



# SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

---

Questo prodotto utilizza batterie o un alimentatore esterno (adattatore). NON collegatelo ad un alimentatore diverso da quello descritto nel manuale o raccomandato da Yamaha.

**ATTENZIONE:** Non posizionate questo prodotto in un luogo dove possa essere calpestato e non appoggiate nulla sul cavo di alimentazione o sui connettori. L'uso di una prolunga é sconsigliato! SE risultasse necessario, la dimensione minima per un cavo di 25' (o inferiore) é di 18 AWG. NOTA: Minore é il numero di AWG e maggiore é la capacità di corrente del cavo. Per prolunghe di lunghezza superiore, consultate un elettricista.

Questo prodotto deve essere usato solo con gli accessori in dotazione o raccomandati da Yamaha. Se usate degli accessori opzionali, osservate attentamente tutte le istruzioni riportate nei relativi manuali d'uso.

## **SPECIFICHE SOGGETTE A MODIFICA:**

Le informazioni contenute nel presente manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. Yamaha si riserva il diritto di modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

Questo prodotto, da solo o in abbinamento ad amplificatori e cuffie o altoparlanti, é in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da causare la perdita dell'udito. NON usatelo a lungo ad un livello di volume elevato. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito uno specialista.

**IMPORTANTE:** più elevato é il livello del suono, prima potrebbe verificarsi un danno all'udito.

Alcuni prodotti Yamaha potrebbero disporre di sgabelli e/ o accessori dotati di viti/ ganci o altri elementi in dotazione al prodotto o disponibili come optional. Alcuni di questi elementi sono stati studiati per essere assemblati o installati dal distributore. Assicuratevi che gli sgabelli siano stabili e che tutte le installazioni fisse (dove previste) siano ben assicurate PRIMA dell'utilizzo. Gli sgabelli forniti da Yamaha sono stati studiati solo per sedersi, non ne consigliamo un uso diverso.

## **NOTA:**

I costi dovuti a riparazioni causate dalla mancata conoscenza del funzionamento del prodotto (quando l'unità funziona correttamente) non sono coperti da garanzia e sono quindi sotto la responsabilità dell'utente. Leggete attentamente questo manuale e consultate il vostro rivenditore prima di richiedere un intervento di assistenza tecnica.

## **NOTE CIRCA L'AMBIENTE:**

Yamaha si preoccupa di produrre unità che siano sicure per l'utente ed in armonia con l'ambiente. Crediamo sinceramente che i nostri prodotti ed i sistemi di produzione utilizzati per realizzarli, siano in linea con tale filosofia di salvaguardia. In questo senso, desideriamo sottolineare i seguenti punti:

## **Note circa la batteria:**

Questo prodotto POTREBBE contenere una piccola batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batteria é di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Questo prodotto potrebbe anche usare batterie di tipo "domestico". Alcune di queste potrebbero essere ricaricabili. Assicuratevi che la batteria usata sia di tipo ricaricabile e che il caricatore sia adatto per la batteria che desiderate caricare.

Quando installate le batterie, non mischiate batterie vecchie con batterie nuove o batterie di tipo diverso. Le batterie DEVONO essere installate correttamente o possono causare surriscaldamento e danni allo strumento.

## **Avvertenza:**

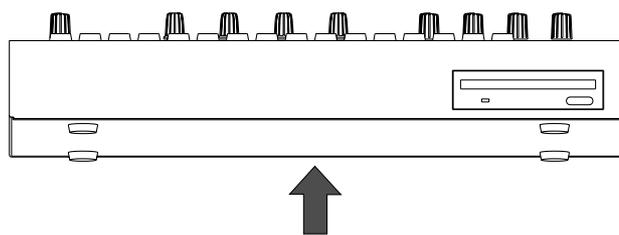
Non cercate di smontare o bruciare le batterie. Tenetele fuori dalla portata dei bambini e, quando esaurite, disfatevene secondo le leggi del vostro Paese.

## **Nota:**

Se questo strumento dovesse danneggiarsi in modo irreparabile, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, batterie, plastica, etc. Se il vostro rivenditore di fiducia non fosse in grado di assistervi, vi invitiamo a contattare direttamente Yamaha.

