es können 3,5-Zoll-Disketten der Typen 2HD (MF2HD) und 2DD (MF2DD) verwendet werden (Seite 42).

2. Kontrolleuchte

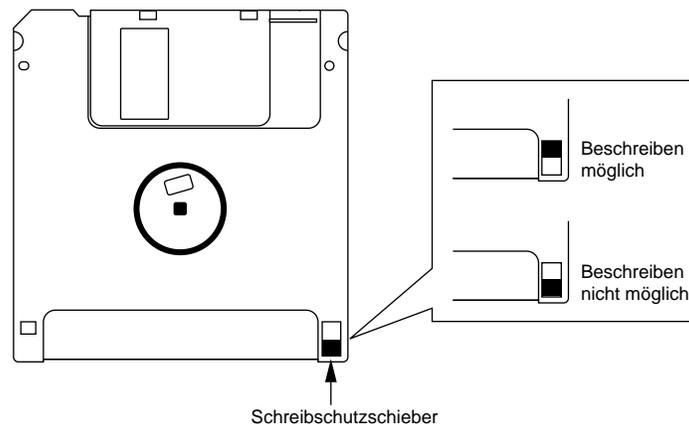
Diese Leuchte brennt, während Daten von der Diskette gelesen oder darauf geschrieben werden. Nehmen Sie währenddessen die Diskette auf keinen Fall heraus.

3. Auswurfaste

Diese Taste dient dem Auswurf der Diskette. Disketten sollte vorsichtig und mit Gefühl eingeschoben und entnommen werden und dies nur bei inaktiver Kontrolleuchte.



hinweis Auf der Rückseite der Diskette befindet sich ein Schreibschutzschieber (siehe Abbildung unten). Wenn sich dieser Schieber auf der unteren Position befindet (das Fenster ist offen), ist es nicht möglich, Daten zu ändern, hinzuzufügen oder zu löschen. Falls Sie also wichtige Daten schützen wollen, sollten Sie den Schieber in dieser Position belassen.



VORSICHT!

Beachten Sie bitte, daß Yamaha für Datenverluste, die aus unsachgemäßer Bedienung resultieren, nicht haften kann.

2. Verbindungen

Zum Einsatz des RM1x müssen das mitgelieferte Steckernetzteil und ein Verstärker usw. angeschlossen werden. Falls Sie externe MIDI-Geräte verwenden, so müssen diese ebenfalls angeschlossen werden.

In diesen Abschnitten wird erläutert, wie diese Verbindungen vorgenommen werden.

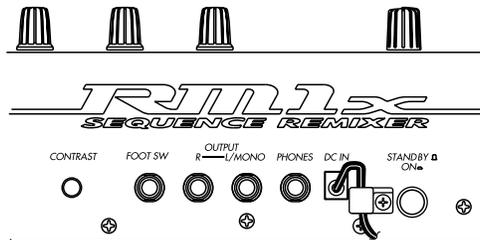
VORSICHT!

Stellen Sie sicher, daß alle Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie Verbindungen herstellen. Wenn Sie dies bei eingeschalteten Geräten tun, riskieren Sie Schäden am externen Equipment wie Verstärker oder Lautsprechern.

□ Anschluß des Steckernetzteils

- 1 Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Ausschalter auf Aus steht. Verbinden Sie dann das mitgelieferte Steckernetzteil (PA-5C) mit der Stromversorgungsbuchse.

Wickeln Sie das Betriebsstrom-Ausgangskabel des Netzteils um den Kabelclip (wie in der Abbildung unten gezeigt), um versehentlichen Abziehen des Kabels beim Betrieb zu verhindern.



- 2 Stecken Sie das Steckernetzteil in eine Netzsteckdose, und schalten Sie dann den RM1x mit dem Ein-/Ausschalter ein.

Beim Ausschalten die Schritte in umgekehrter Reihenfolge ausführen.

WARNUNG!

Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Steckernetzteil PA-5C (oder ein anderes Netzteil, das ausdrücklich von Yamaha empfohlen wird). Die Verwendung anderer Steckernetzteile führt zu Fehlfunktionen. Sie sollten außerdem das Steckernetzteil immer aus der Netzsteckdose ziehen, wenn Sie den RM1x längere Zeit nicht benutzen.

VORSICHT!

Auch wenn der Schalter in der Position "STANDBY" ist, fließt immer noch eine geringe Menge Strom in das Gerät. Wenn der RM1x längere Zeit nicht benutzt werden soll, sollte der Stecker abgezogen werden.

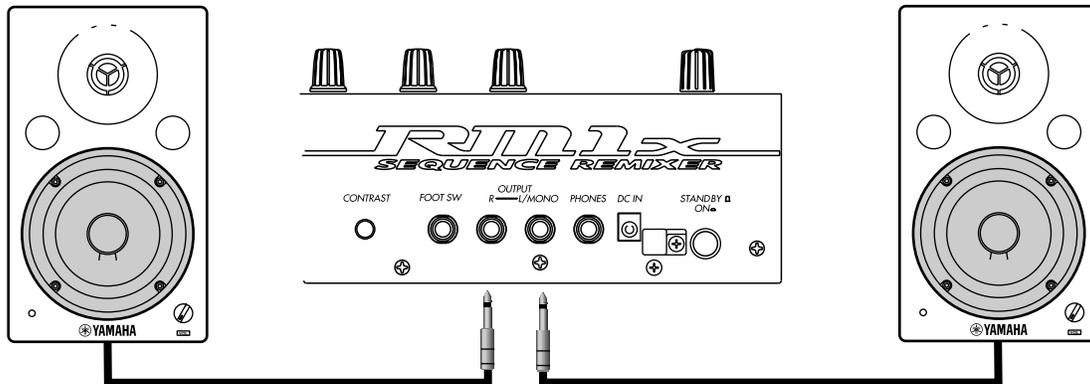
Niemals die Betriebsstromversorgung unterbrechen (d.h. den Netzstecker abziehen) während eine RM1x-Aufnahmesession abläuft! In diesem Fall kann Datenverlust auftreten.

□ Anschluß des Audio-Equipments

Zur Ausgabe des Klanges vom RM1x müssen Sie einen Verstärker oder ein Mischpult an die Ausgänge anschließen.

Anschluß von Aktivboxen

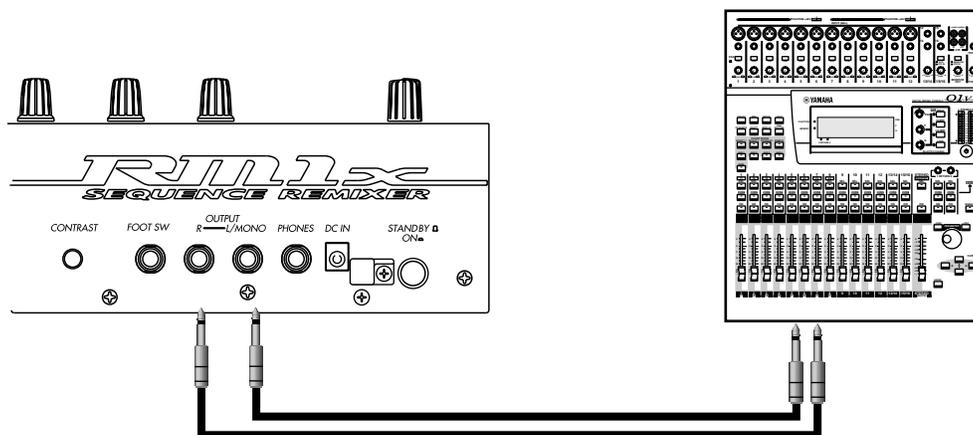
Schließen Sie zwei Aktivboxen (links und rechts) an die Ausgänge (L/MONO, R).
Beim Anschluß von nur einer Aktivbox verwenden Sie dazu die Buchse L/MONO.



Anschluß an ein Mischpult

Verbinden Sie die Ausgänge (L/MONO, R) mit zwei Kanälen des Mischpults. Das Panorama des mit Buchse L/MONO verbundenen Kanals sollte nach links gestellt werden, das mit der Buchse R verbundenen nach rechts.

Gehen Sie entsprechend vor, falls Sie den RM1x an eine Mehrspurmaschine oder Cassettenrekorder anschließen wollen.



Kopfhörer

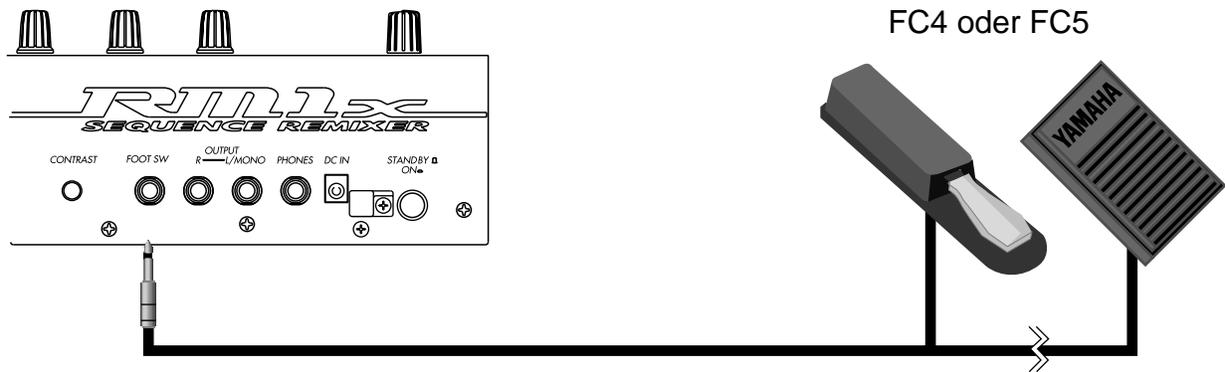
Falls Sie einen Kopfhörer verwenden möchten, stecken Sie ihn in die Kopfhörerbuchse PHONES an der Rückseite des Gerätes.
Achten Sie darauf, bei Verwendung eines Kopfhörers die Lautstärke angemessen einzuregeln, um Ihr Gehör zu schonen.

VORSICHT!

Verbinden Sie die Ausgänge des RM1x auf keinen Fall mit den Mikrophoneingängen von Verstärker, Cassettenrekorder usw. Dabei ist die Klangqualität vermindert, und das externe Gerät kann Schaden nehmen. Wenn Sie den RM1x an ein Mischpult oder ein ähnliches Gerät anschließen, müssen die Mischpultkanäle auf der Position Line Input stehen.

❑ Anschluß eines Fußschalters

Wenn Sie einen (gesondert erhältlichen) FC4 oder FC5 verwenden, stecken Sie dessen Stecker in die Fußschalterbuchse auf der Rückseite des Gerätes.

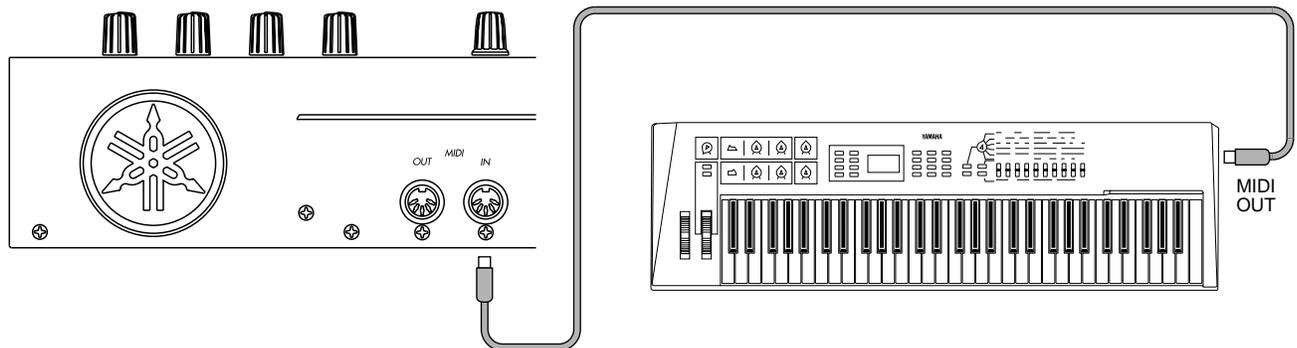


❑ Anschluß von externen MIDI-Geräten

Anschluß eines MIDI-Keyboards

Die Echtzeitaufnahme oder das Spiel mit der Funktion "Fingered Chord" gestaltet sich einfacher, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden.

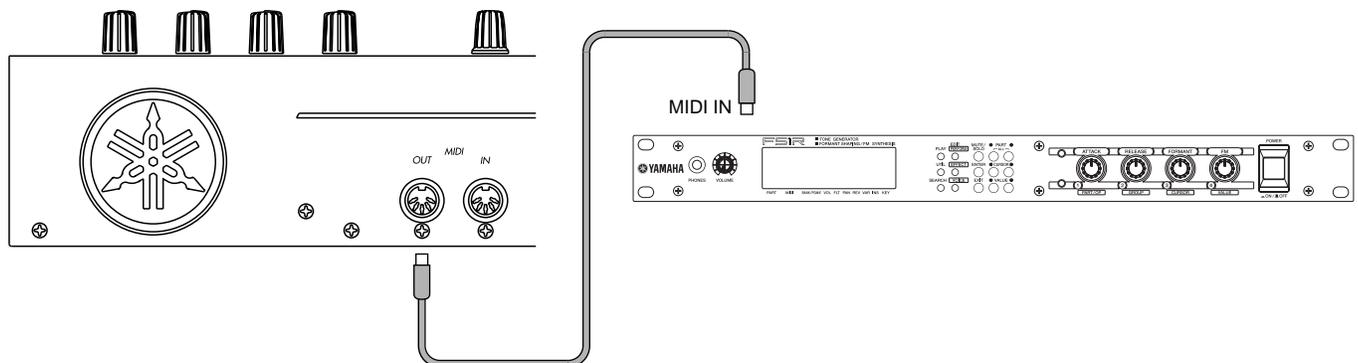
Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die Buchse MIDI OUT des externen MIDI-Keyboards mit der Buchse MIDI IN-A oder IN-B an der Rückseite des RM1x.



Anschluß eines Tongenerator-Moduls

Song- und Pattern-Daten des RM1x können auf einem externen Tongenerator-Modul wiedergegeben werden.

Verbinden Sie mit einem MIDI-Kabel die Buchse MIDI OUT-A oder OUT-B an der Rückseite des RM1x mit der Buchse MIDI IN des externen MIDI-Gerätes.



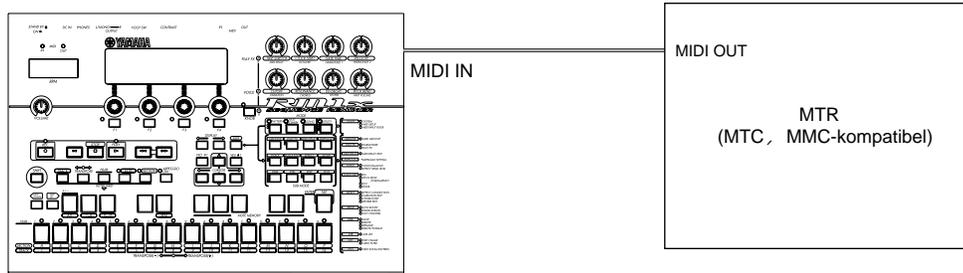
□ Anschluß einer Mehrspurmaschine (MTR)

Da der RM1x sowohl über MTC (MIDI Time Code) als auch über MMC (MIDI Machine Control) verfügt, können Sie auf dem RM1x Produktionen realisieren, bei denen eine MTC- oder MMC-kompatible Mehrspurmaschine den Sequenzer synchronisiert.

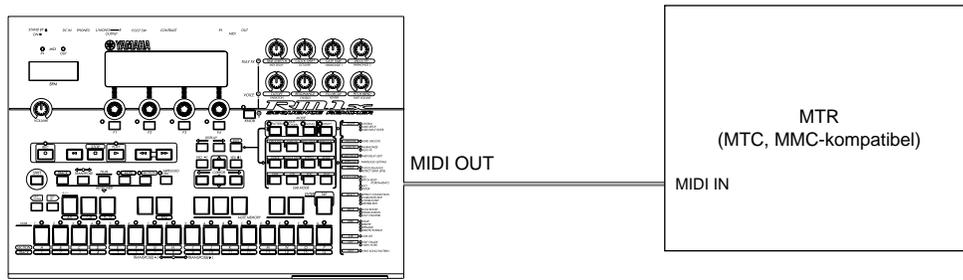
Verwenden Sie MIDI-Kabel zur Verbindung der MIDI OUT-Buchse des RM1x an die MIDI IN-Buchse am MTR und der MIDI IN-Buchse des RM1x an die MIDI OUT-Buchse am MTR.

Wenn Sie MTC oder MMC zur Steuerung einer MTR verwenden, stellen Sie MIDI Sync auf der MIDI-Seite des Utility-Modus auf "MTC".

Synchronisation des RM1x über MTC von einem externen Gerät



Steuerung eines externen Gerätes über MMC vom RM1x



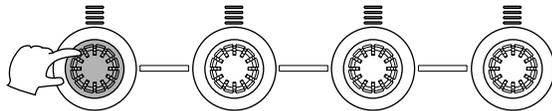
3. Kurzanleitung

Versuchen Sie nach korrektem Anschluß des RM1x und Einschalten der Netzversorgung probeweise die folgenden Funktionen. Sie werden erstaunt sein, wie einfach das Neumischen der Preset Pattern zur Erzeugung neuer Sounds ist.

Bedenken Sie jedoch, daß es sich hierbei lediglich um die Spitze des Eisbergs handelt, denn der RM1x bietet nahezu unbegrenzte Möglichkeiten!

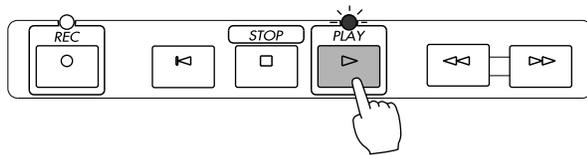
1. Wahl eines Stils

Wählen Sie mit dem Display-Regler 1 den gewünschten Preset-Stil (P01... P50).



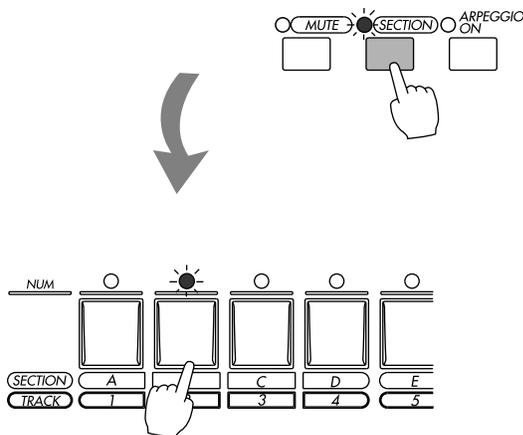
2. Starten der Wiedergabe

Drücken Sie die Taste . Hiernach beginnt die Wiedergabe der gegenwärtig gewählten Sektion des gewählten Stils. Dieses "Pattern" wird so lange wiederholt, bis eine andere Sektion oder ein anderer Stil gewählt wird.



3. Umschalten zwischen Sektionen

Achten Sie darauf, daß die Anzeige der [SECTION]-Taste blinkt (falls nicht, die [SECTION]-Taste drücken, damit die Anzeige aufleuchtet). Anschließend kann durch Drücken der weißen Tasten auf der RM1x-Tastatur zwischen den Sektionen umgeschaltet werden.

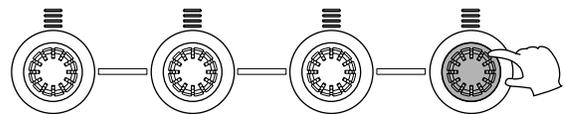


Eine neu gewählte Sektion fängt sofort an zu spielen. Die gegenwärtig aktive Sektion wird durch eine blinkende Anzeige über der jeweiligen Taste und einem Buchstaben ("A"... "P") im Display angezeigt.

- Weitere Einzelheiten zu Sektionen enthält die Seite 28.

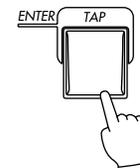
4. Wahl einer BPM-Kopfeingabe (Beat Per Minute)

Stellen Sie BPM mit dem Display-Regler 4 auf einen beliebigen Wert, bzw. auf einen Wert, der Ihnen zusagt.



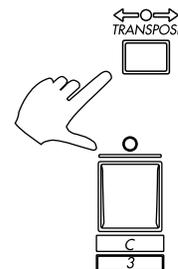
5. Klopfen eines neuen BPM

Klopfen Sie einige Male auf die [TAP]-Taste beim gewünschten BPM. Der RM1x stellt sich automatisch auf den BPM, den Sie klopfen, ein.



6. Transponieren

Transponieren Sie das Pattern auf eine beliebige Taste, indem Sie die [TRANPOSE]-Taste gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste drücken.

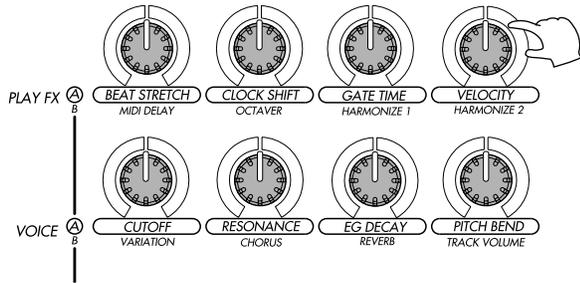


Die zentrale E-Taste auf der Tastatur (mit "H" und "8" gekennzeichnet) entspricht keiner Transponierung. Höhere und tiefere Tasten stehen für Transponierungen um die entsprechende Anzahl von Halbtönen in der jeweiligen Richtung. Der Grad der Transponierung wird darüber hinaus auch durch den Parameter TRANS im Display angezeigt.

- Weitere Einzelheiten zur Transponierfunktion enthält die Seite 27.

7. Verwendung der Echtzeit-Regler

Drehen Sie probeweise die Echtzeit-Regler des RM1x, um deren Effekte zu hören. Die werksseitig voreingestellten Parameter sind unter jedem Regler angegeben. Die Taste [KNOB] dient zum Wählen der Parametergruppe "A" oder "B".



Die Reglereinstellung hat Einfluß auf die gegenwärtig gewählte Spur. Durch Gedrückthalten der [TRACK]-Taste und gleichzeitiges Drücken der betreffenden weißen Taste an der RM1x-Tastatur kann unter 16 Spuren rasch die gewünschte Spur gewählt werden. Die Nummer der gewählten Spur leuchtet dabei im Display auf.

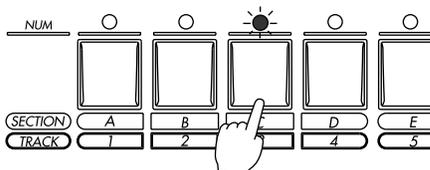
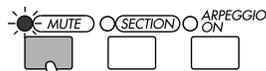
- Weitere Einzelheiten zur Wahl einer Spur enthält die Seite 27.

Die Parametergruppe "A" (die oberen auf dem Bedienfeld angegebenen Vorgabeparameter) werden bei leuchtender [KNOB]-Anzeige und die "B"-Gruppe bei nicht leuchtender [KNOB]-Anzeige gewählt.

- Weitere Einzelheiten zu diesen Reglern enthält die Seite 29.

8. Stummschaltung und Wiederaktivierung von Spuren

Drücken Sie die Taste [MUTE], so daß deren Anzeige aufleuchtet. Verwenden Sie dann die weißen Tasten auf der RM1x-Tastatur, um gewünschte Spuren wie benötigt stummzuschalten und wieder aktivieren.

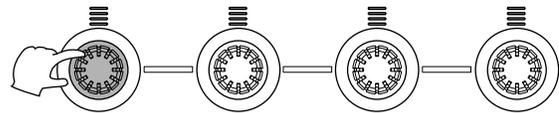
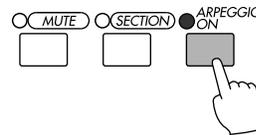


Bei aktivem Mute-Modus leuchten die Anzeigen über den Spuren, die Daten enthalten. Durch einmaliges Drücken einer Taste einer Daten enthaltenden Spur wird die betreffende Spur stummgeschaltet (die Spuranzeige blinkt, und im Display erscheint "M" über der Spurnummer). Durch nochmaliges Drücken der Taste kann die betreffende Spur wieder aktiviert werden.

- Weitere Einzelheiten zur Mute- und Solo-Funktion enthält die Seite 28.

9. Spielen von Arpeggios

Drücken Sie die Taste [ARPEGGIO], so daß deren Anzeige aufleuchtet, und spielen Sie auf der RM1x-Tastatur einen Intervall oder einen Akkord. Basierend auf den gespielten Noten kreiert der RM1x jetzt automatisch ein Arpeggio.



Mit Hilfe der Parameter des Arpeggio-Nebenmodus können verschiedene Arten von Arpeggios gewählt und geändert werden.

- Weitere Einzelheiten zum Arpeggio-Modus enthält die Seite 62.

10. Experimentieren mit verschiedenen Stilarten

Wählen Sie mit dem Regler 1 probeweise verschiedene Stilarten, und experimentieren Sie mit den diversen Sektionen des jeweils gewählten Stils.

Drücken Sie abschließend die Taste STOP ■ zum Ausschalten der Wiedergabe.

4. Die mitgelieferte Diskette

Die mitgelieferte Diskette wird folgendermaßen eingesetzt:

□ Inhalt der Diskette

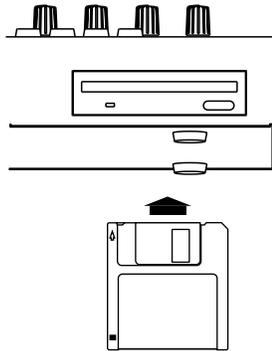
Die mitgelieferte Diskette enthält 3 Demo-Songs.

Die Demo-Songs erlaubt es, die Demo-Wiedergabe zu genießen, und sich aber auch durch Änderung der Einstellungen (PLAY FX und VOICE) spielerisch in die Möglichkeiten des RM1x einarbeiten.

□ Abhören des Demos

So können Sie einen Demo-Song von Diskette lesen und die Demo anhören.

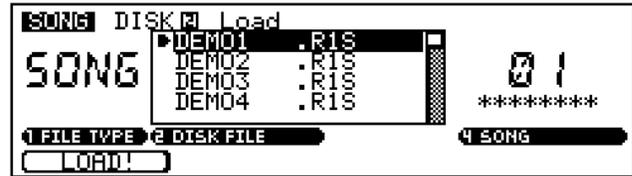
- 1 Stecken Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben in den Diskettenschacht. Schieben Sie die Diskette soweit ein, bis sie mit einem Klick in der richtigen Position einrastet.



- 2 Drücken Sie die Taste [SONG]. Sie gelangen in den Disk-Modus.
- 3 Drücken Sie [DISK]. Sie gelangen in den Untermodus Disk.



- 4 Drücken Sie [DISK] erneut. Die Page "Load Page" ("Daten laden") erscheint, und oben im Display wird "SONG DISK [2] Load" angezeigt.



- 5 Bewegen Sie die Cursor-Taste zum Bewegen des Cursors zur gewünschten Datei.
- 6 Drücken Sie die Taste F1 (LOAD!) zum Starten des Ladevorgangs. Das Display zeigt "Executing..." an.



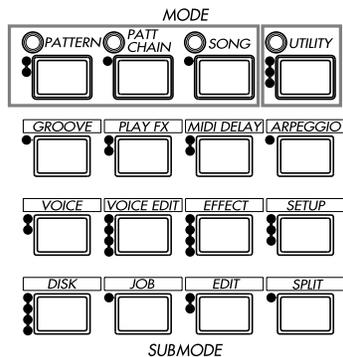
- 7 Drücken Sie [SONG]. Die oberste Zeile im Display zeigt den geladenen Song-Titel an.
- 8 Drücken Sie [] zur Wiedergabe des Demo-Songs.
- 9 Ein Druck auf [] stoppt die Wiedergabe.

hinweis Sie können andere Songs spielen, wenn Sie in Schritt 5 eine andere Song-Nummer wählen.

Grundfunktionen

1. Wählen von Modi und Submodi

Der RM1x hat drei grundlegende Wiedergabe- und Aufnahme-Betriebsarten — PATTERN, PATTERN CHAIN und SONG — und einen UTILITY-Modus. Jeder dieser Modi hat eine Reihe von “Submodi”, die Zugriff zu detaillierteren Parametern erlauben.



Beachten Sie, daß eine Reihe von Punkten links neben den Tasten MODE und SUBMODE erscheint. Die Anzahl der Punkte neben jeder Taste weist auf die Anzahl der Display-Seiten hin, auf die mit der betreffenden Taste zugegriffen werden kann. Eine Taste, die nur einen Punkt hat, gibt nur Zugriff zu einer einzigen Seite. Eine Taste mit drei Punkten gibt Zugriff zu drei verschiedenen Display-Seiten der Reihe nach. Sie können durch eine Sequenz von Seiten aus jeder Seite in der Liste durch Drücken der [EXIT]-Taste so oft wie erforderlich zurückgehen. Die Titel der Seiten, die durch alle Multi-Seiten MODE und SUB Modustasten erreicht werden können, sind auf der Oberseite rechts neben den Tasten angegeben. Anhand dieser Liste können wir z.B. sehen, daß die Taste SUB MODE [EFFECT], die vier Punkte hat, Zugriff zu den Seiten “Effect Type”, “Variation Edit” “Chorus Edit” und “Reverb Edit” bietet.

□ Die Haupt-Modi

Die Haupt-Modi werden direkt durch Drücken der entsprechenden MODE-Taste erreicht: [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG] oder [UTILITY]. Die entsprechende Anzeige leuchtet auf, und der Name des gewählten Modus erscheint oben links im LC-Display. Hier eine kurze Zusammenfassung der Möglichkeiten der einzelnen Modi und Seitenhinweise für die entsprechenden Abschnitte in der Anleitung.

Modus	Beschreibung	Seite
PATTERN	Der RM1x-Modus, den Sie wahrscheinlich für die meisten Aufnahme- und Wiedergabevorgänge einsetzen werden, und der Vorgabemodus, der beim ersten Einschalten erscheint. Die [PATTERN]-Taste schaltet zwischen dem Haupt-PATTERN-Modus und dem PATCH-Modus um, in dem Phrasen mit “patchen” zusammengefaßt werden können, um Patterns zu erzeugen. Beim RM1x bezieht sich “Pattern” auf ein relativ kurzes Pattern — etwa 4 bis 16 Takte — das für Loop-Wiedergabe verwendet wird.	45
PATTERN CHAIN	Der Modus PATTERN CHAIN erlaubt es, Patterns mit “chain” aneinanderzuketten, um automatische sequentielle Wiedergabe zu erzielen.	109
SONG	Obwohl Sie wahrscheinlich den PATTERN-Modus für die meisten Aufnahme- und Wiedergabevorgänge verwenden, kann RM1x SONG zur Aufnahme und Wiedergabe kompletter Songs eingesetzt werden, wenn z.B. eine kontinuierliche Sequenz von über 256 Takten oder eine ungewöhnliches Taktmaß verwendet werden soll.	115
UTILITY	Wie der Name besagt, liefert der UTILITY-Modus Zugriff zu einer Reihe von Utility-Funktionen, die das gesamte System und den MIDI-Betrieb beeinflussen.	131

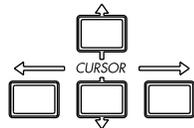
□ Die Submodi

Die Submodi werden über die Tasten SUBMODE unter den MODE-Tasten erreicht. Wenn die Taste SUB MODE gedrückt wird, wird der Submodus, der dem aktuell gewählten Haupt-Modus entspricht, gewählt. Der Submodus JOB des PATTERN-Modus unterscheidet sich leicht vom Submodus JOB des SONG-Modus. Die untenstehende Tabelle enthält eine kurze Zusammenfassung der Möglichkeiten der einzelnen Submodi und Seitenhinweise für die entsprechenden Abschnitte in der Anleitung.

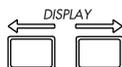
Modus	Beschreibung	Seite
GROOVE	Dieser Submodus erlaubt es, die Tonlage, die Zeitgabe, die Länge und die Anschlagsstärke von Noten über ein 16tel-Noten-Gitter einzustellen, um "Grooves" zu erzeugen, die mit präziser sequenzer-artiger Programmierung nicht möglich wären.	55, 119
PLAY FX	Eine Reihe von Spieleffekten, die nur den Ton beeinflussen, ohne die Sequenzdaten zu ändern. Zu den Spieleffekten gehören Harmonisierung, Beat Stretch, Clock Shift, Gate Time und Velocity Offset.	57, 119
MIDI DELAY	MIDI Delay erzeugt Verzögerungseffekte, die ähnlich klingen wie solche, die von herkömmlichen Delay-Effekten erzeugt werden, aber die Verzögerungen werden durch Manipulation der MIDI-Daten und nicht des Audiosignals erzeugt.	60, 119
ARPEGGIO	Dieses Feature kann zum Erzeugen von einfachen automatischen Arpeggios basierend auf Noten, die auf der RM1x-Tastatur gespielt werden, eingesetzt werden.	62, 119
VOICE	Der Submodus [VOICE] erlaubt es, eine beliebige RM1x-Voice zu einzelnen Spuren zuzuweisen, einschließlich Volume, Pan, und Effect Send Regelungen für jede Spur.	63, 120
VOICE EDIT	Dieser Submodus bietet Zugriff zu detaillierten Voice Editing Parametern, die zur persönlichen Einstellung des eigenen Sounds verwendet werden können.	65, 120
EFFECT	Detaillierte Effekt-Editierung, um dem Sound den letzten Schliff zu geben.	69, 120
SETUP	Der Submodus SETUP enthält eine LOW BOOST Funktion, eine Regler-Zuweisung für die Echtzeit-Regler des RM1x und einzelne Ausgangskanal-Zuweisungen für den internen Tongenerator und MIDI-Übertragung.	73, 121
DISK	Alle Disketten-Vorgänge können über diesen Submodus abgerufen werden: Speichern, Laden, Dateiname, Löschen, Umbenennen, Formatieren, etc.	76, 111, 122
JOB	Zugriff zur umfangreichen Palette von PATTERN, PATTERN CHAIN und SONG Jobs des RM1x.	80, 123
EDIT	Der Submodus EDIT erlaubt detailliertes Editieren von Sequenzdaten, so daß Sie komplette Kontrolle über Pitch, Timing, Velocity, Duration und andere Parameter für jede Note haben.	99, 128
SPLIT	Der Submodus PATTERN SPLIT erlaubt es, spezifische Takte von einer Sektion zu einer anderen Sektion zu kopieren. Der Submodus SONG SPLIT ist ähnlich, erlaubt es aber spezifische Takte von einem Song zu einer spezifischen Sektion zu kopieren.	108, 129

2. Navigieren im Display

In allen Displaybildern des RM1x wird der momentan gewählte Parameter mit einem "Cursor" markiert, der entweder als inverser Block erscheinen kann (d.h. der gewählte Wert erscheint in weißen Zeichen auf einem schwarzen Hintergrund, oder gegenteilig, wenn der Modus "NEGA" über den UTILITY-Modus LCD MODE, Seite 133 gewählt ist), oder als Unterstreichung. Der Unterstreichung-Cursor wird häufig für Parameter verwendet, die über die Display-Regler (siehe unten) zugänglich sind. Der Cursor kann mit den CURSOR-Tasten im Display bewegt werden. Jede dieser vier Tasten bewegt den Cursor in die Richtung der Pfeilmarkierung (wenn der Cursor in die betreffende Richtung bewegt werden kann). Wenn Sie sich in einem Display verirrt haben und den Cursor nicht finden können, drücken Sie einfach eine der CURSOR-Tasten: Sie können den Cursor leichter finden, wenn er sich bewegt.



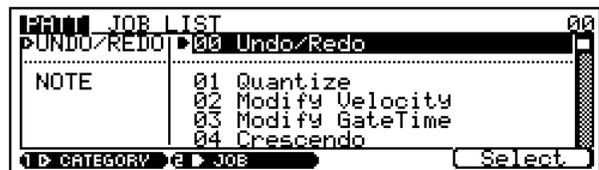
Wenn eine gewählter Modus mehr Parameter hat als in ein einzelnes Displaybild passen erscheint ein Pfeil an einer oder beiden Seiten des Displays, um darauf hinzuweisen, daß weitere Parameter verfügbar sind, wenn in die entsprechende(n) Richtung(en) weitergerollt wird. Dies kann ausgeführt werden, indem entweder der Cursor mit den Cursortasten über den Rand des Displays hinweg geschoben wird oder das Display direkt mit den DISPLAY-Tasten verschoben wird.



Menüwahl

In den Submodi JOB (Seiten 80, 122, und 123) erhalten Sie ein "Menü", aus dem Sie einen Job wählen können. Es gibt verschiedene Weisen zur Ausführung, wie unten aufgeführt:

CURSOR-Tasten	Verwenden Sie die CURSOR-Tasten zum Verschieben des gewählten Jobs, und drücken Sie dann die SELECT-Funktionstaste (F4, unter "SELECT" im Display).
Display-Regler	Verwenden Sie den Regler unter "JOB" im Display, um durch die Job-Liste zu rollen, und drücken Sie dann die Select-Funktionstaste (F4, unter "Select" im Display). Sie können auch den Regler CATEGORY zum Umschalten der Job-Kategorien (links neben den Jobs aufgeführt) verwenden.
Tasten [NO -1]/[YES +1]	Drücken Sie die Taste [NO -1]/[YES +1] einmal kurz, um in einzelnen Schritten in der entsprechenden Richtung durch das Menü zu gehen, oder halten Sie die Taste für kontinuierliches Weiterschieben gedrückt. Wenn der gewünschte Job hervorgehoben ist, drücken Sie die Select-Funktionstaste (F4, unter "Select" im Display).
Numerische Wahl	Verwenden Sie die numerische Eingabemethode wie unten beschrieben, um die Nummer des gewählten Jobs einzugeben. Die Jobnummer blinkt oben rechts im Display. Dann drücken Sie die [ENTER]-Taste.



3. Ändern (Editieren) von Werten

Der RM1x erlaubt es, Werte auf drei Weisen zu ändern und zu editieren:

□ Die Display-Regler

Die Display-Regler bieten eine schnelle, leichte Möglichkeit zum Einstellen und Editieren entsprechender Parameter. Wenn Parameter im gewählten Display über die Display-Regler angesprochen werden können, dann erscheinen diese über den Reglern in dem unten gezeigten Beispiel.



Zum Einstellen eines regler-bezogenen Parameters drehen Sie einfach den Regler im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn, um den Wert zu steigern oder zu senken. Für schnellere Einstellung — wenn z.B. ein großer Wertebereich schnell gedeckt werden muß — drehen Sie den entsprechenden Display-Regler, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Die Funktion der Display-Regler hängt nicht von der Cursorposition ab; stellen Sie einfach die Werte ein, ohne sich um die Position des Cursors zu kümmern.

□ Die Tasten [NO -1] und [YES +1]

Die Tasten [NO -1] und [YES +1] bieten eine praktische, präzise Möglichkeit zum Steigern oder Senken des gewählten Wertes in einzelnen Schritten. Nachdem sichergestellt ist, daß der Cursor an dem zu editierenden Wert ist, drücken Sie entweder die [NO -1] oder die [YES +1] Taste kurz für einen einzelnen Schritt in der entsprechenden Richtung oder halten die Taste für fortgesetztes Rollen gedrückt.

Beachten Sie, daß die Tasten [NO -1] und [YES +1] auch zum Bestätigen oder Abbrechen von bestimmten Vorgängen dienen — aus diesem Grund die Bezeichnungen “NO” und “YES”.

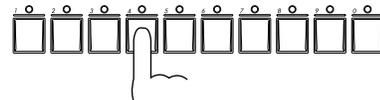
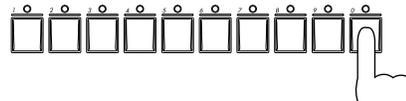
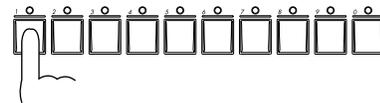


- hinweis** • Für noch schnelleres Erhöhen oder Absenken drücken Sie die entgegengesetzte Höher/Niedriger-Taste, während Sie die Höher/Niedriger-Taste der gewünschten Richtung gedrückt halten.

□ Zahleneingabe

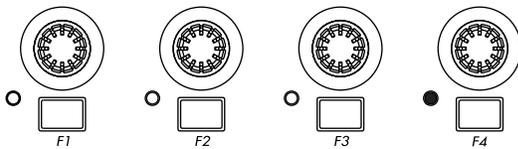
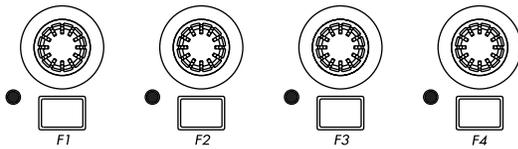
Zahleneingabe kann nützlich sein, wenn Sie den einzugebenden Wert genau kennen, wodurch es unnötig wird, durch eine lange Liste von Werten oder Parametern zu rollen, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

Für Zahleneingabe muß der Cursor am zu editierenden Wert sein. Halten Sie die [NUM] Tastatur-Modus-Taste gedrückt — die LEDs über den Tasten “1” “bis “9” und “0” leuchten auf, um anzuzeigen, daß diese Tasten zum Eingeben eines Zahlenwerts verwendet werden können. Während die Taste [NUM] gedrückt gehalten wird, drücken Sie die Zahlentasten zum Eingeben des Werts, beginnend von der ganz linken Ziffer. Zum Eingeben des Wertes “104” z.B. drücken Sie “1”, “0” und dann “4”. Wenn der gewünschte Zahlenwert spezifiziert ist, lassen Sie die Taste [NUM] los. Der Wert sollte wie eingegeben im Display blinken. Zuletzt lassen Sie [ENTER]-Taste los, um den spezifizierten Wert einzugeben.



4. Die Funktionstasten

Die vier Funktionstasten unter dem LC-Display — F1 bis F4 — werden nur aktiv, wenn erforderlich. Wenn eine Funktionstaste aktiv ist, leuchtet ihre Anzeige (die LED direkt links neben der Taste) auf. Die Funktionstasten werden aktiv, wenn eine “go do it” Steuerung erforderlich ist, wie etwa Diskette “SAVE”. Oder die “DO!” Funktion für die meisten Jobs.



5. Tastatur-Modi

Die Tastatur des RM1x erlaubt mehr als einfaches Eingeben von Noten. In Kombination mit den KEYBOARD-Modustasten erlaubt sie schnelle, effiziente Eingabe einer Reihe von Parametern. Eine ihrer alternativen Funktionen — die Zahleneingabe — wurde bereits unter “Ändern (Editieren) von Werten” (Seite 26) beschrieben. Die Tastatur dient auch zur Gitter-Dateneingabe in den Modi Grid Groove (Seite 55) und Grid Step Record (Seite 54). Die restlichen Tastatur-Modi sind im folgenden zusammengefaßt:

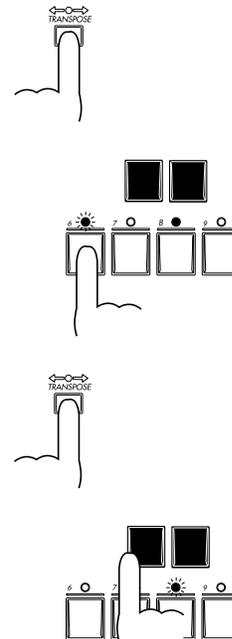
□ TRACK

Erlaubt direkte Titelwahl für Aufnahme und andere titelabhängige Verfahren. Zum Wählen einer der 16 Spuren des RM1x halten Sie die [TRACK]-Taste gedrückt. Die Anzeige über der Tastatur-Taste entsprechend der gewählten Spur blinkt. Während die [TRACK]-Taste gedrückt gehalten wird, drücken Sie einfach die Taste, die der zu Wählen gewünsch-

ten Spur entspricht (die entsprechende Anzeige blinkt, und die gewählte Spur wird im LC-Display hervorgehoben), und lassen die [TRACK]-Taste los.

□ TRANPOSE

Dieser Modus bietet eine schnelle, leichte Möglichkeit zum Transponieren der Wiedergabe-Tonlage in Halbtönschritten von -12 Halbtönen bis +13 Halbtönen (in Verbindung mit den OCTAVE-Tasten — Seite 13 — ist Transponierung auch über einen Bereich von +/- 36 Halbtönen möglich). Wenn die [TRANPOSE]-Taste gedrückt gehalten wird, blinken die Tastatur-Anzeigen, die dem aktuellen Transponierungswert entsprechen. Eine einzige blinkende LED weist auf die entsprechende weiße Taste hin, und ein Paar blinkende LEDs die schwarze Taste zwischen ihnen.



Die zentrale Taste E auf der Taste (markiert “H” und “8”) entspricht keine Transponierung. Höhere oder niedrigere Tasten zeigen Transponierung mit der entsprechenden Zahl von Halbtönen in der entsprechenden Richtung an. Die Größe der Transponierung wird auch durch den Parameter TRANS in den Anzeigen PATTERN und SPMG amgezeigt.

Zum Ändern des Transponierungswerts einfach die entsprechende Taste drücken, während die [TRANPOSE]-Taste gedrückt gehalten wird.

□ NUM

Beschrieben unter “Zahleneingabe” in der Sektion “Ändern (Editieren) von Werten” oben (Seite 26).

☐ MUTE (SOLO)

Diese Taste kann in Verbindung mit der Tastatur verwendet werden, um spezifische Spuren stumm oder auf Solo zu schalten. Spuren, die gedämpft sind, produzieren keinen Sound bei der Wiedergabe. Wenn eine Spur auf Solo geschaltet ist, wird nur diese Spur bei der Wiedergabe gehört.

Zum Stummschalten von anderen Spuren im Modus PATTERN oder SONG drücken Sie die Taste KEYBOARD [MUTE]. Die [MUTE]-Taste blinkt. Danach drücken Sie die Tasten, die den stummzuschalten gewünschten Spuren entsprechen — ein “M” erscheint über den Spurnummern von stummgeschalteten Spuren im LC-Display. Jedesmal, wenn eine Taste gedrückt wird, während der MUTE-Modus aktiviert ist, wird die Stummschaltung für die entsprechende Spur abwechselnd aufgehoben und aktiviert. Der MUTE-Modus kann aufgehoben werden, indem die [MUTE]-Taste ein zweites Mal gedrückt wird (die Anzeige der [MUTE]-Taste erlischt), und die aktuellen Mute-Einstellungen bleiben gültig. Fünf verschiedene Mute-Einstellungen können für sofortigen Abruf gespeichert werden, wie im Abschnitt “Mute Memory” unten beschrieben.

Während die [MUTE]-Tasten-Anzeige blinkt, ist es auch möglich, alle Spuren gleichzeitig stummzuschalten, indem die schwarze Taste mit der Kennzeichnung [ALL] gedrückt wird. auf gleiche Weise können die Spuren 1 bis 8 gleichzeitig stummgeschaltet werden, indem die Taste [1-8] einmal gedrückt wird. In diesem Fall wird die Stummschaltung für die restlichen Tasten (9 bis 16) aufgehoben. Die Taste [9-16] schaltet die Spuren 9 bis 16 stumm, während die Stummschaltung der Spuren 1 bis 8 aufgehoben wird. Durch Drücken der nächsten schwarzen Taste (C#) oder der nachfolgenden (BPM) wird die Stummschaltung aller stummgeschalteten Spuren aufgehoben.



Nur eine einzige Spur ohne Mute kann jeweils auf Solo geschaltet werden, und anders als die Mute-Einstellungen wird die Solo-Funktion deaktiviert, wenn der MUTE-Modus deaktiviert wird. Um ein Spur auf Solo zu schalten, drücken Sie die [MUTE]-Taste, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Die [MUTE]-Tasten-Anzeige blinkt schneller als wenn der MUTE-Modus aktiviert ist, und die Anzeige über der momentan auf Solo geschalteten Spur blinkt. Drücken Sie einfach eine andere Taste, um eine andere Spur auf Solo zu schalten, und drücken Sie die [MUTE]-Taste ein zweites Mal (die [MUTE]-Tasten-Anzeige erlischt), um den SOLO-Modus zu deaktivieren.



Mute Memory

Während der MUTE-Modus aktiviert ist, können die Tasten MUTE MEMORY (die höchsten 5 Tasten) in Verbindung mit der [SHIFT]-Taste verwendet werden, um die aktuelle Mute-Einstellung zu speichern: Drücken Sie eine MUTE MEMORY-Taste, während die [SHIFT]-Taste gedrückt gehalten wird. Bis zu 5 verschiedene Mute-Einstellungen können auf diese Weise gespeichert werden.

Gespeicherte Mute-Einstellungen können sofort abgerufen werden, während der MUTE-Modus durch einfaches Drücken der jeweiligen MUTE MEMORY-Taste aktiviert wird.

☐ SECTION

Stile im Modus RM1x PATTERN haben bis zu 16 “Sections” — “A” bis “P”. Jede Section ist praktisch ein getrenntes Pattern, und verschiedene Sections können für Intros, Variationen, Unterbrechungen, Beendigungen etc. verwendet werden. Der Modus SECTIONS erlaubt es der Tastatur, für direkte Wahl verwendet zu werden, wodurch Sections bei der Wiedergabe schnell gewechselt werden können. Wenn die Taste KEYBOARD [SECTION] gedrückt wird, blinkt die [SECTION]-Tasten-Anzeige, die Tastatur-Anzeigen entsprechend den Sections, die Daten enthalten, leuchtet, und die Tastatur-Anzeige entsprechend der momentan gewählten Section blinkt. Die momentane Section wird auch durch den Parameter “SEC” im LC-Display angezeigt. Drücken Sie die [SECTION]-Taste ein zweites Mal, um den SECTION-Modus zu deaktivieren (die [SECTION]-Tasten-Anzeige erlischt).

6. Die Echtzeit-Drehregler

Eines der Merkmale, die den RM1x zu einem solch hervorragenden Gerät für Vorführungen machen, sind die Echtzeit-Drehregler. Diese Drehregler erlauben Steuerung der entsprechenden Parameter in Echtzeit bei Pattern- oder Song-Wiedergabe, so daß es z.B. möglich ist, Sweep-Filter-Abschnittfrequenz, Bend Pitch, Zufügen oder Modifizieren von Effekten oder Steuerung von praktisch jedem verfügbaren Parameter bei der Wiedergabe durch einfaches Drehen des entsprechenden Drehreglers zu regeln. Eine Anordnung von 8 Drehreglern bedeutet sofortigen Zugriff zu mehrfachen Parametern, und es ist möglich, mehr als einen Parameter zur Zeit zu steuern.

Die auf dem Feld unter den Knöpfen aufgeführten Parameter sind die Vorgabeparameter, aber andere Parameter können über die Funktion Knob Assign des Submodus SETUP (Seite 74) zugewiesen werden. Die Knöpfe können zur Steuerung einer von zwei verschiedenen Parametergruppen — “A” und “B” — über die [KNOB]-Taste umgeschaltet werden. Die Parametergruppe “A” (die oberen Vorgabeparameter auf dem Feld) wird gewählt, wenn die Anzeige [KNOB] leuchtet, und die Parametergruppe “B” (die unteren Vorgabeparameter auf dem Feld) wird gewählt, wenn die Anzeige [KNOB] erloschen ist. Verschiedene Parameter können sowohl zur Gruppe “A” als auch “B” über die Funktion KNOB ASSIGN wie oben beschrieben zugewiesen werden. Die Vorgabegruppenparameter “A” und “B” sind unten aufgeführt.

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 ist eine Funktion, die den zuletzt ausgeführten Aufzeichnungs-, Bearbeitungs- oder Job-Vorgang aufhebt und die Daten auf den vorherigen Zustand zurückstellt. Redo ist eine Funktion, die den Undo-Vorgang aufhebt und den Vorgang neu ausführt.

Diese Jobs sind sehr praktisch, wenn wichtige Daten aufgrund von Aufnahme, Bearbeitung oder einem Job beschädigt worden sind. Diese Jobs können für Aufnahme, Bearbeitung und Job (ausgenommen Name) Verfahren im Pattern-Modus, Pattern-Ketten-Modus und Song-Modus und für Patch-Verfahren im Pattern-Modus verwendet werden.

Zum Ausführen des Undo-Vorgangs drücken Sie die Taste [JOB], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten. Zum Ausführen des Redo-Vorgangs drücken Sie die Taste [JOB], während Sie die Taste [SHIFT] gedrückt halten erneut.

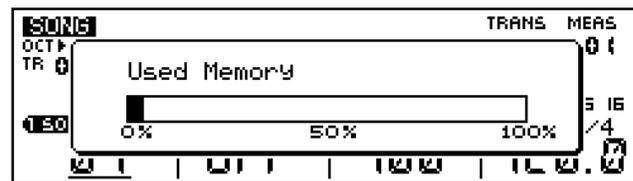
Nach einem Aufnahme-, Bearbeitungs- oder Job-Vorgang ist es immer möglich, Undo auszuführen. Entsprechend ist es auch immer möglich, Undo auszuführen, nachdem Redo ausgeführt ist, und jeder Redo und Undo Vorgang wechselt ab.

- hinweis** • Dieses Verfahren führt den gleichen Vorgang aus wie der Undo/Redo Job im Pattern Job (Seite 82), Pattern-Ketten-Job (Seite 113) und Song-Job (Seite 124).

8. Anzeige des verwendeten Speichers

In dieser Anzeige kann der momentan belegte Speicherplatz geprüft werden, so daß Sie sehen können, wieviel zusätzliche Aufnahmen möglich sind.

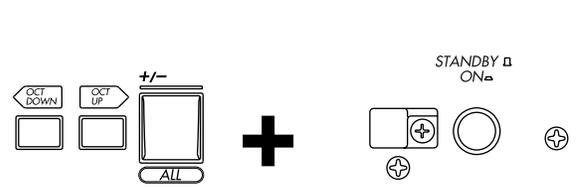
Drücken Sie die Taste F1 während die Taste [SHIFT] gedrückt gehalten wird. Die Anzeige “Used Memory” erscheint, solange diese Tasten gedrückt gehalten werden.



9. System-Initialisierung

Wenn Sie die Einstellungen des RM1x auf werkseitige Einstellungen zurückgestellt werden sollen, können Sie die Initialisierung ausführen.

- 1 Während die Tasten OCT DOWN und OCT UP und die Taste F#/Gb [ALL] rechts daneben gedrückt gehalten werden, betätigen Sie den STANDBY/ON-Schalter.