## **POSIZIONE DELLA PIASTRINA:**

La piastrina di identificazione del prodotto é posizionata sotto lo strumento. Il numero di modello, di serie, l'alimentazione necessaria, etc. sono riportati su questa piastrina. Registrate il numero di modello, di serie e la data di acquisto del vostro strumento nello spazio sottostante e conservate sempre questo manuale di istruzioni.



**Modello** \_\_\_\_\_

**Nr. di Serie** \_\_\_\_\_

**Data di Acquisto** \_\_\_\_\_

---

## CONSERVATE QUESTO MANUALE

---

# PRECAUZIONI

## LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

\* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.



### AVVERTENZE

Seguite sempre le avvertenze riportate in questa sezione per evitare shock elettrici, corto circuiti, incendi o altri danni. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non aprite lo strumento e non cercate di smontarne le parti interne o di modificarle in alcun modo. Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione possa essere eseguita dall'utente. Se dovesse verificarsi un malfunzionamento, interrompete subito l'uso e rivolgetevi a personale specializzato Yamaha.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi nulla che contenga liquidi: potrebbero filtrare nelle aperture dell'unità.
- Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi o si verificasse un'improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se un odore particolare o del fumo si manifestassero, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi al personale specializzato Yamaha.
- Usate solo l'adattatore specificato (PA-5C o equivalente, indicato da Yamaha). L'uso di un adattatore non idoneo può danneggiare lo strumento e causare surriscaldamento.
- Prima di pulire lo strumento rimuovete sempre il cavo di alimentazione dalla presa. Non inserite né rimuovete mai un cavo con le mani umide.
- Controllate periodicamente la presa di corrente e rimuovete eventuali depositi di sporco o polvere che si fossero accumulati.



### ATTENZIONE

Seguite sempre le avvertenze riportate qui di seguito per evitare di causare danni a voi stessi, ad altri o allo strumento. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non posizionate il cavo di alimentazione vicino a sorgenti di calore come radiatori, etc. e non danneggiatelo appoggiandovi oggetti o posizionandolo in un luogo di passaggio dove fosse possibile inciamparvi.
  - Quando rimuovete il cavo dalla presa, afferratelo dalla spina, non tirate mai il cavo: potreste danneggiarlo.
  - Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo. Ciò potrebbe causare una perdita della qualità sonora o il surriscaldamento della presa.
  - Rimuovete il cavo dalla presa di corrente quando lo strumento non deve essere utilizzato per lunghi periodi di tempo o durante i temporali..
  - Prima di collegare lo strumento ad altre apparecchiature elettroniche, disattivate tutte le unità. Prima di attivare le unità, regolatene i livelli di volume al minimo.
  - Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature estreme (la luce diretta del sole, un radiatore, un veicolo chiuso) per evitare il rischio di deformare il pannello o danneggiare i componenti interni.
  - Non usate lo strumento vicino ad altri prodotti elettrici come televisione, radio o altoparlanti perché potrebbe causare interferenze ed impedire il corretto funzionamento di tali apparecchiature.
  - Posizionate sempre lo strumento su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
  - Prima di spostare lo strumento, scollegate tutti i cavi.
  - Quando pulite lo strumento, usate un panno soffice ed asciutto. Non usate solventi o prodotti chimici. Non appoggiate sullo strumento oggetti in vinile o plastica perché potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
  - Non appoggiatevi sullo strumento e non esercitate una forza eccessiva sui suoi tasti, interruttori o connettori.
  - Usare per lunghi periodi di tempo lo strumento ad un volume eccessivo, può causare la perdita dell'udito. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito un medico.
- **SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP**
- Questo strumento contiene una batteria di backup interna non ricaricabile che consente di conservare in memoria i dati interni anche alla disattivazione. Quando la batteria si esaurisce, sul display appare il messaggio "Backup Battery Low". Non appena viene visualizzato questo messaggio, eseguite un backup dei vostri dati e rivolgetevi al personale specializzato Yamaha perché provveda alla sostituzione della batteria.
  - Non cercate di sostituire personalmente la batteria di backup. Per evitare danni rivolgetevi sempre al personale specializzato Yamaha.
  - Non lasciate mai la batteria di backup alla portata dei bambini che potrebbero inavvertitamente inghiottirla. Se ciò dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente ad un medico.
- **SALVATAGGIO DEI DATI USER**
- Salvate sempre i vostri dati su un floppy disk per evitare di perderli in seguito a malfunzionamenti o errori operativi.