- 2 Wenn “RM1x” im Display erscheint, lassen Sie die Tasten los.
- 3 Wenn die Initialisierung ausgeführt ist, erscheint “Factory Set” kurz im Display erscheint.

VORSICHT!

Wenn das Gerät initialisiert wird, werden alle internen Speicherdaten gelöscht. Wenn Sie einige Ihrer Daten behalten wollen, müssen Sie sie vor der Initialisierung auf einer Diskette speichern.

□ Über Tasten- und Reglerkombinationen verfügbare Funktionen

In dieser Tabelle finden Sie eine Übersicht aller Funktionen, die aufgerufen oder eingestellt werden können, indem Sie zwei Tasten gleichzeitig drücken bzw. eine Taste gedrückt halten, während Sie an einem Regler drehen.

Tasten-/ Reglerkombination		Beschreibung	Seite
SHIFT	STOP	Hiermit können Sie den derzeitigen Takt als Position definieren, zu welcher der RM1x springt, wenn Sie die [STOP]-Taste drücken.	46
SHIFT	PLAY	Startet die Schleifenwiedergabe des derzeit gewählten Songs im SONG-Betrieb.	116
SHIFT	MUTE	Aktiviert den SOLO-Betrieb.	28
SHIFT	PATTERN	Wählt für alle Parameter, die Sie im PATTERN-Betrieb über die Regler editiert haben, wieder die Vorgabe.	29
SHIFT	PATT CHAIN	Wählt für alle Parameter, die Sie im PAT CHAIN-Betrieb über die Regler editiert haben, wieder die Vorgabe.	29
SHIFT	SONG	Wählt für alle Parameter, die Sie im SONG-Betrieb über die Regler editiert haben, wieder die Vorgabe.	29
SHIFT	GROOVE	Wählt für alle GROOVE-Parameter der gewählten Spur wieder die Vorgabe.	55, 119
SHIFT	PLAY FX	Wählt für alle PLAY FX-Parameter der gewählten Spur wieder die Vorgabe.	57, 119
SHIFT	MIDI DELAY	Wählt für die MIDI DELAY-Parameter der gewählten Spur wieder die Vorgabe.	60, 119
SHIFT	F1	Zeigt die beanspruchte Speicherkapazität an.	29
SHIFT	MUTE MEMORY	Speichert die MUTE MEMORY-Einstellung.	28
SHIFT	SECTION [A]~[P]	Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie eine Section-Taste betätigen, um eine Section-Änderung gemäß dem Pattern Quantize-Wert (Seite 132) zu aktivieren.	28, 132
SHIFT	Tastatur	Fügt die betreffende Note zum Arpeggio hinzu.	21, 62, 119
SHIFT	Tastatur	Löscht die betreffende Note während der Realtime-Aufzeichnung eines Pattern.	51
SHIFT	Tastatur	Löscht die betreffende Note während der Step-Aufzeichnung.	52, 118
SHIFT	Tastatur	Wählt die betreffende Note an für die Grid Step-Aufzeichnung.	53, 118
SHIFT	Tastatur	Anwahl einer einzigen Notenposition bei gleichzeitiger Deselektion aller anderen im GRID GROOVE-Submodus.	55, 119
SHIFT	Display-Regler 1~4	Halten Sie [SHIFT] gedrückt, während Sie am betreffenden Regler drehen, um größere (ungenauere) Wertänderungen zu erzielen.	26
SHIFT	Regler 1~8	Hiermit können Sie die Position des betreffenden Reglers ändern, ohne den zugeordneten Effektparameter einzustellen.	29
SHIFT	Regler 1~8	Während der Echtzeitaufzeichnung eines Pattern können Sie hiermit die betreffenden Parameterdaten löschen.	51
SHIFT	JOB	Ausführen der Undo- bzw. Redo-Funktion.	29
TRACK	TRACK [1]~[16]	Anwahl der betreffenden Spur.	27
TRACK	BPM	Anwahl der BPM-Spur im SONG-Betrieb.	116
TRACK	OCT DOWN	Führen des Cursors zur jeweils nachfolgenden Spurnummer.	25
TRACK	OCT UP	Führen des Cursors zur jeweils vorangehenden Spurnummer.	25
TRACK	Cursortasten	Führen des Cursors zu einer Spurnummer in der angezeigten Richtung.	25
TRACK	ALL	Halten Sie [TRACK] und [ALL] gedrückt, wenn sich die Regleränderungen auf alle Spuren beziehen sollen.	29
TRACK	[1]~[8]	Halten Sie [TRACK] und [1~8] gedrückt, damit sich die Regleränderungen nur auf diese acht Spuren (1~8) beziehen.	29
TRACK	[9]~[16]	Halten Sie [TRACK] und [9~16] gedrückt, damit sich die Regleränderungen nur auf diese acht Spuren (9~16) beziehen.	29
TRANSPOSE	Tastatur	Ändern der Transpositionsintervalls.	27
NUM	NUM [1]~[9], [0]	Eingabe der betreffenden Ziffer.	26
OCT UP	OCT DOWN	Aufheben der Tastaturoktavierung.	13
OCT UP	Tastatur	Maximales Vibrato für die gewählte Note.	13
OCT DOWN	Tastatur	Maximale Beugung der Note (das Intervall richtet sich nach der Pitch Bend Range-Einstellung).	13

Kapitel 1. Grundlegende Konzepte

Diese Kapitel erläutert die grundlegenden Konzepte, die Sie vor dem Einsatz des RM1x verstanden haben sollten, wie zum Beispiel die Modusstruktur und den internen Aufbau des RM1x.

1. Funktionsbaum	32
2. Aufbau des RM1x	34
3. Sequenzer-Sektion	35
4. Tongenerator-Sektion	37
5. Controller-Sektion	38
6. Effekt-Sektion	39
7. Über Disketten	42

1. Funktionsbaum

▣ PATTERN-MODUS

- PATTERN Wiedergabe, Patch seite 46
 - ▣ Aufnahme seite 49
 - Realtime Recording (Echtzeitaufnahme) seite 51
 - Step Recording (Schritt-Aufnahme) seite 52
 - Step Recording (Grid) (Schritt-Aufnahme (Gitter)) seite 54
 - GROOVE seite 55
 - PLAY FX seite 57
 - Harmonize seite 57
 - Play FX seite 58
 - MIDI DELAY (Midi-Verzögerung) seite 60
 - Delay (Verzögerung) seite 60
 - Feedback (Rückkopplung) seite 61
 - ARPEGGIO seite 62
 - Arpeggio Setting (Arpeggio-Einstellung) seite 62
 - VOICE seite 63
 - Voice Balance (Voice-Balance) seite 63
 - Effect Send (Effekt Senden) seite 64
 - VOICE EDIT seite 65
 - EG seite 65
 - Pitch Bend/Portamento seite 66
 - LFO seite 67
 - Filter seite 68
 - EFFECT seite 69
 - Type (Typ) seite 69
 - Variation edit (Variation Editieren) page 70
 - Chorus edit (Chor-Editieren) seite 71
 - Reverb edit (Nachhall-Editieren) seite 71
 - SETUP seite 73
 - Low Boost (Tiefenanhebung) seite 73
 - Knob Assign (Regler-Zuweisung) seite 74
 - Out Channel (Ausgabekanal) seite 75
 - DISK seite 76
 - Save (Speichern) seite 76
 - Load (Laden) seite 77
 - Rename (Umbenennen) seite 78
 - Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information) seite 79
 - JOB seite 80
 - Job List seite 80
 - Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)
 - Job00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen) seite 82
 - Note
 - Job01 Quantize (Quantisieren) seite 82
 - Job02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern) seite 84
 - Job03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern) seite 85
 - Job04 Crescendo (zunehmende Lautstärke) seite 86
 - Job05 Transpose (Transponierung) seite 87
 - Job06 Glide (Glide) seite 87
 - Job07 Create Roll (Wirbel erzeugen) seite 88
 - Job08 Chord Sort (Akkord sortieren) seite 88
 - Job09 Chord Separate (Akkord auftrennen) seite 89
 - Event
 - Job10 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben) seite 89
 - Job11 Copy Event (Event kopieren) seite 89
 - Job12 Erase Event (Event löschen) seite 90

- Job13 Extract Event (Event extrahieren) seite 90
 - Job14 Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen) ... seite 91
 - Job15 Thin Out (Spur ausdünnen) seite 91
 - Job16 Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren) ... seite 92
 - Job17 Time Stretch (Zeitdehnung) seite 92
- Phrase
 - Job18 Copy Phrase (Phrase kopieren) seite 92
 - Job19 Exchange Phrase (Phrase tauschen) seite 93
 - Job20 Mix Phrase (Phrasen mischen) seite 93
 - Job21 Append Phrase (Phrase anhängen) seite 93
 - Job22 Split Phrase (Phrase auftrennen) seite 94
 - Job23 Get Phrase (Phrase holen) seite 94
 - Job24 Put Phrase (Phrase ablegen) seite 95
 - Job25 Clear Phrase (Phrase löschen) seite 95
 - Job26 Phrase Name (Phrase benennen) seite 95
- Track (Spur)
 - Job27 Copy Track (Spur kopieren) seite 95
 - Job28 Exchange Track (Spur tauschen) seite 96
 - Job29 Clear Track (Spur löschen) seite 96
 - Job30 Normalize Play Effect seite 96
 - Job31 Divide Drum Track seite 97
- Pattern
 - Job32 Copy Pattern (Pattern kopieren) seite 97
 - Job33 Append Pattern (Pattern anhängen) seite 97
 - Job34 Split Pattern (Pattern auftrennen) seite 98
 - Job35 Clear Pattern (Pattern löschen) seite 98
 - Job36 Style Name (Style-Name) seite 98
- EDIT seite 99
 - Edit (Bearbeiten) seite 99
 - View Filter (Filter sehen) seite 107
- SPLIT (Song zu Pattern) seite 108
 - Split (Aufteilen) seite 108

▣ PATTERN-KETTENMODUS

- PATTERN-CHAIN-Wiedergabe seite 110
 - DISK seite 111
 - Save (Speichern) seite 111
 - Load (Laden) seite 111
 - Rename (Umbenennen) seite 111
 - Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information) seite 111
 - JOB seite 112
 - Job List seite 112
 - Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)
 - Job00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen) seite 113
 - Event
 - Job01 Copy Event (Event kopieren) seite 113
 - Job02 Erase Event (Event löschen) seite 113
 - Measure (Takt)
 - Job03 Create Measure (Takt erzeugen) seite 113
 - Job04 Delete Measure (Takt löschen) seite 113
 - Convert (Umwandeln)
 - Job05 Convert to Song (zu Song umwandeln) seite 114
 - Chain (Kette)
 - Job06 Copy Chain (Kette kopieren) seite 114
 - Job07 Clear chain (Kette löschen) seite 114
 - Job08 Chain name (Kettenname) seite 114

SONG-MODUS

SONG-Wiedergabe	seite 116
- Aufnahme	seite 117
- Realtime Recording (Echtzeitaufnahme)	seite 118
- Step Recording (Schritt-Aufnahme)	seite 118
- Step Recording (Grid) (Schritt-Aufnahme (Gitter))	seite 118
- GROOVE	seite 119
- Grid Groove (Gitter-Groove)	seite 119
- PLAY FX	seite 119
- Harmonizer	seite 119
- Play Fx	seite 119
- MIDI DELAY (Midi-Verzögerung)	seite 119
- Delay (Verzögerung)	seite 119
- Feedback (Rückkopplung)	seite 119
- ARPEGGIO	seite 119
- Arpeggio Setting (Arpeggio-Einstellung)	seite 119
- VOICE	seite 120
- Voice Balance (Voice-Balance)	seite 120
- Effect Send (Effekt Senden)	seite 120
- VOICE EDIT	seite 120
- EG	seite 120
- Pitch Bend/Portamento	seite 120
- LFO	seite 120
- Filter	seite 120
- EFFECT	seite 120
- Type (Typ)	seite 120
- Variation edit (Variation Editieren)	seite 121
- Chorus edit (Chor-Editieren)	seite 121
- Reverb edit (Nachhall-Editieren)	seite 121
- SETUP	seite 121
- Low Boost (Tiefenanhebung)	seite 121
- Knob Assign (Regler-Zuweisung)	seite 121
- Out Channel (Ausgabekanal)	seite 121
- DISK	seite 122
- Save (Speichern)	seite 122
- Load (Laden)	seite 122
- Rename (Umbenennen)	seite 122
- Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information) ..	seite 122
- JOB	seite 123
- Job List	seite 123
- Undo/Redo	
- Job00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)	seite 124
- Note	
- Job01 Quantize (Quantisieren)	seite 124
- Job02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)	seite 124
- Job03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	seite 124
- Job04 Crescendo (zunehmende Lautstärke)	seite 125
- Job05 Transpose (Transponierung)	seite 125
- Job06 Glide (Glide)	seite 125
- Job07 Create Roll (Wirbel erzeugen)	seite 125
- Job08 Chord Sort (Akkord sortieren)	seite 125
- Job09 Chord Separate (Akkord auftrennen)	seite 125

- Event	
- Job10 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben)	seite 125
- Job11 Copy Event (Event kopieren)	seite 125
- Job12 Erase Event (Event löschen)	seite 126
- Job13 Extract Event (Event extrahieren)	seite 126
- Job14 Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen) ..	seite 126
- Job15 Thin Out (Spur ausdünnen)	seite 126
- Job16 Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren)	seite 126
- Job17 Time Stretch (Zeitdehnung)	seite 126
- Measure (Takt)	
- Job18 Create Measure (Takt erzeugen)	seite 126
- Job19 Delete Measure (Takt löschen)	seite 126
- Track (Spur)	
- Job20 Copy Track (Spur kopieren)	seite 127
- Job21 Exchange Track (Spur tauschen)	seite 127
- Job22 Mix Track (Spur mischen)	seite 127
- Job23 Clear Track (Spur löschen)	seite 127
- Job24 Normalize Play Effect	seite 127
- Job25 Divide Drum Track (Drum-Spurteilen)	seite 128
- Song	
- Job26 Copy Song (Song kopieren)	seite 128
- Job27 Append Song (Song anhängen)	seite 128
- Job28 Song Name (Song-Name)	seite 128
- EDIT	
- Edit (Bearbeiten)	seite 128
- View Filter (Filter sehen)	seite 128
- SPLIT (Song zu Pattern)	seite 129
- Split (Aufteilen)	seite 129

UTILIT-MODUS

- System	seite 132
- Master tune (Master-Tune)	seite 132
- Footswitch (Fußschalter)	seite 132
- Pattern Quantize (Pattern quantisieren)	seite 132
- Memory Protect on/off (Speicherschutz ein/aus)	seite 132
- Klick mode (Metronom-Modus)	seite 133
- Klick beat (Metronom-Takt)	seite 133
- Recording count (Aufnahme-Zählung)	seite 133
- LED Display	seite 133
- Event chase	seite 133
- System exclusive (system-exklusiv)	seite 133
- Edit view (Editieren-Sicht)	seite 133
- LCD mode (LCD-Modus)	seite 133
- MIDI Setup (MIDI-Einrichtung)	seite 135
- MIDI sync (MIDI-Synchronisation)	seite 135
- MTC Start offset (MTC-Start-Versatz)	seite 135
- MIDI control (MIDI-Steuerung)	seite 135
- Echo back (Echo zurück)	seite 135
- TGM param out (TGM Parameter aus)	seite 136
- Voice setup to TG (Voice-Einrichtung auf TG)	seite 136
- Voice setup to MIDI (Voice-Einrichtung auf MIDI)	seite 136
- MIDI Filter	seite 137

2. Aufbau des RM1x

□ Fünf Sektionen

Der RM1x besteht aus fünf Sektionen: der Sequenzer-Sektion, der Tongenerator-Sektion, der Controller-Sektion, der Effekt-Sektion und der Arpeggio-Sektion.

Sequenzer-Sektion (Seite 35)

Tongenerator-Sektion (Seite 37)

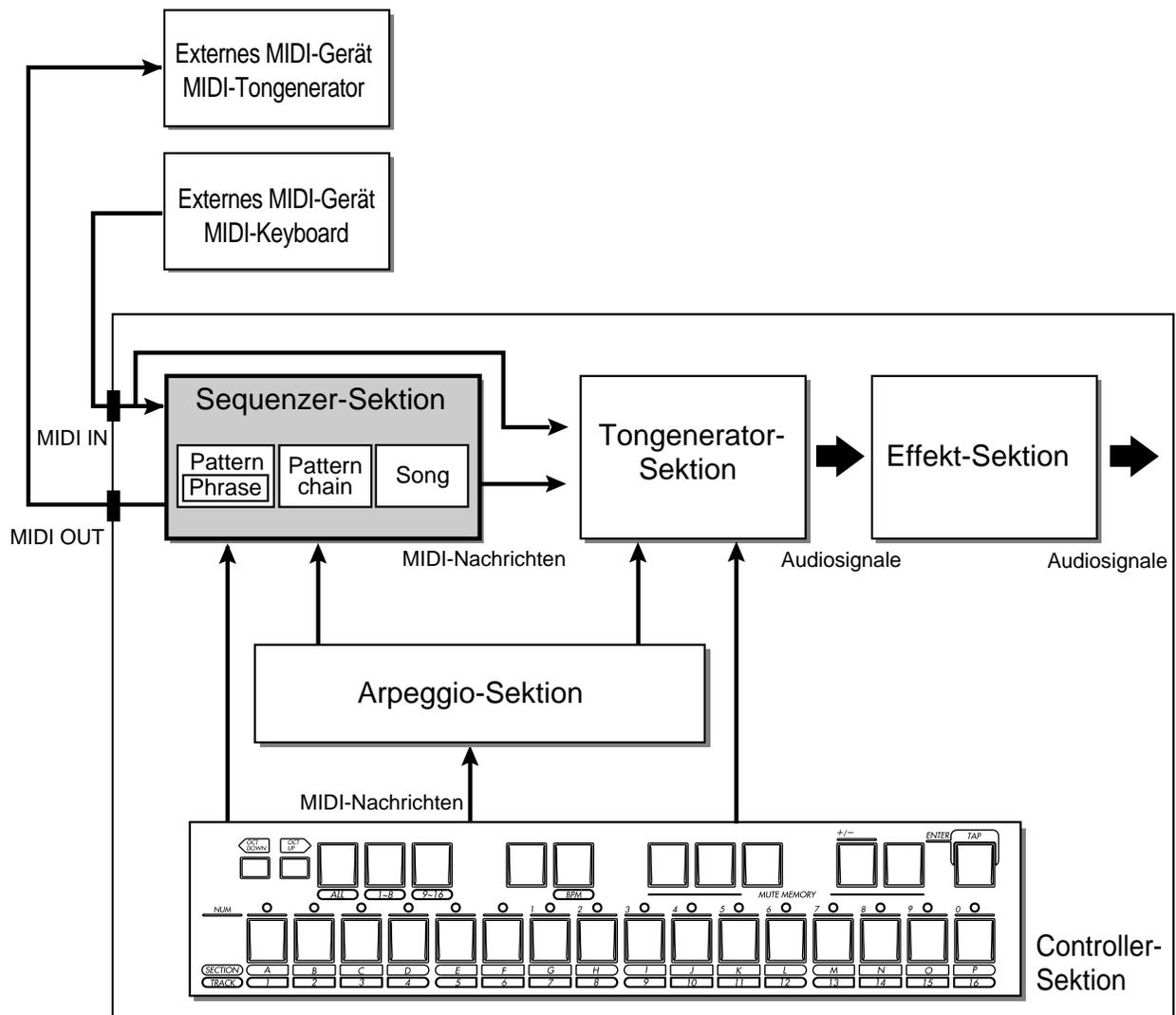
Controller-Sektion (Seite 38)

Effekt-Sektion (Seite 39)

Arpeggio-Sektion (Seite 62)

□ Wie die Sektionen untereinander verbunden sind

Die fünf Sektionen sind untereinander wie folgt verbunden.



3. Sequenzer-Sektion

Über die Sequenzer-Sektion

In dieser Sektion können Sie Songs erstellen, indem Sie Einspielungen von externen MIDI-Geräten oder von der Controller-Sektion aufnehmen und bearbeiten. Danach können Sie diese Daten wiedergeben, indem Sie sie zur Tongenerator-Sektion oder per MIDI-Nachrichten an einen externen MIDI-Tongenerator übertragen.

Die Sequenzer-Sektion kann in drei Modi betrieben werden: dem Modus "Pattern" (Seite 45), dem Modus "Pattern Chain" (Seite 109) und dem Modus "Song" (Seite 115).

Bei einer Mehrspuraufnahme können Sie jeweils eine Spur zur Zeit aufnehmen. Sie können dazu bis zu 16 Spuren verwenden.

Wenn Songs oder Patterns wiedergegeben werden, werden die Musikdaten an die Tongenerator-Sektion und an die MIDI-OUT-Anschlüsse ausgegeben. Das Ausgabeziel der Musikdaten kann für jede Spur einzeln mit dem Parameter "Out Channel" bestimmt werden (Seite 75, 121).

"Spuren" (Tracks) sind Speicherbereiche, in denen musikalische Vorführungen aufgezeichnet werden. Musikdaten können getrennt auf jeder Spur aufgezeichnet, bearbeitet und wiedergegeben werden.

Patterns

Im RM1x wird der Ausdruck "Pattern" in bezug auf ein relativ kurzes Pattern verwendet — etwa 4 bis 16 Takte — das für Wiedergabe einem Loop unterzogen wird.

"Patterns" werden erzeugt, indem bis zu 16 Parts vertikal mit Drums, Baß und Akkordunterstützung verbunden werden. Während Phrasen musikalische Daten für ein einzelnes Instrument enthalten, kombinieren Patterns zwei oder mehr Phrasen zur Erzeugung eines einzigen Hintergrundpatterns.

Patterns werden im Pattern-Modus erstellt. (Seite 45)

Der RM1x verwaltet Patterns als Styles, Sections und Phrases.

Der RM1x bietet $60 \times 16 = 960$ Patterns.

Style

"Styles" sind gruppen von bis zu 16 Patterns oder "Sections" (siehe "Section" unten), die jederzeit gewählt und in jeder Anordnung bei der Wiedergabe im RM1x PATTERN-Modus gewählt werden können. Eine Section kann das Intro des Stils sein, eine andere der Vers, eine andere die Bridge, usw.

Der RM1x bietet 60 vorgegebene Styles.

Section

"Sections" sind einzelne Komponenten, die einen "Style" (siehe oben) darstellen. Jede section spielt ein einziges "Pattern" (oben).

Für jeden Stil verfügt der RM1x über 16 Sections (A-P).

Phrase

"Phrasen" sind musikalische Phrasen für ein einzelnes Instrument, wie etwa ein Rhythmus-Muster für den Rhythmus-Part, eine Basslinie für den Bass-Part, oder ein Akkord zur Unterstützung des Gitarren-Parts. Phrasen sind die kleinsten Einheiten, die das Pattern darstellen.

Vorgabe-Phrasen und Anwender-Phrasen werden nach zwei Parametern kategorisiert: "Phrase Category" (Phrasenkategorie) und "Phrase number" (Phrasennummer). Dies erlaubt es Ihnen, effizient gewünschte Phrasen zu finden, ohne jede einzelne Phrase zu kennen.

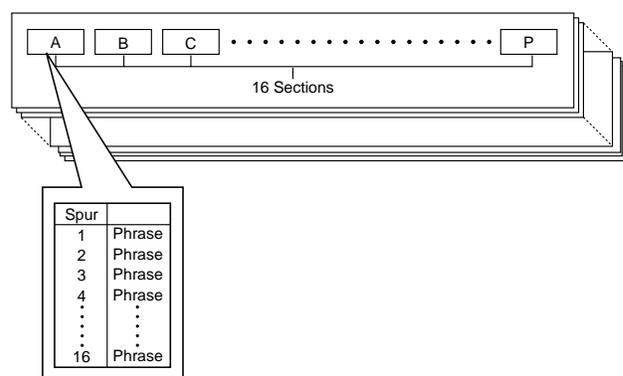
• Phrase Category (Phrasenkategorie)

Phrasenkategorie bezieht sich auf den Typ des Instruments oder der Spieltechnik. "US" weist auf eine Anwender-Phrase hin und alle anderen sind Vorgabe-Phrasen.

• Phrase number (Phrasennummer)

Phrasennummer bezieht sich auf Phrasen innerhalb der Phrasenkategorie mit einer Nummer 001 - 256. (Anwenderphrasen tragen die Nummern 001 - 256).

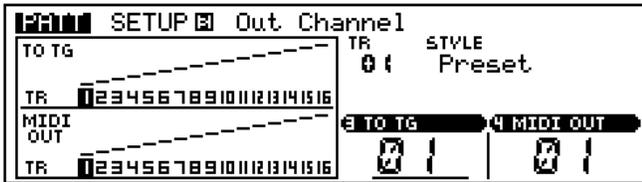
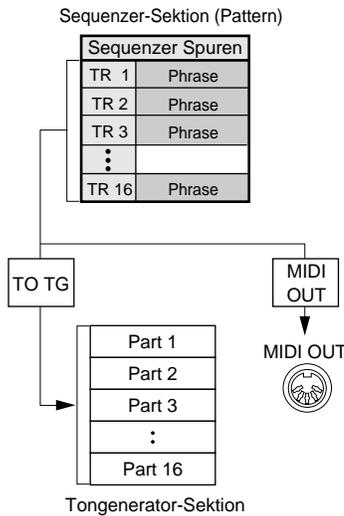
Styles (Vorgabe x 60, Anwender x 50)



Wiedergabekanäle der einzelnen Spuren

Wenn ein Pattern wiedergegeben wird, werden die Musikdaten jeder Spur des Pattern gemäß den Out-Channel-Einstellungen im SETUP Submodus an die Tongenerator-Sektion und an die MIDI-OUT-Anschlüsse gesendet. (Seite 75)

Die Daten werden entsprechend den "TO TG"-Einstellungen zur Tongenerator-Sektion gesendet, und entsprechend den Einstellungen "MIDI OUT" zu den MIDI-OUT-Anschlüssen gesendet.



Pattern Chain (Pattern-Kette)

Eine Pattern-Kette ist eine Sequenz von Patterns, programmiert im Modus PATTERN CHAIN. Die Patterns in der Pattern-Kette werden in der spezifizierten Reihenfolge abgespielt, und die Wiedergabe kann von jedem Takt in der Kette gestartet werden. Eine Pattern-Kette kann Patterns aus jedem der Vorgabe- oder Anwender-Stile des RM1x enthalten. Der RM1x hat Speicherplatz für 20 Pattern-Ketten.

Songs

"Songs" sind Stücke, die im Song-Modus des RM1x erstellt worden sind, indem Musikdaten auf Spuren aufgenommen wurden.

Der Song-Speicher des RM1x faßt 20 Songs.

Die Spurstruktur eines Songs

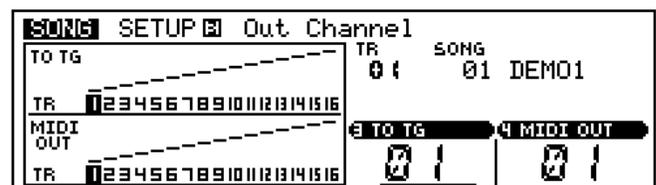
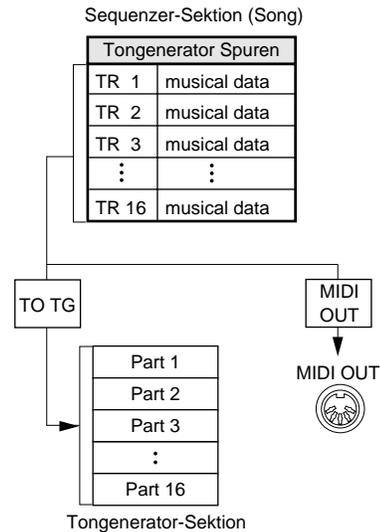
Jeder Song besteht aus 16 Sequenzerspurten und einer BMP (Tempo) Spur.

Die Sequenzerspurten werden zur Aufnahme der Musikdaten verwendet. Daten können von der Controller-Sektion usw. her kommend aufgenommen, entweder in Echtzeit oder schrittweise. Der RM1x verfügt über 16 Sequenzerspurten, jede Spur kann Musikdaten für einen Part enthalten.

Wiedergabekanäle der Sequenzerspur

Wenn ein Song wiedergegeben wird, werden die Musikdaten der Sequenzerspur und die Musikdaten jedes Pattern (wie auf der Patternspur festgelegt) an die Tongenerator-Sektion und die MIDI-OUT-Anschlüsse gesendet (wie in der Einstellung Out Channel im Submodus SETUP festgelegt). (Seite 75)

Die Daten werden entsprechend den Einstellungen der "TO TG"-Ausgangskanäle zur Tongenerator-Sektion gesendet, und entsprechend den Kanal-Einstellungen "MIDI OUT" zu den jeweiligen Kanälen der MIDI-OUT-Buchsen gesendet.



4. Tongenerator-Sektion

□ Über die Tongenerator-Sektion

Die Tongenerator-Sektion ist diejenige Baugruppe, die letztendlich die Töne erzeugt. Sie reagiert damit auf die MIDI-Nachrichten, die von der Sequenzer-Sektion, der Controller-Sektion und von den MIDI-IN-Anschlüssen gesendet werden.

Die Tongenerator-Sektion arbeitet als 16-Part-Multitimbral-Tongenerator.

□ Voices (Stimmen)

“Voices” sind einzelne Sound-Programme, die vom Tongenerator zur Erzeugung von Klängen verwendet werden. Sie können sie bearbeiten.

Es gibt zwei Arten von Voices: Die normalen Voices können ihre Tonhöhe ändern, je nach auf der Tastatur gespielten Note. Drum-Voices erzeugen dagegen für jede auf der Tastatur gespielte Note den Klang eines bestimmten Rhythmusinstrumentes.

Normale Voices bestehen aus ein oder zwei “Elementen”. Wenn Sie zwei Elemente verwenden, können Sie so entweder einen volleren Klang erzielen oder aber damit eine Voice erstellen, die je nach Tonhöhe oder Velocity komplett unterschiedlich klingt.

Drum-Voices sind spezielle Voices, in denen jeder Note ein verschiedenes Sample zugewiesen ist. Sie können den Sound jeder Note genau einstellen.

Elemente sind die Bausteine, aus denen jede Voice besteht. Ein Element seinerseits besteht aus einer gesampelten Wellenform. Sie können Tonhöhe, Klang und Lautstärke genau einstellen.

□ Bank-Nummer (MSB, LSB) und Programmnummer (Voice Number)

Der RM1x verfügt über 654 normale Voices und 46 Drum-Kit. Dies sind mehr Voices, als mit den Programmnummern 1-128 angewählt werden können. Daher werden Voices auf dem RM1x mit einer Kombination aus Bank-Nummer MSB, Bank-Nummer LSB und Programmnummer angesprochen.

Die Voices innerhalb der Bank, die durch die Bank Select Nachricht angegeben wird, werden mit Programmänderung-Nachrichten gewählt.

Jede Voice wird in einem dreidimensionalen Raum angeordnet, dessen drei Achsen durch die Koordinaten Bank Select MSB, LSB und Program Change angegeben sind (siehe Diagramm unten).

Bank-Nummer

MSB=000 : LSB=000 Normal Voices: GM System Level 1

MSB=063 : LSB=000 Normal Voices: SyBa&Ld

MSB=063 : LSB=001 Normal Voices: SyPd&Fx

MSB=063 : LSB=002 Normal Voices: SyMater 1

MSB=063 : LSB=003 Normal Voices: Band Instrument

MSB=063 : LSB=004 Normal Voices: Cls & Wind

MSB=063 : LSB=005 Normal Voices: Ethnic & Percussion

MSB=063 : LSB=006 Normal Voices: SFX

MSB=126 : LSB=000 Drum Kit

MSB=127 : LSB=000 GM Drum

□ Maximale Polyphonie

Die Tongenerator-Sektion verfügt über eine maximale Polyphonie von 32 Noten, d. h. es können 32 Töne zugleich gespielt werden, solange Sie normale Voices verwenden, die aus nur einem Element bestehen, oder aber Drum-Voices. Bei Verwendung von normalen Voices, die aus zwei Elementen bestehen, können 16 Töne gleichzeitig gespielt werden.

Die Elementzahl, die die einzelnen Voices verwenden, wird in den Voice-Listen im separaten “Listenbuch” aufgeführt.

Wenn MIDI-Nachrichten empfangen werden, deren Abarbeitung mehr gleichzeitig klingende Noten erfordert, als verfügbar sind, werden jeweils die gerade klingenden Noten ausgeschaltet, und die neu empfangenen werden wiedergegeben. Diese Art der Tonzuweisung wird “Last-Note priority” (“Letzte-Note-Priorität”) genannt.

□ Verbindungen zwischen Sequenzer- und Tongenerator-Sektion

Die Sequenzer-Sektion ist intern mit der Tongenerator-Sektion per MIDI verbunden.

Die Verbindungen zwischen den Spuren der Sequenzer-Sektion und den Parts der Tongenerator-Sektion kann festgelegt werden mit dem Out Channel-Parameter (Seite 75) “TO TG” im Submodus SETUP.

TO TG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Tongenerator-Partnummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

5. Controller-Sektion

□ Über die Controller-Sektion

Die Controller-Sektion ermöglicht Ihnen, mit Tastatur, zuweisbaren Reglern, Fußschalter usw. Musik einzuspielen und über die Sequenzer-Sektion die Tongenerator-Sektion mittelbar zu steuern. Sie können aber auch Tongenerator-Sektion und Effekt-Sektion direkt steuern.

Die Funktionen der zuweisbaren Regler können im Submodus SETUP (Seite 74) eingestellt werden.

Die Funktionen des Fußschalters können im Utility-Modus (Seite 132) eingestellt werden.

Das Ausgabe-Ziel der Musikdaten, die von der Controller-Sektion übertragen werden, wird durch die Tastatur-Spur-Einstellung (Seite 27) eingestellt. Die Musikdaten werden ausgegeben, wie spezifiziert durch die Ausgabe-Kanal-Einstellung der Tastatur-Spur, entweder zu einem der Teile des Tongenerators oder zu den MIDI-OUT-Buchsen.

□ Verhältnis zu den anderen Sektionen

In Song- und Pattern-Modus ist die Controller-Sektion mit den Parts des Tongenerators und den MIDI-OUT-Anschlüssen mittels der Keyboard-Spur (Aufnahmespur) der Sequenzer-Sektion verbunden.

Die Daten von der Controller-Sektion werden von der Keyboard-Spur zu den Parts der Tongenerator-Sektion und zu den externen MIDI-Geräten weitergereicht, wie in den Out Channel-Parameter "TO TG" and "MIDI OUT" festgelegt.

Von der Controller-Sektion aus können Sie Sequenzerspuren oder User-Phrasen aufnehmen oder auf der Tongenerator-Sektion oder externen MIDI-Geräten spielen.

- hinweis** • Die "Keyboard-Spur" ist diejenige Spur, die auf den Seiten "Song Play" und "Pattern Play" markiert ist.
- Die "Aufnahmespur" ist diejenige Spur, die mit dem Cursor auf den Seiten "Recording Standby" angewählt ist.

6. Effekt-Sektion

□ Über die Effekt-Sektion

Diese Sektion verarbeitet die Audiosignale von der Tongenerator-Sektion und fügt dabei Hall, Räumlichkeit usw. hinzu.

Der RM1x verfügt über drei Effektarten: den Reverb-Effekt (Halleffekt), den Chorus-Effekt und den Variation-Effekt.

Die Einstellungen für diese Sektion können im Submodus Effekt (Seite 69, 120) vorgenommen werden.

Die Effekt-Einstellungen für Pattern/Song können im Effekt Submodus and im Voice Submodus vorgenommen werden. Im Submodus Effect können Sie den Effekt-Typ und andere detaillierte Einstellungen der drei Effekte für jeden Song speichern, wodurch Sie das ideale akustische Ambiente für den Stil/Song erzeugen können. Im Submodus Voice können Sie den Effect Send Level der drei Effekte für jeden Part des Style/Song speichern.

Reverb-Effekt

Mit dem Reverb-Effekt wird dem Klang Nachhall zugefügt.

Im Effekt-Submodus können Sie unter 11 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Hallcharakter nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen im Modus "Effect" werden für jeden Style/Song einzeln gespeichert.

Chorus-Effekt

Der Effekt "Chorus" verleiht dem Klang mehr Räumlichkeit und Tiefe.

Im Effekt-Submodus können Sie unter 11 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Räumlichkeitscharakter nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen im Modus "Effect" werden für jeden Style/Song einzeln gespeichert.

Variation-Effect

Der Variation-Effekt bietet 43 Effekttypen inklusive Reverb und Chorus, dazu aber auch Verzerrung, Übersteuerung usw.

Im Effekt-Submodus können Sie aus 43 Effekttypen auswählen. Außerdem können Sie verschiedene Effektparameter einstellen und so den Charakter des Effekts nach Ihren Wünschen einstellen. Die Einstellungen des Modus "Effect" werden für jeden Style/Song einzeln gespeichert.

System-Effekte und Insertion-Effekte

Die Effekte der Effekt-Sektion werden nach zwei Effekttypen unterschieden: System-Effekte und Insertion-Effekte.

Auf dem RM1x sind der Reverb- und der Chorus-Effekt System-Effekte, der Variation-Effekt kann entweder als System- oder als Insertion-Effekt eingestellt werden.

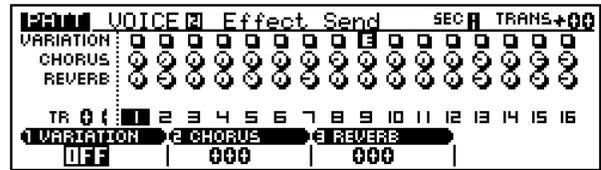
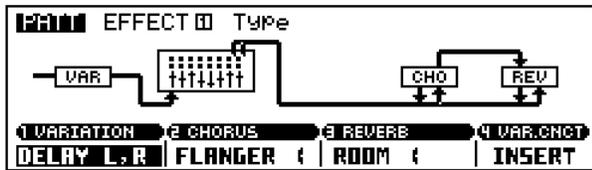
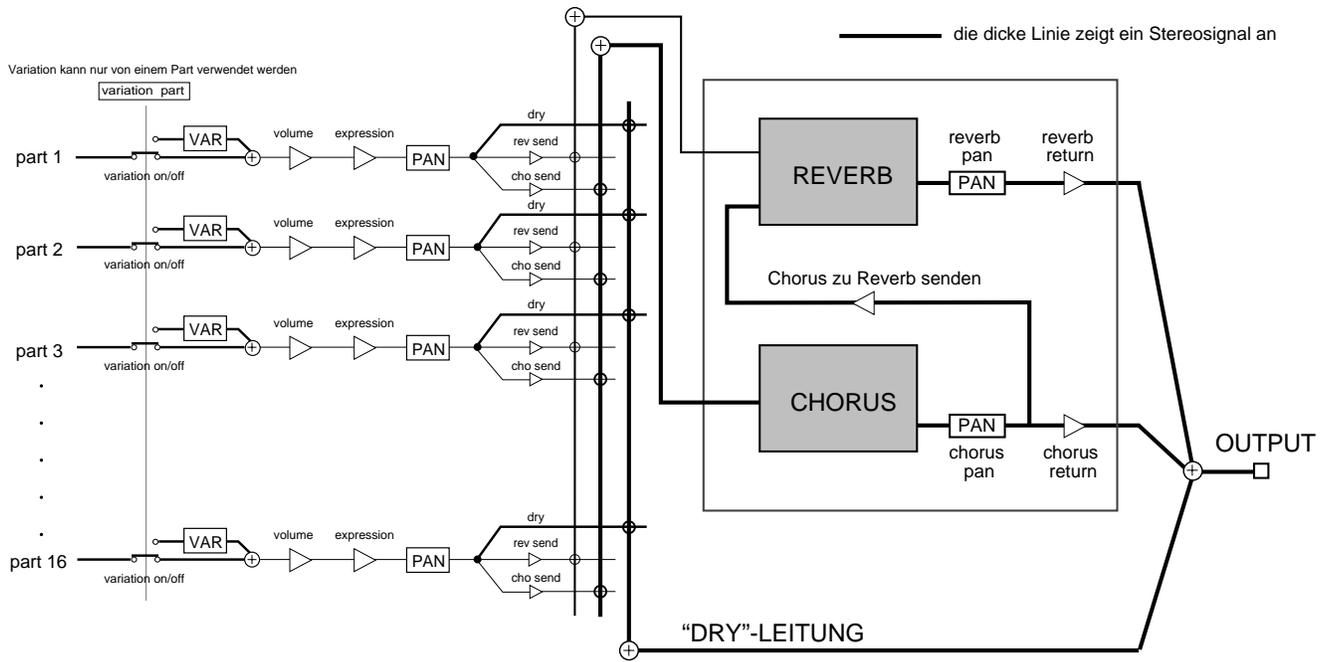
Bei einem System-Effekt werden die Signale jedes Parts des Tongenerators mit den Send-Reglern des Mixers zur Effekteinheit gesendet. Das verarbeitete Signal wird im Anteil mit dem Return-Regler eingestellt und gelangt so zurück zum Mixer.

Bei einem Insertion-Effekt wird der Effekt seriell zwischen Instrument und Mixer eingefügt und dann mit dem Parameter "Dry/Wet-Balance" (Balance zwischen Direkt- und Effektsignal) eingeregelt. Auf dem RM1x kann je ein Insertion-Effekt auf einen beliebigen Part angewendet werden.

Die Arbeitsweise der Effekte

Variation-Modus = Insertion

Wenn die Variation-Verbindung auf Insertion steht, können die drei Effekte hintereinander geschaltet werden, wie im Schaubild unten gezeigt.



Von den 16 Parts der Tongenerator-Sektion werden die Signale desjenigen Parts, der mit dem Variation-Switch 1 des Voice-Submodus entsprechend eingestellt wurde, der Variation-Effekteinheit (Seite 64, 120) zugeführt. Hier wird der Variation-Effekt dazugemischt.

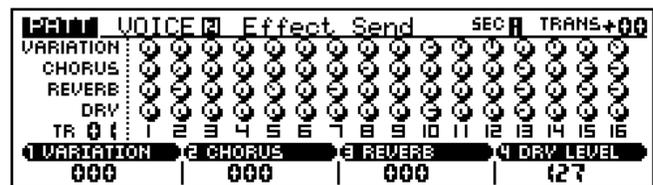
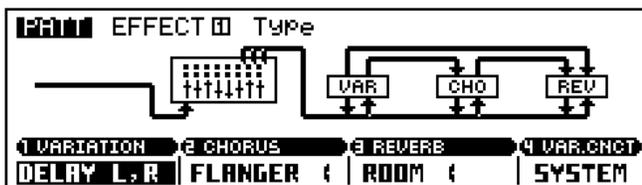
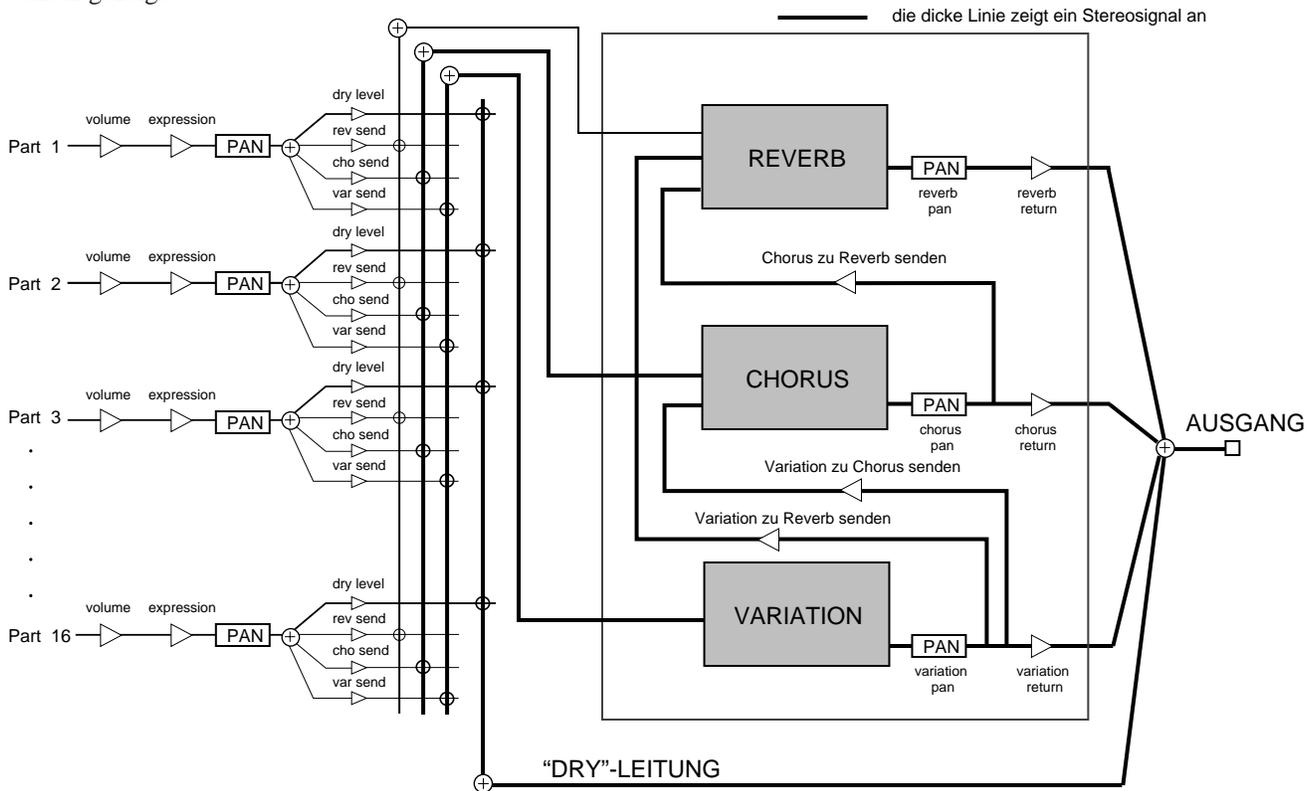
Die Signale aller Tongenerator-Parts samt des obigen Parts werden dann an die Reverb-Effekteinheit und die Chorus-Effekteinheit gesendet; entsprechend den Einstellungen der Voice-Submodus-Parametern Reverb Send Level (Seite 64, 120) und Chorus Send Level (Seite 64, 120). Hier können Sie für jeden Part die Effektstärke einstellen.

Die Stereo-Lage des Effektausgangs wird durch die Effektmodus-Einstellung von Reverb Pan (Seite 72, 121) und Chorus Pan (Seite 71, 121) bestimmt.

Eine Bus-Leitung mit dem Namen Send Chorus To Reverb (Seite 71, 121) verbindet den Chorus-Effekt zum Reverb-Effekt. Durch Verwendung dieser Bus-Leitung können Sie den Chorus-Effekt und Reverb-Effekt in Serie schalten.

• Variation = System

Wenn die Variation-Verbindung auf System steht, sind die drei Effekte so miteinander verbunden, wie im Schaubild unten gezeigt.



Die Signale aller Parts der Tongenerator-Sektion werden an die Reverb-, die Chorus- und die Variation-Effekteinheit gesendet; entsprechend der Voice-Submodus-Einstellungen Reverb Send Level (Seite 64, 120), Chorus Send Level (Seite 64, 120) und Variation Send Level (Seite 64, 120). Hier können Sie die Effektstärke für jeden Part einstellen.

Die Stereoposition der Effektausgabe wird festgelegt durch die Effekt-Modus-Einstellungen Reverb Pan (Seite 72, 121), Chorus Pan (Seite 71, 121) und Variation Pan (Seite 70, 121).

Wenn die Variation-Verbindung auf System steht, bestehen drei Busverbindungen.

Send Chorus To Reverb (Seite 71, 121) ist eine Busverbindung, die den Chorus-Effekt mit dem Reverb-Effekt verbindet.

Send Variation To Chorus (Seite 70, 121) ist eine Busverbindung, die den Variation-Effekt mit dem Chorus-Effekt verbindet.

Send Variation To Reverb (Seite 70, 121) ist eine Busverbindung, die den Variation-Effekt mit dem Reverb-Effekt verbindet.

Durch Einsatz dieser drei Busverbindungen können Sie Effekte in vielfacher Weise einsetzen; so können Sie zum Beispiel diese drei Effekte in Serie schalten oder sie voneinander trennen.

7. Über Disketten

Der RM1x beschreibt und liest Disketten, auf denen Sie selbst-erzeugte Daten speichern und mit denen Sie Daten mit anderen Geräten austauschen können. Dieser Abschnitt erläutert die vom RM1x verwendete Diskettenarten und die Handhabung von Disketten.

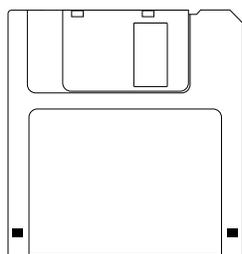
□ Diskettenarten

Der RM1x kann zwei Diskettenarten verwenden: 3,5-Zoll-2HD und 3,5-Zoll-2DD.

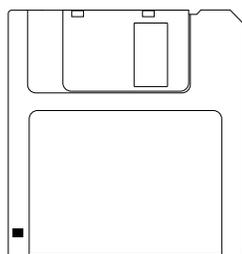
Bevor Dateien auf einer Diskette gespeichert werden können, muß die Diskette formatiert (initialisiert) werden (Seite 79).

Der RM1x formatiert 2HD-Disketten auf 1,44 MB (Megabytes) und 2DD-Disketten auf 720 KB (Kilobytes) im MS-DOS-Format. (MS-DOS ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.)

Da dieses Format sowohl im Computerbereich als auch in Yamaha-Produkten und Produkten anderer Hersteller eingesetzt wird, ist so Diskettenkompatibilität gewährleistet.



3,5-Zoll-2HD
1,44 MB

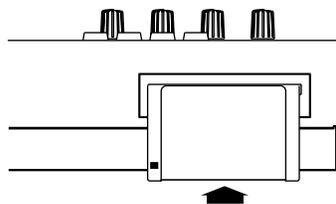


3,5-Zoll-2DD
720 KB

□ Eine Diskette einlegen

Legen Sie die Diskette mit dem Etikett nach oben und dem Schieber nach vorn in das Diskettenlaufwerk.

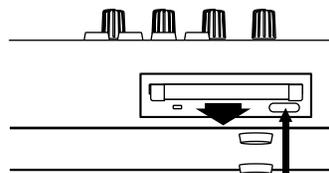
Schieben Sie die Diskette vorsichtig ein, bis sie mit einem Klick in die richtige Position einschnappt.



Vorsichtig bis zum Einrasten drücken

□ Eine Diskette entnehmen

Drücken Sie gefühlvoll die Auswurfaste, nachdem Sie sichergestellt haben, daß das Diskettenlaufwerk nicht in Gebrauch ist. Überzeugen Sie sich davon, daß die Diskette vollständig ausgeworfen worden ist, und entnehmen Sie sie dem Laufwerk.



Drücken Sie die Auswurfaste vorsicht und präzise, und stellen Sie sicher, daß die Diskette vollständig ausgegeben wurde.

Falls sich die Diskette innen verhakt hat und nicht korrekt herausgeschoben wird, drücken Sie die Auswurfaste vorsichtig noch einmal, oder schieben Sie die Diskette wieder ganz hinein und drücken dann nochmals die Auswurfaste.

Wenn die Diskettenkontrolleuchte brennt, werden Daten zwischen Diskette und RM1x übertragen. Schalten Sie das Gerät niemals aus, und versuchen Sie niemals die Diskette herauszunehmen, so lange die Diskettenkontrolleuchte brennt.

Dabei können Sie nicht nur die Diskette beschädigen, sondern auch das Diskettenlaufwerk.

□ Regelmäßige Reinigung der Schreib-Leseköpfe des Diskettenlaufwerks

Diskettenlaufwerke arbeiten mit einem hochpräzisen Magnetkopf. Wenn ein Diskettenlaufwerk lange Zeit im Einsatz ist, verschmutzen die Köpfe von den Magnetpartikeln der Diskette. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, daß beim Lesen oder Schreiben von Daten Fehler auftreten.

Um das Diskettenlaufwerk in einem guten Zustand zu halten, empfehlen wir, die Köpfe regelmäßig zu reinigen (etwa einmal im Monat).

□ Handhabung und Aufbewahrung von Disketten

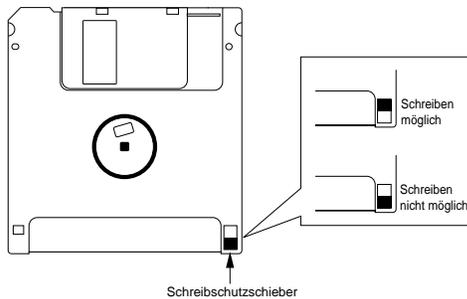
Disketten sollten nicht direktem Sonnenlicht oder extremen Temperaturen ausgesetzt oder an übermäßig feuchten oder staubigen Orten verwahrt werden.

Achten Sie darauf, daß Disketten nicht zu nahe an Objekte gelangen, die ein starkes Magnetfeld erzeugen, wie etwa Fernsehapparate oder Lautsprecher.

Vor dem Ausschalten des Gerätes sollten Sie die Diskette aus dem Diskettenlaufwerk entfernen. Wenn eine Diskette lange Zeit im ausgeschalteten Gerät liegt, kann die Diskette verschmutzen und Lese-/Schreibfehler verursachen.

❑ Versehentliches Löschen verhindern

Disketten haben einen Schreibschutzschieber, der dazu verwendet werden kann, versehentliches Löschen von Daten zu verhindern. Schieben Sie den Schreibschutzschieber von Disketten, die wichtige Daten enthalten, auf die Schreibschutzposition (das Fenster ist offen), so daß keine Daten auf die Diskette geschrieben werden können.



❑ Sicherungskopien

Die Daten auf einer Diskette können durch unvorhergesehene Ereignisse zerstört werden. Falls Sie besonders wichtige Daten haben, die Sie unbedingt behalten wollen, empfehlen wir, daß Sie sich die Zeit zum Anlegen einer Sicherungskopie nehmen.

❑ Vom RM1x verwendete Dateiformate

All Data (Alle Daten)

Mit diesem Dateityp werden alle Daten im internen Speicher des RM1x in einer einzigen Datei gespeichert.

All data umfaßt die folgenden Daten:

Songs	20
Styles	50
System Setup	1

Die Song-Daten umfassen die Musikdaten für die Songs 01-20 des Song-Modus, die Voice-Submodus- und Effekt-Submodus-Einstellungen jedes Songs, und die Einstellungen von Song Mode Play FX und Out Channel.

Die Style-Daten umfassen die Daten der acht Patterns jedes Styles ($50 \times 16 = 800$) und 99 User-Phrasen für jeden Style ($50 \times 99 = 4950$). Die Daten für jedes Pattern umfassen zusätzlich zu den Musikdaten die Einstellungen von Play Effect, Pattern Voice und Pattern Effect.

Das System-Setup enthält die Einstellungen des Utility-Modus.

Style (Anwender)

Style-Dateien enthalten alle Daten in einem Style (16 Sections und 256 User Phrases) des Pattern-Modus.

Style-Dateien enthalten die folgenden Daten.

- Musikdaten aufgenommen in Style
- Play FX Einstellungen
- Out Channel Einstellungen
- Voice Submodus Einstellungen
- Effect Submodus Einstellungen

Song

Song-Dateien speichern alle Daten eines Song des Song-Modus.

Song-Dateien umfassen die folgenden Daten.

- Die im Song aufgenommenen Musikdaten
- Play FX Einstellungen
- Out Channel Einstellungen
- Voice Submodus Einstellungen
- Effect Submodus Einstellungen

SMF

SMF (Standard MIDI File) ist ein Format für MIDI-Musikdaten, und ist ein Sequenzer-Datenformat, das von vielen Musikinstrument- und Computer-Software-Herstellern verwendet wird. Geräte, die kompatibel zu Standard MIDI File sind, können Sequenzdaten via Diskette austauschen.

SMF behandelt einen Song oder eine Section (Style) als eine einzige Datei.

Die Einstellungen von Play FX, Out Channel, Voice-Submodus und Effect-Submodus sind in einer SMF-Datei nicht enthalten.

SMF+TG Header

Wenn ein Pattern/Song in diesen Formaten gespeichert wird, werden 1 oder 2 Setup-Takte zum Anfang der Musikdaten hinzugefügt. Die Program Change, Volume, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level, Variation Send Level und Pitch Bend Sensitivity Daten werden in Form von MIDI Daten in diese Setup-Takte eingefügt.

Wenn eine mit TG-Header gespeicherte Datei geladen und dann erneut mit der TG-Header-Einrichtung gesichert wird, werden erneut Tongenerator-Setup-Daten am Anfang des Pattern/Song eingefügt, wodurch doppelte Daten bewirkt werden. Aus diesem Grund sollten Sie vor dem zweiten Sichern der Daten den Pattern/Song Job Delete Measure (Takt löschen) verwenden, um die hinzugefügten vorherigen Setup-Takte zu löschen.

Wenn eine mit einem TG-Header gesicherte Datei geladen und abgespielt wird, kann das Tempo während der Takte 1 leicht hinterherhinken. Dies hat aber keinen Einfluß auf die Wiedergabe des ursprünglichen Teils der Song-Daten.

Wenn eine mit TG-Header gesicherte Datei geladen und abgespielt wird, werden alle Einstellungen von Voice-Submodus ignoriert. Wenn Sie die Einstellungen von Voice-Submodus bewahren wollen, verwenden Sie den Pattern/Song Job Delete Measure (Takt löschen), um die hinzugefügten Setup-Takte zu löschen.

❑ Extensionen der Dateinamen

Wenn die oben erwähnten vier Datenarten vom RM1x gespeichert werden, wird dem Dateiname automatisch jeweils eine Extension (drei Zeichen, die die Dateiarart anzeigen) angehängt:

1. All Data .R1A
2. Style .R1P
3. Song .R1S
4. SMF .MID

MEMO

A large area of dotted lines for taking notes.

Kapitel 2: PATTERN-MODUS

Der PATTERN-Modus bietet 60 vorgegebene Styles — darunter Rhythmen, Beats und Instrumentalparts — die praktisch das gesamte Spektrum der Tanz- und kontemporären Musik abdecken.

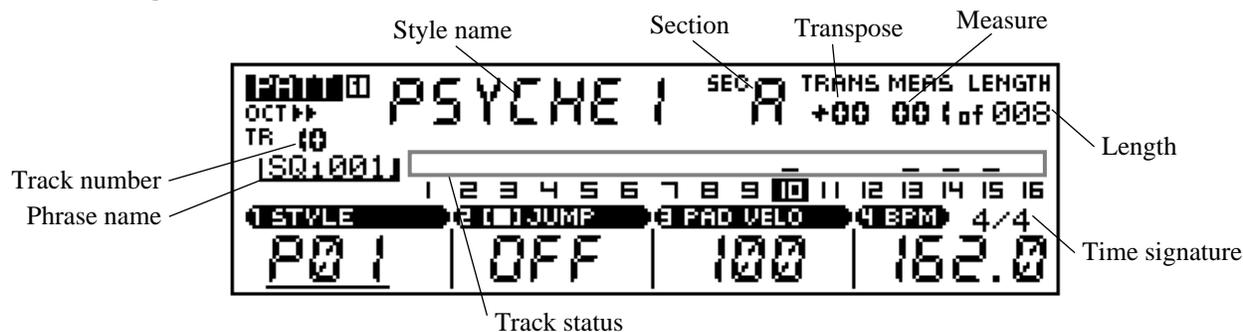
Im PATTERN-Modus können Sie bis zu 50 originale Anwender-Styles aufzeichnen, die auf gleiche Weise wie die Vorgabe-Styles verwendet werden können.

Dieses Kapitel beschreibt alle PATTERN-Modus-Operationen:

1. PATTERN-Wiedergabe.....	46
2. Aufnahme	49
3. Groove	55
4. Play FX (Wiedergabe-Effekte)	57
5. MIDI-Verzögerung.....	60
6. Arpeggio	62
7. Voice	63
8. Voice Edit	65
9. Effekte	69
10. Setup	73
11. Diskette	76
12. Job	80
13. Edit	99
14. Split	108

1. PATTERN-Wiedergabe

Wiedergabe



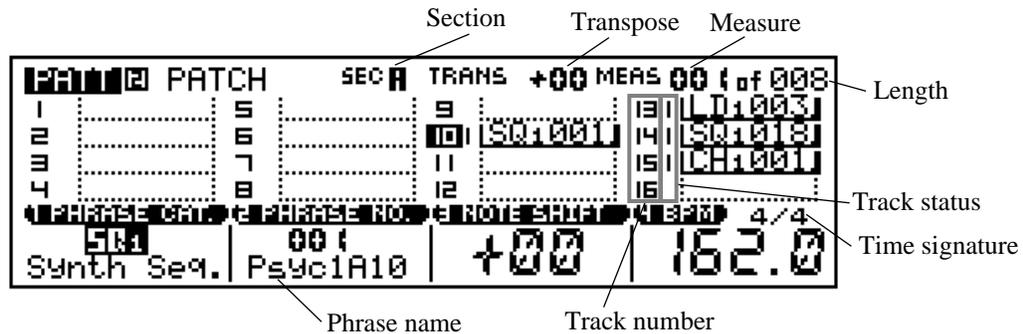
Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Style-Nummer/Name	P01 ... P60, U01 ... U50	Wählt den Stil aus.
2 Jump	OFF, 001 ... 256	Gibt den Takt an, zu dem der RM1x "springt", wenn die Taste STOP <input type="checkbox"/> gedrückt wird. Wenn "OFF" bleibt die Wiedergabe-Stelle wo sie ist, wenn die Wiedergabe gestoppt wird. Zum Spezifizieren des aktuellen Taktes drücken Sie die Taste STOP <input type="checkbox"/> während die Taste [SHIFT] gedrückt gehalten wird.
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Gibt die Noten-Velocity für die RM1x Tastatur an. Höhere Werte erzeugen lauteren Sound. Es gibt auch vier "Random Velocity" Einstellungen, die vier verschiedene Grade von zufälliger Velocity-Variation produzieren. "RND1" produziert die geringste Variation, und "RND4" die stärkste.
4 BPM	25 ... 300	Stellt das Tempo für Pattern-Wiedergabe ein.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Wiedergabe-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Wiedergabe-Ort.
Length		Zeigt die Gesamtlänge des Pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.
Section	A ... P	Zeigt die aktuelle gewählte Section. Die Section-Wahl mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 28 beschrieben ausgeführt werden.
Track Status	M, S	Zeigt SOLO oder MUTE für die Spur an. Die hervorgehobene Spur-Nummer zeigt die momentan gewählte Spur an.
Phrase name		Zeigt die momentan gewählte Phrase an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Zum Wählen eines Styles und Spielen eines Pattern

- 1 Stellen Sie sicher, daß der PATTERN-Modus gewählt ist (wenn erforderlich, drücken Sie die Taste MODE [PATTERN]. "PATT 1" sollte oben links im LC-Display erscheinen.
- 2 Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen eines Stiles (P01... P60 sind Preset-Styles. U01... U50 sind Anwender-Styles).
- 3 Wählen Sie eine Section über die Tastatur wie auf Seite 28 beschrieben.
- 4 Drücken Sie PLAY zum Starten der Wiedergabe. Die Tastenanzeige PLAY blinkt mit der aktuellen BPM-Rate, der Velocity-Balken über den aktiven Spuren zeigt den Wiedergabe-Pegel in den entsprechenden Spuren an, und der MEAS-Parameter zeigt bei der Wiedergabe den aktuellen aktiven Takt an.
- 5 Ändern Sie Sections oder andere Parameter nach Bedarf bei der Wiedergabe. Im PATTERN-Modus führt die aktuelle Section weiterhin einen "Loop" aus, bis eine andere Section gewählt oder die Wiedergabe gestoppt wird.
- 6 Drücken Sie STOP zum Stoppen nach der Wiedergabe.

Patch



Parameter	Wertebereich	Funktion
① Phrase category		Wählt die Phrasen-Kategorie.
② Phrase number		Wählt die Phrasen-Nummer.
③ Note shift	-99 ... +99	Verschiebt die Tonlage der momentan gewählten Phrase um die angegebene Zahl von Halbtönen.
④ BPM	25 ... 300	Stellt das Tempo für Pattern-Wiedergabe ein.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Wiedergabe-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Wiedergabe-Ort.
Length		Zeigt die Gesamtlänge des Pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.
Section	A ... P	Zeigt die aktuelle gewählte Section. Die Section-Wahl mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 28 beschrieben ausgeführt werden.
Track Status	M, S	Zeigt SOLO oder MUTE für die Spur an. Die hervorgehobene Spurnummer zeigt die momentan gewählte Spur an.
Phrase name		Zeigt die momentan gewählte Phrase an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

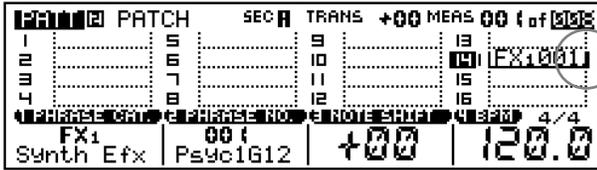
Sie können dieses Displaybild zum Erzeugen eines Pattern verwenden (durch Arrangieren von Phrasen in den 16 Pattern-Spuren) oder zum Wählen und Abspielen eines existierenden Patterns.

Zum Erzeugen eines Pattern

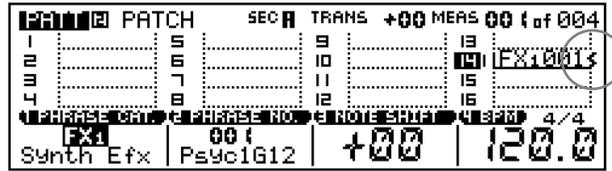
- ① Nach dem Wählen des zum Bearbeiten gewünschten Stils im PATTERN-Modus verwenden Sie die MODE [PATTERN] Taste zum Wählen des PATCH-Modus. Die Meldung "PATCH 2 PATCH" sollte oben links im LC-Display erscheinen.
- ② Wählen Sie die Section, die über die Tastatur wie auf Seite 28 beschrieben programmiert werden soll.
- ③ Stellen Sie die Länge der Section mit dem Länge-Parameter ein.
- ④ Drücken Sie die Taste PLAY zum Starten der Wiedergabe wenn der Sound des bearbeiteten Patterns mitgehört werden soll. Die Tasten-Anzeige PLAY blinkt mit der aktuellen BPM-Rate, der Velocity-Balken über den aktiven Spuren zeigt den Wiedergabe-Pegel in den entsprechenden Spuren an, und der MEAS-Parameter zeigt bei der Wiedergabe den aktuellen aktiven Takt an.
- ⑤ Wählen Sie die Spur, zu der eine Phrase über die Tastatur zugewiesen werden soll, wie auf Seite 28 beschrieben. Die entsprechende Spur-Nummer wird im Display hervorgehoben.
- ⑥ Verwenden Sie die Display-Regler 1 und 2 zum Wählen der Kategorie und Nummer der Phrase, die zu der aktuellen Spur zugewiesen werden soll (Phrasentitel bestehen aus zwei Teilen: Einer Kategorie-Abkürzung links, und einer Zahl rechts).
- ⑦ Setzen Sie die Wahl der Titel und das Zuordnen der Phrasen fort, bis das Pattern komplett ist.
- ⑧ Drücken Sie STOP zum Stoppen der Wiedergabe nach beendeter Arbeit.

Beachten Sie, daß die rechte Kante eines die Phrase-Namen umrandenden "Rahmens" im PATCH-Modus anzeigt, ob die Länge der Phrase geringer als oder gleich der des Pattern ist, oder ob sie länger als das Pattern ist.

Phrasenlänge geringer oder gleich der Pattern-Länge



Phrasenlänge größer als die Pattern-Länge



2. Aufnahme

Obwohl der RM1x mit vielen Preset-Phrasen ausgestattet ist, ermöglicht er es Ihnen auch, Ihre eigenen User-Phrase aufzuzeichnen. Sie benutzen den Phrase Recording Submodus, um diese Aufnahmen zu machen.

Der RM1x bietet grundsätzlich zwei Aufnahme-Methoden an: "realtime Recording" und "Step Recording".

Mit "Realtime Recording", operiert der RM1x als ein Tonbandgerät, wobei er die Aufführungs-Daten, beim Spielen aufzeichnet. Dieses gestattet Ihnen, alle Nuancen einer tatsächlichen Aufführung aufzuzeichnen.

Mit "Step Recording", geben Sie die Phrase Note für Note ein, beinahe als ob Sie die Noten auf ein Notenblatt schrieben.

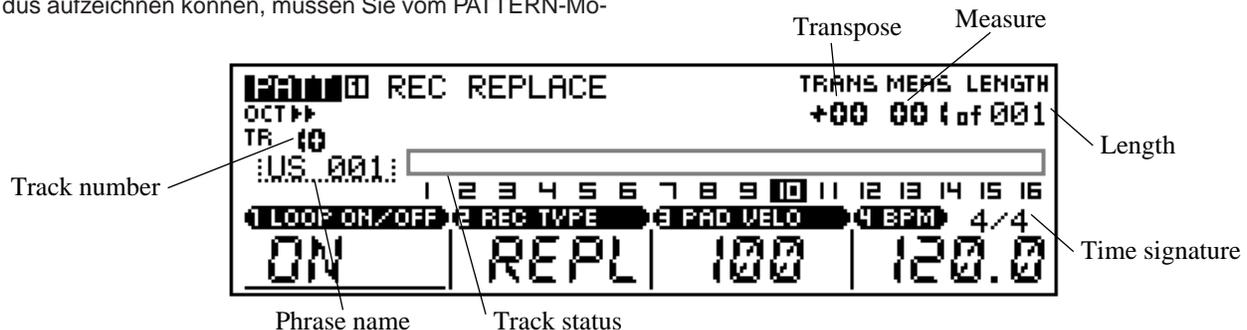
Dies gestattet Ihnen, komplizierte Phrasen zu schaffen ohne sie in Echtzeit auf dem Keyboard spielen zu müssen.

Vorbereitung zur Aufnahme

- 1 Gehen Sie zu dem VOICE Submodus und weisen Sie die Voice(s), die für die (den) Titel(n) verwendet werden soll(en), wie auf Seite 63 beschrieben.
- 2 Kehren Sie zum PATTERN-Modus zurück. Obwohl Sie sowohl im Haupt PATTERN- oder PATCH-Modus aufzeichnen können, müssen Sie vom PATTERN-Modus

starten, um den Style für die Aufnahme und den Aufnahmemodus zu wählen (REPLACE, OVERDUB, STEP oder GRID — unten getrennt beschrieben).

- 3 Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen des Style, zu dem aufgezeichnet werden soll (nur für User Styles — U01 ... U50 — sind aufnehmbar).
- 4 Verwenden Sie den Längenparameter zum Spezifizieren der Länge der Phrase, die aufgezeichnet werden soll, und des Time Signature Parameters zum Wählen des gewünschten Taktmaßes. Diese Änderungen können nur für "leere" Parameter vorgenommen werden (Patterns können mit dem Clear Pattern Job gelöscht werden — Seite 98).
- 5 Drücken Sie REC  zum Einschalten des Aufnahmebereitschafts-Modus. Die rote REC  Tasten-Anzeige leuchtet, und das PATTERN-Modus-Display erscheint, wie unten gezeigt.
- 6 Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Wählen des gewünschten Aufnahmemodus ("REPL" = REPLACE, "OVER" = OVERDUB, "PNCH" = PUNCH IN, "STEP" = STEP, und "GRID" = GRID). Zu diesem Zeitpunkt können Sie auch den Display-Regler 1 verwenden, um zu bestimmen, ob das Pattern bei der Aufnahme einem Loop unterliegt oder nicht.



	Parameter	Wertebereich	Funktion
 1	Loop on/off	ON, OFF	Bestimmt, ob das Pattern bei der Aufnahme einem Loop ausgesetzt ist.
 2	Recording type	Replace (Echtzeit) Overdub (Echtzeit) Step (Schritt) Grid (Schritt)	Wählt die Aufnahmemethode.
 3	Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... 4	Spezifiziert den Note Velocity Wert für die RM1x Tastatur. Höhere Werte produzieren einen lautereren Sound. Es gibt auch vier "Random Velocity" Einstellungen, die vier verschiedene Grade von zufälliger Velocity-Variation produzieren. "RND1" produziert die geringste Variation, und "RND4" die stärkste.
 4	BPM	25 ... 300	Stellt das Tempo für Pattern-Wiedergabe ein.
	Track Number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
	Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
	Measure		Stellt den Aufnahme-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Aufnahme-Ort.
	Length		Zeigt die Gesamtlänge der Phrase.
	Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.
	Track Status		Die hervorgehobene Spur-Nummer zeigt die momentan gewählte Spur an.
	Phrase name		Zeigt die momentan gewählte Phrase an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Aufnahmetyp

Der PATTERN-Modus bietet fünf verschiedene Phrasen-Aufnahmetypen: zwei Echtzeit-Typen und zwei Schritt-Typen.

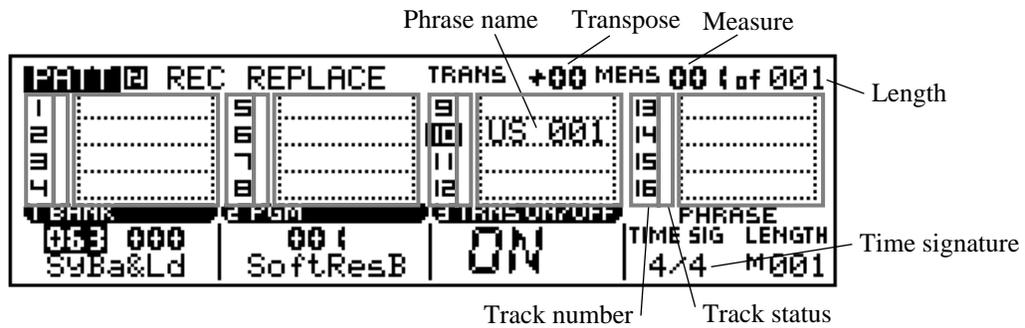
Der REPLACE-Typ zeichnet Spielen in Echtzeit auf, wobei Daten überschrieben werden, die bereits in der Ziel-Anwender-Phrase vorhanden sind. Die neuen Daten ersetzen die vorigen Daten. Diesen Modus verwenden Sie, wenn Sie eine Phrase, mit der Sie nicht zufrieden sind, oder die Sie nicht mehr brauchen, noch einmal bearbeiten wollen (Seite 51).

Der OVERDUB-Modus - der zweite Echtzeit Modus - nimmt auf die ausgewählte Phrase auf, und berührt dabei nicht die bereits vorhandenen Daten. Diese Methode benutzen Sie, um eine komplexe, Multilayer-Phrase zu schaffen (Seite 51).

Der STEP-Modus erlaubt es Ihnen, Ihre Aufführung aufzuzeichnen, in dem Sie einen "Event" nach dem anderen niederschreiben ("writing"). Dieses ist ein nicht-Echtzeit, "stepwise" (schrittweise)-Aufnahme-Methode - ähnlich dem Schreiben musikalischer Aufzeichnungen auf Noten-Blätter. Diese Methode unterstützt "overdubbing", da "events" nicht entfernt werden, es sie denn, Sie löschen sie ausdrücklich (Seite 52).

Der GRID-Type erlaubt es Ihnen, 1-Takt-Phrasen durch Eingabe von Noten in einem 16tel-Noten-"Gitter", gebildet durch die weißen Tasten in der RM1x Tastatur. Tonhöhe, Gate Time und Velocity jeder Note werden über die Display-Regler eingegeben.

Wenn der Stil, der aufgezeichnet werden soll und die Aufnahmebetriebsarten bereits im PATTERN-Modus gewählt sind, können Sie den Aufnahmebereitschaft-Modus direkt aus dem PATCH-Display abrufen. In diesem Fall erscheint das PATCH-Display wie unten gezeigt.



Parameter	Wertebereich	Funktion
Bank MSB/LSB		Wählt die Voice, die zum Spielen der Phrase verwendet wird. Siehe separates Listen-Buch.
Program number		Wählt die Voice, die zum Spielen der Phrase verwendet wird. Siehe separates Listen-Buch.
Transpose on/off		Schaltet Transponierung ein und aus.
Track Number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Aufnahme-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Aufnahme-Ort.
Length	001 ... 256	Zeigt die Gesamtlänge des Pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.
Track Status	M, S	Zeigt SOLO oder MUTE für die Spur an. Die hervorgehobene Spur-Nummer zeigt die momentan gewählte Spur an.
Phrase name		Zeigt die momentan gewählte Phrase an. Sie wählen die Nummer im Bildschirm PATCH wählen Sie die Nummer (Seite 47). Sie können den Pattern Job Phrase Name verwenden, um der Phrase einen beliebigen Phrasen-Namen zu geben (Seite 95).

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

□ Realtime Recording (Replace, Overdub)

Sie benutzen diese Aufnahme-Methode, wenn Sie Ihre Phrase in Echtzeit eingeben wollen. Sie können die Phrase direkt entweder an dem Microkeyboard, oder sonst durch ein entferntes MIDI Keyboard oder andere solche MIDI Vorrichtung eingeben. Oder Sie können eine Phrase von einem Computer oder von einem anderen Sequenzer übernehmen (Kopie).

Der RM1x bietet zwei Echtzeit Phrasen-Recording-Methoden an: REPLACE und OVERDUB.

Sie benutzen die REPLACE Methode, wenn Sie eine völlig neue Phrase schaffen wollen oder eine bestehende Phrase überschreiben wollen. Diese Methode löscht alle Daten, die in der ausgewählten Phrase schon existieren.

Sie benutzen OVERDUB, wenn Sie neue Daten auf in der Phrase schon existierenden Daten überschreiben wollen. Dieses gestattet Ihnen, komplexe, Multilayer-Phrasen aufzubauen.

- ❶ Nach dem Beenden des Verfahrens "Vorbereitung zur Aufnahme" wie oben beschrieben wählen Sie die Spur zur Aufnahme über die RM1x Tastatur wie auf Seite 27 beschrieben.
- ❷ Stellen Sie den BPM-Wert für die Aufnahme ein.
Es ist manchmal leichter, ein langsames Tempo für Echtzeit-Aufnahme einzustellen, so daß Sie ausreichend Zeit zur Eingabe der Daten haben.
- ❸ Drücken Sie PLAY  um Aufnahme zu beginnen. Der Metronomton ertönt, und sie erhalten eine festgelegte Zahl von Lead-in-Takten bis zum ersten aufgezeichneten Takt. Das Lead-in wird auch durch negative Zahlen im Parameter "MEAS" angezeigt.
Spielen Sie den erforderlichen Part entweder auf der RM1x Tastatur oder über ein externes MIDI-Keyboard.
- ❹ Drücken Sie STOP , wenn die Aufnahme beendet werden soll. Der normalen PATTERN-Spielmodus wird automatisch neu gewählt, wenn die Aufnahme gestoppt wird, und Sie kehren automatisch zum Anfang (ersten Takt) des Pattern zurück.
- ❺ Wiederholen Sie Schritt 1 bis 4 nach Bedarf zur Aufnahme anderer Spuren.
Wenn Sie eine falsche Note eingeben, können Sie sie in einer nachfolgenden Runde durch Drücken der [SHIFT]-Taste zusammen mit der Taste der gleichen Note entfernen. Halten Sie die beiden Tasten gedrückt, während die Aufnahme über die Stelle passiert, wo die ursprüngliche (schlechte) Note eingegeben wurde.

hinweis

- Sie können Pattern-Job "00" (Undo/Redo) benutzen, um eine gerade gemachte Aufnahme zu löschen. Dieses gestattet Ihnen, Daten, die Sie unabsichtlicherweise überspielt haben, zurückzubekommen (Seite 82).
- Vergewissern Sie sich, andere angemessene Parameter (wie z.B. Tempo, Klick-Beat, Klick-Modus, und Aufnahme Count, siehe Seite 133), zu setzen, vor Aufnahme-Beginn.
- Falls Sie getreue Aufnahme von Velocity-Werten wünschen, geben Sie die Daten über ein externes MIDI-Keyboard ein.

Step Recording

Sie benutzen diesen Aufnahme-Modus, um eine Note für Note Aufnahme herzustellen. Dabei setzen Sie die passende Werte für die Länge, Velocity usw. fest.

Wenn EVENT TYPE = Note:

Track number Pointer Event type

Time signature

Wenn EVENT TYPE = PB:

Track number Pointer Event type

Time signature

Wenn EVENT TYPE = CC:

Track number Pointer Event type

Time signature

Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Pointer		Aktuelle Notenposition.
2 Step	0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0480, 0960, 1920	Die "Größe" des aktuellen Aufnahmeschritts. Bestimmt, in welche Position der Zeiger fortschreitet, nachdem eine Note eingegeben ist.
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... 4	Der Velocity-Wert der einzugebenden Note.
3 Value	-8192 ... +8191 (EVENT TYPE=PB), 000 ... 127 (EVENT TYPE=CC), PAD	Spezifiziert den Wert für andere Event-Typen als "Note". Dieser Parameter erscheint nur, wenn ein anderer EVENT TYPE als "Note" gewählt ist. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den spezifizierten Wert einzugeben.
4 Gate time	001 ... 200	Die Länge der eingegebenen Note. Zur Erzeugung von Legato, Staccato und anderen Effekten.
<input type="checkbox"/> F1 Rest		Gibt eine Verweilzeit der aktuell gewählten Notenlänge an der Notenzeigerposition ein.
<input type="checkbox"/> F2 Tie		Verlängert die vorher eingegebene Note durch "Anbinden" einer anderen Note der gleichen Länge und Höhenlage.
<input type="checkbox"/> F3 Delete		Löscht die Note oder den Akkord am Noten-Zeiger.
<input type="checkbox"/> F4 BkDelete		Bewegt den Noten-Zeiger um die aktuell gewählte Notenlänge zurück und löscht die entsprechende Note oder den Akkord.
Track Number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Event type	Note, PB, CC[000] ... CC[119]	Spezifiziert die Art des einzugebenden Events.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

- ❶ Nach dem Beenden des Verfahrens "Vorbereitung zur Aufnahme" wie oben beschrieben wählen Sie die Spur zur Aufnahme über die RM1x Tastatur wie auf Seite 27 beschrieben.
- ❷ Drücken Sie PLAY , um Aufnahme zu beginnen. Die STEP-Aufnahmeanzeige wie oben erscheint.
- ❸ Verwenden Sie die Display-Regler zum Einstellen der Parameter STEP, PAD VELO und GATE nach Bedarf.
- ❹ Geben Sie eine Note ein.
Wenn die Notenparameter spezifiziert sind, kann die Note einfach durch Spielen der entsprechenden Taste an der RM1x Tastatur (oder am externen MIDI-Keyboard) eingegeben werden. Ein Punkt entsprechend der eingegebenen Note erscheint im Noten-Display, und der Noten-Zeiger schreitet zur nächsten Notenposition fort. Akkorde können eingegeben werden, indem der Noten-Zeiger einfach zurück zu einer Note bewegt wird und eine andere Note an der gleichen Stelle eingegeben wird (dies kann so oft wie gewünscht wiederholt werden. Siehe "Bewegen im Noten-Display" unten). Während der STEP-Aufnahme können Sie die Taste PLAY , um die Wiedergabe zu beginnen und das aufgezeichnete Material zu überwachen.
- ❺ Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis die aktuelle Spur fertig ist, und drücken Sie dann STOP  zum Beenden der Aufnahme.

- hinweis** • Unter der Step-Aufnahme geschieht die Noten-Registrierung, wenn Sie die Taste(n) loslassen und nicht wenn Sie sie drücken. Dadurch wird es leichter, einen Block-Akkord einzugeben; Sie können die Noten einzeln eingeben und gemeinsam freigeben.

Das Noten-Display

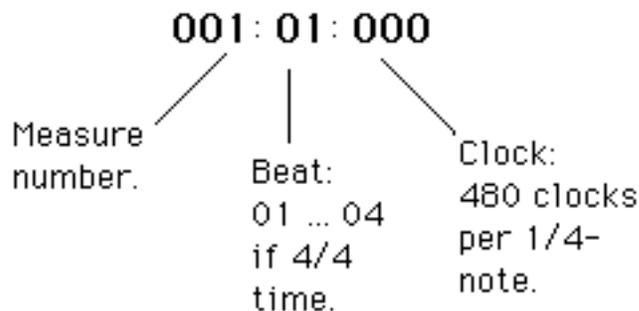
Das Noten-Display zeigt die Daten für bis zu vier 1/4-Noten gleichzeitig (also einen Takt in 4/4 Zeit). Jedes Dreieck im Display steht für einen 32stel Notenschritt. Wenn das gewählte Taktmaß in mehr als vier 1/4 Noten pro Takt resultiert, rollt das Display weiter, um die zusätzlichen Noten zu zeigen.

Bewegen im Noten-Display

Verwenden Sie den Display-Regler 1, um den Noten-Zeiger zu der Position zu bewegen, wo eine Note eingegeben werden soll, oder zu einer Note, die gelöscht werden soll. Sie hören die betreffende Note oder den Akkord, wenn der Noten-Zeiger zu dem vorhandenen Noten-Zeichen bewegt wird. Wenn der Noten-Zeiger über das Ende des Noten-Displays hinweg bewegt wird, erscheint der nächste Takt. Wenn Sie über den letzten Takt in der Phrase hinwegbewegen, erscheint der erste Takt der Phrase.

Das numerische POINTER-Display

Der Zeiger-Bereich der Step-Aufnahme-Anzeige zeigt die aktuelle Position des Noten-Zeigers in Takten, 1/4-Noten Taktschlägen und Clocks (pro 1/4 Note gibt es 480 Clocks). Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Takt Sie bei der Aufnahme im Noten-Display sehen, prüfen Sie das POINTER-Display.



PAD-Eingabe von Nicht-Noten-Werten

When an event type other than "Note" is selected during step recording, values can be entered via the RM1x keyboard when the VALUE parameter is set to PAD.

• PB Events

Wenn der Pitch Bend (PB) Event-Typ gewählt ist und der VALUE-Parameter auf PAD gestellt ist, ist der gesamte -8192...+8191 Parameterbereich zu der Tastatur des RM1x zugewiesen.

While holding the [OCT UP] button, pressing the leftmost key enters the value "±0000," and each key to the right increases the value by approximately 341 per semitone. The rightmost key enters "+8191."

While holding the [OCT DOWN] button, pressing the rightmost key enters the value "±0000," and each key to the left decreases the value by approximately 341 per semitone. The leftmost key enters "-8192."

The keyboard can be used without holding the [OCT UP] or [OCT DOWN] button, but in this case the center key produces a value of "±0000" while keys to the left and right decrease and increase the value by approximately 341 per semitone, respectively. The leftmost key enters "-4096" while the rightmost key enters "+4096."

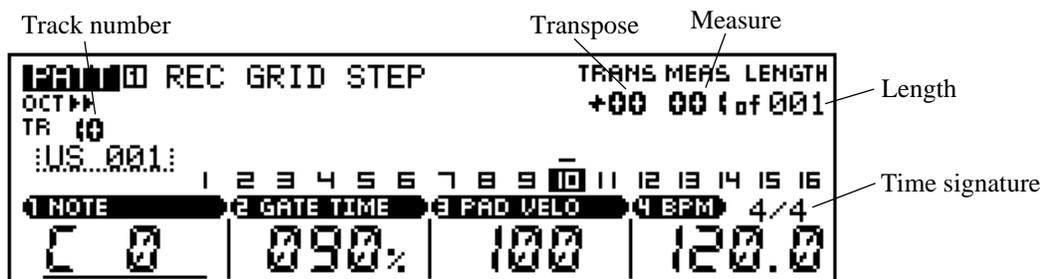
• CC Events

When the Control Change (CC) event type is selected and the VALUE parameter is set to PAD, the full 000 ... 127 parameter range is assigned to the RM1x keyboard.

The leftmost key enters a value of "000," and each key to the right increases the value by 5 or 6 per semitone. The rightmost key enters "127."

Step Recording (Grid)

Der GRID-Aufnahmemodus erlaubt schnelle, leichte Aufnahme von Ein-Takt-Phrasen über ein 16tel-Noten-„Gitter“, gebildet durch die weißen Tasten in der RM1x Tastatur.



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Note	C-2 ... G8	Spezifiziert die Tonhöhe der einzugebenden Note.
2 Gate time	001% ... 999%	Die Länge der eingegebenen Note. Zur Erzeugung von Legato, Staccato und anderen Effekten.
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Der Velocity-Wert der einzugebenden Note.
4 BPM	025 ... 300	Stellt das Tempo für Pattern-Wiedergabe ein.
Track Number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Wiedergabe-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Wiedergabe-Ort.
Length		Zeigt die Gesamtlänge des Pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Pattern ein.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

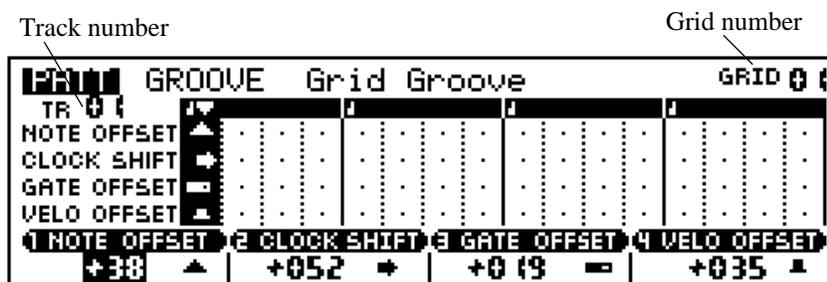
- Nach dem Beenden des Verfahrens „Vorbereitung zur Aufnahme“ wie oben beschrieben wählen Sie die Spur zur Aufnahme über die RM1x Tastatur wie auf Seite 27 beschrieben.
- Drücken Sie **PLAY** , um Aufnahme zu beginnen. Die GRID-Aufnahmeanzeige wie oben erscheint.
- Verwenden Sie die Display-Regler zum Einstellen der Parameter NOTE (Tonlage), GATE TIME und PAD VELO nach Bedarf. Der Parameter NOTE kann ebenfalls mit der betreffenden Taste in der RM1x Tastatur eingestellt werden, während die Taste [SHIFT] gedrückt gehalten wird.
- Geben Sie eine Note ein.
Wenn die Notenparameter spezifiziert sind, kann die Note an jeder 1/16-Notenposition innerhalb des 1-Takt-Patterns einfach durch Spielen der entsprechenden weißen Taste an der RM1x Tastatur eingegeben werden. Jede der 16 weißen Tasten entspricht einer 16tel Note. Wenn eine Note im Gitter eingegeben wird, leuchtet die entsprechende LED auf. Noten können einfach „gelöscht“ werden, indem die betreffende weiße Taste erneut gedrückt wird, so daß die Anzeige erlischt. Nur Noten mit momentan spezifizierter Tonhöhe werden durch die Tasten-LEDs angezeigt. Akkorde können einfach durch Eingeben einer Note mit einer anderen Tonlage an der gleichen Stelle eingegeben werden. Wenn ein ungewöhnliches Taktmaß wie 5/4 eingegeben ist, können die Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] verwendet werden, um das Gitter zu verschieben, so daß Zugang zu zusätzlichen Notenpositionen möglich ist. Während der GRID-Aufnahme können Sie die Taste **PLAY**  drücken, um die Wiedergabe zu starten und das aufgezeichnete Material zu überwachen.
- Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis die aktuelle Spur fertig ist, und drücken Sie dann **STOP**  zum Beenden der Aufnahme.

3. Groove

Grid Groove

Die Grid Groove-Funktion des RM1x erlaubt es, die Tonhöhe, das Timing, die Länge und die Velocity von Noten in einer spezifizierten Spur über ein 1-Takt 1/16tel-Noten-Gitter einzustellen, um "Grooves" zu erzeugen, die mit präzisiertem sequenzerartigem Programmieren nicht möglich sein würden. Die Grid Groove-Funktion beeinflusst Pattern- und Arpeggio-Wiedergabe ohne die Sequenzdaten zu ändern. Die Grid Groove Einstellungen werden einzeln im Speicher für jeden Anwender-Style bewahrt, aber wenn sie auf einen Vorgabe-Style angewandt werden, gehen die Grid Groove-Einstellungen verloren, sobald ein anderer Style gewählt wird.

- hinweis** • Wenn die Anzeige GRID GROOVE erscheint, wird durch Spielen der RM1x Tastatur kein Ton erzeugt und Solo-Zuweisungen können nicht geändert werden.



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	Note offset	-99 ... 00 ... +99	Hebt oder senkt die Tonlage der gewählten Note(n) in Cent-Schritten.
2	Clock shift	-120 ... 000 ... +120	Verschiebt die Zeitgabe der gewählten Note(n) in Clock-Schritten vorwärts oder rückwärts.
3	Gate offset	-120 ... 000 ... +120	Verlängert oder verkürzt die gewählte(n) Note(n).
4	Velocity offset	-127 ... 00 ... +127	Steigert oder senkt die Velocity der gewählte(n) Note(n).
	Track Number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
	Grid Number	-36 ... +36	Zeigt die Grid-Nummer.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

- Aus dem Modus PATTERN oder PATCH drücken Sie die Taste SUB MODE [GROOVE], um zum Grid Groove-Display zu gehen.
 - Drücken Sie die Taste PLAY , um die Pattern-Wiedergabe zu starten, wenn Sie die Pattern-Wiedergabe beim Einrichten der Groove überwachen wollen.
 - Wählen Sie die Spur, die mit der RM1x Tastatur bearbeitet werden sollen, wie auf Seite 27 beschrieben.
 - Wählen Sie mit den weißen Tasten an der RM1x Tastatur die einzustellen gewünschte Notenposition. Der GRID-Parameter oben rechts im Display kann ebenfalls zum Wählen von Noten-Positionen verwendet werden. Gewählte Noten-Positionen werden im Gitter des LC-Displays hervorgehoben, und die Anzeigen auf entsprechenden Tasten auf der Tastatur leuchten auf. Jede weiße Taste entspricht einer 16tel Note im 1-Takt Groove. Durch Drücken der gleichen Taste wird die entsprechende Noten-Position ein und aus. Sie können auch eine einzelne Noten-Position wählen und alle anderen gleichzeitig durch Drücken einer weißen Taste freigeben, während die Taste [SHIFT] gedrückt gehalten wird.
 - Stellen Sie die Groove-Parameter nach Bedarf für die gewählten Notenpositionen mit den Reglern NOTE OFFSET, CLOCK SHIFT, GATE OFFSET und VELO OFFSET ein. Symbole, die anzeigen, daß der Offset angelegt ist, erscheinen an den betreffenden Stellen. Die Symbole zeigen auch die Richtung des Offset und den etwaigen Grad des Offset an. Wenn das Pattern länger als 1 Takt ist, gelten die Groove-Einstellungen auf gleiche Weise für jeden Takt des Pattern.
- hinweis** • Wenn das Pattern, zu dem Grid Groove angelegt wird, ein Taktmaß von mehr als 4 Taktschlägen (z.B. 6/4, 12/8) hat, wird der 5. Taktschlag auf gleiche Weise beeinflusst wie der erste Takt im Grid Groove Display, entspricht der 6. Taktschlag dem 2. Taktschlag im Display und so weiter.

Aufnahme der Grid-Groove-Einstellungen

Die Grid-Groove-Einstellungen können in die Sequenzdaten eingefügt werden, wie im folgenden beschrieben.

- ❶ Nehmen Sie die Grid-Groove-Einstellungen wie oben beschrieben vor.
- ❷ Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um zum Pattern-Wiedergabemodus zurückzugehen.
- ❸ Drücken Sie die Taste REC , um den Aufnahmebereit-schaft-Modus zu aktivieren.
- ❹ Stellen Sie den Parameter REC TYPE auf "OVERDUB".
- ❺ Drücken Sie die Taste PLAY  zum Beginn der Aufnahme. Sie brauchen keine neuen Daten aufzunehmen; die Grid-Groove-Einstellung wird automatisch aufgezeichnet.
- ❻ Drücken Sie die [STOP]  -Taste zum Stoppen der Aufnahme nach dem einmaligen Spielen des Pattern. Die Grid-Groove-Einstellungen werden automatisch initialisiert, wenn die Aufnahme gestoppt wird.

4. Play FX (Wiedergabe-Effekte)

Der Play-FX-Submodus gestattet Ihnen, verschiedene Pattern-Wiedergabe-Parameter, einschließlich Note-Timings, Gate-Timings, und Velocity anzupassen, ohne die Sequenzdaten zu beeinflussen. Die PLAY-FX-Einstellungen beeinflussen sowohl Pattern- als auch Arpeggio-Wiedergabe. Der Submodus gibt Ihnen ein hohes Level an Kontrolle über Wiedergabe-Timing und Artikulation, und über Parameter wie Beat Stretch, Clock Shift, Gate Time und Velocity Offset. Der PLAY-FX-Submodus enthält ein Harmonize-Merkmal, das Unison-Harmonie, Oktaven-Harmonie und die Hinzufügung von Parallel-Harmonie für noch weitere Flexibilität bei der Tongestaltung bietet.

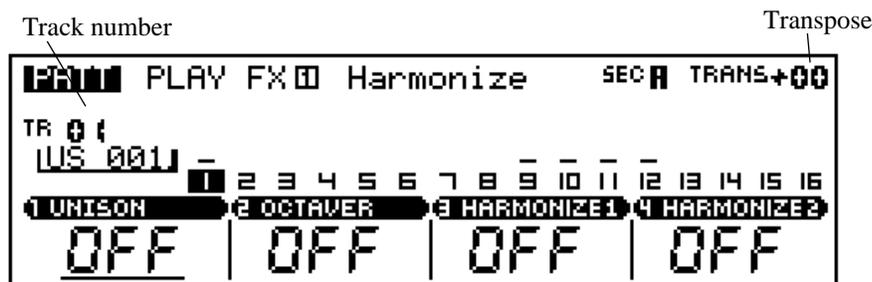
Jeder Stil speichert seine eigenen PLAY-FX-Settings. Wenn Sie zu einem anderen Stil überwechseln, treten die Settings des neuen Stils automatisch in Kraft. Beachten Sie, daß die Spiel-Effect-Settings in allen 16 Sektionen innerhalb des Stiles gelten.

Sie können gewählte Pattern weiter wiedergeben während der Arbeit im PLAY-FX-Submodus. Die Sequenzer-Tasten (▶, ◻, ◻, ◻, ◻ / ▶) operieren weiter. Dieses bedeutet, daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten.

□ Harmonize

Das Harmonize-Feature fügt den RM1x Spieleffekten bedeutende Flexibilität hinzu, indem es Unison-Harmonisierung erlaubt, um gezielte Phasenverschiebung-Effekte, Oktaven-Harmonie und die Hinzufügung von 2 parallelen Harmonielinien zu bieten.

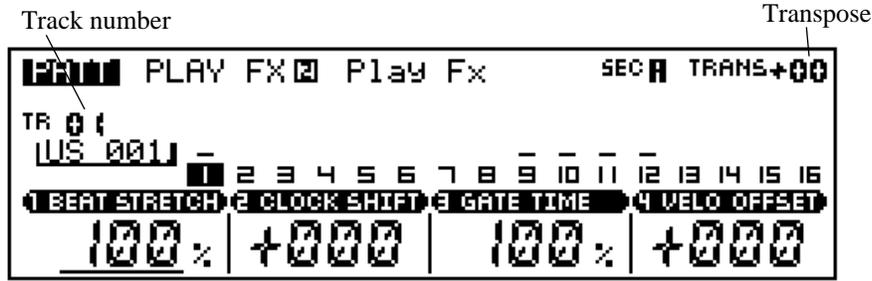
Die Harmoniser-Einstellungen werden einzeln im Speicher für jeden Anwender-Style bewahrt, aber wenn sie auf einen Vorgabe-Style angewandt werden, gehen die Harmonizer-Einstellungen verloren, sobald ein anderer Style gewählt wird.



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Unison	OFF, x2 ... x8	Definiert die Anzahl von zu spielenden Unison-Noten (in der gleichen Tonlage). Kann verwendet werden, um den Sound zu "verdichten" und gezielte Phasenverfälschungseffekte zu erzielen.
2 Octaver	-10 ... OFF ... +10	Produziert eine Oktavenharmonie-Linie in der vorgeschriebenen Anzahl der Oktaven über oder unter den Originalnoten.
3 Harmonize 1	-99 ... OFF ... +99	Produziert eine Parallel-Harmonielinie in der vorgeschriebenen Anzahl von Halbtönen über oder unter den Originalnoten.
4 Harmonize 2	-99 ... OFF ... +99	Produziert eine Parallel-Harmonielinie in der vorgeschriebenen Anzahl von Halbtönen über oder unter den Originalnoten.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Play Fx



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Beat stretch	25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%	Stellt proportional die Wiedergabelänge von Phrasen auf der Spur ein. Wenn das Metrum auf 4/4 eingestellt ist und die Skalenzeit dann auf 50% gestellt wird, wird das Metrum auf 2/4 komprimiert, während die Einstellung auf 75% das Metrum auf 3/4 komprimiert. Eine Skalenerweiterung von 150% erweitert das Metrum auf 6/4; eine Erweiterung auf 200% erweitert das Metrum auf 8/4. Beachten Sie auch, daß das Timing sich entsprechend ändert. Bei einer Skala von 50% wird eine Viertelnote in der Original-Phrase in eine Achtelnote umgewandelt; bei 66% in eine Viertel-Triole; bei 75% in eine punktierte Achtelnote; bei 150% in eine punktierte Viertelnote; bei 200% in eine halbe Note. Dieses "scale time" Feature macht es leicht, komplizierte Rhythmen innerhalb Ihrer Pattern aufzustellen.
2 Clock shift	-480 ... 0 ... +480	Verschiebt das Wiedergabe-Timing in Clock-Cycle-Schritten. Einzelheiten siehe unten.
3 Gate time	000% ... 100% ... 200%	Modifizierer von Gate Time, zur Einstellung der originalen Gate-Time-Werte. Einzelheiten siehe unten.
4 Velocity offset	-127 ... 0 ... 127	Offset-Wert, angelegt, auf die originalen Velocity-Werte. Einzelheiten siehe unten.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

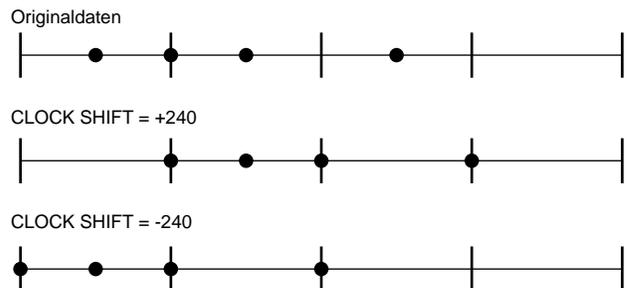
Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Clock Shift (Zeitliche Position)

Mit diesem Parameter können Sie die zeitliche Position der Spur um die angegebene Anzahl von Clock-Impulsen vor- oder zurückverschieben.

Beim RM1x entspricht ein Clock-Impuls dem 480sten Teil einer Viertelnote.

Ein negativer Wert verschiebt die Spur in Richtung Song-Anfang, ein positiver Wert verschiebt die Spur in Richtung Song-Ende. Die Einstellung "+480" verzögert z. B. die Wiedergabe um ein Viertel.



- hinweis** • Sie können die Wiedergabe nicht vor den Startzeitpunkt verlegen. Wenn Sie den Wert z. B. auf -300 stellen, werden alle Song-Daten der Aufnahme, die sich innerhalb der ersten 300 Clock-Impulse befinden, genau auf den Startzeitpunkt verschoben.

Gate Time (Notenlänge)

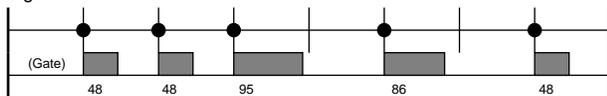
Dieser Wert ändert die Notenlängen der Noten einer einzelnen Spur. Dabei wird die Originallänge der Noten mit dem angegebenen Prozentwert multipliziert [sorry, but this is mathematically incorrect!].

Die Gate Time ist die Zeit, die eine Note gehalten wird. Beim Legatospiel entspricht die Gate Time (die Notenlänge) jeder Note dem eigentlichen Notenwert.

Wenn Sie diesen Wert auf 100% stellen, bleibt die Original-Notenlänge erhalten. Wenn Sie einen Wert unterhalb 100% einstellen, werden die Notenlängen verkürzt (mehr staccato), höhere Werte verlängern die Noten (mehr legato).

Wenn die resultierende Notenlänge den Wert 1 unterschreiten würde, wird der Wert 1 eingesetzt.

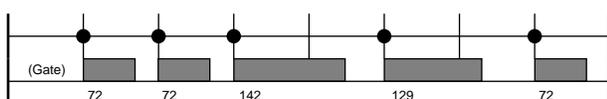
Originaldaten



Gate Time Modifizierer = 50%



Gate Time Modifizierer = 150%

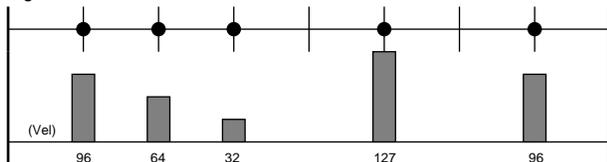


Velocity Offset (Anschlagsdynamik-Offset)

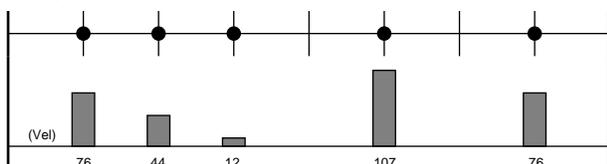
Mit diesem Parameter kann dem Velocity-Wert der Spur ein Offset hinzugefügt werden.

Positive Werte steigern die Wiedergabe-Velocity, negative senken sie.

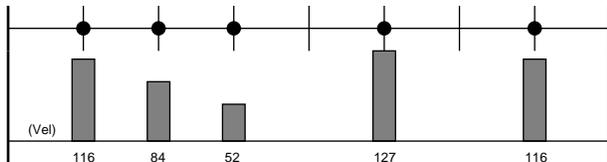
Originaldaten



Velocity Offset = -20



Velocity Offset = +20



Aufnahme der PLAY FX Einstellungen

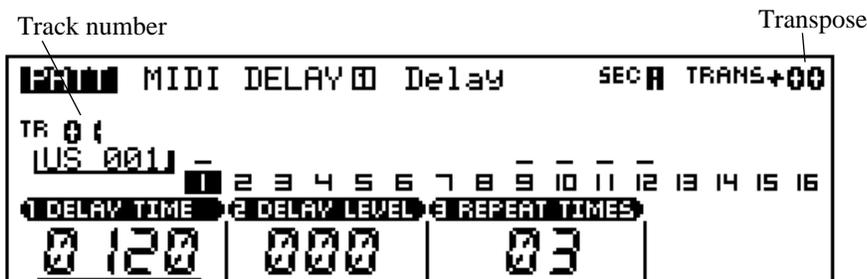
Die Einstellungen für PLAY FX können in die Sequenzdaten eingefügt werden, wie im folgenden beschrieben.

- 1 Nehmen Sie die PLAY FX-Einstellungen wie oben beschrieben vor.
- 2 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um zum Pattern-Wiedergabemodus zurückzugehen.
- 3 Drücken Sie die Taste REC , um den Aufnahmebereitschafts-Modus zu aktivieren.
- 4 Stellen Sie den Parameter REC TYPE auf "OVERDUB".
- 5 Drücken Sie die Taste PLAY  zum Beginn der Aufnahme. Sie brauchen keine neuen Daten aufzunehmen; die PLAY FX-Einstellung wird automatisch aufgezeichnet.
- 6 Drücken Sie die -Taste zum Stoppen der Aufnahme nach dem einmaligen Spielen des Pattern. Die PLAY FX-Einstellungen werden automatisch initialisiert, wenn die Aufnahme gestoppt wird.

5. MIDI-Verzögerung

MIDI-Verzögerung-Submodus erzeugt Verzögerungseffekte, die ähnlich wie die von herkömmlichen Verzögerungseffekt-Einheiten erzeugen klingen, aber sie werden durch Manipulation der MIDI-Notendaten anstelle des Audiosignals erhalten.