Yamaha non è responsabile per i danni causati dall'uso improprio o per le modifiche sullo strumento o per la perdita dei dati in esso contenuti.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.



***RM1x***  
**SEQUENCE REMIXER**

# Manuale di Istruzioni

---

## Introduzione

---

Grazie per avere scelto il Sequence Remixer RM1x Yamaha.

L'RM1x é una workstation dance-music completa, utilizzabile sia come strumento per esecuzioni in tempo reale, sia come potente mezzo di produzione. Grazie ad un'interfaccia intuitiva consente un semplice utilizzo in tempo reale ad artisti provenienti dal mondo dei DJ e, grazie alle potenti funzioni di sequencing ed editing, permette di creare pattern sofisticati e song originali. Oltre alla possibilità di registrare e riprodurre sequenze, l'RM1x incorpora un generatore sonoro estremamente potente che vi consentirà di evitare l'uso di altre apparecchiature esterne. L'RM1x consente anche di editare le voci per creare i suoni più adatti alla vostra musica.

Tenete questo manuale di istruzioni a portata di mano mentre familiarizzate con l'RM1x e conservatelo in un posto sicuro per qualsiasi riferimento futuro.

## Caratteristiche Principali

- Il sequencer dell'RM1x dispone di 16 tracce sequence, ha una capacità di storage massima di 110.000 note e consente operazioni sequencing a livello professionale. La risoluzione di tempo di nota è di 1/480 per nota da 1/4. L'RM1x esegue sempre automaticamente un backup di memoria che consente di conservare i dati anche alla disattivazione.
- L'operatività è semplice grazie al display a 64 x 240 punti.
- Il controllo dell'esecuzione è intuitivo, grazie ad otto manopole di controllo Realtime (in tempo reale) assegnabili, a 4 manopole display e ad un'ampia tastiera multifunzione.
- Il vasto assortimento di pattern preset consente di suonare all'istante, senza alcuna necessità di programmazione.
- La programmazione è semplice grazie ad un'avanzata interfaccia che consente di accedere e di editare all'istante un gran numero di parametri, quando si desidera avere il controllo totale del suono.
- Le potenti capacità sequencing e le funzioni di editing disponibili, consentono di creare anche pattern e tessuti musicali complessi.
- Assemblare i groove in tempo reale nel modo Pattern non è mai stato così facile: ognuno degli "stili" del modo Pattern dispone di un massimo di 16 "sezioni" accessibili direttamente in tempo reale durante la riproduzione con la tastiera dell'RM1x.
- L'avanzata tecnologia di generazione sonora consente di sfruttare un incredibile numero di suoni incorporati.
- È possibile editare e rifinire le voci dell'RM1x per creare i suoni più adatti alla vostra musica.
- Un sofisticato sistema multieffetti può essere utilizzato per aggiungere qualsiasi tipo di variazione, dall'effetto più delicato a quello più incisivo.
- Il sistema di inserimento BPM consente di definire il tempo "battendolo" direttamente, anziché stabilirlo attraverso dei numeri.
- La piena compatibilità MIDI consente di utilizzare l'RM1x all'interno dei più avanzati sistemi di produzione musicale.

## Come usare i manuali

La documentazione allegata all'RM1x consiste di due manuali. Leggete quanto qui di seguito indicato per comprendere l'utilizzo di ogni manuale a cui potrete fare riferimento.

### Manuale di Istruzioni (questo manuale)

Riporta le precauzioni per l'utilizzo, le istruzioni per i collegamenti e tutti i parametri e comandi. Usate questo manuale come se si trattasse di un dizionario.