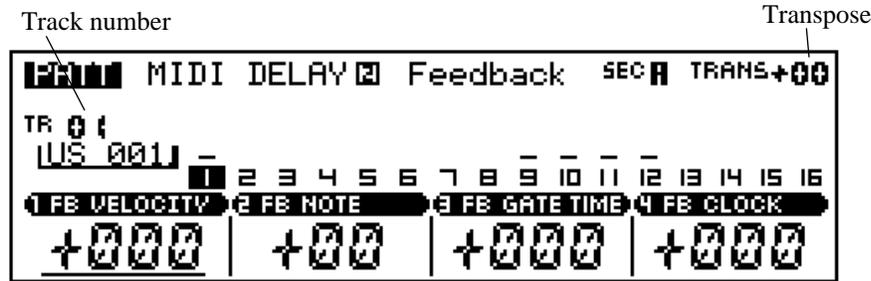
□ Delay



Parameter	Wertebereich	Funktion
① Delay time	0030, 0040, 0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0360, 0480, 0720, 0960, 1920 (0030 ... 1920)	Spezifiziert die Länge jedes Delays. Beachten Sie, daß die Werte sich nicht kontinuierlich ändern, wenn der Displayregler 1 verwendet wird. Die Delay-Zeit kann in Schritten von 1 von 0030 bis 1920 eingestellt werden, indem der Cursor auf den Parameter DELAY TIME gebracht wird und die [NO -1] und [YES +1] Tasten betätigt werden. Die Werte entsprechen MIDI-Clocks (480 clocks je Viertelnote), weshalb eine Einstellung von "120" einen 16tel-Noten-Delay bewirkt, eine Einstellung von "240" einen 8tel-Noten-Delay usw.
② Delay level	0 ... 127	Definiert den Pegel (Volumen) des Delay-Sounds als Prozentwert. Je höher der Wert, desto lauter der Delay-Sound.
③ Repeat times	0 ... 64	Stellt die Anzahl der Delay-Repeats ein. Eine Einstellung von "3" z.B. produziert 3 Repeats.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Feedback



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Feedback velocity	-127 ... 0 ... +127	Bewirkt einen Offset für die Velocity der Verzögerten Noten und beeinflusst dadurch den Pegel des Delay-Sounds. Durch Offset-Bearbeitung der Feedback-Velocity der verzögerten Note beeinflusst dieser Parameter den Pegel des Delay-Sounds und wie die Repeats nachlassen. Positive Werte produzieren einen zunehmenden Repeat-Pegel, während negative Werte einen abnehmenden Repeat-Pegel bewirken.
2 Feedback note	-24 ... 0 ... +24, RND	Bewirkt einen Offset in der Tonhöhe der verzögerten Noten, so daß jeder Repeat eine andere Tonhöhe hat. Durch Einstellung eines geeigneten FB NOTE Wertes ist es möglich, Delays zu erzeugen, die wie Glissandos oder sogar Arpeggios klingen. Jede Zunahme entspricht einem Halbton. Die Einstellung "RND" produziert Delay-Repeats mit zufälliger Tonhöhe.
3 Feedback gate time	-100 ... 0 ... +100	Bewirkt einen Offset in der Gate Time von Verzögerten Noten um den spezifizierten Prozentwert, so daß die wiederholten Noten Länger oder kürzer werden. Positive Einstellungen produzieren langsam längere wiederholte Noten, während negative Einstellungen die entgegengesetzte Wirkung haben.
4 Feedback clock	-100 ... 0 ... +100	Bewirkt einen Offset im Timing von Verzögerten Noten in Clock-Schritten. Positive Einstellungen produzieren langsam längere Delay-Zeiten von Repeat zu Repeat, während negative Einstellungen die entgegengesetzte Wirkung haben.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Aufnahme der MIDI-Delay Einstellungen

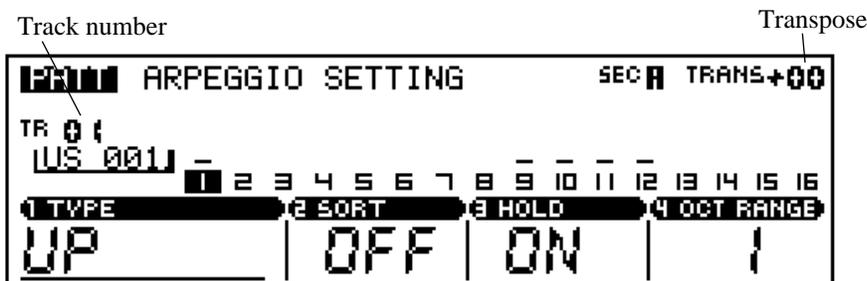
Die Einstellungen für MIDI-Delay können in die Sequenzdaten eingefügt werden, wie im folgenden beschrieben.

- 1 Nehmen Sie die MIDI-Delay-Einstellungen wie oben beschrieben vor.
- 2 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um zum Pattern-Wiedergabemodus zurückzugehen.
- 3 Drücken Sie die Taste REC , um den Aufnahmebereitschafts-Modus zu aktivieren.
- 4 Stellen Sie den Parameter REC TYPE auf "OVERDUB".
- 5 Drücken Sie die Taste PLAY zum Beginn der Aufnahme. Sie brauchen keine neuen Daten aufzunehmen; die MIDI-Delay-Einstellung wird automatisch aufgezeichnet.
- 6 Drücken Sie die -Taste zum Stoppen der Aufnahme nach dem einmaligen Spielen des Pattern. Die MIDI-Delay-Pegel-Einstellungen werden automatisch auf 0 gestellt, wenn die Aufnahme gestoppt wird.

6. Arpeggio

Dieser Submodus kann zum Erzeugen von einfachen automatischen Arpeggios basierend auf Noten, welche auf der RM1x Tastatur gespielt werden, eingesetzt werden.

□ Arpeggio Setting



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Type	OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM	Definiert den Arpeggio-Typ. Normalerweise wird das Arpeggio basierend auf der Reihenfolge, in der die Tasten gedrückt werden, gespielt. Aber wenn der Parameter SORT (unten) auf "ON" gestellt ist, spielt das Arpeggio entsprechend dem gewählten TYPE ungeachtet der Reihenfolge in der die Tasten gedrückt werden. "UP" produziert ein aufsteigendes Arpeggio. "DOWN" produziert ein absteigendes Arpeggio. "ALTER1" und "ALTER2" produzieren verschiedene Typen von abwechselndem Arpeggio. Und "RANDOM" produziert ein zufälliges Arpeggio.
2 Sort	ON, OFF	Bestimmt, ob die Arpeggio-Noten nach Arpeggio-Type (oben) "sortiert" werden oder nicht.
3 Hold	ON, OFF	Bestimmt, ob das Arpeggio weiterspielt, wenn die Noten freigegeben werden, oder nicht. Wenn dieser Parameter auf "ON" gestellt ist, spielt das Arpeggio weiter, wenn die Noten, die auf der RM1x Tastatur oder einem externen Keyboard gespielt werden, freigegeben werden. Wenn auf "OFF" gestellt, stoppt das Arpeggio sobald die Noten freigegeben werden. Wenn auf "OFF" gestellt, stoppt das Arpeggio sobald die Noten freigegeben werden.
4 Octave range	1 ... 4	Definiert den Bereich der Oktaven, den das Arpeggio deckt. Wenn auf "1" gestellt, enthält das Arpeggio nur die auf der Tastatur gespielten Noten. Wenn auf "2", "3" oder "4" gestellt, wird das Arpeggio automatisch über den gesamten Oktavenbereich ausgedehnt.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

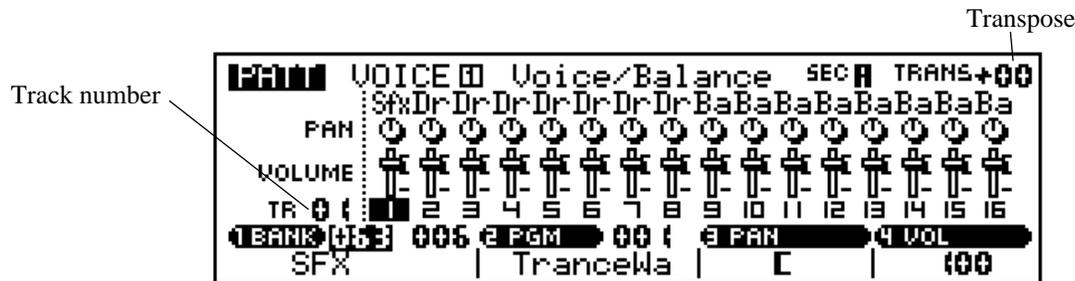
7. Voice

Sie verwenden den Voice-Submodus zum Einstellen der verschiedenen Parameter (wie Voice, Pan, Volume und Effects) für jeden der Pattern-Spuren verwenden. Sie können Voice-Werte separat für jeden Style einstellen. Die Werte gelten für alle Sektionen (Sektionen A bis P) des Stils.

Für allgemeine Informationen über Voice und Effect siehe Kapitel 1 (Seite 37, 39).

- hinweis** • Die Wiedergabe-Tasten (▶, ◻, ◀, ◀/▶) funktionieren weiter, während Sie die Groove-Settings einstellen, so daß Sie die Ergebnisse Ihrer Veränderungen kontrollieren können während Sie arbeiten.

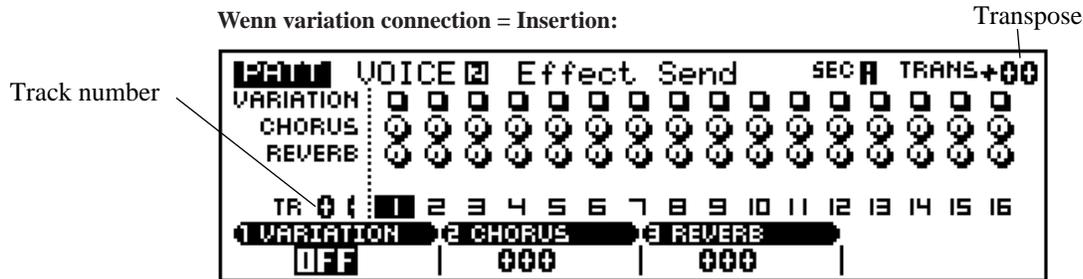
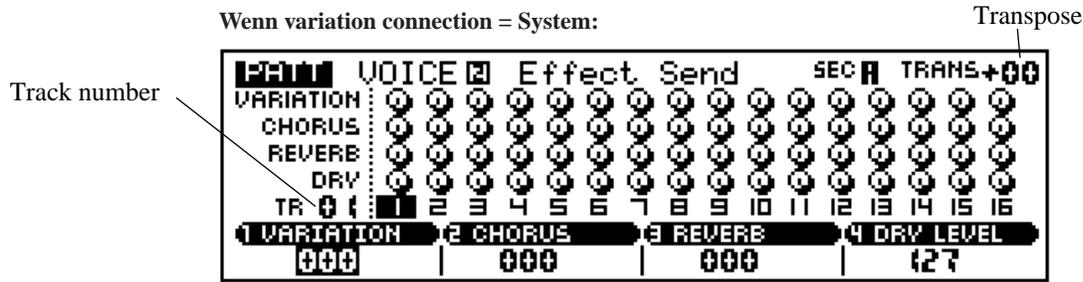
□ Voice Balance



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Bank	(Siehe separates Listenbuch)	Wählt die Voice Bank. Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Voices. Wenn "**** *** Phrase" hier erscheint, werden die Bank und Program-Change-Nummer entsprechend den aktuellen Phrasendaten umgetauscht. Wenn eine andere Bank-Nummer gewählt ist, werden die gezeigten Bank- und Programm-Nummern für alle Sections verwendet.
2 Program number	(Siehe separates Listenbuch)	Wählt die Voice (Voice-Nummer). Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Voices.
3 Pan	Zufall, L63... C... R63	Stellt die Soundpositionierung für die Stereo-Wiedergabe ein. Left=63 stellt die Position ganz nach links; Right=63 stellt die Position ganz nach rechts. Wenn Sie Pan auf Random stellen, ändert sich die Position jedes Mal wenn eine neue Note ertönt. Der Pan-Wert ändert sich bei der Wiedergabe entsprechend den MIDI-Pan-Daten der Spur.
4 Volume	000 ... 127	Stellt die Sound-Lautstärke ein. Während der Wiedergabe ändert sich die Lautstärke entsprechend den MIDI-Volume-Daten der Spur.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Effect Send



Parameter	Wertebereich	Funktion
① Variation Send Level (wenn variation connection = System)	000 ... 127	Stellt den Signalpegel auf Variation-Effect Block.
① Variation switch (wenn variation connection = Insertion)	ON, OFF	Wählt Verwendung/Nichtverwendung des Variation-Effekts. Beachten Sie, daß Sie den Schalter für nur eine Spur auf ON stellen können. (Wenn Sie den Wert auf ON stellen, wird jede andere ON-Stellung automatisch auf OFF umgestellt.)
② Chorus send level	000 ... 127	Stellt den Signalpegel für den Chorus-Effekt-Block ein.
③ Reverb send level	000 ... 127	Stellt den Signalpegel für den Reverb-Effekt-Block ein.
④ Dry level (wenn variation connection = System)	000 ... 127	Definiert für jede Spur die Menge, die zur Dry-Leitung des Effekts gesendet wird. Die Einstellung erscheint nur, wenn der Variation Type auf System gestellt ist.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

8. Voice Edit

Sie benutzen diese Seite, um die Sound-Eigenschaften der Voice(s) auf der gewählten Spur zu bearbeiten. Sie können getrennte Edit-Settings für jede Spur machen.

Die Settings beziehen sich nicht auf die Voices selbst, sondern nur auf die Spur. Falls die Voice ihrer Spur sich ändert, operieren die Settings auf der neuen Voice. Falls Sie die gleiche Voice auf anderen Spuren mit anderen Edit-Settings benutzen, können die Sound-Eigenschaften ganz anders sein.

Diese Settings werden als Ausgleich für die ursprünglichen, internen Settings Voices angewendet.

EG

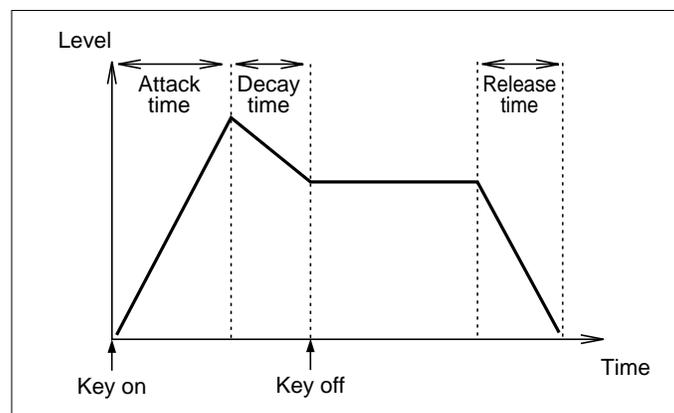


Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Attack time	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Zeit ein, die zum Ansteigen des Sounds auf Spitzenlautstärke erforderlich ist, beginnend von dem Anfangspegel 0 (dem Moment wo die "Taste" zuerst "angeschlagen" wird). Niedrige Werte produzieren einen schnellen Lautstärkeanstieg, und höhere Werte produzieren einen allmählicheren.
2 Decay time	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Zeit ein, die zum Absinken der Lautstärke vom Spitzenpegel zu einem "Sustain"-Pegel erforderlich ist. Niedrigere Werte produzieren einen schärferen, klareren Sound.
3 Release time	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Zeit ein, die zum Abfallen auf 0 nach dem "physischen" Loslassen der Note erforderlich ist. Je niedriger der Wert, desto schneller sinkt der Sound ab.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Diese Werte kontrollieren, wie sich die Lautstärke mit der Zeit verändert, beginnend mit dem anfänglichen Anschlag und endend an dem Punkt, wo der Sound zu Ende ist. (Beachten Sie, daß "EG" für "envelope generator" steht.)

EG



□ Pitch Bend/Portamento



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Pitch Bend range	-24 ... 0 ... +24	Stellt den Bereich der Pitch-Bend-Änderung ein, die mit dem Regler PITCH BEND für jeden Part kontrolliert werden kann. Mit einer Einstellung von +12 wird die Tonhöhe über eine Oktave geändert, wenn Pitch Bend voll angehoben oder abgesenkt ist. Mit negativen Einstellungen wird die Richtung der Tonhöhenänderung umgekehrt.
2 Pitch Bend	-8192 ... 0000 ... +8191	Definiert einen "Preset" Pitch Bend Wert für die aktuelle Spur.
3 Portamento Switch on/off	Ein (on), Aus (OFF)	Definiert, ob Portamento an einen Part angelegt wird oder nicht. Portamento ist eine Funktion, die die Tonhöhe sanft zwischen zwei Noten einer anderen Tonlage umwechself. Portamento lässt sich nicht an Drum Voices oder SFX Kit Voices anlegen.
4 Portamento time	000 ... 127	Definiert die Tonhöhen-Änderungsgeschwindigkeit für jeden Part, wenn der Portament Switch = ON gestellt ist. Höhere Werte bewirken langsamere Änderung. Niedrigere Werte bewirken schnellere Änderung.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

□ LFO

Der RM1x LFO (Low Frequency Oscillator) kann zur Modulation von Pitch, Filter Cutoff Frequency oder Amplitude verwendet werden, um eine lange Reihe von Modulationseffekten zu erzielen.



	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	LFO rate	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Geschwindigkeit des LFO ein. Höhere Werte erzeugen schnellere LFO-Variation.
2	Pitch depth	000 ... 127	Stellt die Tiefe der LFO Pitch Modulation ein. Periodische Tonhöhenmodulation produziert einen vibrato-artigen Effekt. Dieser Parameter bestimmt, wie tief LFO die Tonhöhe moduliert, und dadurch die Tiefe des resultierenden Vibratos.
3	Filter depth	000 ... 127	Stellt die Tiefe der LFO Filter Modulation ein. Periodische Filter-Cutoff-Frequenz-Modulation produziert einen wow-pedalartigen Effekt. Dieser Parameter bestimmt, wie tief LFO die Filter-Cutoff-Frequenz moduliert, und dadurch die Tiefe des resultierenden Effekts.
4	Amp. depth	000 ... 127	Stellt die Tiefe der LFO Amplitude Modulation ein. Periodische Amplituden-Modulation produziert einen Tremolo-Effekt. Dieser Parameter bestimmt, wie tief LFO die Amplitude moduliert, und dadurch die Tiefe des resultierenden Tremolos.
	Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
	Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Filter



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Cutoff	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Filter-Cutoff-Frequenz ein. Einzelheiten siehe unten.
2 Resonance	-64 ... 0 ... +63	Stellt die Filter-Resonanz ein. Einzelheiten siehe unten.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

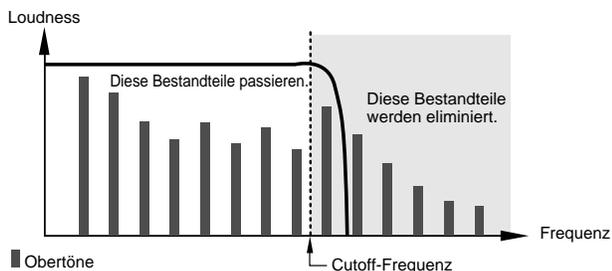
Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Cutoff (Cutoff-Frequenz)

Der CUTOFF-Wert setzt die Cutoff-Frequenz für den RM1x "low-pass" -Filter. Die Einstellung dieses Wertes verändert die Klangfarbe. Settings werden getrennt für jede Spur aufbewahrt.

Beachten Sie, daß der Filter ein "low-pass"-Typ ist: er filtert die Frequenzen über (höher als der) dem Cutoff-Punkt heraus.

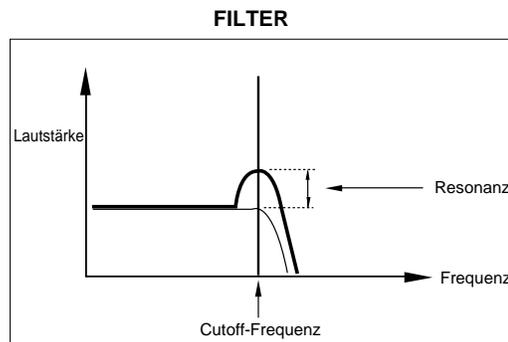
Das Setting des Cutoffs auf einem hohen Wert, erlaubt es den Hochfrequenz Obertöne, passieren, wobei sie einen verhältnismäßig hellen Sound bilden, getreu der Wellenlänge der Voice. Beim Setting des Cutoffs auf einen niedrigen Wert werden die höheren Obertöne ausgeperert, wobei ein dunklerer und glatterer Sound gebildet wird.



Resonance (Resonanz)

Der RESONANCE-Wert setzt die Resonanz für den low-pass-Filter. Wie beim CUTOFF-Wert, beeinflusst das RESONANCE-Setting die Klangfarbe. Wiederum, können Sie den Wert getrennt für jede Spur setzen.

Der Ausdruck "resonance" bezieht sich hier auf die Verstärkung (Steigerung), angewandt auf den Frequenzen in der Nähe des Cutoff-Punktes. Eine Steigerung bei den Obertönen innerhalb dieses Bereiches kann eine beträchtliche Wirkung auf den Ton haben. Bei sorgfältiger Anpassung, können Sie sehr wirksame Resonanz-Eigenschaften - wie z.B. die Körper-Resonanz eines Streichinstrumentes, oder die charakteristische Bindung eines "Analog Synthesizer" erzielen.



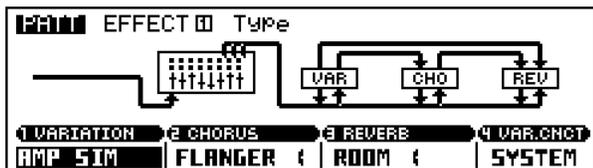
9. Effekte

Sie benutzen den Pattern Effects Submodus, um die auf das Pattern angewandten Effekte auszuwählen und einzurichten. Die Variation-Verbindung-Einstellung bestimmt, wie der RM1x die Verarbeitung handhabt. Einzelheiten siehe Kapitel 1 (Seite 39).

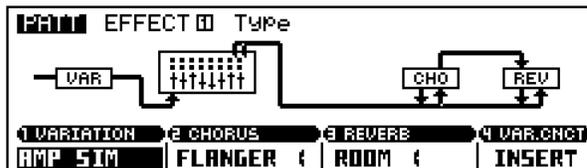
- hinweis** • Die Wiedergabe tasten (, , , ) funktionieren bei der Modifikation der Einstellung weiter, so daß die Ergebnisse der Veränderungen sofort überprüft werden können.

Typ

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:



	Parameter	Wertebereich	Funktion
 ❶	Variation type	(Siehe separates Listenbuch)	Wählt den Variation Effect Type. Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Effect Types.
 ❷	Chorus type	(Siehe separates Listenbuch)	Wählt den Chorus Effect Type. Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Effect Types.
 ❸	Reverb type	(Siehe separates Listenbuch)	Wählt den Reverb Effect Type. Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Effect Types.
 ❹	Variation connection	Einfügen, System	Wählt die Behandlung des Variation Effect. Diese Einstellung bestimmt, ob der Variation Effect als Insertion Effect oder als System Effect gehandhabt wird. (Siehe Abbildungen auf Seite 40, 41.) Wenn Sie diesen Wert auf Insertion stellen, können Sie den Variation Effect nicht für mehr als eine einzige Spur anwenden. In diesem Fall können Sie auch einen zuweisbaren Controller zur Steuerung eines der Parameter für den Effekt in Echtzeit verwenden. Wenn Sie den Wert auf System gestellt haben, arbeitet der Variation Effect auf gleiche Weise wie die Chorus und Reverb Effekte — so daß Sie ihn auf alle Spuren anwenden können und Werte für Send und Return Pegel einstellen können.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

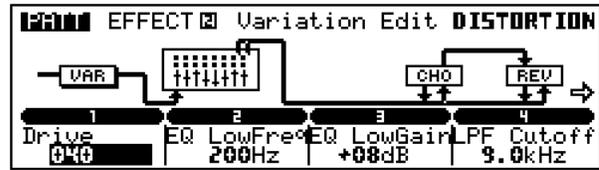
Variation Edit

Seite 1

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:



Parameter	Wertebereich	Funktion
(Verfügbare Parameter sind je nach Typ unterschiedlich)	(Siehe separates Listenbuch)	Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Effect Parameter.

- 1 (Verfügbare Parameter sind je nach Typ unterschiedlich)
- 2
- 3
- 4

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Seite 2

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:

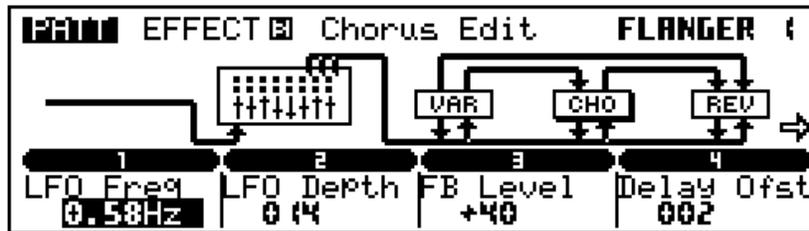


Parameter	Wertebereich	Funktion
(Verfügbare Parameter sind je nach Typ unterschiedlich)	(Siehe separates Listenbuch)	Siehe separates Listenbuch für ein komplettes Listing der RM1x Effect Parameter.
Send Variation to Chorus	000 ... 127	Stellt den Pegel auf Bus von Variation Effect Block auf Chorus Block um. Die Einstellung erscheint nur, wenn Variation Type auf System gestellt ist.
Dry/wet balance	D63>W ... D=W ... D<W63	Setzt den Ausgleich zwischen "wet sound" (Klang durch "Variation Effect") und "Dry Sound" (ohne Effekt). Die Einstellung erscheint nur, wenn Variation Type auf System gestellt ist.
Send Variation to Reverb	000 ... 127	Stellt den Pegel auf Bus von Variation Effect Block auf Reverb Block um. Die Einstellung erscheint nur, wenn Variation Type auf System gestellt ist.
Variation Pan	L63 ... C ... R63	Stellt die Stereo-Positionierung des Signals vom Variation Effect Block ein. Die Einstellung erscheint nur, wenn Variation Type auf System gestellt ist.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Chorus Edit

Seite 1



Parameter	Wertebereich	Funktion
① LFO Frequency	0.00Hz ... 39.7Hz	Stellt die Delay Modulation Frequency ein.
② LFO Depth	000 ... 127	Stellt die Delay Modulation Depth ein.
③ FB Level	-63 ... 0 ... +63	Stellt den Pegel ein, bei dem der Delay-Ausgang zum Eingang zurückgeführt wird (negative Werte invertieren die Phase).
④ Delay Offset	0 ... 63	Stellt den Offset-Wert für Delay Modulation ein.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Seite 2



Parameter	Wertebereich	Funktion
③ Send Chorus to Reverb	000 ... 127	Stellt den Pegel auf Bus von Chorus Block zu Reverb Block um.
④ Chorus Pan	L63 ... C ... R63	Stellt die Stereo-Positionierung auf Signal von Chorus Block um.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Reverb Edit

Seite 1



Parameter	Wertebereich	Funktion
① Reverb time	0.3s ... 30s	Stellt die Reverb-Länge ein.
② Diffusion	00 ... 10	Stellt den Spread des Reverb ein.
③ IniDelay	00 ... 63	Stellt die Delay Time bis zu den frühen Reflexionen ein.
④ HPF Cutoff	THRU, 22 Hz... 8,0 kHz	Stellt die Frequenz ein, bei der der High Pass Filter den unteren Bereich abschneidet.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Seite 2



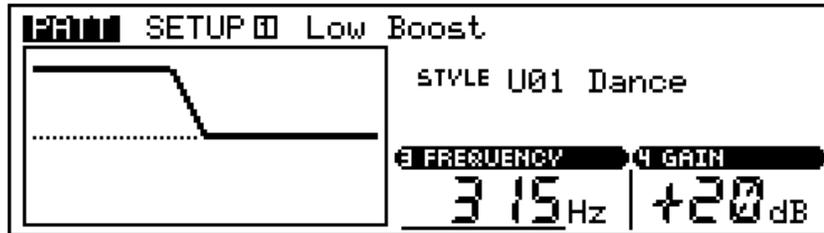
Parameter	Wertebereich	Funktion
LPF Cutoff	1,0 Hz... 18 kHz, THRU	Stellt die Frequenz ein, bei der der Low Pass Filter den unteren Bereich abschneidet.
Reverb Pan	L63 ... C ... R63	Stellt die Stereo-Positionierung des Signals vom Reverb Block ein.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

10. Setup

Low Boost

Dieses Merkmal kann zum Anheben oder Abschneiden der niedrigen Frequenzen verwendet werden. Sowohl die Cutoff-Frequenz als auch die Verstärkung sind für maximale Flexibilität einstellbar.

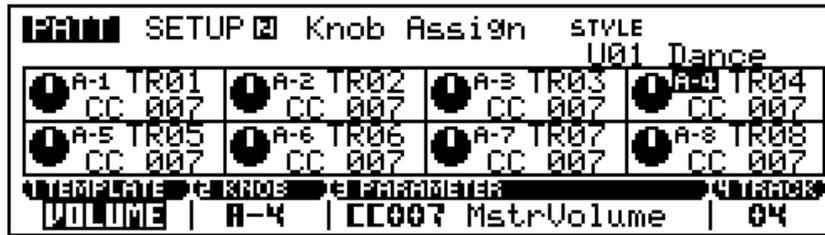


Parameter	Wertebereich	Funktion
③ Frequency	50 Hz ... 2,0 kHz	Stellt die Cutoff-Frequenz des Low Boost Equalizer ein.
④ Gain	-24 dB ... 0dB ... +24dB	Stellt die Menge der Niederfrequenz-Verstärkung oder -Abschwächung ein. Eine positive Einstellung hebt die Tiefen an, während eine negative Einstellung die Tiefen abschneidet.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Knob Assign

Diese Funktion erlaubt es, verschiedene Parameter zu den Echtzeit Controller-Reglern des RM1x zuzuweisen (Einzelheiten zu den Controller-Reglern siehe Seite 29).



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Template	DEFLT, VOLUME, PAN, REVERB, CHORUS, VARI,.	Dieser Parameter bietet eine Wahl von Preset Regler-Zuweisungen, einschließlich die Vorgabe-Zuweisungen des RM1x (weiteres unten). Die Einstellung "DEFLT" ruft die Vorgabe-Regler-Zuweisungen ab (entsprechend den auf dem Bedienfeld angegebenen Zuweisungen). Die Schablone "VOLUME" weist jeden Regler zur Steuerung der Lautstärke der betreffenden Spur zu — die Regler der "A" Gruppe steuern Spur 1 bis 8, und die Regler der "B" Gruppe steuern Spur 9 bis 16. Die Schablonen "PAN", "REVERB", "CHORUS" und "VARI" weisen die Regler zur Steuern von Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level und Variation Effect Send Level auf den betreffenden Spuren auf die gleiche Weise zu.
2 Knob number	A1 ... A8, B1 ... B8	Wählt einen Regler zur Zuweisung. Die Gruppenzuweisungen "A" (A1... A8) werden gewählt, wenn die Tastenanzeige [KNOB] leuchtet, und die Gruppenzuweisungen "B" (B1... B8) werden gewählt, wenn die Tastenanzeige [KNOB] erloschen ist.
3 Parameter	DEFLT, CC007, CC010, CC091, CC093, CC094 (CC001 ... CC030, CC032 ... CC119)	Definiert die Parameter, die dem momentan gewählten Regler zugewiesen sind. "DEFLT" ist der Vorgabe-Parameter. "CC007" ist Master-Volume. "CC010" ist Pan. "CC091" ist Return Send Level. "CC093" ist Chorus Send Level. "CC094" ist Variation Effect Send Level. Beachten Sie, daß die Werte sich nicht kontinuierlich ändern, wenn der Displayregler 3 verwendet wird. Die Parameter können in 1-Schritt-Stufen von CC001 bis CC119 gewählt werden, indem der Cursor auf dem Parameter plaziert wird und die Tasten [NO -1]/[YES +1] verwendet werden.
4 Track	AUTO, 01... 16	Definiert die Spur, zu der Control durch den aktuell gewählten Controller-Regler angelegt wird. Wenn "AUTO" gewählt ist, wird Control an die im Wiedergabemodus PATTERN oder SONG gewählte Spur angelegt.

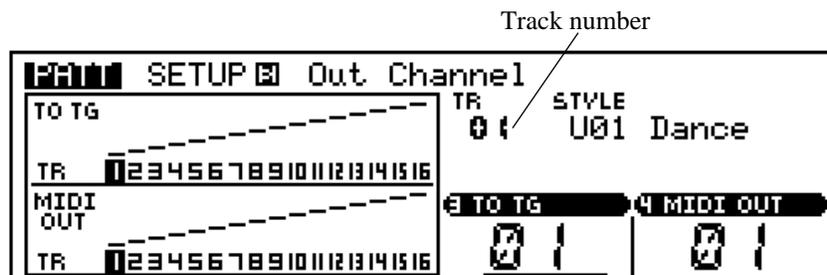
Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

□ Out Channel

Sie können die Einstellung TO TG verwenden, um Ausgangskanal der Spur an den Tongeneratorblock anzupassen.

Sie können die MIDI OUT Einstellungen verwenden, um einen Titel zu einem MIDI OUT Kanal zuzuweisen.

Der RM1x speichert separate Kanal-Anordnungen für jeden Style. Die Zuweisungen wechseln automatisch jedes Mal, wenn auf einen anderen Style umgeschaltet wird.



Parameter	Wertebereich	Funktion
③ TO TG channel setup	OFF, 01... 16	Stellt die Kanal-Übertragung für den Tongeneratorblock ein. Wenn auf OFF gestellt, werden Spurdaten nicht zum TG-Block gesendet.
④ MIDI OUT channel setup	OFF, 01 ... 16	Stellt die Kanal-Übertragung für den MIDI OUT Anschluß ein. Wenn auf OFF gestellt, sendet der RM1x keine Daten zu MIDI OUT.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.

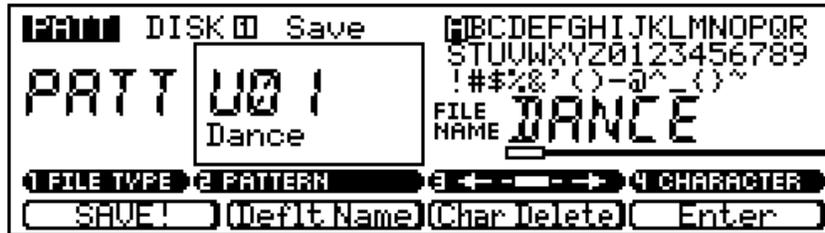
Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

11. Diskette

Im Submodus Disk können Daten zwischen einer Diskette und dem RM1x übertragen werden. Der Submodus Disk enthält die folgenden fünf Funktionsgruppen.

Sichern	Erlaubt es, Daten vom internen Speicher auf Diskette sichern.
Laden	Erlaubt es, Daten von Diskette in den internen Speicher zu laden.
Umbenennen	Erlaubt es, den Namen einer auf Diskette gesicherten Datei zu ändern.
Löschen	Erlaubt es, eine Datei von einer Diskette zu löschen.
Formatieren	Erlaubt es, eine Diskette zu formatieren (initialisieren).

□ Save (Sichern)



Parameter	Wertebereich	Funktion
① File type	PATT, SMF, SMF+TG Header, ALL	Spezifiziert den Dateityp. Sie können einen von fünf Typen zum Sichern der Datei wählen. Einzelheiten über die Dateitypen siehe "Vom RM1x verwendete Dateiartern". (Seite 43)
② Disk file	U01 ... U50	Wählt den Dateinamen, der umbenannt werden soll.
③ File name location		Bringt den Zeichencursor an eine Stelle innerhalb des 8 Zeichen langen Dateinamens.
④ File name character	A ... ~	Wählt ein Zeichen, das an der aktuellen Zeichenstelle eingesetzt wird.
<input type="checkbox"/> F1 SAVE!	-	Führt den Speichervorgang aus.
<input type="checkbox"/> F2 Default name	-	Trägt automatisch den Vorgabe-Dateinamen ein.
<input type="checkbox"/> F3 Character Delete	-	Bewegt den Zeichen-Cursor um eine Stelle zurück und löscht das dort vorhandene Zeichen.
<input type="checkbox"/> F4 Enter	-	Gibt das Zeichen ein, das mit Display-Regler 4 (CHARACTER) an der aktuellen Zeichen-Lage im Dateinamen gewählt wird.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

- ① Setzen Sie eine richtig formatierte Diskette in das Diskettenlaufwerk des RM1x ein — mit der Verschlusschieber-Seite nach vorne und der Etikettenseite nach obenweisend. Setzen Sie die Diskette vorsichtig ein, bis sie in eingesetzter Stelle einrastet. Wenn Sie eine Diskette zuerst formatieren müssen, siehe "Formatieren" auf (Seite 79).
- ② Verwenden Sie die Display-Regler 1 und 2 zum Eingeben von Art und Nummer der zu speichernden Datei. Bitte beachten Sie, daß beim Speichern von Pattern-Daten als SMF-Datei es auch erforderlich ist, die zu speichernde Sektion über Tastatur zu spezifizieren (die Tastatur-Anzeige entsprechend der gewählten Section blinkt).
- ③ Geben Sie einen neuen Dateinamen ein, wenn erforderlich. Verwenden Sie die Display-Regler 3 und 4 zur Wahl einer Zeichenposition und eines Zeichens, und drücken Sie die Funktionstaste F4 (Enter) zur Eingabe des spezifizierten Zeichens an der gewünschten Stelle. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis der Dateiname vollständig ist.
- ④ Drücken Sie die Funktionstaste F1 (SAVE!). Die Bestätigungsmeldung "Are you sure? (Yes/No)" erscheint im Display.
- ⑤ Drücken Sie die Taste [YES +1], um den Speichervorgang fortzusetzen, oder die Taste [NO -1] zum Abbrechen. Ein "Ausführen" Balken erscheint, während die Daten gespeichert werden.

hinweis

- Bevor Dateien auf einer Diskette gespeichert werden können, muß die Diskette formatiert werden. (Seite 79)
- Wenn die zu speichernde Datenmenge größer ist als der freie Platz auf der Diskette, erscheint die Meldung "Disk Full". In diesem Fall löschen Sie unnötige Dateien von der Diskette, um Platz zu schaffen, und wiederholen den Speichervorgang.
- Achten Sie darauf, nicht versehentlich wichtige Daten von der Diskette zu löschen.
- Beim Speichern eines Stils werden Speichernummern, für die keine Daten gespeichert sind, als "*****" angezeigt. Wenn versucht wird, derartige Styles zu speichern, erscheint die Meldung "No Data", und es ist nicht möglich, den Speichervorgang auszuführen.
- Zum Speichern auf Diskette muß das Schreibschutzfenster der Diskette geschlossen sein. Anderenfalls erscheint die Fehlmeldung "Write Protected!".

❑ Load (Laden)

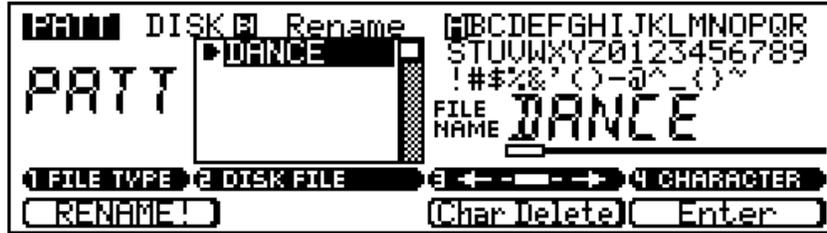


	Parameter	Wertebereich	Funktion
1	File type	PATT, ALL	Definiert die Dateiart. Sie können eine von zwei Dateiarten zum Laden wählen. Einzelheiten über Dateiarten siehe "Vom RM1x verwendete Dateiarten". (Seite 43)
2	Disk file		Wählt die zu ladende Datei.
4	Style/section	U01 ... U50 / A ... P	Wählt die Ladestation für Style und/oder Section.
F1	LOAD!	-	Führt den Ladevorgang aus.
F4	PrePlay	-	Spielt die Datei vor dem Laden ab, wenn Sie Pattern als Dateiart gewählt haben, und wenn eine Standard-MIDI-Dateiformat 0 Datei gewählt ist. Dies ist eine praktische Weise, den Dateinhalt zu prüfen.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

- 1 Setzen Sie die Diskette mit der zu laden gewünschten Datei in das RM1x Laufwerk ein.
 - 2 Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen der Dateiart, die Sie zu laden wünschen: "PATT" zeigt nur Pattern-Dateien in der Datei-Liste, oder "ALL" zeigt alle verfügbaren Dateien in der Datei-Liste.
 - 3 Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Wählen der Datei, die Sie von der Datei-Liste im Display laden möchten.
 - 4 Verwenden Sie den Display-Regler 4 zum Wählen des Anwender-Pattern, zu dem die Daten geladen werden sollen.
Bitte beachten Sie, daß beim Laden einer SMF-Datei es auch erforderlich ist, die Sektion zu der die Daten geladen werden sollen, über Tastatur zu spezifizieren (die Tastatur-Anzeige entsprechend der gewählten Section blinkt).
 - 5 Drücken Sie die Funktionstaste F1 (LOAD!). Die Bestätigungsmeldung "Are you sure" (Yes/No) erscheint im Display.
 - 6 Drücken Sie die Taste [YES +1], um mit dem Ladevorgang fortzusetzen, oder die Taste [NO -1] zum Abbrechen. Ein "Ausführen" Balken erscheint, während die Daten geladen werden.
- hinweis**
- Wenn eine All-Data-Datei geladen wird, werden die gesamten Daten im Speicher (Songs, Patterns, Phrasen und System-Setup-Daten) überschrieben. Wenn der interne Speicher Daten enthält, die Sie erhalten wollen, speichern Sie sie vor dem Laden anderer Daten auf einer Diskette.
 - Wenn die zu ladenden Daten mehr Speicherplatz in Anspruch nehmen als verfügbar ist, erscheint eine Meldung "Memory Full". In diesem Fall löschen Sie unnötige Daten und wiederholen den Ladevorgang.

▣ Rename (Umbenennen)



	Parameter	Wertebereich	Funktion
📖 ①	File type	PATT, ALL	Definiert die Dateiart. Sie können eine von zwei Dateiarten zum Umbenennen wählen. Einzelheiten über Dateiarten siehe "Vom RM1x verwendete Dateiarten". (Seite 43)
📖 ②	Disk file		Wählt die umzubennende Datei.
📖 ③	File name location		Bringt den Zeichencursor an eine Stelle innerhalb des 8 Zeichen langen Dateinamens.
📖 ④	File name Character	A ... ~	Wählt ein Zeichen, das an der aktuellen Zeichenposition eingefügt werden soll.
<input type="checkbox"/> F1	RENAME!	-	Führt den Umbenennen-Vorgang aus.
<input type="checkbox"/> F3	Character delete	-	Bewegt den Zeichen-Cursor um eine Stelle zurück und löscht das dort vorhandene Zeichen.
<input type="checkbox"/> F4	Enter	-	Gibt das Zeichen ein, das mit Display-Regler 4 (CHARACTER) an der aktuellen Zeichen-Lage im Dateinamen gewählt wird.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

- ① Setzen Sie die Diskette mit der zu Umbenennen gewünschten Datei in das RM1x Laufwerk ein.
 - hinweis**
 - Wenn die Dateiname-Verlängerung SMF umbenannt wird, kann es unmöglich werden, die Datei zu laden.
 - Schieben Sie den Schreibschutzschieber der Diskette unbedingt Schreibposition, um einen Umbenennen-Vorgang auszuführen. Wenn dies nicht geschieht, erscheint die Meldung "Write Protected!" wenn versucht wird, den Umbenennen-Vorgang auszuführen.
- ② Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen der Dateiart, die Sie zu Umbenennen wünschen: "PATT" zeigt nur Pattern-Dateien in der Datei-Liste, oder "ALL" zeigt alle verfügbaren Dateien in der Datei-Liste.
- ③ Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Wählen der Datei, die Sie von der Datei-Liste im Display umbenennen möchten.
- ④ Geben Sie einen neuen Dateinamen ein. Verwenden Sie die Display-Regler 3 und 4 zum Wählen einer Zeichenposition und eines Zeichens und drücken dann die Funktionstaste F4 (Enter) zum Eingeben des vorgeschriebenen Zeichens an der gewählten Lage. Wiederholen, bis der Dateiname vollständig eingegeben ist.
- ⑤ Drücken Sie die Funktionstaste F1 (RENAME!). Die Meldung "Executing" ("Ausführen") erscheint, während die Daten umbenannt werden.

❑ Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information)



	Parameter	Wertebereich	Funktion
📖 ①	File type	PATT, ALL	Definiert die Dateiart. Sie können eine von zwei Dateiarten zum Löschen oder Formatieren wählen. Einzelheiten über Dateiarten siehe "Vom RM1x verwendete Dateiarten". (Seite 43)
📖 ②	Disk file		Wählt die zu löschende oder zu formatierende Datei.
☐ F1	DELETE!		Führt den Löschen-Vorgang aus.
☐ F4	FORMAT!		Führt den Formatieren-Vorgang aus.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Löschen

- ① Setzen Sie die Diskette mit der zu Löschen gewünschten Datei in das RM1x Laufwerk ein.
- ② Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen der Dateiart, die Sie zu Löschen wünschen: "PATT" zeigt nur Pattern-Dateien in der Datei-Liste, oder "ALL" zeigt alle verfügbaren Dateien in der Datei-Liste.
- ③ Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Wählen der Datei, die Sie von der Datei-Liste im Display löschen möchten.
- ④ Drücken Sie die Funktionstaste F1 (DELETE!). Die Bestätigungsmeldung "Are you sure" (Yes/No) erscheint im Display.
- ⑤ Drücken Sie die Taste [YES +1], um mit dem Löschvorgang fortzusetzen, oder die Taste [NO -1] zum Abbrechen. Die Meldung "Executing" ("Ausführen") erscheint, während die Daten gelöscht werden.

- hinweis**
- Wenn Löschen ausgeführt wird, geht die spezifizierte Datei für immer verloren und kann nicht wiedergewonnen werden. Vor dem Ausführen dieses Vorgangs stellen Sie bitte sicher, daß Sie die Datei wirklich löschen wollen.
 - Wenn Daten bereits auf der Diskette gespeichert sind, darf diese Diskette nicht mehr formatiert werden. Wenn die Diskette formatiert wird, gehen alle darauf vorhandenen Daten unwiederbringlich verloren.
 - Die "Disketten-Information" befindet sich rechts im Bildschirm und zeigt die Größe der gewählten Datei, die Gesamtgröße aller Dateien und den freien Speicherplatz auf der Diskette an. Beziehen Sie sich beim Entscheiden, welche Dateien gelöscht werden sollen, auf diese Angaben.

Formatieren

- ① Setzen Sie die zu formatieren gewünschte Diskette in das RM1x Laufwerk ein.
- ② Drücken Sie die Funktionstaste F1 (DELETE!). Die Bestätigungsmeldung "Are you sure" (Yes/No) erscheint im Display.
- ③ Drücken Sie die Taste [YES +1], um mit dem Formatiervorgang fortzusetzen, oder die Taste [NO -1] zum Abbrechen. Die Meldung "Executing" ("Ausführen") erscheint, während die Diskette formatiert wird.

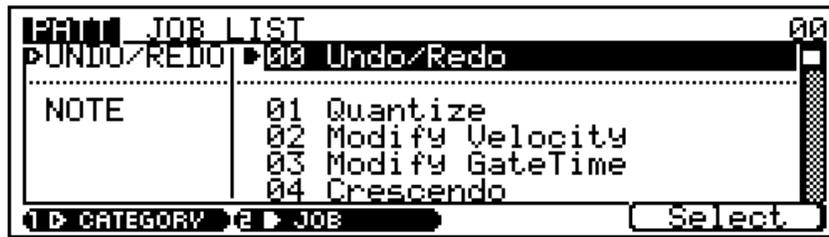
12. Job

Sie können die Pattern-Jobs des RM1x benutzen, um verschiedene Operationen auf Phrasen und Pattern auszuführen.

Wählen Sie den Job von der "Job List" unter Benutzung des Display-Reglers 1, 2 oder der CURSOR-Tasten ausführen. Sie können die Wahl auch mit der Funktionstaste F4 vornehmen.

□ Job Liste

Kategorie	Wertebereich	Funktion	Siehe Seite
UNDO/REDO	00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)	Wenn UNDO: Hebt den letzten Vorgang auf. Wenn REDO: Hebt den letzten UNDO auf.	82
NOTE	01 Quantize (Quantisieren)	Quantisieren von Noten-Events innerhalb gewählter Segmente von gewählten Anwender-Phrasen.	82
NOTE	02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)	Änderung der Anschlagstärken in gewählten Segmenten von gewählten Anwender-Phrasen.	84
NOTE	03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Änderung der Notenlänge in gewählten Segmenten von gewählten Anwender-Phrasen.	85
NOTE	04 Crescendo (zunehmende Lautstärke)	Stufenloses Anheben/Absenken der Velocity über ein gewähltes Segment.	86
NOTE	05 Transpose (Transponierung)	Transponierung von Noten über ein gewähltes Segment.	87
NOTE	06 Glide (Glide)	Erzeugung von sanften Glides von Note zu Note in einem gewählten Segment.	87
NOTE	07 Create Roll (Wirbel erzeugen)	Einfügen wiederholter Punkt-Daten im definierten Segment, um schnelle Wirbel zu erzeugen.	88
NOTE	08 Chord Sort (Akkord sortieren)	Sortieren jedes Akkord-Noten-Events (mit definiertem Segment) nach Tonhöhe.	88
NOTE	09 Chord Separate (Akkord auftrennen)	Brechen jedes Akkord-Noten-Events (innerhalb definierter Segmente) in einzelne Noten, getrennt nach designierter Verzögerungszeit.	89
EVENT	10 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben)	Verschieben aller Daten (innerhalb eines definierten Segments) nach definierter Anzahl von Clock Cycles.	89
EVENT	11 Copy Event (Event kopieren)	Kopieren aller Events im definierten Segment zu einer definierten Designation.	89
EVENT	12 Erase Event (Event löschen)	Löschen aller Events des definierten Typs vom definierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment in einer anderen.	90
EVENT	13 Extract Event (Event extrahieren)	Bewegen von Events des definierten Typs vom definierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment einer anderen.	90
EVENT	14 Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	Erzeugen des definierten Typs von kontinuierlichen Control-Change-Daten im definierten Segment.	91
EVENT	15 Thin Out (Spur ausdünnen)	Wiederholungen von definierten Event Types verringern (mit definiertem Segment).	91
EVENT	16 Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren)	Änderung von Offset-Daten aller E-Erscheinungen des definierten Typs von Control-Change-Daten mit dem definierten Segment.	92
EVENT	17 Time Stretch (Zeitdehnung)	Erweiterung oder Komprimierung von Timing über ein definiertes Segment.	92
PHRASE	18 Copy Phrase (Phrase kopieren)	Phrasen in das spezifizierte Ziel kopieren.	92
PHRASE	19 Exchange Phrase (Phrase tauschen)	Die Inhalte zweier definierter Phrasen austauschen.	93
PHRASE	20 Mix Phrase (Phrasen mischen)	Eine Phrase in eine andere mischen.	93
PHRASE	21 Append Phrase (Phrase anhängen)	Eine Phrase an eine andere anhängen.	93
PHRASE	22 Split Phrase (Phrase auftrennen)	Die Phrase in zwei Phrasen aufteilen.	94
PHRASE	23 Get Phrase (Phrase holen)	Anwender-Phrasen von ausgewählten Song-Daten erzeugen.	94
PHRASE	24 Put Phrase (Phrase ablegen)	Die Anwender-Phrase in einen Song kopieren.	95
PHRASE	25 Clear Phrase (Phrase löschen)	Alle Daten von Anwender-Phrasen löschen.	95
PHRASE	26 Phrase Name (Phrase benennen)	Einen Namen zu einer Anwender-Phrase zuordnen.	95
TRACK	27 Copy Track (Spur kopieren)	Die Daten von einer definierten Spur zu einer zweiten definierten Spur kopieren.	95
TRACK	28 Exchange Track (Spur tauschen)	Die Inhalte zweier definierter Spuren austauschen.	96
TRACK	29 Clear Track (Spur löschen)	Alle Daten von einer gewählten Spur löschen, die Voice-Einstellung aufheben, und alle Spiel-Effekte neu initialisieren.	96
TRACK	30 Normalise Play Effect (Spieleffekt normalisieren)	Wendet die Einstellungen PLAY FX und GRID GROOVE auf die Sequenz-Daten an, wobei die vorhandenen Sequenzdaten überschrieben werden.	96
TRACK	31 Divide Drum Track (Drum-Spur teilen)	Die Noten-Events in einer definierten Spur trennen, und die Noten entsprechend verschiedenen Drum-Instrumenten in getrennten Spuren anordnen.	97
PATTERN	32 Copy Pattern (Pattern kopieren)	Daten von einer gewählten Pattern-Spur in eine Ziel-Pattern-Spur kopieren.	97
PATTERN	33 Append Pattern (Pattern anhängen)	Ein Pattern an ein anderes Pattern anhängen.	97
PATTERN	34 Split Pattern (Pattern auftrennen)	Ein Pattern in zwei Patterns aufteilen.	98
PATTERN	35 Clear Pattern (Pattern löschen)	Alle Daten aus einem gewählten Pattern löschen.	98
PATTERN	36 Style Name (Style-Name)	Einen Namen zum gewählten Style zuordnen. Einen Namen zum gewählten Style zuordnen.	98



	Parameter	Wertebereich	Funktion
①	Category	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, PHRASE, TRACK, PATTERN	Wählt die Kategorie.
②	Job	00 ... 36	Wählt den Job.
F4	Select		Springt zum momentan gewählten Job in der Job-Liste.

Wählen eines Jobs

- ① Drücken Sie die SUB MODE [JOB]-Taste. Es erscheint ein Job "Menü".
- ② Wählen Sie einen Job. Dies kann auf verschiedene Weisen geschehen, wie im folgenden aufgeführt:

hinweis

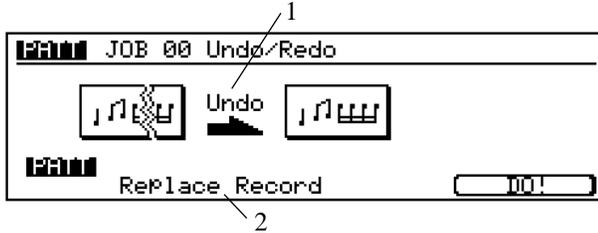
- Schalten Sie nicht das Gerät aus, während ein Job ausgeführt wird (während die Meldung "Executing..." im Bildschirm erscheint); dadurch können Aufzeichnungsdaten zerstört werden.

CURSOR-Tasten	Verwenden Sie die CURSOR-Tasten, um durch den gewählten Job zu rollen, und drücken Sie die Select-Funktionstaste (F4, unter "Select" im Display).
Display-Regler	Verwenden Sie den Regler unter "JOB" im Display, um durch die Job-Liste zu rollen, und drücken Sie die Select Funktionstaste (F4, unter "Select" im Display). Sie können auch den Regler CATEGORY zum Umschalten zwischen Job-Kategorien verwenden (links neben den Jobs aufgeführt).
Tasten [NO -1] und [YES +1]	Drücken Sie die [No -1] oder [Yes +1] Taste kurz einmal, um in einzelnen Schritten durch das Menü in der entsprechenden Richtung weiterzuschalten, oder halten Sie die Taste für kontinuierliches Weitschalten gedrückt. Wenn der gewünschte Job markiert ist, drücken Sie die Select Funktionstaste (F4, unter "Select" im Display).
Numerische Wahl	Ben Sie die numerische Eingabemethode, wie auf Seite 26 beschrieben, um die Nummer des gewünschten Jobs einzugeben. Die Job-Nummer blinkt oben rechts im Display auf. Dann drücken Sie die [EXIT]-Taste.

- ③ Drücken Sie die F4-Funktionstaste (Select), um zum gewünschten Job zu gehen.
- ④ Stellen Sie die Job-Parameter nach Bedarf ein. Die Job-Parameter sind in den folgenden Job-Beschreibungen beschrieben.
- ⑤ Drücken Sie die F4-Funktionstaste (DO!) zum Ausführen des Jobs.

□ Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo



Der Undo-Job streicht die Änderungen, die bei der letzten Patch-, Aufnahme- oder Editier-Session oder bei einem Job vorgenommen wurden und stellt wieder den zuvor gültigen Datenzustand ein.

Der Redo-Job, der nur nach einem Undo-Vorgang möglich ist, streicht Undo und stellt die Änderungen wieder her.

Der Undo/Redo-Job ist im PATTERN-Modus von Patch Sessions effektiv sowie bei Aufnahme-, Editier- und Job-Sessions des PATTERN- und SONG-Modus (mit Ausnahme der Jobs Song Name und Phrase Name).

Der Undo-Job ist nur bei den zuletzt ausgeführten Datenänderungen effektiv. Wird zum Beispiel eine Aufnahme mit anschließender Editierung ausgeführt, ist die Undo-Funktion nur für die Editier-Session aktiv. (Bitte beachten: Wenn ein Aufnahme-, Editier- oder Jobbild abgerufen und der Vorgang anschließend ohne Ausführung von Änderungen abgebrochen wird, zählt dies nicht als Session.)

Datenänderungen können beliebig oft gestrichen und wiederholt werden (solange zwischendurch keine anderen Änderungen vorgenommen werden). Dieses Merkmal ist nützlich zum Vergleichen zwei verschiedener Datenversionen.

1. Undo/Redo-Anzeige

Der jeweilige Job wird im Display mit "Undo" und "Redo" angezeigt.

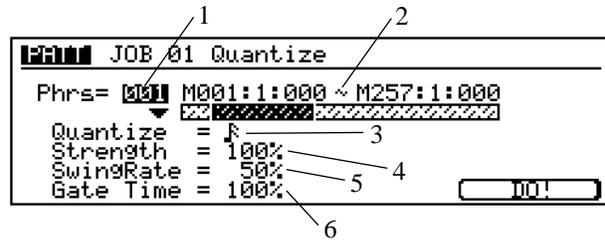
Sobald ein Undo-Job ausgeführt wird, wechselt der Job-Name auf Redo. Redo bleibt hiernach bis zur nächsten Datenänderung aktiv.

2. Undo/Redo-Ziel

Die beiden Dateneingaben am unteren Rand des Bilds zeigen die Datenänderungen, die gegenwärtig gestrichen oder wiederholt werden können, wobei es sich um die zuletzt ausgeführten Editier-, Aufnahme- oder Job-Datenänderungen handelt. (Im obigen Beispiel wurde als letzte Änderung der Quantize-Job im PATTERN-Modus ausgeführt.)

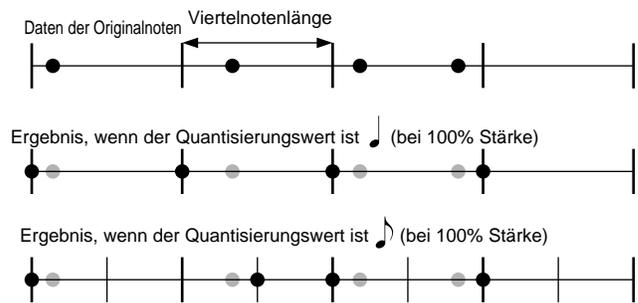
□ Note

Job 01 Quantize



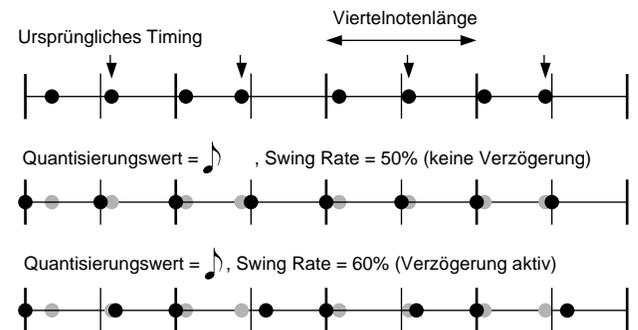
Dieser Job quantisiert Noten-Events über ein angegebenes Segment einer bestimmten Spur. Quantisieren ist die Zeitsteuerung bzw. das Timing von Noten-Events, indem die Noten-Events dichter an die nächste Intervallgrenze (Quantisierungslinie) herangezogen werden. Diese Funktion ist nützlich, um z.B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Performance zu verbessern.

Vor der Ausführung des Jobs müssen die gewünschten musikalischen Intervalle (d.h., die Quantisierungswerte) eingestellt werden. Hierdurch wird der Abstand zwischen angrenzenden Quantisierungslinien festgelegt. Die folgende Abbildung zeigt das Konzept der Quantisierungswerte für eine Viertel- und eine Achtelnote.



Die Quantisierungsstärke bestimmt, wie dicht die Noten an die nächstliegende Quantisierungslinie herangezogen werden.

Mit der Swing Rate können Noten-Events in Intervallen mit einer geraden Zahl leicht verzögert werden, wodurch der Musik ein "Swing"-Effekt hinzugefügt wird. Wird zum Beispiel ein Achtelnoten-Quantisierungswert verwendet, ist die Verzögerung, wie in der Abbildung gezeigt, für alle Noten gültig, die innerhalb des zweiten, vierten, sechsten oder achten Intervalls des jeweiligen Takts beginnen.



Durch Abstimmen der Gate Time der Noten in jedem zweiten Inter-

vall kann der Swing-Effekt noch zusätzlich verbessert werden.

1. Phraseneinstellbereich: Phrs

Stellt die abzustimmende Phrase ein.

■ Einstellungen: 001 ... 256

2. Segment (M001:1:000 - M257:1:000)

Stellt den von der Abstimmung erfaßten Bereich der Phrasen ein. Das erste Segment stellt Takt, Schlag und Clock für den Startpunkt und das zweite Segment den Endpunkt ein.

■ Einstellungen: Measure: beat : clock
001:1:000 ... 999:8:479

3. Quantisierungswert

Mit der Einstellung des Quantisierungswert wird der Quantisierungsintervall gewählt. Dieser Wert kann mit der Taste [NO -1] oder [Yes +1] eingegeben werden oder durch Drücken der betreffende Note auf dem Zifferntastefeld.

Die Einstellungen erzeugen im gleichen Abschnitt sowohl "normale" als auch "Triolen"-Intervalle. Das  setzt zum Beispiel an jedem Achtelnotenabstand und an jeder Achtelnotentriole Quantisierungslinien.

- Einstellungen:
-  32stel-Notenintervalle
 -  16tel-Triolenintervalle
 -  16tel-Notenintervalle
 -  Achteltriolenintervalle
 -  Achtelnotenintervalle
 -  Vierteltriolenintervalle
 -  Viertelnotenintervalle
 -  16tel-Notenintervalle und
16tel-Triolenintervalle
 -  Achtelnotenintervalle und
Achteltriolenintervalle

4. Strength (Stärke)

Der Strength-Wert bestimmt, wie dicht die Noten-Events an die Quantisierungslinie herangezogen werden.

Bei Einstellung auf 100% wird jeder Noten-Event ganz an die nächstliegende Quantisierungslinie herangezogen. Bei Einstellung auf 50% wird jeder Noten-Event nur auf halbem Weg an die nächstliegende Quantisierungslinie herangezogen.

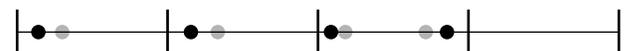
Originaldaten (bei 4/4-Metrum)



Quantisierungsstärke = 100% (bei Quantisierungswert = )



Quantisierungsstärke = 60% (bei Quantisierungswert = )



■ Einstellungen: 000% ... 100%

5. Swing Rate

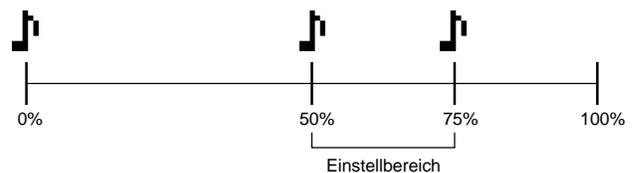
Mit dieser Einstellung kann den Noten in allen Quantisierungsintervallen mit einer geraden Zahl eine Verzögerung zur Erzeugung eines Swing-Effekts hinzugefügt wird (siehe untenstehende Abbildung). Die Einstellung wird nach beendeter Quantisierung ausgeführt: Zuerst werden die Noten quantisiert und dann die Verzögerung (falls eingestellt) angelegt.

Bei 32stel-, 16stel-, 8stel- oder Viertelnoten-Quantisierungswert legt der RM1x die Verzögerung an jeden geraden Intervall an. Bei Verwendung einer Achtelnote werden zum Beispiel die Noten im ersten Achtelnotenintervall verzögert, die Noten im dritten Achtelnotenintervall sind normal und so weiter.

Bei Verwendung eines der Triolenquantisierungswerte legt der RM1x die Verzögerung an die Noten in jedem dritten Intervall an. Bei Verwendung  oder  -Quantisierungswerte legt der RM1x die Verzögerung nur an den triolenfreien Rhythmus-Part an (d.h., nur an den Rhythmus  oder .

Die "Swing Rate" wird als Skalenwert zur Anzeige des verschobenen "beat" angegeben. Bei einem Rhythmus ohne Triolen bleibt die Position bei einer Einstellung von 50% unverändert. (In diesem Fall sind 100% die doppelte Länge des Quantisierungsintervalls.) Die verwendbaren Einstellungen richten sich nach dem Rhythmustyp, wie unten beschrieben.

Bei Quantisierungswert ist , ,  oder  :

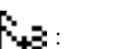


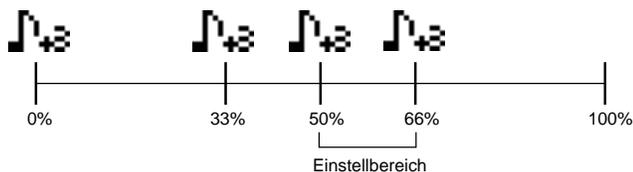
Bei den oben gezeigten Quantisierungswerten ergibt eine Einstellung von 50% keine Positionsänderung, so daß der gerade Intervall genau in der Mitte verbleibt. Höhere Werte verschieben den Intervall nach rechts zur Erzeugung eines hinzugefügten Swing-Effekts. Die maximale Einstellung ist 75%, wobei die Intervallverschiebung der Hälfte des Quantisierungswerts entspricht.

Bei Quantisierungswert ist  oder  :

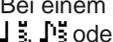
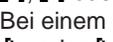


Mit dem Triolenquantisierungswerten (siehe oben) legt der RM1x die Verschiebung nur an den dritten Intervall an. In diesem Fall erfolgt bei einem Einstellwert von 66% keine Abstimmung (so daß der dritte Intervall in der ursprünglichen Position verbleibt). Höhere Werte verschieben Intervall nach rechts. Die maximale Einstellung ist 83%, wobei die Intervallverschiebung der Hälfte des Quantisierungswerts entspricht. (Beachten Sie, daß die 100%-Skala in diesem Fall das dreifache der Quantisierungslänge darstellt.)

Bei Quantisierungswert ist  ,  :



Im obigen Fall von Normal-plus-Triolenquantisierungswerten legt der RM1x die Verschiebung, wie in der Abbildung dargestellt, nur an den Triolenteil des Rhythmus an. In diesem Fall erfolgt bei einem Einstellwert von 50% keine Abstimmung, während höhere Werte den geraden Intervall nach rechts verschieben. Beachten Sie, daß die maximale Einstellung 66% ist, die den Intervall bis zur dritten Note im Triolenrhythmus verschieben. (Die 100%-Skala stellt das Doppelte der  oder  Quantisierungslänge dar.)

- Einstellungen: Bei einem Quantisierungswert ,  oder  ist: 50%,...,75%
- Bei einem Quantisierungswert  ist: 66%,...,83%
- Bei einem Quantisierungswert  ist: 50%,...,66%

hinweis

- Bei Einstellung von STRENGTH auf einen Wert unter 100% befinden sich die Noten vor der "Swing Rate"-Verschiebung eventuell an arbiträren Positionen innerhalb des Intervalls. In diesem Fall verschiebt der RM1x alle Noten innerhalb des Intervalls um die gleiche Länge.
- Bei Einstellung von STRENGTH auf weniger als 100% ist es deshalb möglich, daß einige Noten in den nächsten Intervalls geschoben werden. Falls der RM1x eine Note über eine oder mehrere Noten des nächsten Intervalls hinaus schieben muß, werden diese anderen Noten ebenfalls in die Position verschoben.

6. Swing Gate Time

Dieser Wert fügt dem Gate Timing der Noten in den Swing-abgestimmten Intervallen eine proportionale Einstellung hinzu.

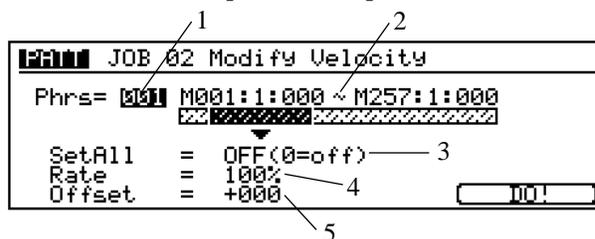
Die Gate Time ist die Zeitlänge, die eine Note gehalten wird. Diese Einstellung kann somit zum Verlängern oder Verkürzen der Noten in den Swing-abgestimmten Intervallen verwendet werden.

Bei Einstellung auf 100% bleibt die ursprüngliche Gate Time unverändert. Höhere Werte verlängern die Gate Time, während die niedrigere Werte die Gate Time verkürzen.

Bei Einstellung von Gate Time auf einen Wert unter 1, stellt der RM1x den Wert auf 1.

[Einstellungen:] 000%,...,100%,...,200%

Job 02 Modify Velocity



Dieser Job ändert die Velocity-Werte des spezifizierten Notenbereiches (Tonhöhen) des gewählten Segments der gewünschten Spur. Vergessen Sie nicht, daß sich Velocity auf die Kraft bezieht, mit der eine Note angeschlagen wird. Der genaue Effect einer Velocity-Veränderung wechselt gemäß der Voice ab: in den meisten Fällen produziert eine höhere Velocity einen lautereren Ton.

Unter Benutzung dieses Jobs, können Sie wählen, alle angepeilten Noten auf einen identischen Velocity-Wert zu setzen; oder Sie können auch eine relative (lineare) Anpassung der ursprünglichen Velocity-Werte anwenden.

Zur Herstellung einer relativen Anpassung, benutzen Sie zwei Parameter: "Rate" und Offset. Der Rate-Wert bewirkt eine proportionale Veränderung zum Velocity-Wertes, während der Offset-Wert (welcher nach der Rate-Anpassung angewendet wird) einen festen Wert hinzufügt. Das Verhältnis ist wie folgt:

Angepaßte Velocity = (ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset.

Falls das Anpassungsergebnis kleiner als 1 ist, setzt der RM1x den Wert auf 1. Falls das Ergebnis größer als 127 ist, stellt der RM1x den Wert auf 127.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

- Einstellungen: 001, ..., 256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

- Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000, ..., 999:8:479

3. Set all

Verwenden Sie diesen Parameter, wenn Sie die Velocity-Werte aller Noten auf den gleichen Festwert (1 bis 127) einstellen möchten. Stellen Sie diesen Wert auf "Off", wenn diese Funktion nicht verwendet werden soll (falls stattdessen die lineare Einstellung verwendet wird).

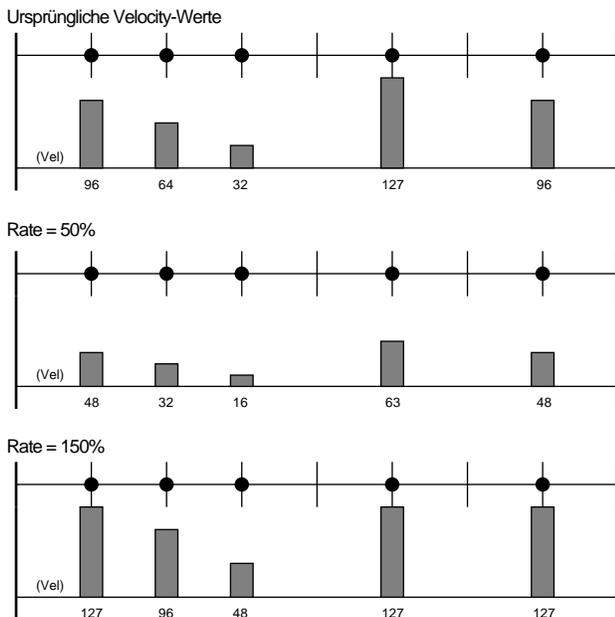
Beachten Sie, daß bei einer anderen Einstellungen als "Off" die Rate- und Offset-Werte ignoriert werden.

■ Einstellungen: Off (0), 001,...,127

4. Rate

Der Rate-Parameter bewirkt eine proportionale Veränderung der Velocity-Einstellung aller angepeilten Noten. Eine Einstellung auf 100% ergibt keine Veränderung, eine Einstellung auf 50% halbiert die Velocity-Werte und eine Einstellung auf 200% verdoppelt die Velocity-Werte.

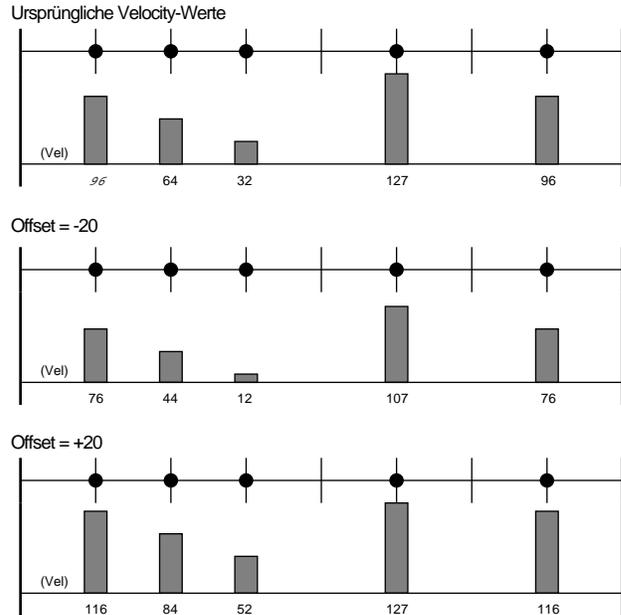
■ Einstellungen: 000% ... 100% ... 200%



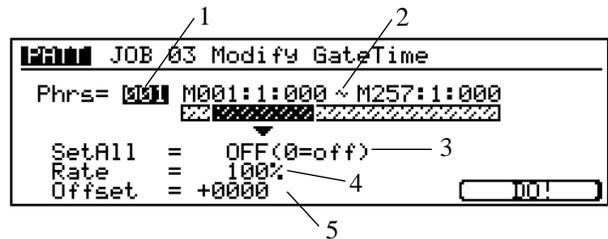
5. Offset

Dieser Parameter fügt jedem Rate-abgestimmten Velocity-Wert einen festen Wert hinzu. Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung. Positive Werte steigern die Velocity, während negative Werte die Velocity verringern.

■ Einstellungen: -99,...,+00,...,+99



Job 03 Modify Gate Time



Dieser Job ändert die Gate-Times des festgelegten Notenbereiches (Tonhöhen) im spezifizierten Segment der ausgewählten Spur. Die Gate-Time bezieht sich auf die Notenlänge. Für andere als Percussive Voices entspricht die Gate-Time der Länge der tatsächlichen Wiedergabezeit.

Durch die Verwendung dieses Jobs können Sie auswählen, alle angepeilten Noten bezüglich einer festgelegten Gate-Time zu verändern; oder Sie können eine relative (lineare) Anpassung der ursprünglichen Gate-Time anwenden.

Bei Herstellung einer relativen Anpassung, benutzen Sie zwei Parameter: Rate und Offset. Der Rate-Wert bewirkt eine proportionale Veränderung der Gate-Time; während der Offset-Wert (welcher nach der Rate-Anpassung angewendet wird) einen festen Wert hinzufügt. Das Verhältnis ist wie folgt:

$$\text{Angepaßte gate time} = (\text{ursprüngliche gate time} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Falls das Anpassung-Ergebnis kleiner als 1 ist, setzt der RM1x den Wert auf 1.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Set all

Verwenden Sie diesen Parameter, wenn Sie die Gate Time-Werte aller Noten auf den gleichen Festwert (1 bis 9999) einstellen möchten. Stellen Sie diesen Wert auf "Off", wenn diese Funktion nicht verwendet werden soll (falls stattdessen die lineare Einstellung verwendet wird).

Beachten Sie, daß bei anderen Einstellungen als "Off" die Rate- und Offset-Werte ignoriert werden.

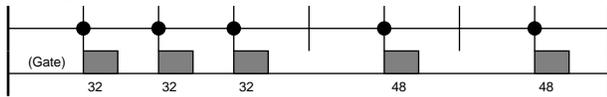
■ Einstellungen: Off (0), 001,...,9999

4. Rate

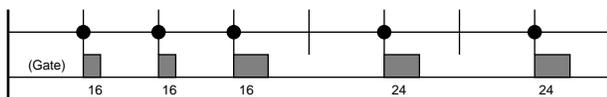
Der Rate-Parameter bewirkt eine proportionale Veränderung der Velocity-Einstellung aller angepeilten Noten. Eine Einstellung auf 100% ergibt keine Veränderung, eine Einstellung auf 50% halbiert die Velocity-Werte und eine Einstellung auf 200% verdoppelt die Velocity-Werte.

■ Einstellungen: 000% ... 100% ... 200%

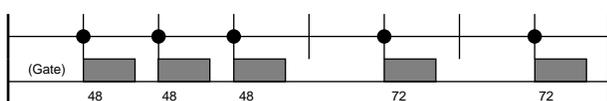
Ursprüngliche Velocity-Werte



Rate = 50%



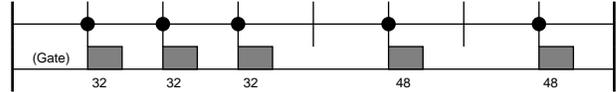
Rate = 150%

**5. Offset**

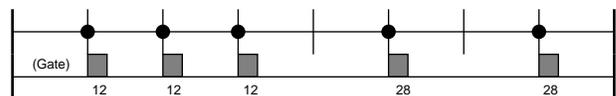
Dieser Parameter fügt jedem Rate-abgestimmten Velocity-Wert einen festen Wert hinzu. Eine Einstellung auf 0 ergibt keine Veränderung. Positive Werte steigern die Gate Time, während negative Werte die Gate Time verringern.

■ Einstellungen: -9999,...,+0000,...,+9999

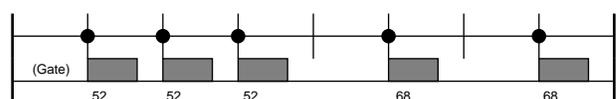
Ursprüngliche Velocity-Werte



Offset = -20



Offset = +20

**Job 04 Crescendo**

Dieser Job dient dazu, dem festgelegten Notenbereich (Tonhöhen) des gewählten Segments der gewünschten Spur ein Crescendo oder Decrescendo zuzufügen. Der RM1x produziert den Effect durch Anwenden einer geringen Velocity-Anpassung (Offset) zu Beginn des Segments, wobei der Offset allmählich bis zum Ende des Segments zunimmt.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Velocity Range

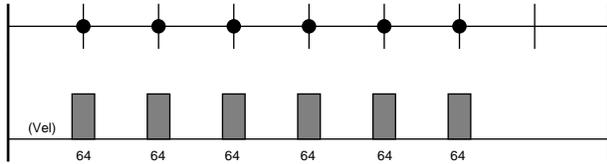
Der Velocity Range-Parameter dient zum Einstellen der Intensität des Crescendos.

Mit dieser Velocity-Einstellung wird der Wert gewählt, der der Noten-Velocity beim letzten Metrum und Taktschlag des Segments hinzugefügt wird. Der RM1x steigert den der jeweiligen Velocity-Einstellung innerhalb des Segments hinzugefügten (oder davon abgezogenen) Wert allmählich, beginnend mit "0" am Anfang des Segments und abschließend mit dem vollen Range-Wert am Ende des Segments.

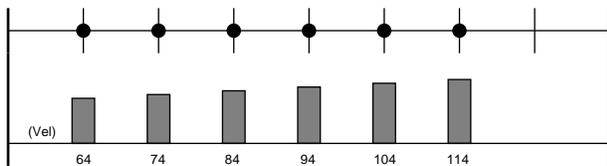
Velocity-Werte können nicht weniger als 1 oder höher als 127 sein. Falls das Anpassungsergebnis kleiner als 1 ist, setzt der RM1x den Wert auf 1. Ist das Ergebnis größer als 127, stellt der RM1x den Wert auf 127.

■ Einstellungen: -127,...,0,...,+127

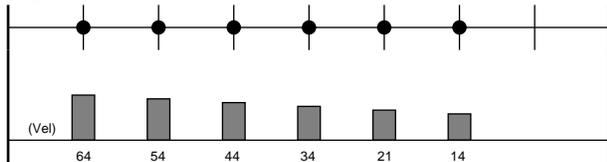
Ursprüngliche Velocity-Werte



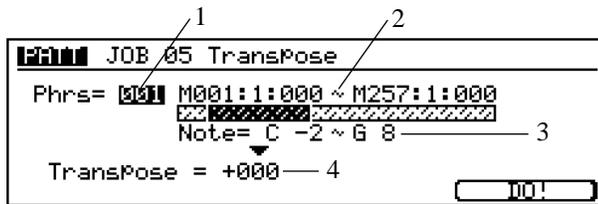
Range = +50 (M:001:1 - 003:1)



Range = -50 (M:001:1 - 003:1)



Job 05 Transpose



Dieser Job dient dazu, einen spezifizierten Noten-Bereich (Tonhöhen) innerhalb eines gewählten Segmentes einer gewünschten Spur zu transponieren. Der Transponierungsgrad wird in Halbtonschritten eingestellt.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Note range (Note = C2 bis G8)

Dieser Parameter dient zum Einstellen des zu transponierenden Notenbereichs.

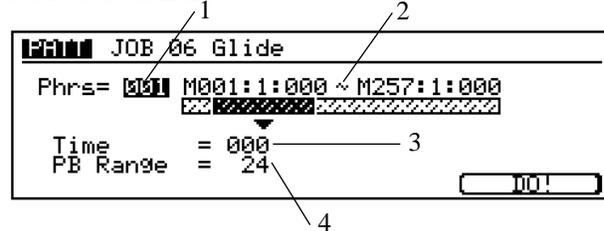
■ Einstellungen: C2 bis G8

4. Transpose

Der Transpose-Wert bestimmt die Anzahl der Transponierungsintervalle (Halbtöne). Ein Wert von +12 erhöht zum Beispiel alle angepeilten Noten um genau eine Oktave, während ein Wert von -12 alle angepeilten Noten um eine Oktave erniedrigt.

■ Einstellungen: -127,...,+000,...,+127

Job 06 Glide



Mit diesem Job können alle auf die erste Note folgenden Noten im gewählten Segment gegen Pitch Bend-Daten ausgetauscht werden, wodurch ein gleitender Übergang von Note zu Note erzeugt wird.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Time

Dieser Parameter bestimmt die Glide-Länge. Höhere Werte erzeugen einen längeren Glide-Effekt zwischen den Noten.

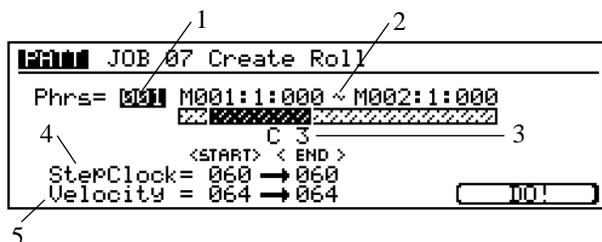
■ Einstellungen: 000,...,100

4. PB Range

Dieser Parameter dient zum Einstellen eines Pitch Bend-Bereichs für den Glide-Job in Halbtonschritten.

■ Einstellungen: 01,...,24

Job 07 Create Roll



Erzeugt eine Reihe wiederholter Noten im spezifizierten Segment mit den spezifizierten kontinuierlichen Änderungen in Taktschritt und Velocity. Dies Job ist ideal zum Erzeugen schneller "Wirbel".

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Note range (Note = C3)

Dieser Parameter dient zum Einstellen der zu rollenden Note.

■ Einstellungen: C2 bis G8

4. Step Clock

Dieser Parameter zum Einstellen der Schrittgröße (bzw. die Anzahl der Clocks) zwischen den einzelnen Noten des Roll-Effekts. Sowohl die Velocity Clock-Anfangswerte als auch die Velocity Clock-Endwerte können festgelegt werden, so daß sich mühelos Roll-Effekte mit von Note zu Note verschiedener Schrittgröße erzeugen lassen.

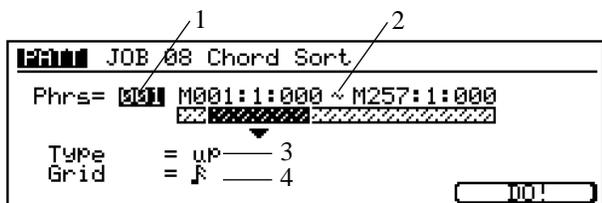
■ Einstellungen: 001 ... 999

5. Velocity

Dieser Parameter dient zum Einstellen der Velocity jeder einzelnen Note des Roll-Effekts. Sowohl die Velocity-Anfangswerte als auch die Velocity-Endwerte können festgelegt werden, so daß sich mühelos Roll-Effekte mit von Note zu Note verschiedener Velocity erzeugen lassen.

■ Einstellungen: 001 ... 127

Job 08 Chord Sort



Dieser Job "sortiert" Akkord-Events (simultane Noten-Events) nach der Tonhöhe. Die Sortierung wird in der Edit-Seite Auflistung angezeigt und bestimmt Separations-Sequenz, welche von CHORD SEPARATE-Job verwendet wird.

Die Sortierung erfolgt nach Tonhöhe. Wenn die Noten E3, C3, und G3 alle zur selben Zeit beginnen, paßt der Job die Sequenz zu C3, E3, G3 (wenn das Setting "up" ist) oder zu G3, E3, C3, (wenn "down").

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Type

Dieser Parameter bestimmt wie die Akkordnotendaten sortiert werden. Bei Einstellung auf "up" werden die Noten in steigender Reihenfolge sortiert, bei Einstellung auf "down" erfolgt die Sortierung der Noten in fallender Reihenfolge. Die Einstellung "up&down" dient zum Sortieren der Akkordnoten beim ersten Schlag des Takts in steigender Reihenfolge und Noten beim Auftakt in fallender Reihenfolge. Bei Einstellung auf "up&down" werden Akkordnoten beim ersten Schlag des Takts in fallender Reihenfolge und Noten beim Auftakt in steigender Reihenfolge sortiert.

■ Einstellungen: up, down, up&down, down&up

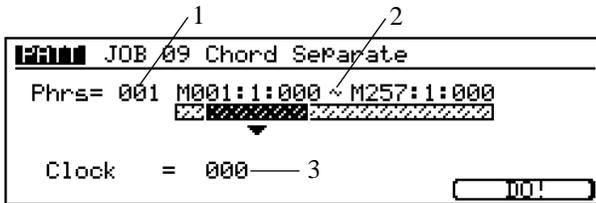
4. Grid

Dieser Parameter dient zum Einstellen des "Grid"-Timing, das bestimmt, welche Notengruppen Akkorde darstellen. Noten, die innerhalb des festgelegten Grid-Vorgangs liegen, gelten als Akkorde.

■ Einstellungen:

	32stel-Notenintervalle
	16tel-Triolenintervalle
	16tel-Notenintervalle
	Achteltriolenintervalle
	Achtelnotenintervalle
	Vierteltriolenintervalle
	Viertelnotenintervalle

Job 09 Chord Separate



Diese Job gliedert jede Akkord-Formation (innerhalb des gewünschten Segments der gewählten Spur) in ihre einzelnen Noten auf; dabei wird eine spezifizierte Verzögerung zwischen benachbarten Noten gelegt.

Falls, zum Beispiel, der Clock-Wert auf "30" gesetzt, wird ein Block-Akkord, der aus den Elementen C3, E3, G3 besteht, als ein C3 (im ursprünglichen Timing des Akkords) gespielt, und wird 30 Zyklen später von einem E3 und weitere 30 Zyklen später von einem G3 gefolgt. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel Gitarrenakkorde zerlegen möchten.

Beachten Sie, daß der RM1x Akkord-Pausen falls notwendig kürzt, um das Spielen über die nächste Takt-Grenze oder in den nächsten Akkord zu vermeiden.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Clock cycles

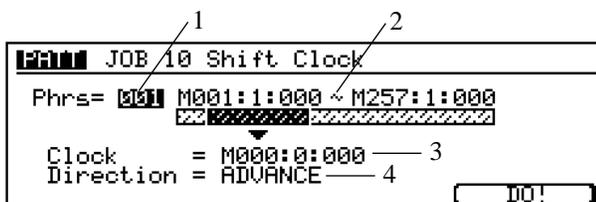
Der Clock-Wert dient zum Einstellen der Anzahl der Clock-Zyklen, die zwischen angrenzenden Akkordnoten eingeschoben werden.

Beachten Sie, daß ein Schlag 480 Clock-Zyklen hat.

■ Einstellungen: 000,...,999

Event

Job 10 Shift Clock



Dieser Job dient zum Einstellen einer zeitlichen Verschiebung aller Daten-Events in dem gewünschten Segment der gewählten Spur. Die

Verschiebung erfolgt in Clock-Zyklus-Zeitabständen.

Zum Verschieben von Events um einen oder mehrere ganze Taktschläge oder Takte empfiehlt sich stattdessen die Verwendung des Jobs Copy Event (Unten).

Beachten Sie, daß Events mit diesem Job nicht über die festgelegten Anfangs- und Endpunkte des jeweiligen Segments hinausgeschoben werden können. Events, die normalerweise über diesen Punkt überschreiten würden, werden stattdessen an der Grenz des betreffenden Segments abgelegt.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Clock

Der Clock-Wert dient zum Einstellen von Takt, Taktschlag und Clock für die Datenverschiebung.

Beachten Sie, daß ein Schlag 480 Clock-Zyklen hat.

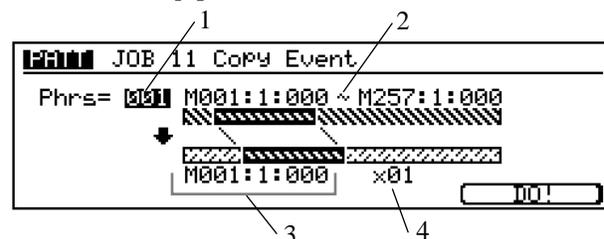
■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000 ... 255: 3:479

4. Direction

Dieser Parameter bestimmt, in welche Richtung die Daten verschoben werden: "ADVANCE" verschiebt die Daten am Anfang des Stücks (d.h., die Noten klingen früher), während "DELAY" die Daten am Ende des Stücks (d.h., die Noten klingen später) verschiebt.

■ Einstellungen: ADVANCE, DELAY

Job 11 Copy Events



Dieser Job kopiert alle Daten eines gewählten Quellenbereichs (Phrase) in einen gewünschten Zielbereich, wobei alle dort vorhandenen Daten überschrieben werden.

1. Source phrase

Mit dem "Phrs"-Wert wird die Spur gewählt, von der die Daten kopiert werden sollen.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Source segment

Der obere "M"-Wert bestimmt das Phrasensegment, von dem die Daten kopiert werden sollen.

- Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Start point of destination segment

Der niedrige M-Wert bestimmt den Startpunkt für den Kopiervorgang auf der Zielphrase.

- Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:4:479

4. Times

Dieser Multiplikator spezifiziert die Anzahl der Kopiervorgänge des Segmentes.

- Einstellungen: 01 ... 99

Job 12 Erase Event

Dieser Job löscht alle Daten von dem gewünschten Segment des gewählten Stils, so daß ein tonloses Segment entsteht.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

- Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

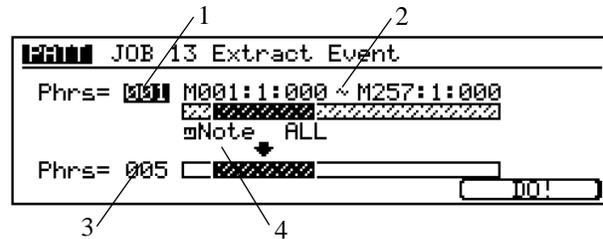
Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

- Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,999:8:497

3. Event

Stellt den zu löschenden Event-Typ ein (in der Mitte des Bildschirms).

- Einstellungen: Note Note Events (C2...G8, All)
- PC Programm Change
- PB Pitch Bend
- CC (000,...,127, All)
Control Change (jede beliebige Steueränderungsmeldung 000 bis 127 oder alle Steueränderungsmeldungen.
- CAT Channel aftertouch
- PAT Polyphonic aftertouch
- EXC System exclusive
- ALL All Events

Job 13 Extract Event

Dieser Job verlegt alle festgelegten Event-Daten von einem ausgewählten Segment einer Phrase zu dem gleichen Segment auf einer anderen Phrase. Nach diesem Vorgang existieren die angepeilten Events in dem Quellensegment nicht mehr.

Falls an der Ziel-Seite bereits Daten existieren, werden die extrahierten Daten und bestehende Daten gemischt.

1. Source phrase

Mit der oberen "Phrs"-Einstellung wird die Phrase gewählt, von der die Daten extrahiert werden sollen.

- Einstellungen: 001,...,256

2. Source segment (M001:1:000~M257:1:000)

Dieser Parameter bestimmt das Phrasensegment, von dem die Daten extrahiert werden sollen.

- Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Destination phrase

Die Einstellung dieses Parameters bestimmt die Zielphrase.

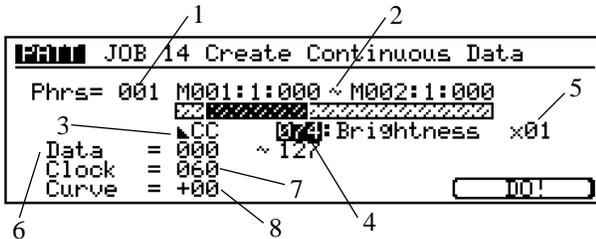
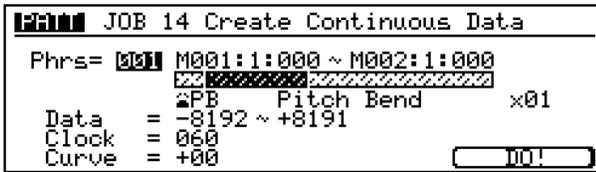
- Einstellungen: 001,...,256

4. Event

Dieser Parameter bestimmt den zu extrahierenden Event (in der Mitte des Display-Bilds). Note, PB, CC (000,..., 127, All), CAT, PAT, EXC

- Einstellungen: Note Note Events
- PC Programm Change
- PB Pitch Bend
- CC (000,...,127, All)
Control Change (jede beliebige Steueränderungsmeldung 000 bis 127 oder alle Steueränderungsmeldungen.
- CAT Channel aftertouch
- PAT Polyphonic aftertouch
- EXC System exclusive

Job 14 Create Continuous Data



Dieser Job erzeugt fortlaufende Steueränderungsdaten im Bereich des gewählten Segments. Diese Funktion ist nützlich zum Einschleiben präziser Pitch Bends und anderer Steuervariationen.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,999:8:479

3. Event Type

Dieser Parameter bestimmt den zu extrahierenden Event (in der Mitte des Display-Bilds).

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

4. Control change No.

Durch Wählen von "CC" kann der Cursor zur Bestimmung des erzeugenden Steueränderungsdatentyps auf die Steueränderungsnummer geführt werden.

■ Einstellungen: 000...127

5. Times

Dieser Multiplikator bestimmt, wie oft die innerhalb des gewählten Segments erzeugten Daten wiederholt werden.

■ Einstellungen: 01...99

6. Date

Dieser Parameter bestimmt die obere und untere Grenze für die zu erzeugenden Daten. Der linke Wert ist die untere Grenze; der rechte Wert ist die obere Grenze.

■ Einstellungen: 000...127, -8101...+8101 (Event Type PB)

7. Clock

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der zwischen jeden erzeugten Event einzufügenden Daten.

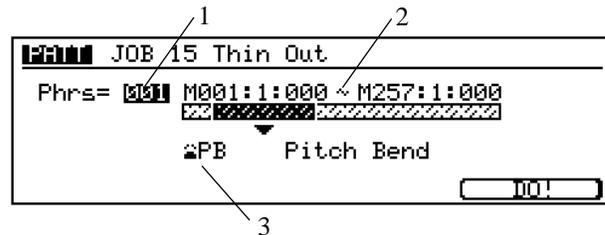
■ Einstellungen: 001...99

8. Curve

Spezifiziert den Grad der positiven oder negativen "Kurvatur", die an die kontinuierlichen Daten angelegt wird. "+00" erzeugt eine lineare Kurve. Positive Werte erzeugen eine zunehmend positive Kurve (bzw. Aufwärtskurve) und negative Werte eine zunehmend negative Kurve (bzw. Abwärtskurve).

■ Einstellungen: -16...+16

Job 15 Thin Out



Dieser Job dient dazu, wiederholte Vorkommnisse eines bestimmten Nicht-Note-Events innerhalb des bezeichneten Segments einer ausgewählten Phrase zu entfernen. Diese Funktion dient zur Reduzierung des Datenvolumens und schafft neuen Speicherplatz.

Insbesondere entfernt der Job jedes Vorkommnis eines Events in Bereichen, wo der Event innerhalb von 60 Clock-Zyklen wiederkehrt. Der Job entfernt keine Events, die durch mehr als 60 Clock-Zyklen von davorliegenden Events getrennt ist.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

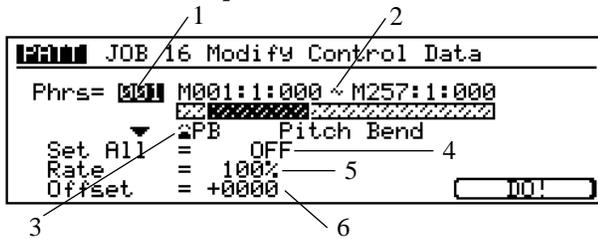
■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Event Type

Dieser Parameter bestimmt den angepeilten Event-Typ.

■ Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (jeder einzelne Control Change-Meldungstyp, 000 bis 127), CAT (Channel aftertouch), PAT (Polyphonic aftertouch)

Job 16 Modify Control Data



Ändert oder verschiebt die Werte alle Vorkommnisse des spezifizierten Typs von Steuerdaten des spezifizierten Segments.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

3. Event Type

Dieser Parameter bestimmt den zu extrahierenden Event (in der Mitte des Display-Bilds).

■ Einstellungen: PB (Pitch Bend), CC (jeder einzelne Control Change-Meldungstyp, 000 bis 127), CAT (Channel aftertouch), PAT (Polyphonic aftertouch)

4. Set all

Dieser Parameter bestimmt einen Festwert, auf den alle vorhandenen Steueränderungsdaten eingestellt werden. Stellen Sie diesen Parameter auf "OFF", wenn Sie die Werte der Daten mit den Parametern Rate und Offset unten verschieben möchten.

■ Einstellungen: OFF, 000...127, -8101...+8101 (Event Type PB)

5. Rate

Dieser Parameter bestimmt das Verhältnis zwischen den oberen und unteren Steueränderungswerten. Bei Einstellung auf "100%" bleibt das ursprüngliche Verhältnis zwischen den Steueränderungswerten unverändert. Bei Einstellung auf "100%" bleibt das ursprüngliche Verhältnis zwischen den Steueränderungswerten unverändert. Kleinere Einstellungen erzeugen einen engeren Bereich und größere Einstellungen ergeben einen breiteren Bereich.

■ Einstellungen: 000 ... 200

6. Offset

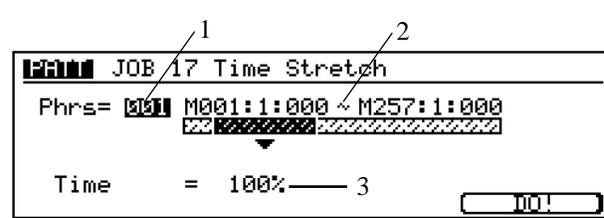
Dieser Parameter bestimmt den Verschiebungsgrad für die Steueränderungswerte. "-"-Einstellungen reduzieren den Wert, während "+" den Wert erhöhen.

Neuer Steueränderungswert

= Ursprüngliche Steueränderungswerte x Rate/100 + offset
(Wenn die rechte Seite der Gleichung weniger als 0 ist, ist der neue Wert 1.)

■ Einstellungen: 000...127, -8101...+8101 (Event Type PB)

Job 17 Time Stretch



Dieser Job erweitert oder verdichtet das Timing über das gewünschte Segments auf der ausgewählten Phrase.

Der Vorgang hat Einfluß auf sämtliche Event-Timing-, Note-Step-Times- und Note-Gate-Times-Werte.

1. Phraseneinstellung: Phrs

Diese Einstellung bestimmt die anzupassende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Segment (M001:1:000 bis M257:1:000)

Mit dieser Einstellung wird der anzupassende Bereich der Phrase festgelegt. Das erste Segment bestimmt Takt, Taktschlag und Clock für den Startpunkt; das zweite Segment bestimmt den Endpunkt.

■ Einstellungen: Measure:beat:clock
001:1:000,...,257:1:000

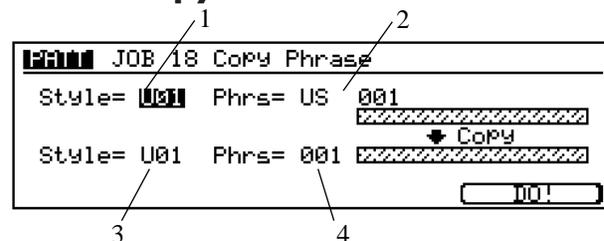
3. Time

Der Time-Parameter dient zum Einstellen des Time-Multiplikators.

■ Einstellungen: 025%,...,400%

☐ Phrase

Job 18 Copy Phrase



Dieser Job dient zum Kopieren eine ausgewählte Phrase (entweder User-Phrase oder Preset-Phrase) zu einer gewählten User-Phrase.

Der Stil-Parameter der Quelle hat nur Bedeutung, wenn von einer User-Phrase kopiert wird.

Falls noch keine Ziel-Phrase existiert, wird sie von diesem Job erzeugt. Existiert bereits eine Ziel-Phrase, löscht dieser Job die ursprünglichen Daten.

1. Source style

Der obere Style-Wert wählt den Stil, der die zu kopierende User-Phrase enthält. Der Wert hat nur Bedeutung, wenn eine User-Phrase kopiert wird. Bei Kopieren einer Preset-Phrase ignoriert der RM1x die Einstellung.

■ Einstellungen: U01 ... U50 P01 ... P60

2. Source phrase

Der obere Phrase-Wert wählt die zu kopierende Phrase.

- Einstellungen: Jede Preset-Phrase oder eine User-Phrase von 001 bis 256.

3. Destination style

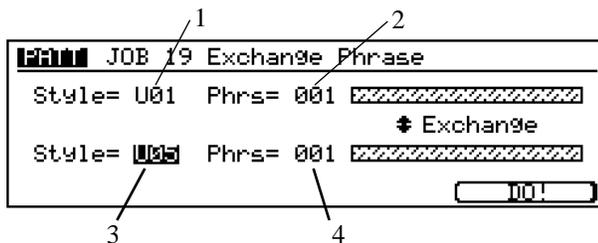
Der untere Phrase-Wert wählt die Ziel-Phrase.

- Einstellungen: U01 ... U50

4. Destination phrase (Phrase "b")

Der untere Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase aus (User-Phrase).

- Einstellungen: 001,...,256

Job 19 Exchange Phrase

Dieser Job tauscht den Inhalt von zwei gewählten Phrasen untereinander aus.

1. Style

Dieser Parameter bestimmt den ersten Stil, der die auszutauschenden Phrasendaten enthält.

- Einstellungen: U01,...,U50

2. Phrase

Dieser Parameter bestimmt die ersten auszutauschenden Phrasendaten.

- Einstellungen: 001 ... 256

3. Style

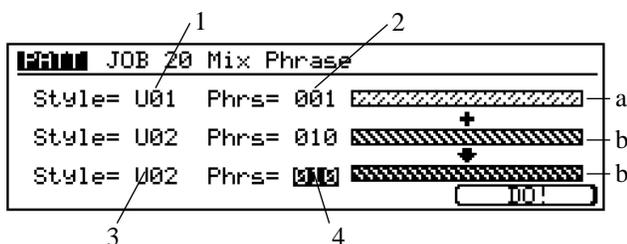
Dieser Parameter bestimmt den zweiten Stil, der die auszutauschenden Phrasendaten enthält.

- Einstellungen: U01,...,U50

4. Phrase

Dieser Parameter bestimmt die zweiten zu auszutauschenden Phrasendaten.

- Einstellungen: 001 ... 256

Job 20 Mix Phrase

Dieser Job mischt alle Daten von zwei gewählten User-Phrasen in die zweite dieser Phrasen.

1. Source style

Der erste Stil-Wert wählt den Stil, der die Quellen-Phrase (Phrase "a") enthält.

- Einstellungen: U01,...,U50

2. Source phrase (Phrase "a")

Der erste Phrasen-Wert wählt die Quellen-Phrase. Dieses ist die Phrase, die die in die Ziel-Phrase zu mischenden Daten enthält. Nach dem Mischen bleibt der Inhalt der Quellen-Phrase unverändert.

- Einstellungen: 001,...,256

3. Destination style (Style "b")

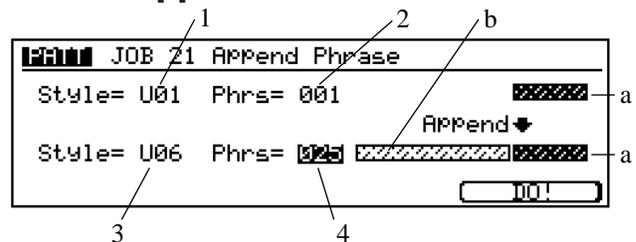
Der zweite Stil-Wert wählt den Stil, der die Ziel-Phrase (Phrase "b") enthält.

- Einstellungen: U01,...,U50

4. Destination phrase (Phrase "b")

Der zweite Phrasen-Wert wählt die Ziel-Phrase aus. Der ursprüngliche Inhalt dieser Phrase wird gemischt mit dem Inhalt von Phrase "a".

- Einstellungen: 001,...,256

Job 21 Append Phrase

Dieser Job hängt den Inhalt einer gewählten User-Phrase (Phrase "a") auf das Ende einer anderen User-Phrase (Phrase "b"). Nach Beendigung des Jobs, bleibt Phrase "a" unverändert.

Falls versucht wird Daten anzuhängen, so daß Phrase "b" mehr als 256 Takte (die maximale Phrasen-Länge) lang wäre, gibt der RM1x die "Illegal Input"-Meldung aus, und der Job wird nicht ausgeführt.

1. Source style (Style "a")

Der obere Stil-Wert wählt den Stil, der die Quelle-User-Phrase (Phrase "a") beinhaltet.

- Einstellungen: U01,...,U50

2. Source phrase (Phrase "a")

Der obere Phrasenwert wählt die Quellenphrase (User-Phrase). Nach Beendigung des Jobs bleibt der Inhalt der Quellenphrase unverändert.

- Einstellungen: 001,...,256

3. Destination style (Style “b”)

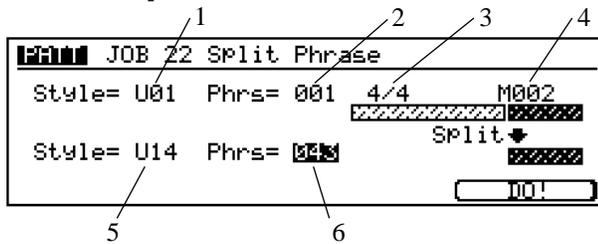
Der untere Stil-Wert wählt den Stil, der die Ziel-Phrase (Phrase “b”) enthält.

■ Einstellungen: U01,...,U50

4. Destination phrase (Phrase “b”)

Der untere Phrasenwert wählt die Ziel-Phrase, an die die Quellenphrase angehängt wird.

■ Einstellungen: 001,...,256

Job 22 Split Phrase

Dieser Job teilt eine ausgewählte User-Phrase in zwei User-Phrasen auf.

Dieser Job teilt die Phrase beim ersten Schlag des gewählten Takts. Der Anfangsteil der Phrase (bis zur Teilung) bleibt an seiner ursprünglichen Stelle, während sich der Rest der Phrase zum festgelegten Ziel bewegt.

Der Job überschreibt alle in der Ziel-Phrase vorhandenen Daten.

1. Source style

Der obere Stil-Wert wählt den Stil, der die zu spaltende Phrase enthält.

■ Einstellungen: U01,...,U50

2. Source phrase

Der obere Phrasen-Wert wählt die zu spaltende User-Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

3. Split time signature

Stellt das Taktmaß für den Ziel-Style ein.