- Capitolo 1. Concetti Base
- Capitolo 2. Modo Pattern
- Capitolo 3. Modo Pattern Chain
- Capitolo 4. Modo Song
- Capitolo 5. Modo Utility

I modi "Pattern", "Pattern chain" e "Song" hanno molte funzioni in comune.

In questo manuale, le spiegazioni relative a queste funzioni comuni sono fornite in dettaglio nel capitolo 2 "Modo Pattern". Alcune spiegazioni corrispondenti nel capitolo 3 "Modo Pattern Chain" e nel capitolo 4 "Modo Song" sono state omesse. In questi casi, viene indicata la pagina relativa al capitolo 2 "Modo Pattern" a cui fare riferimento.

### List Book

Si tratta di un opuscolo contenente vari elenchi come la Voice list (elenco voci), la Preset Style list (elenco stili preset), l'Effect list (elenco effetti), il formato dati MIDI e la carta di implementazione MIDI.

## Simboli convenzionali di questo manuale

Questo manuale utilizza le seguenti icone per indicare i pulsanti e distinguere i vari tipi di informazioni.

- Indica un pulsante di pannello. Il simbolo nel riquadro indica il simbolo stampato sul pulsante.
- 1 2** Indica la procedura per l'utilizzo della funzione.
- note** Indica informazioni supplementari relative alla funzione, esempi di utilizzo e suggerimenti.

## Individuare le informazioni necessarie

Per trovare le informazioni necessarie, potete usare le seguenti pagine.

### **Sommario (pag. 9)**

Individuate l'informazione all'interno del manuale.

### **Pannelli Frontale e Posteriore (pag. 11)**

Qui potete leggere il nome e la locazione di ogni pulsante e di ogni controllo ed avere informazioni circa la loro funzione.

### **Guida Rapida (pag.20)**

Questa breve sezione vi illustra come usare le funzioni base del vostro nuovo RM1x.

### **Schema funzioni (pag. 32)**

Vi consente di localizzare l'informazione desiderata all'interno della struttura gerarchica dei comandi.

### **Glossario (pag. 146)**

Questa sezione riporta termini o frasi in ordine alfabetico e ne illustra il significato.

### **Indice (pag. 150)**

Vi consente di cercare in ordine alfabetico i termini che non conoscete per trovarne la pagina di riferimento in cui ne é illustrato il significato.

# Sommario

## Impostazione

1. Pannelli Frontale e Posteriore .....	11
Pannello Frontale .....	11
Pannello Posteriore .....	14
Drive per Floppy disk .....	15
2. Collegamenti .....	
Collegamenti per l'alimentazione .....	16
Collegamenti di unità audio .....	17
Collegamento di un interruttore a pedale .....	18
Collegamento di unità MIDI esterne .....	18
Collegamento di un MTR (registratore multitraccia) .....	19
3. Guida Rapida .....	20
4. Utilizzo del dischetto in dotazione .....	22

<b>OPERAZIONI BASE .....</b>	<b>23</b>
------------------------------	-----------

## Capitolo 1. CONCETTI BASE

1. Schema Funzioni .....	32
2. Com'è organizzato l'RM1x .....	34
3. Blocco Sequencer .....	35
4. Blocco Generatore Sonoro .....	37
5. Blocco Controller .....	38
6. Blocco Effetti .....	39
7. Circa i floppy disk .....	42

## Capitolo 2. MODO PATTERN

1. Riproduzione di PATTERN .....	46
2. Registrazione .....	49
3. Groove .....	55
4. Play FX .....	57
5. MIDI delay .....	60
6. Arpeggio .....	62
7. Voice .....	63
8. Voice Edit .....	65
9. Effect .....	69
10. Setup .....	73
11. Disk .....	76
12. Job .....	80
13. Edit .....	99
14. Split .....	108

## Capitolo 3. MODO PATTERN CHAIN

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

## Capitolo 4. MODO SONG

1. Riproduzione SONG .....	116
2. Registrazione .....	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. Disk .....	122
12. Job .....	123
13. Edit .....	128
14. Split (Song to Pattern) .....	129