4. Split point

Der “M”-Wert wählt den Takt, an dem die Phrasenteilung erfolgt. Dieser Punkt wird der Startpunkt der Ziel-Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,source-phrase length

5. Destination style

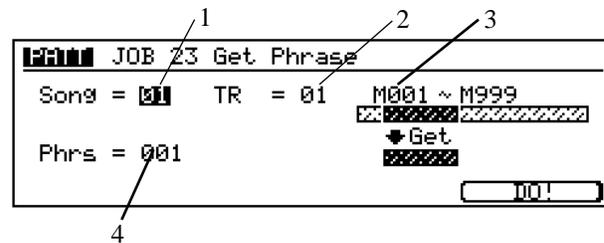
Der untere Stil-Wert wählt den Ziel-Stil.

■ Einstellungen: OFF, U01,...,U50

6. Destination phrase

Der untere Phrase-Wert wählt das Teilungsziel.

■ Einstellungen: OFF, 001,...,256

Job 23 Get Phrase

Diese Job erzeugt eine User-Phrase von einem gewählten Song-Datensegment. Das heißt, der Job kopiert ein Segment der Sequenzspurdaten eines Songs in die festgelegte Ziel-Phrase.

Der RM1x legt das Metrum für die neue Phrase fest. Dieses Metrum entspricht dem Metrum, das im Anfangstakt des Quellensegments aufgenommen wurde. (Beachten Sie, daß sich der Wert des Metrums auf die ganze Phrase bezieht. Änderung des Metrums, welche innerhalb nachfolgender Takte des Quellensegments geschehen werden ignoriert.)

Die maximale Phrasenlänge ist 256 Takte. Falls versucht wird, ein Segment zu kopieren, das länger als 256 Takte ist, erscheint auf dem Bildschirm die Meldung “Illegal Input”, und der Job wird nicht ausgeführt.

Der Job überschreibt alle in der Ziel-Phrase vorhandenen Daten.

Der Job kopiert keine Voice- und Tempo-Settings.

1. Source song

Der Song-Wert wählt den Song, der die Quelldaten enthält.

■ Einstellungen: 01,...,20

2. Source track

Der Spur-Wert wählt die Sequenzspur, die die Quelldaten enthält.

■ Einstellungen: 01,...,16

3. Segment

Der Wert “M” wählt das Quellensegment, durch seinen Anordnung (in Takten) auf der Quellenspur. Der erste Wert gibt den Anfangstakt; der zweite Wert gibt den abschließenden Takt.

■ Einstellungen: Initial measure: 001,...,999

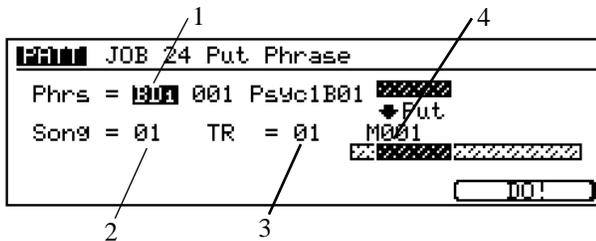
Final measure: 001,...,999 (bei Endtakt -Anfangstakt ≤ 256 und Endtakt ≥ Anfangstakt)

4. Destination phrase

Der Phrasen-Wert stellt die Phrase-Nr. für die Ziel-User-Phrase ein.

■ Einstellungen: 001,...,256

Job 24 Put Phrase



Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in einen gewählten Song-Bereich. Hierbei werden alle dort vorhandenen Daten gelöscht.

Sie wählen die Quellenphrase nach Stil und Phrase-Nr. aus. Sie wählen das Ziel durch Song-Nr., Spur-Nr., (Sequenzspur), und Takt-Nr. (Lage auf der Spur) aus.

Der Job kopiert keine Metrum-, Voice-, oder Tempo-Settings. Das Metrum der Phrase hat keinen Einfluß auf die Kopie.

1. Source phrase (Category, Number)

Der Phrase-Wert wählt die zu kopierende Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

2. Destination song

Der Song-Wert wählt den Ziel-Song.

■ Einstellungen: 01,..., 20

3. Destination track

Der Spur-Wert wählt die Sequenz-Spur, auf die die Phrase kopiert werden soll.

■ Einstellungen: 01,...,16

4. Track location

Der Wert "M" wählt den Anfangstakt, auf der Sequenzspur für die Kopie.

■ Einstellungen: 01,..., 999

Job 25 Clear Phrase



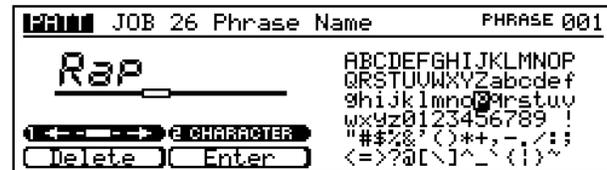
Dieser Job löscht alle Daten von der ausgewählten User-Phrase, und initialisiert die Phrasentabelle erneut.

1. Phrase

Der Phrasenwert wählt die zu löschende User-Phrase.

■ Einstellungen: 001,...,256

Job 26 Phrase Name

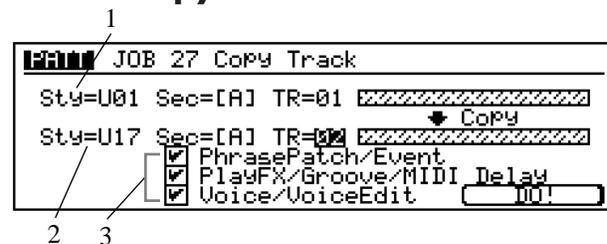


Dieser Job dient dazu, den Namen für eine (nicht leere) User-Phrase zu setzen oder zu verändern. Der Name kann bis zu 8 Buchstaben lang sein.

Wählen Sie mit den Display-Reglern 1 und 2 eine Zeicheneingabe-position und ein Zeichen, und drücken Sie anschließend die Funktionstaste F2 (Enter) zum Eingeben des gewählten Zeichens und der Zeicheneingabe-position. Mit der Funktionstaste F1 (Delete) kann zu einer Zeicheneingabe-position zurückgekehrt und das dort eingegebene Zeichen gelöscht werden. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis der Phrasenname vollständig eingegeben ist.

Track

Job 27 Copy Track



Dieser Job kopiert alle Daten (eines gewählten Typs) von einer gewählten Quellenspur auf eine gewählte Zielspur. Spurdaten können von einem einzelnen Abschnitt eine gewählten Stils kopiert werden.

Der Kopiervorgang überschreibt alle auf der Zielspur vorhandenen Daten.

1. Source style, section, and track

Die ersten drei Einstellungen wählen die Quellenspur.

■ Einstellungen: Style U01,...,U50

Section A,...,P

Track 1,...,16

2. Destination style, section, and track

Die zweite Gruppe von Einstellungen wählt die Zielspur.

■ Einstellungen: Style U01,...,U50

Section A,...,P

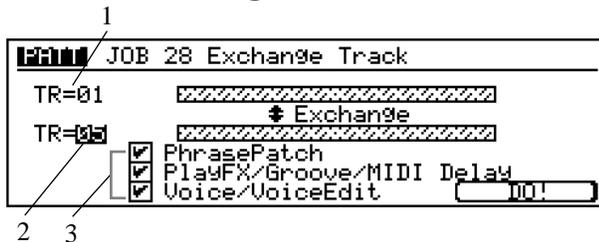
Track 1,...,16

3. Data type

Diese Kästchen bestimmen die zu kopierenden Datentypen. Führen Sie den Cursor auf eins der Kästchen, und drücken zum Abhaken die Taste [YES +1], um die entsprechenden Daten zu kopieren oder die Taste [NO -1] zum Freilassen des Kästchens, wenn die entsprechenden Daten nicht kopiert werden sollen.

- Einstellungen: Den entsprechenden Datentyp kopieren.
- Diesen Datentyp nicht kopieren.

Job 28 Exchange Track



Dieser Job tauscht den gewählten Typ von Daten zwischen zwei gewählten Spuren aus.

1. Track

Dieser Parameter bestimmt die erste der beiden auszutauschenden Spuren.

2. Track

Dieser Parameter bestimmt die zweite der beiden auszutauschenden Spuren.

3. Datentypen

Diese Kästchen bestimmen die zwischen den gewählten Spuren auszutauschenden Datentypen. Führen Sie den Cursor auf eins der Kästchen, und drücken zum Abhaken die Taste [YES +1], um die entsprechenden Daten auszutauschen oder die Taste [NO -1] zum Freilassen des Kästchens, wenn die entsprechenden Daten nicht ausgetauscht werden sollen.

- Einstellungen: Den entsprechenden Datentyp austauschen.
- Diesen Datentyp nicht austauschen.

Job 29 Clear Track



Dieser Job löscht alle Daten (des gewählten Types) von der gewählten Pattern-Spur, oder von allen Pattern-Spuren.

1. Section

Das "Sec"-Einstellung wählt den löschenden Abschnitt.

- Einstellungen: A,...,P

2. Track

Das "TR"-Einstellung wählt die zu löschende Spur.

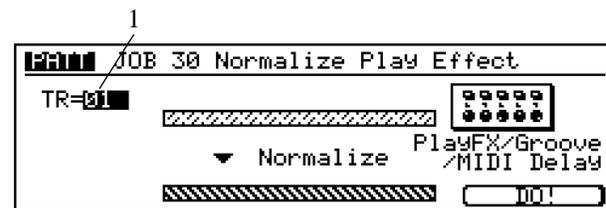
- Einstellungen: 01,...,16

3. Datentyp

Diese Kästchen bestimmen die zu löschenden Datentypen. Führen Sie den Cursor auf eins der Kästchen, und drücken zum Abhaken die Taste [YES +1], um die entsprechenden Daten zu löschen oder die Taste [NO -1] zum Freilassen des Kästchens, wenn die entsprechenden Daten nicht gelöscht werden sollen.

- Einstellungen: Den entsprechenden Datentyp löschen.
- Diesen Datentyp nicht löschen.

Job 30 Normalize Play Effect



Dieser Job schreibt die Daten in einer gewählten Sequenzspur erneut, so daß die neuen Daten die gegenwärtigen Spieleffekt/Groove/MIDI-Delay-Daten (Seite 55, 57, 60) enthalten. Mit anderen Worten werden die externen Spieleffekt/Groove/MIDI-Delay-Daten den internen MIDI Event-Daten hinzugefügt.

Nach der Neuschreibung des Sequenzdaten einer Spur reinitialisiert der Job die Spieleffekt-Parameter der betreffenden Spur.

1. Track

Das "TR"-Einstellung wählt die zu normalisierende Spur.

- Einstellungen: 01 ... 16 Normalisiert die entsprechende Sequenzspur.
- All Normalisiert alle Sequenzspuren.

Job 31 Divide Drum Track



Teilt die Noten-Events in festgelegte Spuren auf legt die unterschiedlichen Trommelinstrumenten entsprechenden Noten in getrennten Spuren ab (Spur 1 bis 8). Ist die Quellenspur eine Spur zwischen 1 und 8, werden darin enthaltenen Daten neu geschrieben. Andere Daten als Noten-Events werden in alle 8 Spuren kopiert. Die Teilung der Trommelinstrumente auf diese Weise ermöglicht das getrennte Editieren und Anlegen von einzelner Effekten sowie die Echtzeitsteuerung einzelner Trommelinstrumente bei der Wiedergabe.

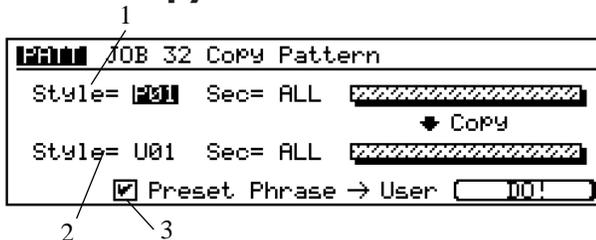
1. Track

Dieser Parameter wählt die zu teilende Quellenspur.

■ Einstellungen: 01,...,16

□ Pattern

Job 32 Copy Pattern



Dieser Job kopiert alle Daten eines gewählten Quellenstils zu einem gewählten Ziel-Stil. Spurdaten können von einem einzelnen Abschnitt des gewählten Stils oder von allen Abschnitten des Stils kopiert werden.

Der Kopiervorgang überschreibt alle auf der Zielspur vorhandenen Daten.

1. Source style, section

Die erste Gruppe der Einstellungen wählt den Quellenstil und die Abschnitte.

Bei Einstellung auf "ALL" stellt der RM1x automatisch den entsprechenden Zielwert auf "ALL". (Wenn Sie eine "ALL"-Einstellung in eine Zahl oder einen Buchstaben ändern, streicht der RM1x automatisch die "ALL"-Einstellung an der Zielseite.)

■ Einstellungen: Style U01,...,U50
Section A,...,P, ALL

2. Destination style, section

Die zweite Gruppe der Einstellungen wählt den Ziel-Stil und die Abschnitte.

Bei Einstellung auf "ALL" stellt der RM1x automatisch den entsprechenden Quellenwert auf "ALL". (Wenn Sie eine "ALL"-Einstellung in eine Zahl oder einen Buchstaben ändern, streicht der RM1x automatisch die "ALL"-Einstellung

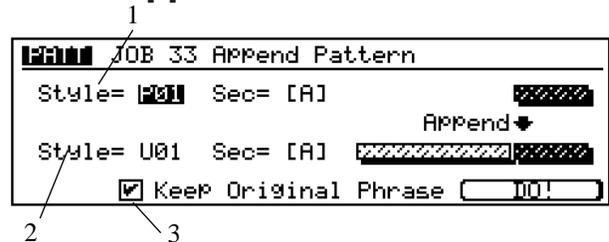
an der Quellenseite.)

■ Einstellungen: Style U01,...,U50
Section A,...,P, ALL

3. Preset Phrase → User

Diesen Kasten abhaken, wenn Sie eine Preset-Phrase zu einer User-Phrase kopieren möchten.

Job 33 Append Pattern



Dieser Job hängt, eine Kopie des ausgewählten User-Patterns (Pattern "a") auf das Ende einer anderen User-Patterns (Pattern "b"). Nach der Beendigung des Jobs, bleibt das ursprüngliche Pattern "a" unverändert.

Falls versucht wird Daten anzuhängen, so daß Pattern "b" mehr als 256 Takte lang wäre, zeigt der RM1x die Meldung "Illegal Input" ein, und der Job wird nicht ausgeführt.

1. Source Pattern (Pattern "a")

Die oberen Stil- und Abschnitt-Settings wählen das Quellen-Pattern aus.

■ Einstellungen: Style U01,...,U50
Section A,...,P

2. Destination pattern (pattern "b")

Die unteren Stil- und Abschnitt-Settings wählen das Pattern aus, an welches das Quellen-Pattern angehängt wird.

■ Einstellungen: Style U01,...,U50
Section A,...,P

3. Keep Original Phrase

Haken Sie dieses Kästchen ab, wenn die ursprünglichen Phrasendaten nicht geändert werden sollen.

13. Edit

Der Pattern EDIT-Nebenmodus dient zum Editieren des Inhalts einer User-Phrase. Alle MIDI-Events, aus denen die Phrase besteht, können abgestimmt oder gelöscht und neue Phrasen hinzugefügt werden.

Der RM1x bietet zwei verschiedene Editierbilder: eine Event-Liste und ein View Filter-Bild.

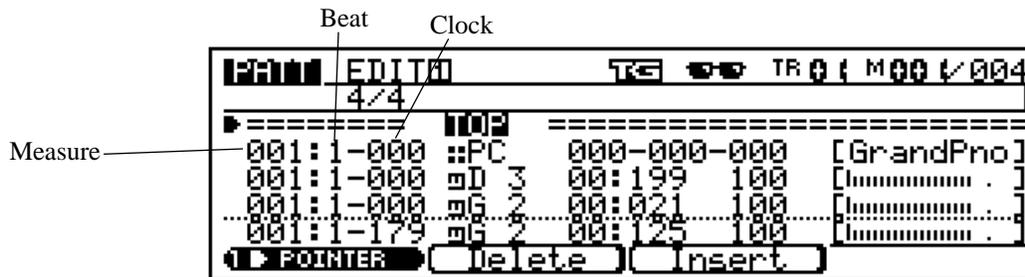
□ Edit

Die Event-Liste enthält eine Aufstellung der MIDI-Events der Spur in der Reihenfolge, in der diese auftreten. Jede Eintragung zeigt die Zeitposition eines Events sowie dessen Name und numerische Argumente an. Die Position der Argumentwerte kann beliebig geändert werden. Ebenso können einzelne Events gelöscht und neue Events eingefügt werden.

Beim Aufnehmen einer Performance auf eine Sequenzspur wird diese als eine Serie von MIDI-Events aufgezeichnet. Jeder Event entspricht einer bestimmten MIDI-Aktion. Das Anschlagen einer Note ist ein "note event", das Umschalten einer Voice ist ein "programm change event" und so weiter.

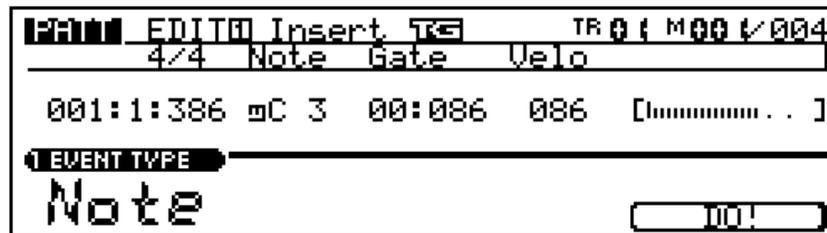
Die meisten Event-Spezifikationen müssen Informationen darüber enthalten, wie der Event ausgeführt werden soll. Eine Noten-Event-Spezifikation muß zum Beispiel die Note indentifizieren (Note Name), die Zeitspanne der Note (Gate Time) und die Stärke der Note (Velocity).

Der erste Gegenstand auf der Event-Liste ist "Top", während der letzte Gegenstand ist "End". Diese Gegenstände dienen nur zum Markieren. Sie stellen keine Events dar und können nicht editiert werden.



Parameter	Wertebereich	Funktion
Pointer	-	Führen Sie den Zeiger auf einzelne Events.
Delete	-	Löscht den Event an der gegenwärtigen Zeigerposition.
Insert	-	Fügt einen gewählten Event an der gegenwärtigen Zeigerposition ein.
Measure	000 ... 999	Die Nummer des Takts, in dem sich der entsprechende Event befindet.
Beat	1 ... 16	Die Nummer des Taktschlags, an dem sich der entsprechende Event befindet.
Clock	000 ... 479	Die Nummer der Clock, an der sich der entsprechende Event befindet.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).



Parameter	Wertebereich	Funktion
Event type	Note, PB, PC, CC, CAT, PAT, RPN, NRPN, Exc, XG RPN, XG NRPN, XG Exc System, XG Exc Effect, EX Exc Multi, XG Exc Drum	Gibt den Typ des einzufügenden Events an.
DO!		Führt die Einfügung einen gewählten Events an der gegenwärtigen Zeigerposition aus.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Editieren vorhandener Events

Führen Sie den Zeiger zum Editieren der Daten im Edit-Display mit dem Display-Regler 1 (POINTER) oder mit den vertikalen Cursor-Tasten auf einen zu editierenden Event. Führen Sie den Cursor dann mit den lateralen Cursor-Tasten auf den zu editierenden Datengegenstand, und editieren Sie anschließend entweder mit den Tasten [NO -1] und [YES +1] oder über die Tastatur. (Die Tastatur kann, wie auf Seite 26 beschrieben, sowohl zum Eingeben von Noten als auch Zahlen verwendet werden.) Der editierte Event blinkt dabei im Display. Führen Sie den Zeiger zum Abbrechen eines Editiervorgangs einfach auf eine neue Event-Position ohne die Funktionstaste F4 (DO!) zu drücken.

Einfügen von Events

Führen Sie den Zeiger zum Einfügen eines Events mit dem Display-Regler 1 (POINTER) oder mit den vertikalen Cursor-Tasten auf einen Event, der sich an der Position befindet, an der Sie den neuen Event einfügen möchten, und drücken Sie die Funktionstaste F3 (Insert). Hiernach erscheint das EDIT Insert-Bild. Wählen Sie jetzt mit dem Display-Regler 1 einen einzufügenden Event-Typ und gehen Sie dann mit den Cursor-Tasten auf Datengegenstände innerhalb des im Display angezeigten Events und editieren Sie wie benötigt. Drücken Sie nach dem Markieren des gewünschten Events die Funktionstaste F4 (DO!), um den Event einzufügen oder die Taste [EXIT], um den Vorgang abzubrechen und zum Haupteditiermenü zurückzukehren. Beachten Sie, daß Werte für "Exc"-Events (systemexklusive Events) im Hexadezimalformat einzugeben sind.

[Event-Liste]

Event-Typ	Funktion
Note (Notennummer)	Diese Meldungen übermitteln Keyboard Performance-Daten. Jede Meldung enthält eine bestimmte Notennummer, die der gedrückten Taste entspricht, und einen Gate Time-Wert.
PB (Pitch Bend)	Diese Meldung übermitteln Bewegungen des PITCH BEND-Knopfs.
PC (Programm Change)	Diese Meldung dient zum Wählen von Stimmen. Jede Steuereinheit hat ihre eigene Steuernummer.
CC (Control Change)	Diese Meldungen steuern Volume, Pan usw. Jedem Controller entspricht eine bestimmte Nummer.
CAT (Channel aftertouch)	Diese Meldung übermitteln den auf die Keyboard-Tasten ausgeübten Druck nach dem Spielen einer Note zur Erzeugung tonaler Veränderungen (für einen gesamten MIDI-Kanal).
PAT (Polyphonic aftertouch)	Diese Meldung übermitteln den auf die Keyboard-Tasten ausgeübten Druck nach dem Spielen einer Note (für einzelne Notennummern).
RPN (Registered Parameter Number)	Diese Meldung dient zum Eingeben von Part-Parametern wie z.B. Pitch Bend Sensitivity oder Tuning usw.
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	Diese Meldung zum Einstellen von Sound-Parametern wie z.B. Vibrato oder Detune usw.
Exc (System Exclusive)	Ein Typ von MIDI-Meldungen, die zum Austauschen von Daten, die zu einem bestimmten Modus oder zu einer Vorrichtung gehören.
XR RPN (XG Registered Parameter Number)	RPN-Daten, die einen XG-Parameternamen verwenden.
XR NRPN (Non-Registered Parameter Number)	NRPN-Daten, die einen XG-Parameternamen verwenden.
XG Exc System (XG System Exclusive)	System Exclusive-Meldungen (XG System), die einen XG-Parameternamen verwenden.
XG Exc Effect (XG Effect System Exclusive)	System Exclusive-Meldungen (XG Effect), die einen XG-Parameternamen verwenden.
XG Exc Multi (XG Multi-Part System Exclusive)	System Exclusive-Meldungen (XG Multi-Part), die einen XG-Parameternamen verwenden.
XG Exc Drum (XG Drum Setup System Exclusive)	System Exclusive-Meldungen (XG Drum Setup), die einen XG-Parameternamen verwenden.

hinweis

- Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "MIDI Data Format" im separaten List Book.
- XG ist ein von Yamaha entwickeltes Tongeneratorformat, das die GM-Spezifikationen zugunsten gesteigerter Ausdruckskraft und verbesserte Datenkompatibilität erweitert, die von der heutigen hochfortgeschrittenen Computertechnik verlangt wird.

Editieren

Die Parameter und Wertebereiche für editierbare Gegenstände sind unten aufgeführt. Für jeden Typ von Event ist das Haupt-Edit-Display links gezeigt, während das entsprechende Insert-Edit-Display rechts gezeigt ist.

1) Note

PATTERN 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	mΔ	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]

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

EVENT TYPE: Note

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

2) Pitch Bend

PATTERN EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1-448	mB 2	00:100	100	[.....]
001:2-026	ΔPB	[010]		[.....1....]
001:2-026	ΔPAT	C -2	000	[.....]
001:2-026	mB 2	00:081	100	[.....]
001:2-085	mΔ	00:101	100	[.....]

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

EVENT TYPE: PB

Data
-8192 ... +8191

3) Program change

PATTERN 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	mG 2	00:125	100	[.....]

PATTERN 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

PATTERN 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	[.....]

PATTERN 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

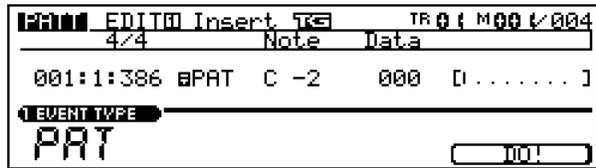
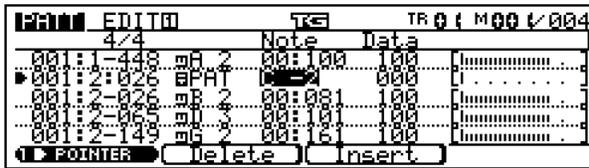
PATTERN EDITOR				TR 01 M00 / 004
4/4	Data			
===== TOP =====				
001:1-000	mD 3	00:199	100	[.....]
001:1-000	mG 2	00:021	100	[.....]
001:1-179	mG 2	00:125	100	[.....]
001:1:181	ΔCAT	[000]		[.....]
001:1-181	mB 2	00:124	100	[.....]

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

EVENT TYPE: CAT

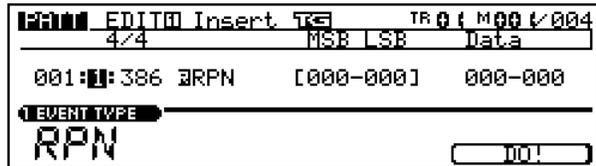
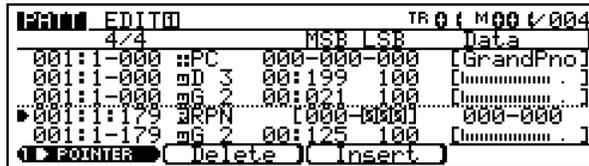
Data
000 ... 127

6) Polyphonic aftertouch



Note	Data
C-2 ... G8	000 ... 127

7) RPN



Parameter				Daten
Display	Name	MSB	LSB	
PB Sens	Pitch Bend Sensivity (Pitch Bend Empfindlichkeit)	000	000	000 ... 127, ***
FnTune	Fine tune (Fein-Einstellen)	000	001	-64 ... +63, ***
CsTune	Coarse tune (Grob-Einstellen)	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Null	127	127	***

8) NRPN



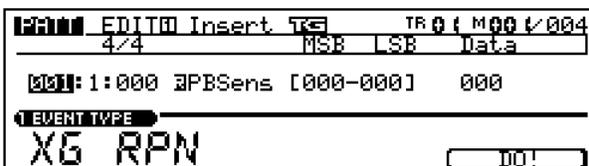
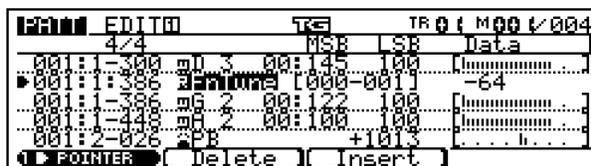
MSB	LSB	Data
000 ... 127	000 ... 127	000 ... 127

9) Exclusive



Data (Hex) müssen mit dezimalen Werten eingegeben werden.
 Einzelheiten siehe Abschnitt "MIDI-Datenformat" im separaten Listenbuch.

10) XG RPN



Parameter				Daten
Display	Name	MSB	LSB	
PB Sens	Pitch Bend Sensivity (Pitch Bend Empfindlichkeit)	000	000	000 ... 127, ***
FnTune	Fine tune (Fein-Einstellen)	000	001	-64 ... +63, ***
CsTune	Coarse tune (Grob-Einstellen)	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Null	127	127	***

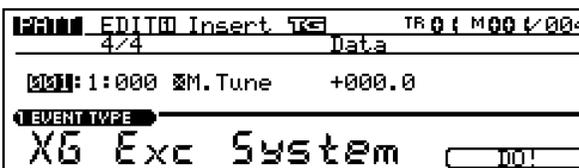
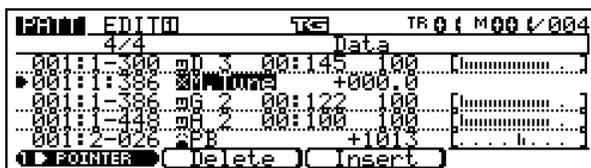
11) XG NRPN



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

* Nicht von der Tongenerator-Sektion unterstützt.

12) XG System Exclusive (System)



Parameter	Daten
M.Tune (Master-Tune)	-102.4 ... +102.3
M.Vol (Master-Lautstärke)	000 ... 127
* M.Attn (Master-Dämpfung)	000 ... 127
Trans (Transponierung)	-64 ... +63
* DrRset (Drum Setup Reset)	Dr1 ... Dr9
XG On (XG System ein)	-
PmRset (Alle Parameter neustellen)	-
GM On	-

* Nicht von der Tongenerator-Sektion unterstützt.

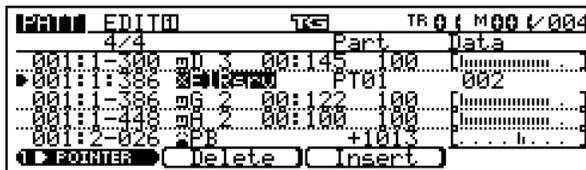
13) XG System Exclusive (Effect)



Parameter		Daten
Display	Name	
RevTyp	Reverb Type	Einzelheiten siehe Abschnitt "Effektparameter-Liste" im separaten Listenbuch.
RevP1	Reverb Parameter 1	Einzelheiten siehe Abschnitt "Effektparameter-Liste" im separaten Listenbuch.
•	•	
•	•	
RevP10	Reverb Parameter 10	
RevRtn	Reverb Return	000 ... 127
RevPan	Reverb Pan	L64 ... C ... R63
RevP11	Reverb Parameter 11	Einzelheiten siehe Abschnitt "Effektparameter-Liste" im separaten Listenbuch.
•	•	
•	•	
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	Einzelheiten siehe Abschnitt "Effektparameter-Liste" im separaten Listenbuch.
•	•	
•	•	
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		Daten
VrToRv	Send Variation to Reverb	000 ... 127
VrToCh	Send Variation to Chorus	000 ... 127
VrCnct	Variation Connection	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	Einzelheiten siehe Abschnitt "Effektparameter-Liste" im separaten Listenbuch.
•	•	
•	•	
VarP16	Variation Parameter 16	

14) XG System Exclusive (Multi)



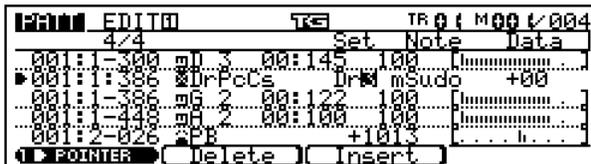
Parameter		Part	Daten
Display	Name		
*	EIRsrv	Element Reserve	PT01 ... PT99 000 ... 127
	Bank-M	Bank Select MSB	PT01 ... PT99 000 ... 127
	Bank-L	Bank Select LSB	PT01 ... PT99 000 ... 127
	Pgm#	Program Number	PT01 ... PT99 001 ... 128
*	RcvCh.	Receive Channel	PT01 ... PT99 001 ... 127, OFF
	M/P	Mono/Poly	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

* Nicht von der Tongenerator-Sektion unterstützt.

Parameter		Part	Data
Display	Name		
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 (Von der Tongenerator-Sektion als LFO Pitch Depth gehandhabt.)	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
CATF-C	CAT Filter Control (Von der Tongenerator-Sektion als LFO Filter Depth gehandhabt.)	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
CATA-C	CAT Amplitude Control (Von der Tongenerator-Sektion als LFO Amp. Depth gehandhabt.)	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

* Nicht von der Tongenerator-Sektion unterstützt.

15) XG System Exclusive (Drum)



Parameter		Einstellung	Note	Daten
Display	Name			
* DrPcCs	Drum Pitch Coarse	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrPcFn	Drum Pitch Fine	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrAltG	Drum Alternate Group	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, 001 ... 127
* DrLevl	Drum Level	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 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

* Nicht von der Tongenerator-Sektion unterstützt.

View Filter

Der "View Filter" des RM1x ermöglicht das Wählen der Event-Typen, die auf den Editierbildern erscheinen. Wählen Sie einen Event zum Abrufen im Display indem Sie das Kästchen neben dem Namen des gewünschten Events abhaken. Löschen Sie das Häkchen, wenn Sie einen bestimmten Event-Typ herausfiltern möchten (damit dieser nicht auf der Liste erscheint), so daß dessen Kästchen leer ist.

Im Vorgabe-Setup sind alle Event-Typen aufgeführt, und die View Filter-Markierung  erscheint nicht. Wenn ein oder mehrere Event-Typen zum Herausfiltern gewählt werden, erscheint die View Filter-Markierung  am oberen Rand des Editierbilds als Anzeige für aktiven Zustand des Filters.

Sollen beispielsweise nur Noten-Events bearbeitet werden, empfiehlt es sich, alle anderen Event-Typen aus der Event-Liste herauszufiltern, da die Liste hierdurch überschaubarer wird und versehentliche Änderungen anderer Events damit vermieden werden. Entfernen Sie zum Einstellen des Filters zum Blockieren aller Nichtnoten-Events das Häkchen aus allen Kästchen mit Ausnahme des Noten-Kästchens.

Durch Drücken der Funktionstaste F3 (Clear All) können alle Häkchen zugleich entfernt werden. Ebenso können durch Drücken der Funktionstaste F4 (Set All) alle Kästchen mit einem Häkchen versehen werden.



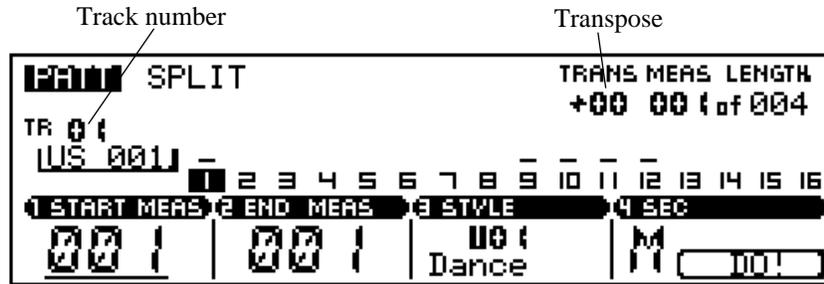
	Parameter	Wertebereich	Funktion
	Control Number	000 ... 119, ALL	Spezifiziert die Control-Change-Nummer.
<input type="checkbox"/> F3	Clear All		Entfernt alle Häkchen gleichzeitig.
<input type="checkbox"/> F4	Set All		Hakt alle Kästchen gleichzeitig ab.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

14. Split

□ Split

Diese Funktion ermöglicht das Kopieren ausgewählter Takte von der gegenwärtigen Sektion (Pattern) in eine gewünschte Sektion in einem gewählten User-Stil.



Parameter	Wertebereich	Funktion
Starttakt	001 ... 256	Bestimmt den ersten der zu kopierenden Takte.
Endtakt	001 ... 256	Bestimmt den letzten der zu kopierenden Takte.
Style number	U01 ... U50	Bestimmt die Nummer des Ziel-Stils.
Section	A ... P	Bestimmt die Ziel-Sektion.
DO!	-	Durch Drücken der Funktionstaste F4 werden die gewählten Pattern-Daten zum gewünschten Stil der betreffenden Sektion kopiert.
Track number	01 ... 16	Zeigt die Nummer der gegenwärtig gewählten Spur. Die Spurnummer kann mit diesem Parameter oder mit der auf Seite 27 beschriebenen Tastatur-Methode gewählt werden.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den gegenwärtigen Transponierwert an. Transponierungen können mit diesem Parameter oder mit der auf Seite 27 beschriebenen Tastatur-Methode ausgeführt werden.
Measure	001 ... 256	Stellt die Wiedergabe-Startposition ein oder zeigt die gegenwärtige die Wiedergabe-Startposition an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Geben Sie die Start- und Endtakte der Pattern-Daten, die vom gegenwärtigen Stil und der betreffenden Sektion kopiert werden sollen, sowie den Ziel-Stil und die Ziel-Sektion ein, und drücken Sie anschließend die Funktionstaste F4 (DO!). Während des Datenkopiervorgangs erscheint im Display kurzzeitig die Meldung "Executing". Die SPLIT-Funktion macht den Vorgang der Unterteilung einer Sektion in mehrere Sektionen der gleichen Länge schnell und einfach.

Nach dem ersten SPLIT-Vorgang werden die Parameter START MEAS und END MEAS zur Vorbereitung auf das Kopieren der nächsten Takte automatisch eingestellt: START MEAS wird auf den vorangegangenen END MEAS-Wert + 1 gestellt und END MEAS wird zur Markierung eines Taktabschnitts von der gleichen Länge wieder zuvor kopierte Taktabschnitt eingestellt.

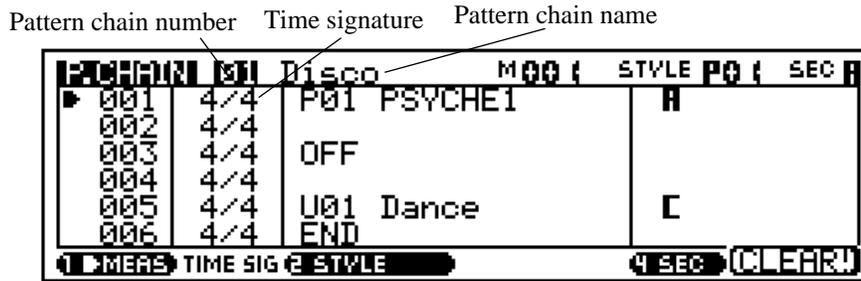
Kapitel 3: PATTERN-KETTENMODUS

Der PATTERN-KETTENMODUS (PATTERN CHAIN MODE) erlaubt es eine Sequenz von Patterns zur automatischen Wiedergabe zu spezifizieren.

1. Pattern-Chain-Wiedergabe	110
2. Diskette	111
3. Job	112

1. Pattern-Chain-Wiedergabe

Das Haupt-Display PATTERN CHAIN kann zum Spezifizieren und Editieren der Sequenz von Patterns zur Wiedergabe im Pattern-Kettenmodus verwendet werden.



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Measure		Positioniert den Zeiger (an der linken Seite des Displays) zum Anfang eines Taktes innerhalb der Kette für Pattern-Eingabe oder Wiedergabe.
2 Style	OFF, P01 ... P60, END, U01 ... U50	Wählt den Stil. "OFF" schaltet den entsprechenden Takt stumm (d.h. kein Ton wird erzeugt), und "END" bewirkt, daß die Pattern-Kette die Wiedergabe an dem betreffenden Takt stoppt.
4 Section	A ... P	Wählt die Section.
F4 CLEAR!		Löscht den Style oder die Section an der aktuellen Cursorposition.
Pattern chain number/ Pattern chain name	01 ... 20	Wählt eine von 20 verfügbaren Pattern-Ketten.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des aktuellen Pattern ein.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Erzeugen und Spielen einer Kette

1 Wählen Sie einen Takt.

Verwenden den Display-Regler 1 zum Plazieren des Takt-Zeigers an dem Takt, wo ein Pattern eingefügt werden soll (normalerweise startet eine Kette am Takt 001). Ein Pattern spielt nur bis zum nächsten spezifizierten Pattern. Wenn z.B. ein 8-Takt-Pattern am Takt 001 spezifiziert wird und das nächste Pattern am Takt 005, dann spielt das erste Pattern nur bis zum Takt 004, und das zweite Pattern beginnt ab Takt 005 zu spielen.

2 Geben Sie ein Pattern an dem gewählten Takt ein. Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Spezifizieren eines Stils und den Display-Regler 4 zum Spezifizieren der Sektion des Stils, der dem gewünschten Pattern entspricht. "OFF" und "END" Takte können über den Display-Regler 2 eingegeben werden. Sie können auf die Sektion über die Tastatur wie auf Seite 28 beschrieben spezifizieren. Es ist nicht nötig, den Stil und die Sektion für nachfolgende Takte neu einzugeben, über die das Pattern spielen soll. Wenn es z.B. ein 8-Takt-Pattern ist und es über die vollen 8 Takte vor dem Beginn des nächsten Takts spielen soll, können Sie die nächsten 7 Takte leer lassen und dann das nächste Pattern auf dem folgenden Takt eingeben. Spezifizierte Styles und Sektionen können durch Bewegen des Zeigers zum geeigneten Takt und Drücken der F4 Funktionstaste (CLEAR) gelöscht werden.

3 Spezifizieren Sie ein Taktmaß, wenn erforderlich. Verwenden Sie den Display-Regler 2 zum Ändern des Taktmaßes des gewählten Taktes wenn erforderlich. Wenn die neue Taktmaß-Einstellung in einem kürzeren Takt als dem ursprünglichen Takt resultiert, wird der entsprechende Takt verkürzt, um in das spezifizierte Taktmaß zu passen. Wenn andererseits die neue Taktmaß-Einstellung in einem längeren Takt als dem ursprünglichen Takt resultiert, wird der entsprechende Takt geloopt, um in das spezifizierte Taktmaß zu passen. Bewegen Sie den Cursor zum Taktmaß-Parameter und verwenden Sie die [NO -1] und [YES +1] Tasten zum Ändern des Taktmaß des gewählten Takts, wenn erforderlich. Wenn die neue Taktmaß-Einstellung in einer Gesamtzahl von Taktschlägen resultiert, die weniger als das(die) entsprechende Pattern ist, werden die entsprechenden Taktschläge verkürzt, um in das spezifizierte Taktmaß zu passen. Wenn andererseits die neue Taktmaß-Einstellung in einer größeren Zahl von Taktschlägen als dem ursprünglichen Pattern resultiert, wird das entsprechende Pattern geloopt, um in das spezifizierte Taktmaß zu passen.

4 Spielen Sie die Kette. Drücken Sie die Taste PLAY , um die Ketten-Wiedergabe vom momentanen Takt an zu starten.

2. Diskette

Die Disk-Funktionen im Modus PATTERN CHAIN sind praktisch die gleichen wie im Modus PATTERN, ausgenommen daß nur die Dateiart "ALL" verfügbar ist. Siehe PATTERN-Modus-Diskfunktionen ab Seite 76.

Save (Speichern)



Load (Laden)



Rename (Umbenennen)



Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information)



3. Job

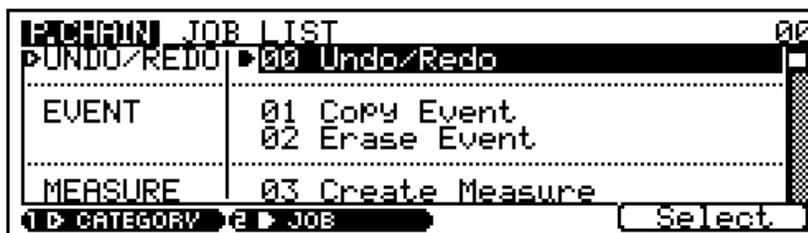
Sie können die Pattern-Jobs des RM1x benutzen, um verschiedene Operationen auf Phrasen und Pattern auszuführen.

Wählen Sie den Job von der "Job List" unter Benutzung des Display-Reglers 1, 2 oder der CURSOR-Tasten. Sie können die Wahl auch mit der Funktionstaste F4 vornehmen.

Beachten Sie, daß das Job-Menü zu groß ist, um vollständig auf den Schirm zu passen. Sie können mit dem Display-Regler 1, 2 oder der Cursor-Taste durch die Liste rollen.

Job Liste

Kategorie	Wertebereich	Funktion	Siehe Seite
UNDO/REDO	00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)	Wenn UNDO: Hebt den letzten Vorgang auf. Wenn REDO: Hebt den letzten UNDO auf.	113
EVENT	01 Copy Event (Event kopieren)	Kopieren aller Events im definierten Segment zu einer definierten Designation.	113
EVENT	02 Erase Event (Event löschen)	Löschen aller Events des definierten Typs vom definierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment in einer anderen.	113
MEASURE	03 Create Measure (Takt erzeugen)	Fügt leere Takte in alle Spuren ein.	113
MEASURE	04 Delete Measure (Takt löschen)	Löscht spezifizierte Takte von allen Spuren.	113
CONVERT	05 Convert to Song (In Song umwandeln)	Wandelt die Pattern-Chain-Daten in Song-Daten um und legt die Ergebnisse in normalen Song-Spuren ab, nachdem die Daten in Standard-MIDI-Format umgewandelt wurden.	114
CHAIN	06 Copy Chain (Kette kopieren)	Kopiert Daten von einer gewählten Pattern-Kette in die Ziel-Pattern-Kette.	114
CHAIN	07 Clear Chain (Kette löschen)	Löscht alle Daten aus der gewählten Pattern-Kette.	114
CHAIN	08 Chain Name (Ketten-Name)	Fügt einen Namen zur gewählten Pattern-Kette hinzu.	114



Parameter	Wertebereich	Funktion
Category	UNDO/REDO, EVENT, MEASURE, CONVERT, CHAIN	Wählt die Kategorie.
Job	00 ... 08	Wählt den Job.
Select		Springt zum momentan gewählten Job in der Job-Liste.

Zum Wählen eines Jobs

Gleich wie im Modus PATTERN. Siehe Seite 81.

VORSICHT!

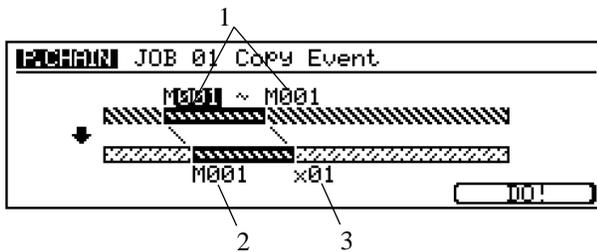
Schalten Sie nicht das Gerät aus, während ein Job ausgeführt wird (während die Meldung "Executing..." im Bildschirm erscheint); dadurch können Aufzeichnungsdaten zerstört werden.

□ Undo/Redo Job 00 Undo/Redo



Genau gleich wie im Modus PATTERN (Seite 82).

□ Event Job 01 Copy Event



Dieser Job kopiert alle Daten aus einem spezifizierten Quellenbereich (Pattern-Kette) zu einem spezifizierten Ziel, wobei bereits im Ziel vorhandene Daten überschrieben werden.

1. Quellen-Segment

Die oberen "M" Werte stellen das Segment ein, von dem Daten kopiert werden.

■ Einstellungen : Takt 001 ... 999

2. Startpunkt des Zielsegments

Die unteren "M" Werte wählen den Startpunkt für die Kopie in der Zielphrase.

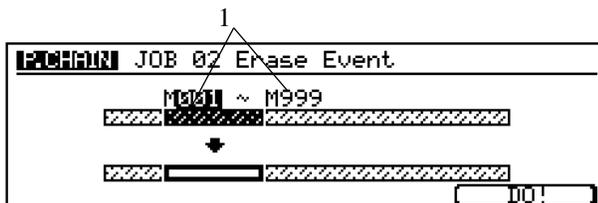
■ Einstellungen : Takt 001 ... 999

3. Times

Dieser Multiplikator spezifiziert die Anzahl der Wiederholungen für das Segment.

■ Einstellungen : Takt 01 ... 99

Job 02 Erase Event



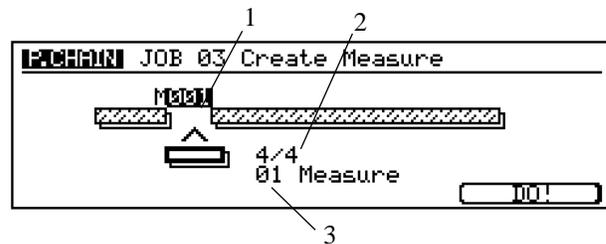
Dieser Job löscht alle Daten von dem spezifizierten Segment der designierten Pattern-Kette, so daß das Segment tonlos wird.

1. Segment (M001 - M999)

Stellt den Bereich der zu löschenden Pattern-Kette ein.

■ Einstellungen : Takt 001 ... 999

□ Measure Job 03 Create Measure



Dieser Job fügt leere Takte in die gleiche Position in allen Spuren ein.

1. Insertion point (Einfügestpunkt)

Der "M"-Wert stellt die Position für die Einfügung ein. Spezifisch stellt der Wert die Taktnummer (innerhalb der Pattern-Kette) für den ersten eingefügten Takt ein. Ein Wert von 001 z.B. fügt die Takte am Anfang ein (so daß der erste eingefügte Takt der Takt 1 wird).

■ Einstellungen : 001 ... 999

2. Time signature (Taktmaß)

Sie können ein beliebiges Taktmaß wählen. Sie werden diesen Parameter praktisch finden, wenn Sie ein Pattern erzeugen wollen, das Metrum-Wechsel enthält.

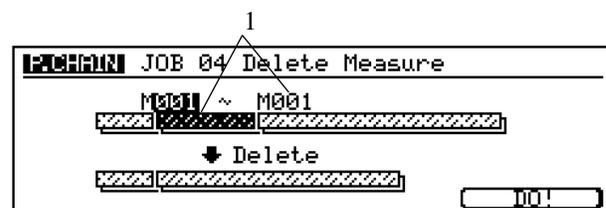
■ Einstellungen : 1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4

3. Number of measures to insert (Zahl der Einfüg-Takte)

Sie können die Anzahl der einzufügenden Takte einstellen.

■ Einstellungen : 01 ... 99

Job 04 Delete Measure



Dieser Job entfernt ein Segment bestehend aus einem oder mehr Takten. Dieses Segment wird von allen Spuren entfernt. Der Bereich, der nach dem gelöschten Segment folgt, wird nach vorne verschoben (in Richtung zum Start des Anfangs der Pattern-Kette) zum Einfüllen der Leerstelle.

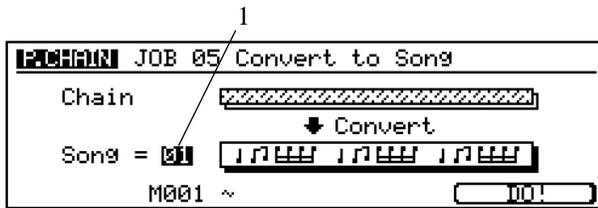
1. Range (Bereich)

Die "M"-Werte stellen das zu entfernende Segment ein. Der erste Wert gibt die Nummer des ersten Taktes des Segments; der zweite Wert gibt die Nummer des letzten Taktes des Segments.

■ Einstellungen : 001 ... 999

Convert

Job 05 Convert to Song



Dieser Job wandelt die Pattern-Ketten-Daten in Song-Daten um und legt die Ergebnisse in normalen Song-Spuren ab, nachdem die Daten in Standard-MIDI-Format umgewandelt wurden. Die erweiterten Daten werden in den Song-Spuren 1 bis 16 abgelegt. In diesen Spuren bereits vorhandene Daten werden überschrieben!

1. Song

Spezifiziert die Song-Nummer, unter der die umgewandelten Daten gespeichert werden.

■ Einstellungen : 01 ... 20

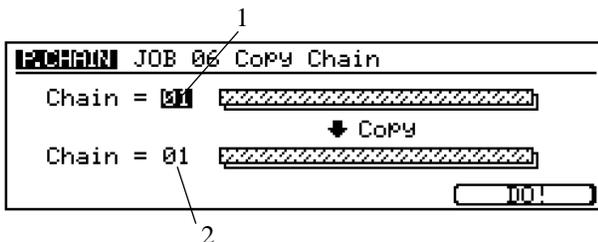
2. Start Measure (Start-Takt)

Spezifiziert den Takt, von dem die umgewandelten Daten im Ziel-Song starten.

■ Einstellungen : 001 ... 999

Chain

Job 06 Copy Chain



Dieser Job kopiert die gewählte Pattern-Kette (einschließlich Submodus-Einstellungen PLAY FX und VOICE) in eine andere Pattern-Kette-Plazierung. Nach dem Kopieren ist die gewählte Pattern-Kette an zwei Pattern-Ketten-Plazierungen vorhanden.

Der Kopiervorgang bewirkt Verlust von Daten, die bereits in der Ziel-Pattern-Kette vorhanden sind.

1. Source pattern chain (Quellen-Pattern-Kette)

Der erste Ketten-Wert wählt die zu kopierende Pattern-Kette.

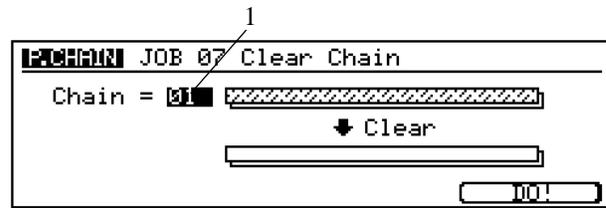
■ Einstellungen : 01 ... 20

2. Destination pattern chain (Ziel-Pattern-Kette)

Der zweite Ketten-Wert wählt den Zielort.

■ Einstellungen : 01 ... 20

Job 07 Clear Chain



Dieser Job löscht alle Daten von der gewählten Pattern-Kette.

1. Chain (Kette)

Wählt die zu löschende Pattern-Kette.

■ Einstellungen : 01 ... 20

Job 08 Chain Name (Ketten-Name)



Sie können diesen Job zum Einstellen oder Ändern des Namens für die momentan gewählte Pattern-Kette einstellen oder ändern.

Verwenden Sie die Display-Regler 1 und 2 zum Wählen von Zeichen und Zeichenplatzierung und drücken Sie die Funktionstaste F2 (Enter) zur Eingabe des gewählten Zeichens an der gewählten Stelle. Die Funktionstaste F1 (Delete) kann zum Sichern einer Zeichen-Lage und Löschen des Zeichens an dieser Lage verwendet werden. Diesen Vorgang wiederholen, bis der Kettenname komplett eingegeben ist.

Kapitel 4: SONG-MODUS

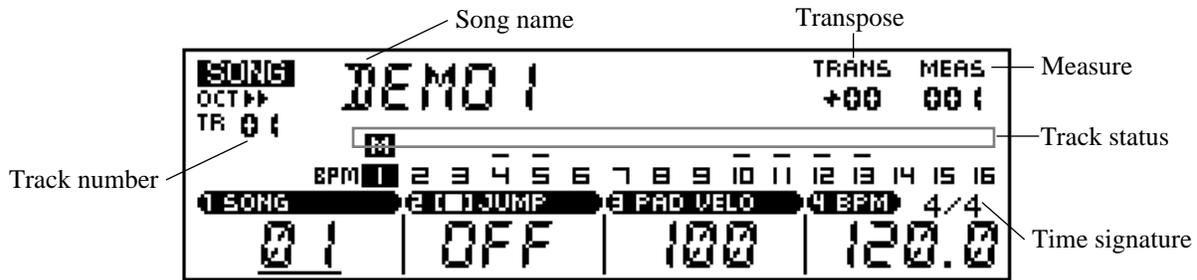
Sie benutzen den SONG-Modus, um Songs aufzunehmen, zu bearbeiten und wiederzugeben. Dieses Kapitel beschreibt alle Vorgänge des Song-Modus.

Der Song-Speicher des RM1x bietet Platz für 20 Songs.
Jeder Song kann aus insgesamt 16 Sequenzerspurten und 1 BMP (Tempo) Spur bestehen.

Wiedergabe und Aufnahme im SONG-Modus ist prinzipiell gleich wie im PATTERN-Modus. Konzeptuell ist der einzige Unterschied, daß der SONG-Modus für Aufnahme und Wiedergabe kompletter Songs gedacht ist, während der PATTERN-Modus für Aufnahme und Wiedergabe kürzerer Phrasen und Pattern gedacht ist. Der einzige funktionielle Unterschied ist, daß es der SONG-Modus erlaubt, ausgefallene Taktmaße, Punch-in-Aufnahmen und Mehrspuraufnahmen einzufügen, wobei alle Spuren gleichzeitig aufgezeichnet werden können (von einem externen MIDI-Sequenzer oder Computer).

1. SONG-WIEDERGABE	116
2. Aufnahme	117
3. Groove	119
4. Play FX	119
5. MIDI Delay	119
6. Arpeggio	119
7. Voice	120
8. Voice Edit	120
9. Effect	120
10. Setup	121
11. Diskette	122
12. Job	123
13. Edit	128
14. Song Split (Song zu Pattern)	129

1. SONG-WIEDERGABE



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Song number/name	U01 ... U20	Wählt den Song.
2 Jump	OFF, 001 ...	Spezifiziert den Takt, zu dem der RM1x "springt", wenn die [STOP]-Taste <input type="checkbox"/> gedrückt wird. Wenn auf "OFF" gestellt, bleiben die Wiedergabe-Orte wo sie sind, wenn die Wiedergabe gestoppt wird.
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Der Velocity-Wert der einzugebenden Note für die RM1x Tastatur. Höhere Werte produzieren lauteren Sound.
4 BPM	25 ... 300	Stellt das Tempo für Song-Wiedergabe ein.
Track number	01 ... 16, BPM	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Wiedergabe-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Wiedergabe-Ort.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Song ein.
Track Status	M, S	Zeigt den Zustand SOLO oder MUTE für die Spur an. Die markierte Spur zeigt die momentan gewählte Spur an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Wählen und Wiedergabe eines Songs

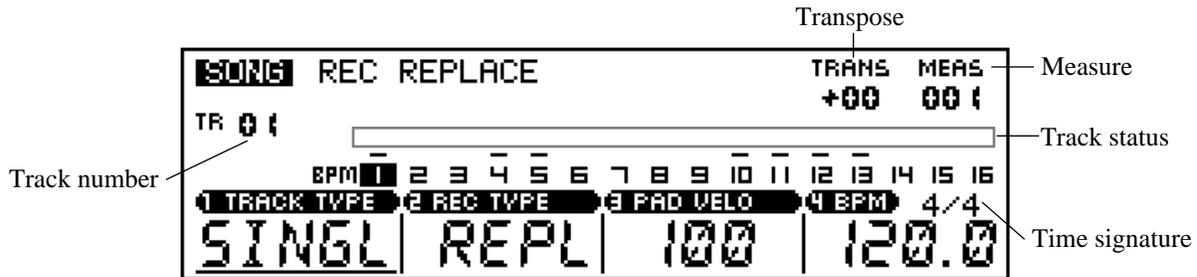
- 1 Stellen Sie sicher, daß der SONG-Modus gewählt ist (wenn nötig, die Taste MODE [SONG] drücken). "SONG" sollte oben links im LC-Display erscheinen.
- 2 Verwenden Sie den Display-Regler 1 zum Wählen eines Song (01 ... 20).
- 3 Drücken Sie PLAY zum Starten der Wiedergabe. Die PLAY-Taste blinkt mit der aktuellen BPM-Rate, die Velocity-Balken über den aktiven Spuren zeigen den jeweiligen Wiedergabepegel an, und der Parameter MEAS zeigt den aktuellen Takt während der Wiedergabe an.
- 4 Wählen Sie Spuren über die Tastatur wie auf Seite 27 beschrieben, und verwenden Sie die Echtzeit-Controller-Regler zum Ändern der Parameter nach Bedarf bei der Wiedergabe. Im Modus SONG-Modus stoppt die Wiedergabe automatisch, wenn das Ende des Songs erreicht ist.
- 5 Drücken Sie STOP , wenn Sie die Wiedergabe stoppen wollen, bevor das Ende des Songs erreicht ist.

2. Aufnahme

Verwenden Sie den Modus SONG RECORDING zur Aufnahme Ihrer Songs.

Sie können eine Aufnahme-Session vom Bildschirm SONG PLAY durch Drücken der Taste REC starten. Dadurch gehen Sie in den Modus Recording Standby. Sie können die Aufnahmemethode wählen und die relevanten Parameter einstellen, bevor die tatsächliche Aufnahme beginnt.

Siehe Aufnahmeanweisungen für PATTERN-Modus (Seite 49) für Einzelheiten zur Aufnahme mit den Modi REPLACE, OVERDUB, STEP und GRID. Der SONG-Modus erlaubt außerdem PUNCH-IN-Aufnahme wie unten beschrieben.



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Track type	Einzel, Mehrfach	Spezifiziert SINGLE- oder MULTI-TRACK-Aufnahme. Wenn SINGLE gewählt ist, kann nur eine einzelne Spur zur Zeit aufgenommen werden, wie im PATTERN-Modus. Wenn MULTI gewählt ist, können alle 16 Spuren gleichzeitig über die entsprechenden MIDI-Kanäle aufgenommen werden. Beachten Sie, daß nur die Aufnahme-Modi REPLACE, OVERDUB und PUNCH-IN zur Verfügung stehen, wenn MULTI gewählt ist.
2 Recording type	Replace (Echtzeit) Overdub (Echtzeit) Punch in (Echtzeit) Step (Step) Grid (Step)	Wählt die Aufnahme-Methode.
3 Keypad velocity	001 ... 127	Der Velocity-Wert der einzugebenden Note für die RM1x Tastatur. Höhere Werte produzieren lauterem Sound.
4 BPM	25 ... 300	Stellt das Tempo für Song-Wiedergabe ein.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure		Stellt den Aufnahme-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Aufnahme-Ort.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Stellt das Taktmaß des Song ein.
Track Status	MUTE, SOLO	Zeigt den Zustand SOLO oder MUTE für die Spur an. Die markierte Spur zeigt die momentan gewählte Spur an.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

❑ Echtzeit-Aufnahme (Replace, Overdub)

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 51.

- hinweis** • Wenn Replace-Aufnahme im SONG-Modus verwendet wird, werden nur die aufgezeichneten Takte ausgetauscht (die gesamte Spur wird im PATTERN-Modus ausgetauscht).

❑ Echtzeit-Aufnahme (Punch-in)

Punch-in-Aufnahme ist eine spezielle Art von Echtzeit-Aufnahme, in dem Sie eine Reihe von Takten zur Aufnahme spezifizieren können, wobei andere Materialien auf der Spur intakt bleiben. Dies ist besonders nützlich zur Vor-Aufnahme eines kurzen Segments einer anderweitig perfekten Spur — so daß Sie nicht die gesamte Spur neu bespielen müssen.

- 1 Zur Punch-in-Aufnahme verwenden Sie Display-Regler 2 zur Wahl des PUNCH-Modus nach dem Einschalten des Aufnahmebereitschaft-Modus (Schritt 6 unter "Vorbereitung zur Aufnahme", beschrieben auf Seite 49).
- 2 Wenn erforderlich, wählen Sie die aufzunehmende Spur über die Taste wie auf Seite ?? beschrieben.
- 3 Spezifizieren Sie die Punkte "punch-in" und "punch-out". Der Punkt "punch-in" ist die Stelle, wo der Takt und Taktschlag am Aufnahmebeginn ist, und "punch-out" ist die Stelle, wo der Takt und Taktschlag am Aufnahmeende ist. Bewegen Sie den Cursor zu den "punch-in" und "punch-out" Stellen. Vor dem Aufnahmebeginn stellen Sie den Takt-Parameter einige Takte vor der Stelle "punch-in" ein, so daß Sie aufnahmebereit sind, wenn der "punch-in" Punkt erreicht wird.
- 4 Starten Sie den "punch-in" Vorgang durch Drücken der Taste PLAY  (es gibt keine Einzählung, wenn die Punch-in-Aufnahme gestartet wird). Die Aufnahme beginnt automatisch am spezifizierten Punch-in-Punkt.
- 5 Die Aufnahme stoppt, aber die Wiedergabe wird fortgesetzt, wenn der Punch-out-Punkt erreicht ist. Drücken Sie die Taste STOP  zum Stoppen der Wiedergabe.

Aufnahme der PBM-Spur

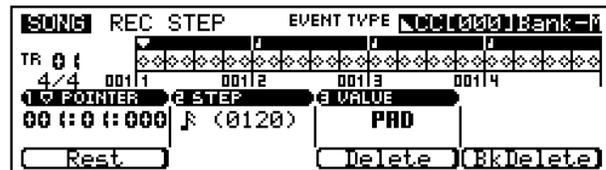
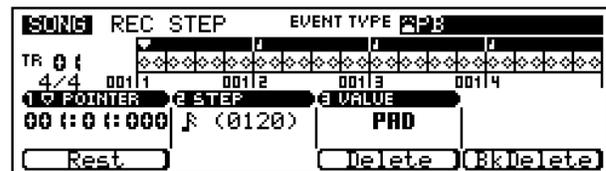
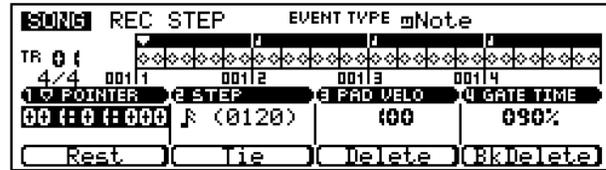
Der SONG-Modus hat eine BPM-Spur zusätzlich zu den Standard-Aufnahmespuren 1 bis 16. Die BPM-Spur kann zum Aufnehmen von BPM-Änderungen verwendet werden, die bei der Wiedergabe des Songs reproduziert werden.

Zur Aufzeichnung von BPM-Daten wählen Sie einfach die BPM-Spur für Aufnahme, beginnen die Aufnahme im Modus Replace oder Overdub, und verwenden Sie den Display-Regler 4 zum Eingeben der BPM-Änderungen nach Bedarf.

❑ Schritt-Aufnahme

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 52.

- hinweis** • BPM-Daten können auf BPM-Spuren im STEP-Aufnahmemodus auf gleiche Weise aufgezeichnet werden, wie andere Control-Change-Daten auf normale Spuren aufgezeichnet werden können.



❑ Schritt-Aufnahme (Gitter)

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 54.

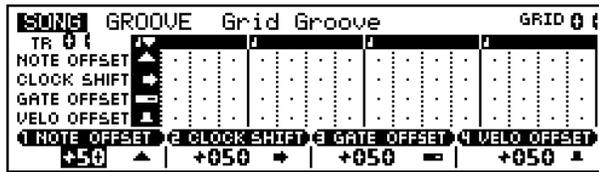


- hinweis** • Der GRID-Aufnahmemodus kann nicht gewählt werden, wenn die BPM-Spur für Aufnahme gewählt ist.

3. Groove

Grid Groove

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 55.



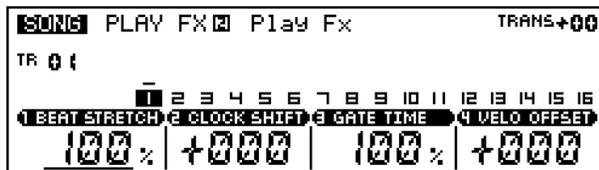
4. Play FX

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 57. Der einzige Unterschied ist, daß es im SONG-Modus nicht erforderlich ist, eine Sektion zu spezifizieren, da das Konzept von "Sections" nur im PATTERN-Modus gilt.

Harmonize



Play FX



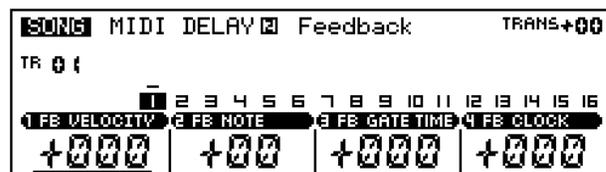
5. MIDI Delay

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 60. Der einzige Unterschied ist, daß es im SONG-Modus nicht erforderlich ist, eine Sektion zu spezifizieren, da das Konzept von "Sections" nur im PATTERN-Modus gilt.

Delay



Feedback



6. Arpeggio

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 62. Der einzige Unterschied ist, daß es im SONG-Modus nicht erforderlich ist, eine Sektion zu spezifizieren, da das Konzept von "Sections" nur im PATTERN-Modus gilt.

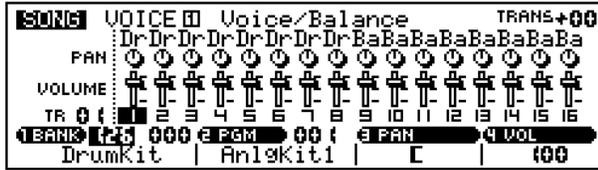
Arpeggio-Einstellung



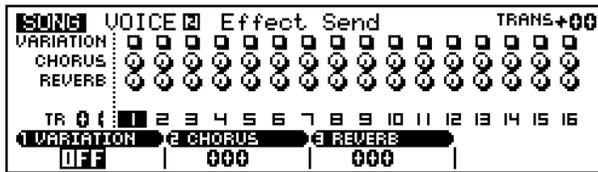
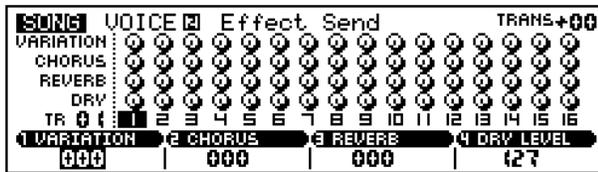
7. Voice

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 63. Der einzige Unterschied ist, daß es im SONG-Modus nicht erforderlich ist, eine Sektion zu spezifizieren, da das Konzept von "Sections" nur im PATTERN-Modus gilt.

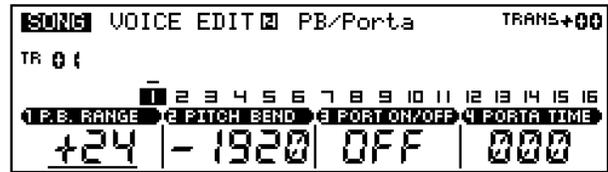
□ Voice Balance



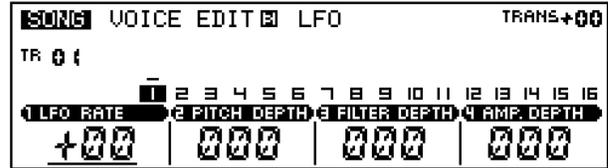
□ Effect Send



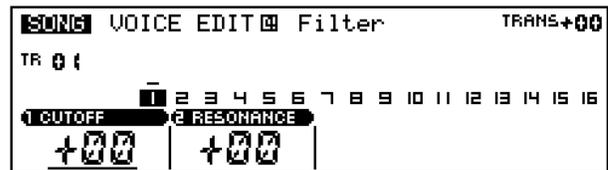
□ Pitch Bend/Portament



□ LFO



□ Filter

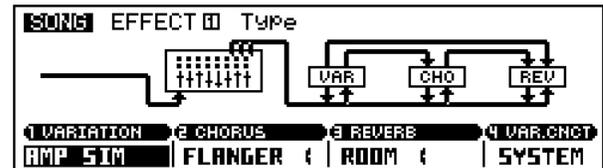


9. Effect

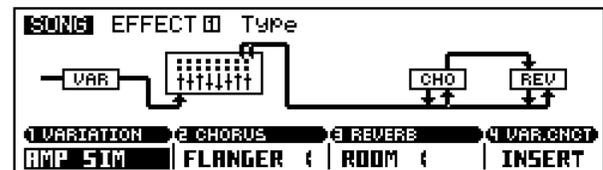
Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 69.

□ Type

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:



8. Voice Edit

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 65. Der einzige Unterschied ist, daß es im SONG-Modus nicht erforderlich ist, eine Sektion zu spezifizieren, da das Konzept von "Sections" nur im PATTERN-Modus gilt.

□ EG



Variation edit

Seite 1

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:

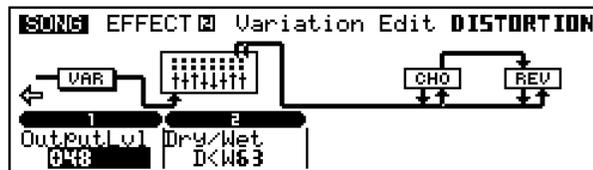


Seite 2

Wenn variation connection = System:



Wenn variation connection = Insertion:

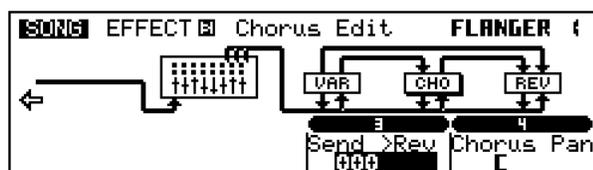


Chorus Edit

Seite 1



Seite 2



Reverb edit

Seite 1



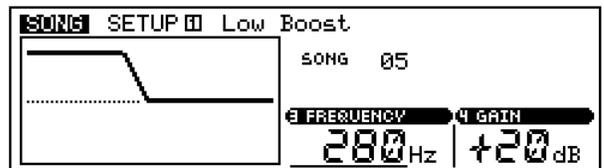
Seite 2



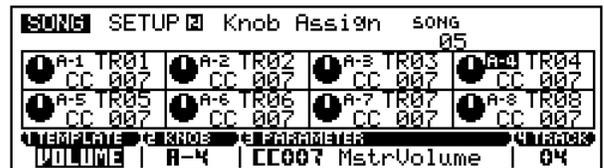
10. Setup

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 73.

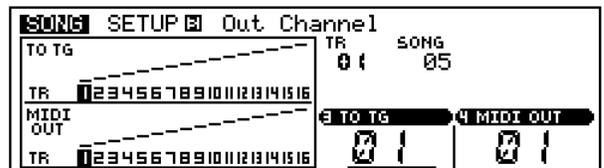
Low Boost



Knob Assign



Out Channel



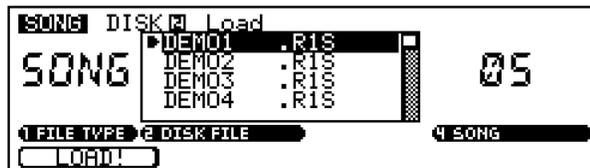
11. Diskette

Die Disketten-Funktionen im SONG-Modus sind prinzipiell gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme, daß die Dateart "PATT" nicht zur Verfügung steht. Siehe PATTERN-Modus-Diskettenfunktionen ab Seite 76. Einzelheiten siehe auch Abschnitt "Über Disketten" auf Seite 42.

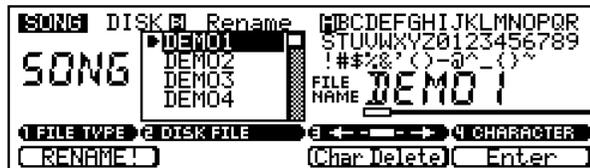
Save (Speichern)



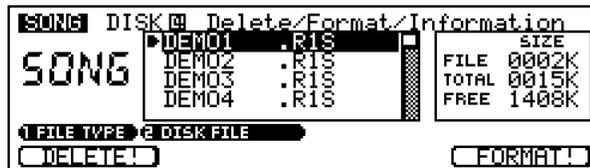
Load (Laden)



Rename (Umbenennen)



Delete/Format/Information (Löschen/Formatieren/Information)



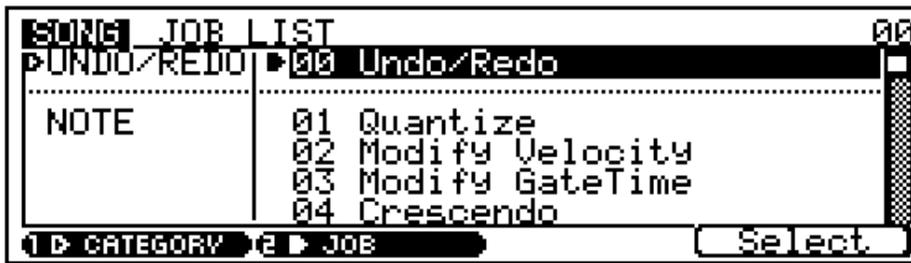
12. Job

Sie können die Song-Jobs des RM1x benutzen, um verschiedene Operationen auf aufgezeichneten Jobs auszuführen. Wählen Sie den Job aus dem Job-Menü mit dem Display-Regler 1, 2 oder den CURSOR-Tasten. Sie können auch Ihre Wahl mit der Taste F4 vornehmen.

Beachten Sie, daß das Job-Menü zu groß ist, um vollständig auf den Schirm zu passen. Sie können mit dem Display-Regler 1, 2 oder der Cursor-Taste durch die Liste rollen.

□ Job List

Kategorie	Wertebereich	Funktion	Siehe Seite
UNDO/REDO	00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)	Wenn UNDO: Hebt den letzten Vorgang auf. Wenn REDO: Hebt den letzten UNDO auf.	124
NOTE	01 Quantize (Quantisieren)	Quantisieren von Noten-Events innerhalb gewählter Segmente von gewählten Anwender-Phrasen.	124
NOTE	02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)	Änderung der Anschlagstärken in gewählten Segmenten von gewählten Anwender-Phrasen.	124
NOTE	03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Änderung der Notenlänge in gewählten Segmenten von gewählten Anwender-Phrasen.	124
NOTE	04 Crescendo (zunehmende Lautstärke)	Stufenloses Anheben/Absenken der Velocity über ein gewähltes Segment.	125
NOTE	05 Transpose (Transponierung)	Transponierung von Noten über ein gewähltes Segment.	125
NOTE	06 Glide (Glide)	Erzeugung von sanften Glides von Note zu Note in einem gewählten Segment.	125
NOTE	07 Create Roll (Wirbel erzeugen)	Einfügen wiederholter Punkt-Daten im definierten Segment, um schnelle Wirbel zu erzeugen.	125
NOTE	08 Chord Sort (Akkord sortieren)	Sortieren jedes Akkord-Noten-Events (mit definiertem Segment) nach Tonhöhe.	125
NOTE	09 Chord Separate (Akkord auftrennen)	Brechen jedes Akkord-Noten-Events (innerhalb definierter Segmente) in einzelne Noten, getrennt nach designierter Verzögerungszeit.	125
EVENT	10 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben)	Verschieben aller Daten (innerhalb eines definierten Segments) nach definierter Anzahl von Clock Cycles.	125
EVENT	11 Copy Event (Event kopieren)	Kopieren aller Events im definierten Segment zu einer definierten Designation.	125
EVENT	12 Erase Event (Event löschen)	Löschen aller Events des definierten Typs vom definierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment in einer anderen.	126
EVENT	13 Extract Event (Event extrahieren)	Bewegen von Events des definierten Typs vom definierten Segment einer Phrase zum gleichen Segment einer anderen.	126
EVENT	14 Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	Erzeugen des definierten Typs von kontinuierlichen Control-Change-Daten im definierten Segment.	126
EVENT	15 Thin Out (Spur ausdünnen)	Wiederholungen von definierten Event Types verringern (mit definiertem Segment).	126
EVENT	16 Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren)	Änderung von Offset-Daten aller Erscheinungen des definierten Typs von Control-Change-Daten mit dem definierten Segment.	126
EVENT	17 Time Stretch (Zeitdehnung)	Erweiterung oder Komprimierung von Timing über ein definiertes Segment.	126
MEASURE	18 Create Measure (Takt erzeugen)	Dieser Job fügt leere Takte in die gleiche Position in allen Spuren ein.	126
MEASURE	19 Delete Measure (Takt löschen)	Löscht spezifizierte Takte aus allen Spuren.	127
TRACK	20 Copy Track (Spur kopieren)	Kopiert die Daten von einer spezifizierter Spur zu einer zweiten spezifizierten Spur.	127
TRACK	21 Exchange Track (Spur tauschen)	Die Inhalte zweier definierter Spuren austauschen.	127
TRACK	22 Mix Track (Spur mischen)	Eine Spur in eine andere mischen. (Die Zielspur kann in einem anderen Song sein.)	127
TRACK	23 Clear Track (Spur löschen)	Alle Daten von einer gewählten Spur löschen, die Voice-Einstellung aufheben, und alle Spiel-Effekte neu initialisieren.	127
TRACK	24 Normalise Play Effect (Spieleffekt normalisieren)	Wendet die Einstellungen PLAY FX und GRID GROOVE auf die Sequenz-Daten an, wobei die vorhandenen Sequenzdaten überschrieben werden.	127
TRACK	25 Divide Drum Track (Drum-Spur teilen)	Die Noten-Events in einer definierten Spur trennen, und die Noten entsprechend verschiedenen Drum-Instrumenten in getrennten Spuren anordnen.	128
SONG	26 Copy Song (Song kopieren)	Daten vom gewählten Song in den Ziel-Song kopieren.	128
SONG	27 Clear Song (Song löschen)	Alle Daten vom gewählten Song löschen.	128
SONG	28 Song Name (Song-Name)	Einen Namen zum gewählten Song zuweisen.	128



Parameter	Wertebereich	Funktion
Category	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, MEASURE, TRACK, SONG	Wählt die Kategorie.
Job	00 ... 28	Wählt den Job.
Select		Springt zum momentan gewählten Job in der Job-Liste.

- 1
- 2
- F4

Zum Wählen eines Jobs

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 81.

VORSICHT!

Schalten Sie nicht das Gerät aus, während ein Job ausgeführt wird (während die Meldung "Executing..." im Bildschirm erscheint); dadurch können Aufzeichnungsdaten zerstört werden.

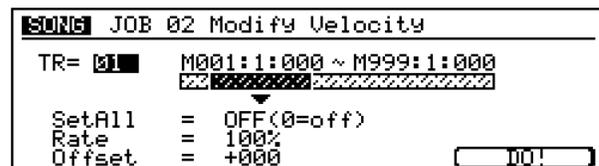
Undo/Redo

Job 00 Undo/Redo (Widerrufen/Wiederholen)



Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 82.

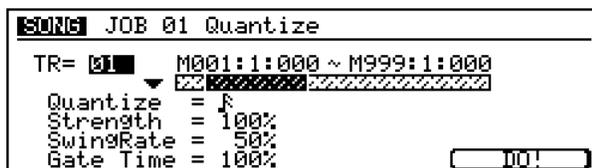
Job 02 Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 84.

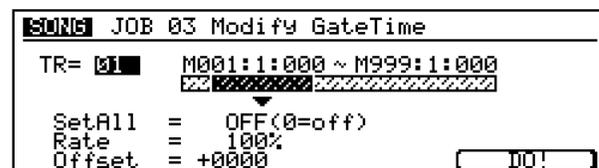
Note

Job 01 Quantize (Quantisieren)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 82.

Job 03 Modify Gate Time (Notenlänge ändern)



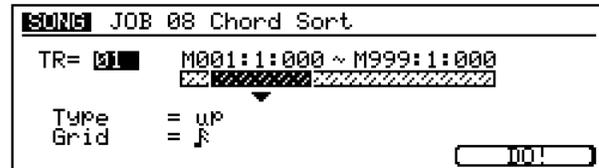
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 85.

Job 04 Crescendo (zunehmende Lautstärke)



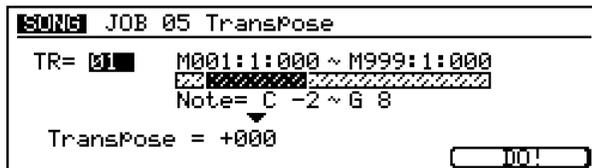
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 86.

Job 08 Chord Sort (Akkord sortieren)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 88.

Job 05 Transpose (Transponierung)



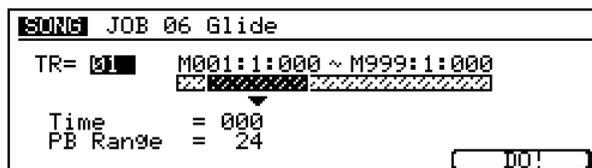
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 87.

Job 09 Chord Separate (Akkord auftrennen)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 89.

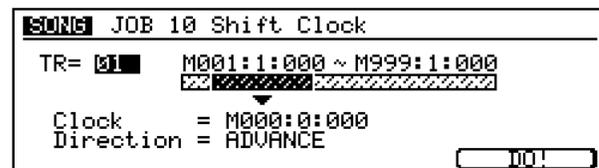
Job 06 Glide (Glide)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 87.

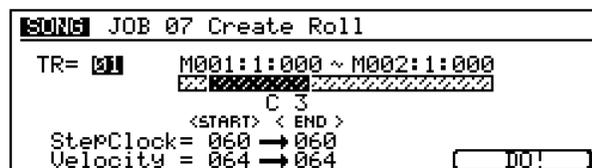
Event

Job 10 Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 89.

Job 07 Create Roll (Wirbel erzeugen)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 88.

Job 11 Copy Event (Event kopieren)



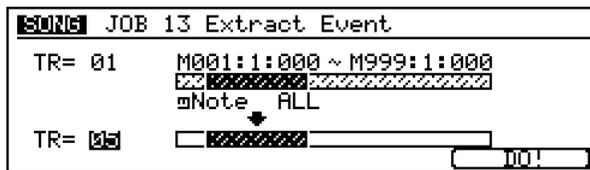
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 89.

Job 12 Erase Event (Event löschen)



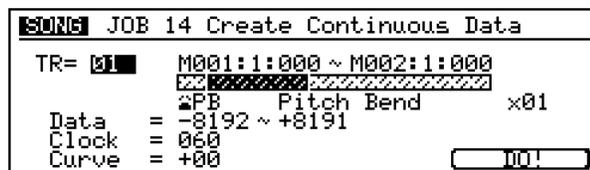
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 90.

Job 13 Extract Event (Event extrahieren)



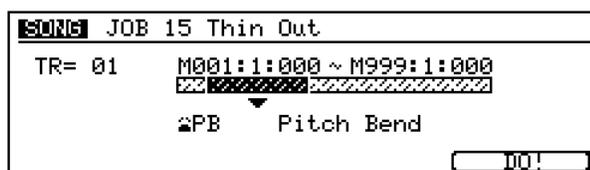
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 90.

Job 14 Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)



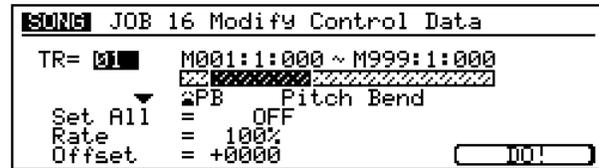
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 91.

Job 15 Thin Out (Spur ausdünnen)



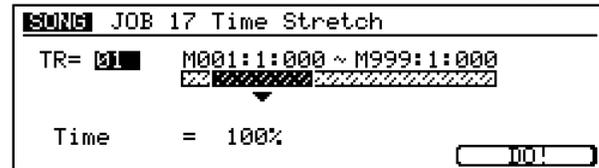
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 91.

Job 16 Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 92.

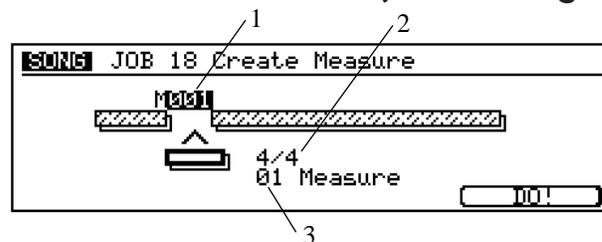
Job 17 Time Stretch (Zeitdehnung)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß ein TRACK und nicht eine PHRASE gewählt wird, und daß der wählbare Taktbereich größer ist. Siehe Seite 92.

Measure

Job 18 Create Measure (Takt erzeugen)



Mit diesem Job werden ein oder mehrere leere Takte auf dieselbe zeitliche Position in alle Spuren eingefügt.

1. Einfügeposition

Mit dem Wert "M" wird die Position gewählt, an der die Takte eingefügt werden. Genauer gesagt, legt dieser Wert die Taktnummer (innerhalb des Songs) für den ersten eingefügten Takt fest. Bei einem Wert von 001 beispielsweise, werden die Takte ganz am Anfang eingefügt, so daß der erste eingefügte Takt Takt 1 wird.

■ Einstellung : 001 ... 999

hinweis

• Wenn Sie den Einfügepunkt hinter das Ende des Songs setzen, fügt der RM1x die leeren Takte nur an das Ende von Spur 1.

2. Taktmaß

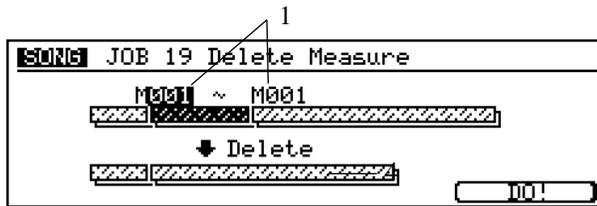
Mit dem mittleren Feld auf dem Bildschirm wird der Taktmaß für den neuen Takt eingestellt. Sie können jedes beliebige Taktmaß verwenden. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song einspielen, in dem das Taktmaß häufiger geändert wird.

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

3. Anzahl der einzufügenden Takte

■ Einstellung : 01 ... 99

Job 19 Delete Measure (Takt löschen)



Dieser Job entfernt ein Segment, bestehend aus einem oder mehreren Takten. Das Segment wird von allen Spuren entfernt.

Der Bereich, der nach dem gelöschten Segment folgt, wird nach vorne verschoben (zum Anfang des Songs hin), um die Leerstelle aufzufüllen.

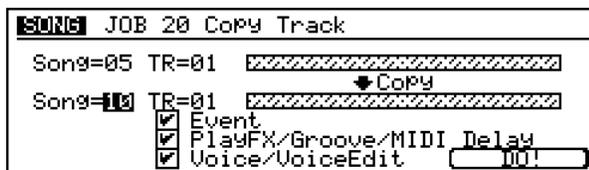
1. Bereich

Der "M"-Wert gibt das zu entfernende Segment an. Der erste Wert gibt die Nummer des ersten Taktes des Segments; der zweite Wert gibt die Nummer des letzten Taktes.

■ Einstellungen : 001 ... 999

□ Track

Job 20 Copy Track (Spur kopieren)



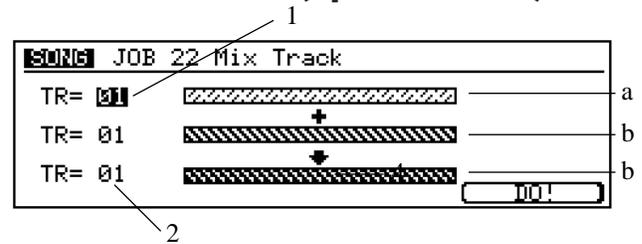
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß im SONG-Modus es nicht nötig ist, eine Sektion zu spezifizieren, und daß die Datentypen anders sind. Siehe Seite 95.

Job 21 Exchange Track (Spur tauschen)



Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß die Datentypen anders sind. Siehe Seite 96.

Job 22 Mix Track (Spur mischen)



Mit diesem Job können Sie alle Daten aus einer bestimmten Sequenzerspur in eine andere mischen. Die beiden Spuren müssen sich nicht im selben Song befinden.

Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, ist die Quellspur unverändert, die Zielspur dagegen enthält sowohl die ursprünglichen als auch eine Kopie der Daten der Quellspur.

1. Quellspur (Spur "a")

Der erste TR-Wert legt die Quellspur fest. Dies ist die Spur, die diejenigen Daten enthält, in die Zielspur gemischt werden sollen. Nach dem Mischen ist der Inhalt der Quellspur unverändert.

■ Einstellungen : 01 ... 16

2. Zielspur (Spur "b")

Der zweite TR-Wert legt die Zielspur fest. Der ursprüngliche Inhalt dieser Spur wird mit dem Inhalt von Spur "a" gemischt.

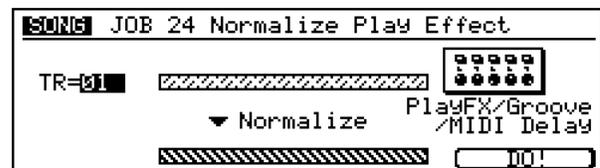
■ Einstellungen : 01 ... 16

Job 23 Clear Track (Spur löschen)



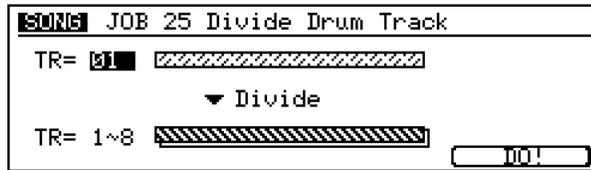
Im Prinzip gleich wie im PATTERN-Modus, mit der Ausnahme daß im SONG-Modus es nicht nötig ist, eine Sektion zu spezifizieren, und daß die Datentypen anders sind. Siehe Seite 96.

Job 24 Normalise Play Effect (Spieleffekt normalisieren)



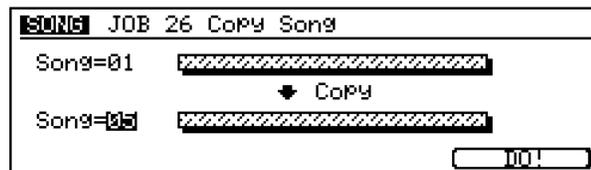
Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 96.

Job 25 Divide Drum Track (Drum-Spur teilen)



Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 97.

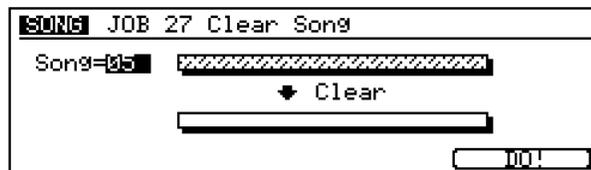
Job 26 Copy Song



Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 97. Der einzige Unterschied ist, daß im SONG-Modus es nicht nötig ist, eine Sektion zu definieren, da da das Konzept von "Sektionen" nur im PATTERN-Modus gilt.

■ Einstellungen : Song U01 ... U20

Job 27 Clear Song



Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 98. Der einzige Unterschied ist, daß im SONG-Modus es nicht nötig ist, eine Sektion zu definieren, da da das Konzept von "Sektionen" nur im PATTERN-Modus gilt.

■ Einstellungen : Song U01 ... U20

Job 28 Song Name

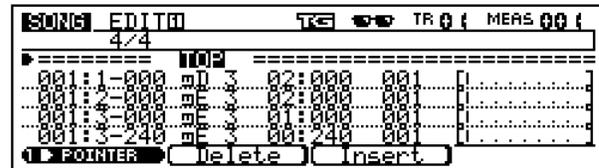


Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 98.

13. Edit

Gleich wie im PATTERN-Modus. Siehe Seite 99.

Edit



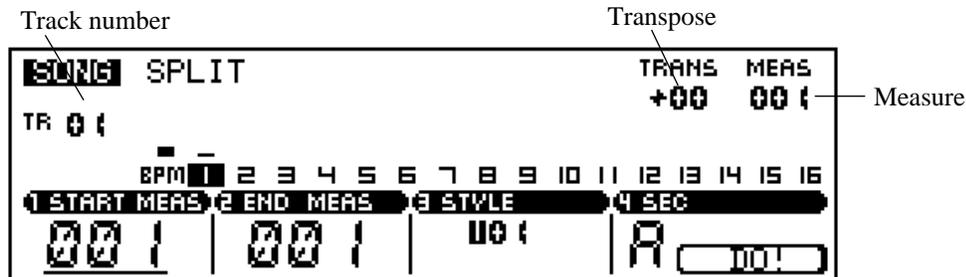
View Filter



14. Song Split (Song zu Pattern)

Split

Diese Funktion erlaubt es, einen spezifizierten Bereich von Takten vom aktuellen Song zu einer spezifizierten Sektion in einem spezifizierten Anwender-Stil zu kopieren.



Parameter	Wertebereich	Funktion
1 Start measure	001 ... 999	Spezifiziert den ersten Takt im zu kopierenden Bereich.
2 End measure	001 ... 999	Spezifiziert den letzten Takt im zu kopierenden Bereich.
3 Style number	U01 ... U60	Spezifiziert die Stil-Nummer des Ziels.
4 Section	A ... P	Spezifiziert die Ziel-Sektion.
F4 DO!		Durch Drücken der Funktionstaste F4 (DO!) werden die gewählten Pattern-Daten zum gewünschten Stil der betreffenden Sektion kopiert.
Track number	01 ... 16	Zeigt die aktuell gewählte Spurnummer. Die Spurnummer-Wahl kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Transpose	-36 ... +36	Zeigt den aktuellen Transponierung-Wert. Transponierung kann mit diesem Parameter ausgeführt werden, oder auch mit der Tastatur-Methode wie auf Seite 27 beschrieben.
Measure	001 ... 999	Stellt den Wiedergabe-Startort ein; oder zeigt den aktuellen Wiedergabe-Ort.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Nach dem Spezifizieren von Start- und End-Takten des Bereichs der Song-Daten, die kopiert werden sollen und des Ziel-Stils und der Sektion drücken Sie die Funktionstaste F4 (DO!). "Executing" erscheint kurz im Display, während die Daten kopiert werden. Die SPLIT-Funktion macht den Vorgang des Teilens eines Songs in mehrfache Sektionen der gleichen Länge schnell und leicht.

Nach dem ersten SPLIT-Vorgang werden die START MEAS und END MEAS Parameter automatisch in Vorbereitung zum Kopieren des nächsten Taktbereichs automatisch eingestellt: START MEAS wird auf den vorherigen END MEAS +1 eingestellt, und END MEAS wird eingestellt, um einen Taktbereich der gleichen Länge wie der vorherige Bereich zu spezifizieren.

MEMO

A large grid of dotted lines for writing, covering most of the page.

Kapitel 5. UTILITY-MODUS

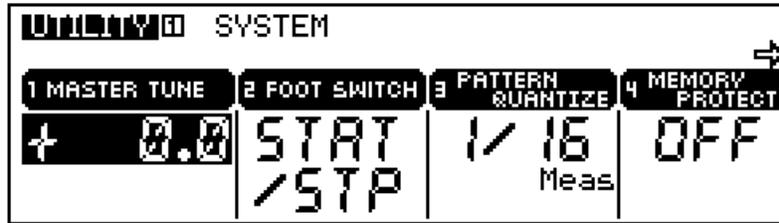
Dieses Kapitel beschreibt den Utility-Modus.
Der Utility-Modus dient zur Ausführung von Systemeinstellungen und MIDI-bezogener Einstellungen.

1. System	132
2. MIDI Setup	135
3. MIDI-Filter	137

1. System

Hier können Sie Einstellungen für systembezogene Parameter, wie z.B. Master Tune, vornehmen.

☐ Seite 1



	Parameter	Werte	Funktion
1	Master Tune	-102.4 ... 0 ... +102.3	Stellt die Gesamtabstimmung des gesamten RM1x in Schritten von 0,1 Cent ein. Die Tonhöhe der Drum Voices kann hier nicht eingestellt werden. Ein Cent ist ein 1/100 Halbton.
2	Footswitch (Fußschalter)	START/STP, SEC, SUS, TAP	Stellt die Funktion des Fußschalters ein, der an die Buchse FOOT SW an der Rückwand angeschlossenen ist. Für nähere Angaben siehe die untere Liste.
3	Pattern Quantize	1, 1/16	Stellt den Quantisierungswert für die Pattern-Umschaltung bei der Wiedergabe ein. Auf "1" gestellt, werden Pattern (Sektionen) bei der Wiedergabe stets beim ersten Schlag des Takts eingeschaltet. Durch Einstellen auf "1/16" werden die Pattern während der Wiedergabe bei jedem 16. Taktschlag eingeschaltet.
4	Memory Protect on/off	ON, OFF	Dient zu Ein- und Ausschalten der Speicherschutzfunktion. Auf "ON" gestellt, sind Bedienungsvorgänge, die den Inhalt des RM1x-Datenspeichers ändern oder überschreiben (wie z.B. Aufnehmen, Editieren oder Bearbeiten) nicht möglich, so daß versehentliche Änderungen oder unbefugte Eingriffe verhindert werden.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

[Fußschalter-Funktionsliste]

START/STP	Bei jedem Drücken des Fußschalters startet oder stopped der Song oder das Pattern abwechselnd.
SEC	Bei jedem Drücken des Fußschalters wird die Sektion des Patterns in der Reihenfolge von A bis P umgeschaltet.
SUS	Alle während des Drückens des Fußschalters gespielten Noten klingen bis zur Freigabe des Fußschalters weiter.
TAP	Diese nützliche Funktion ermöglicht das Klopfen des BPM (Tempo) mit dem Fußschalter. Klopfen (d.h. treten/freigeben) Sie dreimal auf den Fußschalter, und der Song oder das Pattern startet automatisch mit dem geklopften BPM. Durch dreimaliges Klopfen des Fußschalters im gewünschten Tempo kann der BPM auch während der Wiedergabe geändert werden.

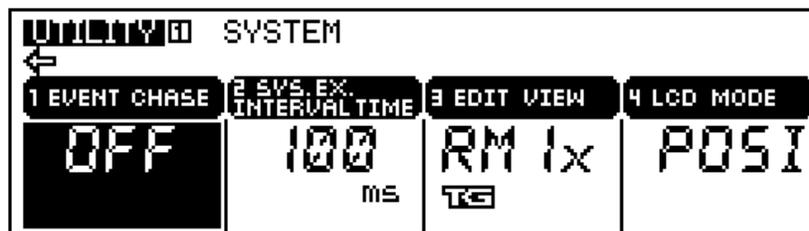
Seite 2



Parameter	Werte	Funktion
1 Click mode	OFF, REC, REC/PLAY, ALL	Bestimmt, ob die Klickfunktion (Metronom) verwendet wird. "OFF" schaltet die Klickfunktion aus. Bei Einstellung auf "REC" wird die Klickfunktion nur bei der Aufnahme verwendet. Bei Einstellung auf "REC/PLAY" wird die Klickfunktion nur bei der Echtzeit-Aufnahme und der Wiedergabe verwendet. Bei Einstellung auf "ALL" wird die Klickfunktion immer verwendet.
2 Click beat (Klick-Schlag)	16, 08, 04, 02, 01	Dient zum Einstellen der Klickintervalle.
3 Recording count (Zähler)	OFF, 1 Meas, 2 Meas, 3 Meas, 4 Meas, 5 Meas, 6 Meas, 7 Meas, 8 Meas	Dient zum Einstellen der Anzahl der Anfangstakte, die zur Einleitung für die Echtzeit-Aufnahme verwendet werden.
4 LED-Display	BPM, MEAS	Bestimmt, ob das BPM-Display normalerweise Taktschläge pro Minute (BPM) oder Taktnummern (MEAS) anzeigt.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Seite 3



Parameter	Werte	Funktion
1 Event chase	OFF PC PC, PB, CTRL ALL	Siehe unten.
2 System exclusive interval time	000 ms, 100 ms, 200 ms, 300 ms, 400 ms, 500 ms, 600 ms, 700 ms, 800 ms, 900 ms	Siehe unten.
3 Edit view	NORM, RM1x TG	Dient zum Einstellen des normalen (NORMAL) oder des RM1x TG-Editier-Sichtmodus für den PATTERN- und SONG EDIT-Modus. Bei Wahl des "RM1x TG-Modus" wird die EDIT-Modusanzeige den Parametern der RM1x-Tongenerator-Sektion angepaßt.
4 LCD mode	POSI, NEGA	Bestimmt, ob das LCD-Display schwarze Buchstaben auf hellem Hintergrund (POSI) oder helle Buchstaben auf schwarzem Hintergrund (NEGA) zeigt.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

Event Chase

Event Chase ist eine Funktion, mit der die spezifizierten Event-Typen schnell abspielt werden, wenn ein Song, Pattern oder eine Phrase von der Mitte ab wiedergegeben, zurückgespult oder vorgespult wird. Diese Funktion gewährleistet, daß die gewählten Voices, Pitch-Änderungen usw. bei Beginn der Wiedergabe korrekt plaziert sind.

Wird ein Song oder ein Phrase mit Programm- oder Tonbeugungsänderungen von der Mitte an abgespielt, zurück- oder vorgespult, treten bei der Wiedergabe eventuell unerwartete Voices oder falsche Tonhöhen auf. Derartige Probleme können auftreten, wenn der übersprungene Abschnitt des Songs oder der Phrase Events, wie z.B. Programmänderungen oder Tonbeugungen, enthält.

Bei Verwendung der Event Change-Funktion werden die angegebenen Event-Typen, jedesmal wenn ein Song oder eine Phrase von der Mitte an abgespielt wird, von Anfang an mit hoher Geschwindigkeit wiedergegeben. Das heißt, daß von der Eingabe des Startbefehls bis zum tatsächlichen Beginn der Wiedergabe mitunter eine gewisse Zeit verstreicht oder die Vor-/Rückspulgeschwindigkeit langsamer ist.

Bei Einstellung der Event Chase-Funktion auf ALL, werden große Mengen von MIDI-Daten vom MIDI OUT-Anschluß übertragen, was dazu führen kann, daß am externen MIDI-Gerät, das die Daten empfängt, MIDI-Fehler auftreten können.

■ Einstellungen:

OFF	Die Event Chase-Funktion ist inaktiv.
PC	Program Change-Events
PC, PB, CTRL	Program Change-, Pitch Bend- und Control Change-Events
ALL	Alle Events mit Ausnahme von Noten.

Intervallzeit

Bei der Wiedergabe von systemspezifischen Daten (Bulk-Daten), die auf einer Sequenzspur aufgenommen wurden, wird zwischen jedes 1 KB (Kilobyte) von Daten ein dieser Einstellung entsprechender Intervall eingefügt.

Wenn die aufgenommenen Bulk-Daten an ein externes MIDI-Gerät zurückübertragen werden, kann eine unzureichende Bulk-Daten-Verarbeitungsleistung des Empfangsgeräts zu MIDI-Fehlern führen. Die Einstellung einer angemessenen Intervall-Zeit ermöglicht in diesem Fall eine Übertragung der Bulk-Daten entsprechend der Verarbeitungsleistung des Empfangsgeräts.

Auf Sequenzspuren wird jede Einheit der systemspezifischen Daten an einem einzelnen Zeitpunkt aufgenommen. Bei der Wiedergabe dieser Daten fügt die Interval Time-Funktion zwischen jedes 1 KB von Daten eine Verzögerung ein. Die Verzögerung wird in Einheiten von 100 ms (1/100 Sekunde) festgelegt.

Senken Sie bei Auftreten eine MIDI-Fehlers am empfangenden Gerät die Intervall Time-Einstellung und versuchen Sie die Daten noch einmal zu übertragen.

2. MIDI Setup

Die MIDI-Seite ermöglicht das Eingeben von MIDI-Einstellungen für den RM1x.

☐ Seite 1



	Parameter	Werte	Funktion
🔊 ①	MIDI sync (Synchronisation)	INTR, MIDI, MTC	Hiermit wird gewählt, ob der RM1x seine interne Clock, die MIDI Clock oder von der MIDI IN-Buchse empfangene MTC-Meldungen verwendet. Diese Einstellung ist zur Synchronisierung des RM1x mit externen MIDI-Geräten notwendig (siehe "MIDI sync-Einstellung" unten).
🔊 ②	MTC Start offset (Startverzögerung)	hours:minutes:seconds:frames Hours 00 - 23 Minutes 00 - 59 Seconds 00 - 59 Frames 00 - 29	Dient zum Einstellen der Verzögerung vom Empfang des MIDI-Codes bis zum Starten des Sequenzers in Stunden:Minuten:Sekunden:Blöcken. Verwenden Sie diese Einstellfunktion bei der Synchronisierung mit einem MTC-kompatiblen MTR usw., so daß der Song gleichzeitig beginnt.
🔊 ③	MIDI control (Realtime-Nachrichten)	OFF, IN, ON, IN/OUT	Diese Einstellung bestimmt, ob die Daten von MIDI-Song-Positionsanzeiger (F2), Start (FA), Continue (FB) und Stop (FC) vom RM1x übertragen und/oder empfangen werden. Bei Einstellung auf "OFF" werden keine der oben genannten Daten übertragen oder empfangen Bei Einstellung auf "IN" werden die oben genannten Daten nur empfangen. Bei Einstellung auf "OUT" werden die oben genannten Daten nur übertragen. Bei Einstellung auf "IN/OUT" werden die oben genannten Daten übertragen und empfangen.
🔊 ④	Echo back	OFF, THRU, RecM	Echo Back ist eine Funktion, mit der an einem MIDI-Anschluß empfangene Daten von einem MIDI OUT-Anschluß zurückübertragen werden. Diese Parameter sind die Echo Back-Einstellungen.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

■ MIDI sync-Einstellung:

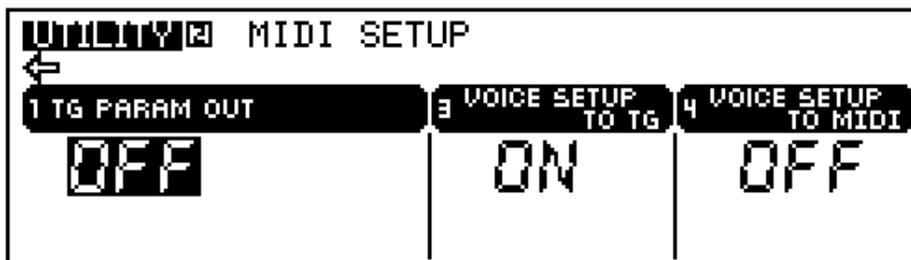
Internal	Bei Einstellung auf "Internal" verwendet der RM1x seine eigene interne Clock. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den RM1x allein oder als Master-Gerät in einem System verwenden, das durch MIDI-Meldungen synchronisiert wird.
MIDI	Bei Einstellung auf "MIDI" wird der RM1x durch den Empfang von MIDI-Clock-Meldungen synchronisiert, die über die MIDI IN-Buchse eingehen. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den RM1x als Slave-Gerät für die synchronisierte Wiedergabe verwenden. Ebenso ist diese Einstellung für die Synchronisierung des RM1x mit einem externen Gerät zu verwenden.
MTC	MTC steht für MIDI Time Code, wobei es sich um einen Zeitcodetyp handelt, der mit einem MIDI-Kabel unter MIDI-Geräten ausgetauscht werden kann. MTC zeigt die Zeit als "hours:minutes:seconds:frames" an. Eine Sekunde setzt sich aus 30 Blöcken zusammen. Über den RM1x findet keine MTC-Ausgabe statt. Für die Synchronisierung mit MTC ist ein Gerät, das über eine MTC-Ausgabefunktion verfügt, notwendig, wie z.B. der Yamaha MD8.

■ Echo backing-Einstellungen:

Off	Die Echo back-Funktion ist inaktiv. Wählen Sie diese Einstellung bei Anschluß eines externen MIDI-Geräts an die Buchsen MIDI IN und MIDI OUT des RM1x.
Trough	Echo back erfolgt über die MIDI OUT-Buchse.
RecMonitor	Echo back erfolgt entsprechend der Einstellungen des Out Channel MIDI OUT von Keyboard Track oder Recording Track. Bei Verwendung eines externen MIDI-Keyboards und eines externen MIDI-Tongenerators zum Aufnehmen auf den Spuren des RM1x ist diese Einstellung (RecMonitor) zu wählen.

- hinweis** • Bei systemspezifischen Meldungen von 128 Bytes oder länger erfolgt kein Echo back-Effekt.

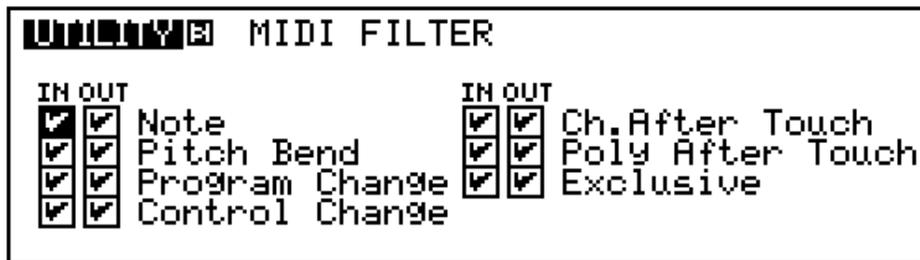
□ Seite 2



	Parameter	Werte	Funktion
1	TG param out	OFF, ON	Bei der Modifizierung von Parameterwerten im Voice- oder im Effect-Nebenmodus bestimmt diese Einstellung, ob der Vorgang als MIDI-Daten in Echtzeit von den MIDI OUT-Anschlüssen übertragen wird oder nicht. Bei Einstellung auf "OFF", erfolgt kein MIDI-Datenausgang.
3	Voice setup to TG	OFF, ON	Diese Einstellung bestimmt bei der Wahl eines Songs oder eines Stils, ob die entsprechenden Voice- und Effect-Einstellungen zum RM1x-Tongenerator übertragen werden oder nicht. Bei Einstellung dieses Parameters auf "ON" werden die Voice- und Effect-Einstellungen zum Tongenerator übertragen.
4	Voice setup to MIDI	OFF, ON	Diese Einstellung bestimmt bei der Wahl eines Songs oder eines Stils, ob die entsprechenden Voice- und Effect-Einstellungen über den MIDI OUT-Anschluß übertragen werden oder nicht. Bei Einstellung dieses Parameters auf "ON" werden die Voice- und Effect-Einstellungen über die MIDI OUT-Buchse übertragen.

Für Einzelheiten zum Ändern von Werten siehe Grundfunktionen (Seite 26).

3. MIDI-Filter



MIDI Filter-Einstellungen ermöglichen das Herausfiltern bestimmter MIDI Events aus dem Fluß der MIDI-Daten, die den Anschluß MIDI IN oder MIDI OUT passieren.

Die MIDI Filter-Einstellungen können für Aufnahme- und Wiedergabe des Sequenzer-Frames verwendet werden und haben keinen Einfluß auf die Tongenerator-Sektion.

Das Display zeigt an, ob der betreffende MIDI Event übertragen oder blockiert wird.

- Der angegebene MIDI Event wird nicht übertragen.
- Der angegebene MIDI Event wird übertragen.

Zum Abhaken oder Entfernen eines Häkchens vor einem Filter-Gegenstand: Markieren Sie das betreffende Kästchen mit den Cursor-Tasten (hell hervorheben), und entfernen Sie das Häkchen anschließend mit der Taste [NO - 1]. Zum Abhaken eines Gegenstands dient die Taste [YES +1].

Note	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Note On- und Note Off-Meldungen übertragen werden oder nicht. MIDI Note On-Meldungen werden durch Spielen einer Note auf der Tastatur erzeugt; Note Off-Meldungen werden durch Freigeben einer Note erzeugt. Wenn diese MIDI-Meldungen blockiert werden, wird kein Klang erzeugt.
Pitch Bend	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Pitch Bend-Meldungen übertragen werden oder nicht. MIDI Pitch Bend-Meldungen werden durch die Betätigung des PITCH-Rads (Regler) erzeugt und ermöglichen eine übergangslose Tonbeugung.
Program Change	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Program Change- Meldungen und die Steueränderungsmeldungen Bank Select MSB und LSB übertragen werden oder nicht. MIDI Program Change-Meldungen und die Steueränderungsmeldungen Bank Select MSB und LSB sind zur Voice-Wahl verwendete MIDI-Meldungen.
Control Change	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Control Change-Meldungen übertragen werden oder nicht. MIDI Control Change-Meldungen übermitteln verschiedene Arten von Informationen wie z.B. Modulation Wheel, Pan und Volume.
Channel Aftertouch	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Channel After Touch-Meldungen übertragen werden oder nicht.
Polyphonic Aftertouch	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI Polyphonic After Touch-Meldungen übertragen werden oder nicht.
System Exclusive	Diese Einstellung bestimmt, ob MIDI System Exclusive-Meldungen übertragen werden oder nicht. MIDI System Exclusive-Meldungen dienen zur Rückstellung des Tongenerators und zur Steuerung interner Parameter.

MEMO

A large area of dotted lines for writing a memo.

ANHANG

1. Technische Daten	140
2. Problemlösungen	142
3. Fehlermeldungen	144
4. Glossar	146
5. Index	150

1. Technische Daten

Sequenz-Sektion

Kapazität	Ca. 110.000 Noten
Auflösung	480 Clocks/Viertelnote
Polyphonie	64 Noten
Tempo	25,0 - 300,0
Aufnahmemethode	Echtzeitaufnahme (Replace) Echtzeitaufnahme (Overdub) Echtzeitaufnahme (Punch In) — nur im Song-Modus Schritt-Aufnahme Gitter-Schritt-Aufnahme
Spuren	Pattern: 16 Spuren Song: 16 Spuren, BPM-Spur
Patterns	960 Vorgabe-Pattern (60 Styles × 16 Sektionen) 800 Anwender-Pattern (50 Styles × 16 Sektionen) Takte: Bis zu 256
Phrasen	Mehr als 7.000 Preset-phrasen 256 Anwender-Phrasen / 1 Anwender-Style
Pattern-Kette	20 Ketten
Songs	20 Anwender-Songs
Bearbeiten	Phrasen-Bearbeiten Song-Bearbeitung
Jobs	Pattern-Jobs: 36 Pattern-Ketten-Jobs: 8 Song-Jobs: 28
Split	Split Song, Split Pattern
Groove	Grid Groove (Note Offset, Clock Shift, Gate Time Offset, Velocity Offset)
Play-Effekte	Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize 1, 2) Play FX (Beat Stretch, Clock Shift, Gate Time, Velocity Offset)
MIDI-Verzögerung	MIDI Delay Edit, Feedback Edit
Arpeggio	Type (Auf, Ab, Abwechselnd 1, 2, Zufall), Sort, Hold, Oktavenbereich
Sequenzformate	RM1x eigenes Sequenzformat, SMF-Format 0
Demo-Songs	4 (auf Diskette)

Tongenerator-Sektion

Type	AWM2 Tongenerator
Polyphonie	32 Noten
Multitimbralität	16 Klangfarben (mit DVA)
Preset Voices	Normale Voices 654 (ausgenommen GM-Voices) Drum Voices 46 Kits (ausgenommen GM-Voices)
Effekte	3 Systeme (Reverb-Effekt, Chorus-Effekt, Variation-Effekt) Reverb 11 Arten Chorus 11 Arten Variation 43 Arten
Digitale Tiefenanhebung	Frequenz (50 Hz - 2,0 kHz), Verstärkung (±24 dB)

Regler

Standby/Ein-Schalter (STANDBY/ON)
Lautstärkereglern (VOLUME)
Zuweisbare Regler (×8)
Displayregler (×4)
Kontrastregler (CONTRAST)
Modustasten ([PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY])
Submodus-Tasten ([GROOVE], [PLAY FX], [MIDI RELAY], [ARPEGGIO],

	[VOICE], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [DISK], [JOB], [EDIT], [SPLIT])
	Funktionstasten ([F1] - [F2])
	Regler A/B Tasten
	Auswurf Taste
	Displaytasten (Links, Rechts)
	Sequenzertasten ( ,  ,  ,  , )
	Dateneingabetasten ([NO -1], [YES +1])
	Cursortasten
	Shift-Tasten
	Tastaturmodustasten ([TRACK], [TRANSPOSE], [NUM], [MUTE], [SECTION])
	Arpeggio-Ein-Taste
	Oktaventaste ([OCT DOWN], [OCT UP])
	Keyboardpad (E2 - E4)
	Tap-Tempo-Taste
Display (LCD)	64 × 240 Pixel Grafik-LCD (mit CFL-Hintergrundbeleuchtung, einstellbarer Kontrast)
LED-Anzeigen	MODE (×4) (grün) REC (rot) PLAY (grün) TRACK (×16) (rot) KEYBOARD MODE - MUTE (rot), SECTION (rot) ARPEGGIO ON (rot) FUNCTION BUTTON (rot × 4) KNOB A/B (rot) MIDI IN (rot), MIDI OUT (grün) 7 Segment-LED (×4)
Buchsen	PHONES (Stereo-Kopfhörer-Buchse) OUTPUT (Klinkenbuchse × 2) (L/MONO, R) FOOT SW (Fußschalter) DC IN (Stromversorgungsbuchse) MIDI IN, MIDI OUT
Diskettenlaufwerk	3,5 Zoll, Typen: 2HD (MF2HD) und 2DD (MF2DD)
Stromversorgung	Netzteil (PA-5C)
Abmessungen	420 × 282 × 98 mm (B/H/T)
Gewicht	4,4 kg
Im Lieferumfang enthalten	Netzteil (PA-5C) Diskette (Demo-Songs) Bedienungsanleitung

* Änderungen bei Design und technischen Daten im Sinne der Produktverbesserung bleiben vorbehalten.

2. Problemlösungen

Wenn Sie auf Probleme wie “kein Ton”, “merkwürdiger Klang” oder “der Sequenzer funktioniert nicht” stoßen sollten, prüfen Sie bitte folgende Punkte, bevor Sie annehmen, daß das Gerät nicht funktioniert. In vielen Fällen kann das Problem ohne großen Aufwand gelöst werden. Wenn das Problem nicht gelöscht werden kann, wenden Sie sich an einen Yamaha-Händler Ihrer Wahl in Ihrem Land.

Problem	Mögliche Gründe	Seite
Kein Ton	• Ist der Lautstärkereglere etwas aufgedreht?	Seite 12
	• Ist die Lautstärke aller Spuren aufgeregelt?	Seite 63
	• Werden die Notendaten vom MIDI-Filter ausgefiltert?	Seite 137
	• Sind die Effekteinstellungen richtig?	Seite 69
	• Bestimmte Filter-Cutoff-Frequenzeinstellungen im VOICE EDIT Display bewirken keinen Ton.	Seite 68
	• Sind die Spuren stumm oder auf Solo geschaltet?	Seite 28
	• Ist evtl. der Kanal TO TG ausgeschaltet?	Seite 75
	• Wurden die Lautsprecher angeschlossen?	Seite 17
	• Enthalten die Wiedergabe-Daten ungeeignete Lautstärke- oder Expression-Daten?	Seite 46
	• Der Groove oder PLAY FX Velocity Offset-Wert kann zu niedrig eingestellt sein.	Seite 55, 58
Der Klang ist verzerrt	• Die Lautstärke kann bis über den Abschnittpegel eingestellt sein.	Seite 12
	• Wurden ungewollte Effekte eingestellt?	Seite 69
	• Manche Filter-Resonanz-Einstellungen im VOICE EDIT Display können verzerrten Sound bewirken	Seite 68
	• Ist die Verstärkung der Low Boost Funktion zu hoch?	Seite 73
	• Verwenden Sie eine PLAY FX Harmonize “UNISON” Einstellung? Diese kann u.U. wie Verzerrung klingen	Seite 57
Die Tonhöhe entspricht nicht der gespielten Taste.	• Ist der Master Tuning Parameter auf einen extremen Wert eingestellt?	Seite 132
	• Ist die Einstellung Note Shift auf einem anderen Wert als 0?	Seite 47
	• Ist die Einstellung Transpose auf einem anderen Wert als 0?	Seite 46
	• Ist die Groove-Funktion auf andere Noten eingestellt?	Seite 55
	• Stellen Sie sicher, daß der Pitch Bend Regler auf Mittenstellung gestellt ist (d.h. kein Pitch Bend) ...	Seite 66
	• Überschreitet die Anzahl der gespielten Noten die maximale Polyphonie?	Seite 37
Die Wiedergabe startet nicht, wenn Sie die PLAY-Taste <input type="checkbox"/> drücken.	• Enthält der gewählte Song, das Pattern oder die Phrase Daten?	Seite 46, 116
	• Ist die MIDI Sync Einstellung anders als “IN TR”?	Seite 135
Der Rhythmus oder das Noten-Timing ist anders als aufgenommen.	• Werden die Einstellungen Groove oder Play FX verwendet?	Seite 55, 58
Wenn das Song-Pattern startet, verschwinden die vorgenommenen Voice oder Effekt Einstellungen.	• Enthält der Anfang des Pattern/Song Daten, die den Tongenerator umstellen?	Seite 136
	• Wurden Daten (Dateityp “TG HEADER”) geladen?	Seite 43
	• Voice Submodus und Effekt-Submodus Einstellungen werden von Control Change oder Exklusiv-Daten innerhalb eines Pattern/Song beeinflusst.	

Das Metronom (der Klickton) wird nicht gehört.

- In der Utility Modus System Page ist der Klickton ausgeschaltet? Seite 133

Länge einer Phrase läßt sich nicht ändern.

- Versuchen Sie, die Länge einer bereits aufgezeichneten Phrase zu ändern? Seite 46

Der Speicher ist voll, obwohl immer noch unverwendete Pattern/Songs vorhanden sind.

- Gibt es Songs oder Phrasen mit großen Datenmengen? Seite 29
Die Speicherkapazität des RM1x (etwa 110.000 Noten) ist für die Gesamtmenge der Daten aller Songs und Phrasen. Dies bedeutet, daß es Songs oder Phrasen gibt, die große Datenmengen enthalten, und der Speicher kann voll sein, obwohl noch unverwendete Songs oder Phrasen vorhanden sein können.

Aufzeichnen einer Phrase oder eines Songs unmöglich.

- Haben Sie ein Preset Pattern oder eine Phrase gewählt?
Sie können nur Anwender-Patterns oder Phrasen aufzeichnen. Seite 46
- Ist der Speicherschutz eingeschaltet? Seite 132

Kann MIDI-Bulkdaten nicht empfangen oder senden.

- Ist system-exklusive Intervallzeit zu klein? Seite 134

3. Fehlermeldungen

•Monitor

No Data	Diese Meldung erscheint beim Speichern von Daten auf Diskette, wenn der gewählte Song oder Style keine Daten enthält, und der Speichervorgang nicht ausgeführt werden kann. Wählen Sie einen anderen Song oder Style.
Illegal Input	Diese Meldung erscheint bei fehlerhafter Bedienung oder Eingaben. Überprüfen Sie Ihre Eingabemethode.
Illegal Track Number	Eine nicht verfügbare oder andernfalls falsche Spurnummer wurde spezifiziert. Wählen Sie eine andere Spur.
Illegal Phrase Number	Eine nicht verfügbare oder andernfalls falsche Phrasen-Nummer wurde spezifiziert. Wählen Sie eine andere Phrase.
Illegal Measure	Ein nicht verfügbarer oder andernfalls falscher Takt wurde spezifiziert. Wählen Sie eine andere Taktnummer.
Illegal Check Box	Diese Meldung erscheint, wenn keine Kontrollkästchen in den entsprechenden Spur-Jobs angekreuzt werden. Mindestens ein Kontrollkästchen muß angekreuzt sein.
No F7 (End of Exc)	Diese Meldung zeigt an, daß kein "End of Exclusive" Byte (F7) mit MIDI-Exklusivdateneingabe oder Bearbeitung beigelegt war. Schließen Sie immer F7 mit ein.
Preset Phrase	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Preset-Phrase zu bearbeiten. Wenn Sie eine Preset-Phrase bearbeiten möchten, müssen Sie diese zuerst auf eine User-Phrase kopieren.
Preset Pattern	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, auf ein Preset-Pattern aufzunehmen. Sie können nicht auf Preset-Patterns aufnehmen.
Phrase Length Mismatch	Diese Meldung zeigt an, daß Phrase und Pattern eine andere Taktzahl haben, wenn eine Phrase aufgenommen wird, Stellen Sie immer sicher, daß die Taktzahl des Pattern auf die gleiche Zahl wie die Phrase eingestellt wird.
Phrase Number Overflow	Alle verfügbaren User-Phrasen (maximal 256) wurden bei Aufnahme, Ausführen eines Jobs oder Bearbeiten verwendet.

•System

Backup Battery Low	Diese Meldung erscheint, wenn die interne Pufferbatterie des RM1x leer ist. Wenden Sie sich an eine Yamaha-Kundendienstvertretung oder einen Yamaha-Händler in Ihrer Nähe, um die Batterie auszutauschen.
Memory Full	Diese Meldung erscheint, wenn der interne Speicher voll ist. Es kann dann nicht mehr aufgenommen werden, Aufnahmen, Bearbeiten oder Ausführen eines Jobs oder MIDI-Empfang ist nicht mehr möglich, ebenso wie das Laden von Diskette. Löschen Sie unbenötigte Song-, Pattern- oder Phrasen-Daten und führen Sie den Vorgang erneut durch.
Factory Set	Nach dem Einschalten wird eine Selbstdiagnose im RM1x ausgeführt. Wenn die Diagnose feststellt, daß Fehler im RAM vorliegen, erscheint diese Meldung, und der Speicher wird auf werkseitige Vorgaben zurückgesetzt. Daten für Anwender-Song, Anwender-Patterns und Anwender-Phrasen werden eliminiert.
Memory Protect	Sie haben versucht, einen Aufnahme-, Bearbeitungs- oder Job-Vorgang auszuführen, während die Speicherschutzfunktion im UTILITY-Modus aktiviert ist.

•MIDI

Exc. Adrs Error	Diese Meldung erscheint, wenn empfangene Exklusivdaten einen Adressen-Fehler enthalten.
Exc. Data Error	Diese Meldung erscheint, wenn empfangene Exklusivdaten einen Datengröße-Fehler enthalten.
MIDI Buffer Full	Diese Meldung erscheint, wenn der MIDI-Empfangspuffer des RM1x voll ist, und Verarbeitung deshalb nicht möglich war. Verringern Sie die Datenmenge, oder verlängern Sie die Intervallzeit und übertragen Sie die Daten erneut.

•DISK

Disk Full	Diese Meldung erscheint, wenn die Diskette so voll ist, daß eine Datei dieser Größe nicht mehr gespeichert werden kann. Verwenden Sie eine neue Diskette, oder löschen Sie unbenötigte Dateien und beginnen Sie den Speichervorgang erneut.
File Not Found	Diese Meldung erscheint beim Laden der kd, wenn die angegebene Datei nicht auf der Diskette gefunden werden kann. Legen Sie die richtige Diskette ein, und versuchen Sie erneut, die Datei zu laden.
Bad Disk Format Now? (Y/N)	Die kd ist fehlerhaft. Die Diskette ist fehlerhaft. Drücken Sie die Taste [YES +1] zum Formatieren der Diskette.
No Disk	Diese Meldung zeigt an, daß die Diskette nicht richtig in das Laufwerk des RM1x eingelegt wurde. Legen Sie die Diskette richtig ein.
Unformat Format Now? (Y/N)	Diese Meldung erscheint, wenn die Diskette nicht formatiert wurde. Die Diskette ist fehlerhaft. Drücken Sie die Taste [YES +1] zum Formatieren der Diskette.
Write Protected	Diese Meldung erscheint, wenn der Schreibschutzschieber der Diskette in der Schreibschutzposition steht. Nehmen Sie die Diskette heraus, schließen Sie den Schieber, und führen Sie den Vorgang erneut durch.
Bad File	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine fehlerhafte Daten zu laden.
Illegal Format	Diese Meldung erscheint, wenn das Format der Diskette vom RM1x nicht erkannt wird. Prüfen Sie Format und Inhalt der Diskette.
Disk Changed	Diese Meldung erscheint, wenn Sie in einem ungünstigen Moment die Diskette gewechselt haben. Beginnen Sie den Vorgang nochmals von Anfang an.
Can't Change File Name	Diese Meldung erscheint beim Umbenennen, wenn die Diskette bereits eine Datei mit dem angegebenen Namen enthält. Geben Sie der Datei einen anderen Namen.
Illegal File	Diese Meldung erscheint beim Laden von Disketten, wenn die angegebene Datei nicht vom RM1x erkannt wird. Prüfen Sie den Inhalt der Datei.
No Data	Diese Meldung erscheint beim Speichern von Daten auf Diskette, wenn der gewählte Song oder Style keine Daten enthält, und der Speichervorgang nicht ausgeführt werden kann. Wählen Sie einen anderen Song oder Style.

•Andere Meldungen

Can't Undo. Ok? (Y/N)	Wenn Sie einen Job auslösen, dessen Durchführung den internen Speicher so auslasten würde, daß die Undo-Funktion nicht mehr zur Verfügung stünde, so erscheint diese Meldung. Wenn Sie sicher sind, daß Sie diesen Job nachher nicht mehr rückgängig machen möchten, drücken Sie [YES + 1]. Für Abbruch der Funktion, ohne den Job auszuführen, drücken Sie [NO - 1]. Löschen Sie unbenötigte Son-, Pattern- oder Phrasen-Daten, und führen Sie die Operation erneut durch.
Are you sure? (Y/N)	Diese Meldung erscheint vor Operationen, deren Ausführung Sie noch bestätigen müssen. Drücken Sie eine der Tasten [YES + 1] oder [NO - 1], um den Vorgang abubrechen oder auszuführen.
Completed	Diese Meldung erscheint, wenn der aktuelle Vorgang beendet ist. Drücken Sie eine beliebige Taste, so daß die Meldung verschwindet.
Executing...	Diese Meldung erscheint während der Durchführung eines Lade- oder Speichervorgangs oder beim Formatieren. Warten Sie ab, bis diese Meldung wieder verschwindet.

4. Glossar

A

Aftertouch: MIDI-Nachrichten, die von einer MIDI-Tastatur gesendet werden, wenn nach dem Anschlagen Druck auf die Tasten angewendet wird.

Attack Time: Die Zeit, die nach dem Anschlagen einer Note verstreicht, bis die Lautstärke von 0 bis zum Maximum angestiegen ist.

AWM2-Tonerzeugung: AWM2 ist eine Abkürzung für Advanced Wave Memory 2. Dies bezeichnet eine Methode der Tonerzeugung, entwickelt von Yamaha, die auf digital aufgenommenen Wellenformen (Waves) basiert. Da sie die komplexen Wellenformen akustischer Instrumente verwendet, ist der Klang besonders realistisch. Durch die eingebauten Digitalfilter erhalten Sie eine präzise Kontrolle über den Klang.

B

Banknummer: "Banken" oder "Banks" sind nötig, wenn es z.B. mehr als 28 Voices gibt, für die die 128 Programmnummern nicht ausreichen. Beim RM1x wählt die Banknummer z.B. eine Variation-Voice einer XG-Extension-Bank (die genaue Voice hängt noch von der Programmnummer der Voices der XC Basic Bank ab).

Beat: Taktschlag - im 4/4-Takt z.B. 1 Viertel, im 6/8-Takt ein Achtel. Ein Schlag ist die rhythmische Einheit eines Taktes und bestimmt, wie der Rhythmus gezählt wird.

BPM (Beat Per Minute): Die Spur mit den Daten, die das Wiedergabetempo des Songs bestimmen.

Brilliance: Ein Parameter, der die Brillanz einer Voice regelt. Die Regelung der Brillanz erfolgt beim RM1x durch Änderung der Cutoff-Frequenz des Filters.

Bulkdaten: Eine große Menge systemexklusiver Nachrichten, die eine Ansammlung von Daten interner Einstellungen eines Gerätes enthalten.

Busverbindung: Eine elektrische Verbindung, die Audiosignale der Parts oder der Blöcke transportiert. Beispiele für Busverbindungen im RM1x sind die Funktionen "SendVar-Cho", "SendVar-Rev" und "SendCho-Rev", sowie der Stereobus, der alle Signale im Gerät zum Stereoausgang zusammenführt.

C

Chorus: Ein Effektyp, der dem Sound Räumlichkeit und Fülle verleiht. Der Effekt verdoppelt und verschiebt das Signal so, als ob mehrere gleiche Instrumente gleichzeitig erklingen.

Click: Ein Metronom, das für die Aufnahme oder auch bei der Wiedergabe vom Sequenzer erzeugt wird.

Clock-Impuls: Die Einheit der zeitlichen Auflösung. Beim RM1x entspricht ein Clock-Impuls dem 480sten Teil einer Viertelnote.

Control-Event: Eine Gruppe von MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn ein "Controller" ("Spielhilfe") wie Modulationsrad, Fußpedal etc. betätigt wird. Jeder Controller besitzt eine eigene Control-Nummer.

Cutoff: Englisches Kurzwort für "Grenzfrequenz" eines Filters. Die Frequenzen eines Signals, das einen Filter durchläuft, werden beginnend mit dieser Frequenz zunehmend abgesenkt.

D

Decay Time: Die Zeit, die es dauert, bis der Ton von maximaler Lautstärke auf den Decay-Pegel oder den Sustain-Pegel abgefallen ist.

Delay: Ein Effekt (bzw. ein Effektgerät), das ein Audiosignal verzögern kann. Im RM1x befinden sich einige Delay-Effekte unter den Variation-Effekten.

Depth: Der Anteil oder die Stärke einer Auswirkung oder eines Effektes.

Diskette: Ein universelles Speichermedium, verfügbar für die beiden gängigen Schreibdichten 2DD (720-800k) und 2HD (1440k). Eine Diskette muß für ein Gerät formatiert worden sein, bevor sie mit diesem Gerät verwendet werden kann.

Dumpout: Übertragung sehr vieler (z.B. aller) Daten eines Gerätes als MIDI-System-Exclusive-Nachrichten.

Dry Sound: Ein Audiosignal, das nicht durch einen Effekt verändert wurde. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils mit dem Direktanteil des Signals (dem Original) gewonnen.

E

Echo Back: Eine Funktion, bei der die MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen wurden, über die Buchse MIDI OUT unverändert weitergeleitet werden.

Echtzeitaufnahme: Eine Aufnahmemethode, bei der Ihr Spiel in dem Moment aufgenommen wird, in dem Sie spielen, genau wie bei einer konventionellen Mehrspurmaschine. Dabei können musikalischer Ausdruck und Spielnuancen genauestens aufgezeichnet werden.

Edit: Der Prozeß der Bearbeitung und Änderung von Daten.

Effekt: Ein Gerät oder eine Funktionseinheit, die den Sound bearbeitet und verschiedene Effekte erzeugt. Der RM1x bietet zwei Systemeffekte (Reverb und Chorus) und den Variation-Effekt, der entweder als System- oder als Insertion-Effekt verwendet werden kann.

Effektanteil: Das Audiosignal, das durch ein Effektgerät bzw. einen Effektprozessor erzeugt wird. Normalerweise wird nicht das gesamte Audiosignal durch den Effekt geführt, sondern nur ein Anteil des Signals. Das Endergebnis wird durch Mischung dieses Effektanteils mit dem Direktanteil des Signals (dem Original) gewonnen.

Element: Ein Block innerhalb des AWM2-Tongenerators, der einen Klang (Sound) erzeugt. Die Voices des RM1x bestehen aus 1 bis 2 Elementen.

Envelope Generator (EG): Ein Block, der den Pegel des Tongenerators im zeitlichen Verlauf vom Anschlagen bis zum Loslassen der Taste und Ausklingen des Klanges verändert. Der "AEG" regelt die Lautstärke, der "PEG" regelt die Tonhöhe (Pitch) und der FEG regelt den Filter.

Event: Ein einzelnes MIDI-Ereignis (z.B. ein Note On bzw. Note Off), oder ein Programmwechsel der Daten, aus denen eine Sequenz besteht.

Exclusive: Siehe "System Exclusive".

Expression: Ein MIDI-Control-Event, das die Lautstärke eines Parts regelt.

F

Filter: Ein Block, in dem der Klang durch Absenkung eines einstellbaren Frequenzbereiches beeinflusst wird. Der RM1x besitzt Tiefpaßfilter für jedes Element einer Voice. Mit dem Filter können Sie den Klang durch Absenkung dunkler und wärmer einstellen, oder Sie lassen die Frequenzen passieren, wodurch der Klang strahlender, aber auch härter wird.

Formatting: Mit dieser Funktion wird eine Diskette in Spuren und Sektoren eingeteilt, so daß das Betriebssystem eines Geräts die belegten und freien Speicherbereiche erkennen und verwalten kann.

Fußpedal: Ein Controller bzw. eine Spielhilfe, mit der der Filter, die Lautstärke, Effekte etc. während des Spiels gesteuert werden kann.

G

Gate Time (Notenlänge): Die Zeit, die eine Note klingt (nicht unbedingt gleich dem Notenwert).

GM: Eine Spezifikation des MIDI Standards Committee, die das MIDI-Format für Tongenerator u.a. so erweitert, daß sich bestimmte Instrumentengruppen (Voices) zuverlässig auf immer den gleichen MIDI-Kanälen befinden.

Grundton: Der Ton, auf dem ein Akkord aufbaut. In der westlichen Musik gibt es 12 Grundtöne.

H

Hexadezimal (auch sedezimal): Ein Zahlensystem auf der Basis 16, bei dem die Stellen in Einheiten von 16 Ziffern wachsen. Die Buchstaben A-F werden benutzt, um die im Dezimalsystem nicht vorhandenen "Ziffern" 10-15 darzustellen.

I

Insertion (Effekt): Ein Effekt, der im Voice-Modus für einen einzelnen Sound eingesetzt wird, um dessen Klangcharakter mitzubilden. Im Song-Modus wird ein Insertion-Effekt (im Gegensatz zu den System-Effekten) nur auf den angegebenen Part angewendet, d.h. die Wirkung dieses Effekts bleibt auf diesen Part beschränkt.

Interval Time: Eine wiederholte Pause, die bei der Übertragung von Bulk-Daten in regelmäßigen Abständen eingefügt wird, um langsameren Geräten den Empfang zu ermöglichen.

L

Laden: Der Lesevorgang von Daten von einer Diskette in den internen Speicher.

Length: Der Parameter Length zeigt beim RM1x die Taktanzahl der gewählten Phrase an.

LFO: Eine Abkürzung Low Frequency Oscillator. Dies ist ein Schwingkreis, der ein Signal niedriger Frequenz erzeugt. Das Signal des LFO darin benutzt werden, um die Tonhöhe, die Lautstärke oder den Filter zu modulieren und so Effekte wie Vibrato, Tremolo und Wah zu erzeugen.

LSB: Eine Abkürzung für Least Significant Byte. Dies ist das unterste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

M

Maximale Polyphonie: Die maximale Anzahl von Noten, die gleichzeitig gespielt werden können. Der RM1x kann 32 Noten gleichzeitig erzeugen (die jeweils aus einem einzigen Element bestehen). Wenn MIDI-Nachrichten mehr Noten fordern, als die maximale Polyphonie zuläßt, werden die letzten noch klingenden Noten ausgeschaltet, und die neuen Noten werden gespielt.

Master Tune: Gesamtstimmung - ein Parameter, mit dem die tonale Stimmung des ganzen Instruments eingestellt wird.

Measure: Takt - die kleinste musikalische, abgeschlossene Einheit, aus der Phrasen, Patterns oder Songs bestehen können. Takte sind immer vollständig (es gibt keine "halben" Takte).

MDF3: Produktname des Yamaha MIDI Data Filer 3. Dieses Gerät empfängt Daten für die internen Einstellungen eines MIDI-Gerätes in Form von systemexklusiven Nachrichten und speichert sie auf Diskette.

MIDI: Bin Akronym für Musical Instrument Digital Interface, ein Standard für die Datentübertragung zwischen Musikinstrumenten und Peripheriegeräten. Die meisten der heute hergestellten elektronischen Musikinstrumente verfügen über eine MIDI-Spezifikation und haben MIDI-Anschlüsse. Die Instrumente können untereinander verbunden werden, um fernbedient spielbare oder automatisierte Systeme zusammenzustellen.

MIDI Data Filer: Bin MIDI-Gerät mit Diskettenlaufwerk, das Daten der internen Einstellungen eines MIDI-Gerätes in Form von system-exklusiven Daten empfangen und auf Disketten speichern kann. Bin Beispiel ist der MDF3 von Yamaha.

MIDI-Kanal: Ober ein einzelnes MIDI-Kabel können 16 einzelne Kanäle übertragen werden, z.B. die Daten für 16 verschiedene Instrumente. Sende- und Empfangskanal müssen übereinstimmen, damit eine Übertragung stattfindet.

Modulationsrad: ein Controller bzw. eine Spielhilfe, mit der Sie während des Spiels die LFO-Modulation beeinflussen können (die ihrerseits die Lautstärke; den Filter oder die Tonhöhe in verschiedenen Anteilen moduliert).

MSB: Eine Abkürzung für Most Significant Byte. Dies ist das oberste Datenbyte, wenn MIDI-Control-Daten für die Übertragung in zwei Bytes unterteilt werden.

Multitimbraler Tongenerator: Ein Tongenerator, der mehr als ein Instrument gleichzeitig wiedergeben kann.

Mute: Eine Funktion, die eine Spur vorübergehend stummschaltet oder deren Lautstärke reduziert.

N

Notenname: Die Notenbezeichnung einschließlich der Oktavangabe: die Note (C, D, E etc.), ein Kreuz oder ein Leerzeichen (#), und eine Ziffer, die die Oktave anzeigt (z.B. G3 = Gis in der kleinen Oktave).

NRPN: Eine Abkürzung für Non Registered Parameter Number. Dies ist eine Art von MIDI-Control-Events, die benutzt werden, wenn Sounds über MIDI bearbeitet werden. Mit diesen Parametern können Sie Filter oder EG-Einstellungen bearbeiten, oder die Tonhöhe oder Lautstärke aller Instrumente einer Schlagzeug-Voice einstellen.

O

Overdub: Eine An der Echtzeitaufnahme, bei der neues Material aufgenommen wird, ohne vorher aufgenommene Events der Spur zu löschen.

P

Pan: Panorama - der Parameter, mit dem Sie die Stereoposition eines Audiosignals einstellen können. ("Pan" oder "Panpot" sind Kurzworte von "Panorama-Potentiometer".) Die Pan-Parameter bei Voice Edit, Song Play, Multi und Effect Edit sind miteinander gekoppelt.

Patch: Eine Page im Pattern-Modus in der Sie Patterns wählen und abspielen können, und durch Zuweisung von Phrasen zu jeder Spur Patterns erstellen können.

Pattern: Muster - bei Sequenzern ist ein Pattern ein zeitlich begrenzter Abschnitt mit meist gerader Taktanzahl, der hintereinanderhängt mit anderen oder dem gleichen Pattern einen Song ergibt. Ein Begleit-Pattern besteht aus Schlaginstrumenten, Baß- und Akkordbegleitung, die aus bis zu 16 gleichzeitigen Phrasen zusammengestellt werden kann.

Parameter: Ein Parameter ist ein Wert, der unter einem immer gleichen Namen auf einer der verschiedenen Pages aufgeführt ist und dort eingestellt werden kann.

Phrase: Dies ist die kleinste musikalische Einheit der Begleitautomatik. Eine Phrase ist z.B. ein Rhythmus, eine Baßlinie oder eine Akkordbegleitung eines Gitarrenparts.

Pitch Bend: Ein MIDI Eventtyp, der die Tonhöhe sehr fein (in Ca. 65.000 Schritten) ändern kann.

Portamento: Ein Effekt, durch den die Tonhöhe der ersten gespielten Note auf die der nächsten gespielten Note hinübergleitet. Höhere Werte des Parameters "Portamento Time" bewirken eine langsame Änderung; bei der Einstellung 0 klingt der Übergang wie ohne Portamento.

Position: Die Stelle innerhalb eines Songs oder einer Spur, bei der Noten eingegeben werden können oder die Wiedergabe gestartet werden kann. Die Position wird als Takt, Taktschlag, und Clock-Impuls angegeben.

Programmnummer: Ein Speicherplatz, der über eine Nummer abrufbar ist (z.B. eine Voice).

Programmwechsel: Ein MIDI-Event, das für die Anwahl von Programmplätzen (z.B. Voices) reserviert ist.

Punch-Aufnahme: Eine Methode der Echtzeitaufnahme, bei der ein Punch-In- und ein Punch-Out-Punkt angegeben werden kann, so daß die Aufnahme nur in diesem zeitlichen Bereich erfolgt.

Q

Quantisierung: Eine Funktion, die das mehr oder weniger ungenaue Timing von Noten oder anderen in Echtzeit aufgenommenen Events korrigiert.

R

Release Time: Die Zeit, die nach dem Loslassen einer Taste bis zum völligen Verklingen des Tons verstreicht.

Replace: Eine Methode der Echtzeitaufnahme oder der Punch-Aufnahme, bei der die bestehenden Daten einer Spur gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt werden.

Resonanz: ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Frequenzbereich der Grenzfrequenz (Cutoff) in Eigenschwingung versetzt und somit angehoben wird. Durch Anhebung der Obertöne in diesem Bereich kann so ein "spitzer" Klang erzeugt werden, der das Instrument dünner, heller und schärfer klingen läßt.

Reverb: Hall - ein Effekt, der die akustischen Eigenschaften eines Raumes oder einer Umgebung nachbildet. Der Schall, der unser Ohr erreicht, besteht aus dem Direktsignal und den Reflexionen des Signals in unserer Hörumgebung (Wände, Decken, etc.). "Reverb" erzeugt diese indirekten Reflektionen durch Rechenvorgänge. Einige der Reflexionen im Hallsignal sind als Echo erkennbar, der Begriff "Reverb" bezeichnet jedoch den diffusen Klang vieler vermischter Echos.

RPN: Eine Abkürzung für "Registered Parameter Number". Diese MIDI-Nachrichten werden benutzt, um spezielle Part-Parameter wie Pitch Bend Sensitivity oder Tuning einzustellen.

S

Save: Dauerhaftes Ablegen einer Datengruppe als Datei auf einem Speichermedium. Die Datengruppe ist z.B. ein Song, eine Voice etc.

Schrittweise Aufnahme: Eine Aufnahmemethode, bei der die Noten Schritt für Schritt eingegeben werden. Für jede Note kann die Länge, Velocity, Tonhöhe etc. angegeben werden.

Section: Einer von 16 Arrangement-Abschnitten eines Styles (Intro, Ending etc.).

Empfindlichkeit: Der Anteil mit dem eine Eigenschaft eines Klangs (z.B. die Lautstärke) auf eine Eingabe reagiert (z.B. auf die Anschlagstärke).

Send-Pegel: Effekthinweg - Der Anteil eines Signals, der an einen Effekt gesendet wird. Das vom Effekt zurückkehrende Signal ist der "Return-Pegel".

Sequencer: ein Funktionsblock (oder ein Gerät), in dem musikalische Ereignisse in Form von MIDI-Events aufgenommen, bearbeitet, verändert und wiedergegeben werden können.

Sequenzerspuren: Digitale Speicherbereiche, in denen zeitliche Abfolgen einzelner MID[-Events aufgenommen und wiedergegeben werden können.

SMF: Siehe Standard MIDI File.

Song: Eine musikalische Komposition die durch Aufnahme von Spieldaten auf einer oder mehreren Spuren entstanden ist.

Spur: ein Datenbereich in dem musikalische Spieldaten in Form von MIDI-Events aufgenommen werden können.

Standard MID I File (SMF): SMF ist eine Abkürzung für Standard MIDI File; ein Format, das den einfachen Austausch von Songdaten zwischen verschiedenen Sequenzern ermöglicht. Die meisten Software- und Hardware-Hersteller bieten Software und Hardware, die Standard MIDI Files lesen und schreiben kann.

Stereoposition: Die Position innerhalb eines Hörfeldes, an der ein Instrument gehört wird. Die Position kann mit dem Parameter Pan eingestellt werden.

Stimmung: Der Vorgang, die Tonhöhe eines Instruments in sich oder relativ zu anderen Instrumenten abzustimmen, oder der aktuelle Zustand. Die Tonhöhe der Note A3 wird meistens auf 440 Hz bis 442 Hz gestimmt.

Style: Stil - Musikstil. ein Style ist eine Sammlung von 16 "Sections" gleichen musikalischen Stils für die Teile eines Songs. (Intro, Fill-In, Ending etc.). Aus den Sections werden die Begleit-Pattern zusammengestellt.

Sync: Siehe Synchronisation.

Synchronisation: Herstellung von Zeitgleichheit bei Aufnahme oder wiedergabe von Audio und/oder Videodaten. Dabei wird das Tempo des RM1x mit externen Geräten wie Software-Sequencer oder Rhythmusmaschinen sehr genau abgestimmt.

System (Effekt): ein Effekt, der auf eine Mischung aller Parts werden kann. Die Mischung wird mit den Parametern "Send Level" eingestellt; die Effektlautstärke mit dem Parameter "Return". So können beim RM1x Hall (Reverb) und Chorus als Systemeffekte auf alle Parts angewendet werden. Auch der Variation-Effekt läßt sich als Systemeffekt einsetzen.

Systemexklusive Nachrichten: Dies ist eine MIDI-Nachricht, die es ermöglicht, das MIDI-Datenformat kurzfristig zu verlassen, so daß herstellerspezifische Daten zwischen Geräten ähnlichen Typs ausgetauscht werden können.

T

Tiefpaßfilter: ein Filtertyp, der Frequenzen oberhalb einer Grenzfrequenz absenkt. Der Klang wird heller durch Anhebung der Grenzfrequenz, und dunkler, wenn die Grenzfrequenz nach unten verschoben wird.

Transposition: Ändern der Tonlage eines Instruments in Halbtönen.

Tremolo: Ein Effekt, der entsteht, wenn die Lautstärke periodisch geändert wird.

U

Utility-Modus: In diesem Modus können beim RM1x system- oder MIDI-bezogene Einstellungen vorgenommen werden.

V

Variation-Effekt: Eine der Effektarten des RM1x, dessen Verschaltung (Insertion oder System) frei bestimmt, d.h. variiert werden kann. Im Voice-Modus kann dieser Effekt z.B. als Insertion-Effekt für genau eine Voice benutzt werden, um dieser einen speziellen Charakter zu verleihen. Als System-Effekt kann der Effekt auf eine beliebige Mischung aller Voices angewendet werden. Zusätzlich zu Reverb und Chorus ist eine Vielzahl von Effektprogrammen wie Delay, Leslie, Auto Pan, Verstärkersimulation und Auto Wah vorhanden.

Velocity: Ein numerischer Wert, der die Geschwindigkeit oder Kraft repräsentiert, mit der eine Note gespielt wurde.

Vibrato: Ein Spieeffekt, der durch periodische Änderungen der Tonhöhe entsteht und z.B. über das Modulationsrad gesteuert wird.

Voice: Ein Klang z.B. eines Instruments, der im Tongenerator gespeichert ist und angewählt und gespielt werden kann.

Volume: Lautstärke - ein Parameter oder ein MIDI-Controller, der die sog. MIDI-Lautstärke regelt. "Track Volume" stellt die Lautstärke jeder Spu ein; "Master Volume" regelt die Gesamtlautstärke.

W

Wah-Effekt: ein Effekt, der den Filter periodisch moduliert. Der RM1x erzeugt diesen Effekt mit Hilfe eines LFO-Signals, das die Grenzfrequenz des Filters moduliert.

X

XG : ein Tongenerator-Format, entwickelt von Yamaha, welches die GM-Spezifikation erweitert und größere Ausdrucksmöglichkeiten bietet. Es ist aufwärts-kompatibel und besitzt zusätzliche Definitionen für viele, erst in letzter Zeit wichtig gewordene Parameter wie Effektyp, Effektanteil etc.

5. Index

A

Anzeigen	12
Append Pattern (Pattern anhängen)	97
Append Phrase (Phrase anhängen)	93
Arpeggio	62, 119
Arpeggio Setting (Arpeggio-Einstellung)	62, 119
ARPEGGIO-ON-Taste	13
Arpeggio-Sektion	34
Aufnahme	49, 117
Aufnahmetyp	50
Auswurfaste	15

B

Bank-Nummer (MSB, LSB)	37
Betriebsstrombuchse (DC IN)	14
BPM-Display	11

C

CC-Events	53
Chain name (Kettenname)	114
Chord Separate (Akkord auftrennen)	89, 125
Chord Sort (Akkord sortieren)	88, 125
Chorus edit (Chor-Editieren)	71, 121
Chorus effect (Chorus-effekt)	39
Clear chain (Kette löschen)	114
Clear Pattern (Pattern löschen)	98
Clear Phrase (Phrase löschen)	95
Clear Song (Song löschen)	128
Clear Track (Spur löschen)	96, 127
Clock shift	58
CONTRAST-Regler	14
Control Change	101
Controller-Sektion	34, 38
Convert to Song (zu Song umwandeln)	114
Copy Chain (Kette kopieren)	114
Copy Event (Event kopieren)	89, 113, 125
Copy Pattern (Pattern kopieren)	97
Copy Phrase (Phrase kopieren)	92
Copy Song (Song kopieren)	128
Copy Track (Spur kopieren)	95, 127
Create continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	91, 126
Create Measure (Takt erzeugen)	113, 126
Create Roll (Wirbel erzeugen)	88, 125
Crescendo (zunehmende Lautstärke)	86, 125
Cursor-Tasten	12
Cutoff	68

D

Datensicherung	43
Decay (Abfallen)	65
Delay (Verzögerung)	60, 119
Delay level (Verzögerungspegel)	60
Delay time (Verzögerungszeit)	60
Delete Measure (Takt löschen)	113, 127

Delete/Format/Information

(Löschen/Formatieren/Information)	79, 111, 122
Direktsignalpegel	64
Diskette	42
Diskette	76, 111, 122
Diskette-Betriebsanzeige	15
Diskettenlaufwerk	15
Diskettenschacht	15
Display-Regler	12, 26
DISPLAY-Tasten	12
Divide Drum Track	97, 128

E

Echo back settings (Echo zurück Einstellungen)	136
Echtzeit-Regler-Knöpfe	12, 29
Echtzeitaufnahme (Punch In)	118
Echtzeitaufnahme (Replace, Overdub)	51, 118
Edit (Bearbeiten)	99, 128
Edit view (Editieren-Sicht)	133
Editierbare Event-Parameter	101
Effect	69, 120
Effect Send (Effekt Senden)	64
Effekt-Sektion	34, 39
EG	65, 120
Einfüge-Effekte	39
Einsatz	65
Erase Event (Event löschen)	90, 113
Event	89, 113
Event chase	134
Exchange Phrase (Phrase tauschen)	93
Exchange Track (Spur tauschen)	96, 127
EXIT-Taste	13
Exklusiv	102
Extract Event (Event extrahieren)	90, 126

F

Feedback (Rückkopplung)	61, 119
Filter	68, 120
FOOT SW-Buchse (Fußschalter-Buchse)	14
Freigeben	65
Frequenz	73
Funktionsbaum	32
Funktionstasten	12, 27
Fußschalter-Funktionsliste	132

G

Gate time (Gatterzeit)	59
Get Phrase (Phrase holen)	94
Glide (Glide)	87, 125
Grid Groove	55, 119
Groove	55, 119

H

Halten	62
Harmonisieren	57, 119
Haupt-Modi	23

J

Job	80, 112, 123
Job List	80, 112, 123

K

Kanal Aftertouch	101
Klick beat (Metronom-Takt)	133
Klick mode (Metronom-Modus)	133
Knob Assign (Regler-Zuweisung)	74, 121
KNOB-Tasten	12

L

L/MONO- und OUTPUT-Buchsen	14
Lautstärke	63
Lautstärkeregler	12
LC-Display	11
LCD mode (LCD-Modus)	133
LED-Display	133
LFO	67, 120
Load (Laden)	77, 111, 122
Low Boost (Tiefenanhebung)	73, 121

M

Master tune (Master-Tune)	132
Maximale Polyphonie	37
MIDI DELAY (Midi-Verzögerung)	60, 119
MIDI Filter	137
MIDI IN und OUT Buchsen	14
MIDI Setup (MIDI-Einrichtung)	135
MIDI sync setting (MIDI-Synchronisation-Einstellung)	135
MIDI-Datenmonitor	11
Mix Phrase (Phrasen mischen)	93
Mix Track (Spuren mischen)	127
MODE und SUBMODE Tasten	12
Modi	23
Modify Control Data (Kontrolldaten modifizieren)	92, 126
Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	85, 124
Modify Velocity (Anschlagstärke ändern)	84, 124
MUTE (SOLO)	28

N

[NO -1] und [YES +1] Tasten	12, 26
Normalize Play Effect (Spieeffekt normalisieren)	96, 127
Note	82, 101, 124
Notenanzeige	53
Notenverschiebung	47
NRPN	102
NUM	27

O

OCT DOWN und OCT UP Tasten	13
Octaver	57
Out Channel (Ausgabekanal)	75, 121
Overdub	51, 118

P

PAD VELO	46
PAD-Eingabe	53
Pan	63
Patch	47
Pattern	35, 97
PATTERN Chain Play (Pattern-Ketten-Wiedergabe)	110
Pattern Quantize (Pattern quantisieren)	132
PATTERN-KETTENMODUS	32
PATTERN-MODUS	32
PATTERN-Wiedergabe	46
PB Events	53
PHONES-Buchse	14
Phrase	35, 92
Phrase Name (Phrase benennen)	95
Phrase Number (Phrase Nummer)	35
Phrasen-Kategorie	35
Pitch Bend	66, 101, 120
PLAY FX	57, 58, 119
Polyphonic aftertouch	102
Portamento	66, 120
Programm change	101
Programm number (Voice number)	37
Punch In	118
Put Phrase	95

Q

Quantize (Quantisieren)	82, 124
-------------------------------	---------

R

Recording count (Aufnahme-Zählung)	133
Regler	12
Rename (Umbenennen)	78, 111, 122
Repeat times (Wiederholzeiten)	60
Replace (Austauschen)	51, 118
Resonanz	68
Reverb edit (Nachhall-Editieren)	71, 121
Reverb effect (Nachhall-Effekt)	39
RPN	102
Rückseite	14

S

Save (Speichern)	76, 111, 122
Section	28, 35
Sequencer-Sektion	34, 35
Sequencer-Tasten und -Anzeigen	13
Setup	73, 121
Shift Clock (Notenzeitpunkt verschieben)	89, 125
SHIFT-Taste	13
SMF (Standard MIDI Datei)	43
Song Split (Song Aufteilen)	129

Song-Dateien	43
Song-Daten	43
SONG-MODUS	32, 115
Song-Name	128
SONG-WIEDERGABE	116
Sortieren	62
Speicher stummschalten	28
Speicherschutz	132
Split Pattern (Pattern auftrennen)	98
Split Phrase (Phrase auftrennen)	94
Springen	46, 116
SPUR	27, 95, 127
STANDBY-Schalter	14
Step Recording (Grid) (Schritt-Aufnahme (Gitter))	54, 118
Step Recording (Schritt-Aufnahme)	52, 118
Style	35
Style-Dateien	43
Style-Daten	43
Style-Name	98
Submodi	23
System	132
System exklusive Intervall-Zeit	134
System-Effekte	39
System-Initialisierung	30

T

Takt	113, 126
Taktschlag-Ausdehnung	58
TAP/ENTER-Taste	13
Tastatur	13
Tastatur-Modi	27
Tastatur-Modus-Tasten	13
TG Header	43
Thin Out (Spur ausdünnen)	91, 126
Time stretch	92, 126
Tongenerator-Sektion	34, 37
Transpose (Transponierung)	27, 87, 125
Trennen	108, 129
Type (Typ)	69, 120

U

Undo/Redo	29, 82, 113, 124
Unison	57
UTILITY-MODUS	33, 131

V

Variation edit (Variation Editieren)	70, 121
Variation effect (Variation Effekt)	39
Velocity Offset	59
Verbraucher-Speicher-Anzeige	29
Verstärkung	73
View Filter (Filter sehen)	107, 128
Voice	63, 120
Voice Edit (Voice-Bearbeitung)	65, 120
Voice-Balance	63, 120
Voices	37
Vorderseite	11

W

Wiedergabe	46
------------------	----

X

XG NRPN	103
XG RPN	103
XG System exclusive (drum)	106
XG System exclusive (effect)	104
XG System exclusive (multi)	105
XG System exclusive (system)	104

Z

Zahlen-POINTER-Anzeige	53
Zahleneingabe	26

MEMO

A large area of dotted lines for writing a memo.

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif.
90620, U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Argentina S.A.
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panama S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización
Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co.
Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Jorge Juan 30, 28001, Madrid, Spain
Tel: 91-577-7270

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens,
Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

Warner Music Finland OY/Fazer Music
Aleksanterinkatu 11, P.O. Box 260
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 0435 011

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, F.R. of
Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Cosmos Corporation
#131-31, Neung-Dong, Sungdong-Ku, Seoul
Korea
Tel: 02-466-0021-5

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
Blk 202 Hougang, Street 21 #02-01,
Singapore 530202
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
17-33 Market Street, South Melbourne, Vic. 3205,
Australia
Tel: 3-699-2388

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
International Marketing Division**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