## Capitolo 5. MODO UTILITY

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

## Appendice

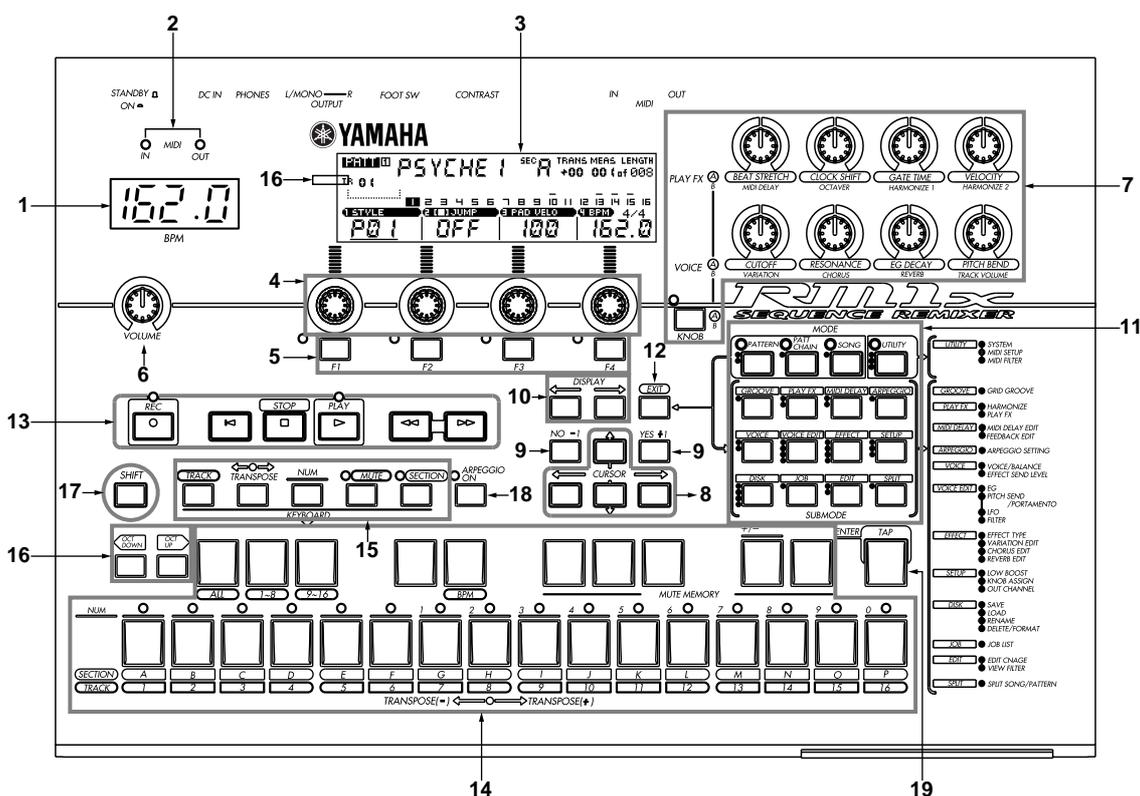
1. Specifiche Tecniche .....	140
2. Malfunzionamenti .....	142
3. Messaggi di Errore .....	144
4. Glossario .....	146
5. Indice .....	150
6. Note opuscolo LIST BOOK .....	153

Le illustrazioni e le videate LCD riportate nel presente manuale di istruzioni hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quelle visualizzate sul vostro RM1x.

# IMPOSTAZIONE

## 1. Pannelli Frontale e Posteriore

### □ Pannello Frontale



#### 1. Display BPM

Normalmente questo display numerico a LED di quattro cifre visualizza l'attuale valore BPM (Battuta per Minuto), fino ad 1/10 di una battuta. Può essere impostato anche per visualizzare i numeri di misura anziché i numeri di battuta al minuto usando una funzione utility (pag.133). Il display BPM visualizza anche i valori relativi alle manopole Controller Realtime (in tempo reale- pag.12) ma solo mentre le manopole sono operative.

#### 2. Monitor di Dati MIDI

Gli indicatori MIDI IN e OUT sopra il display BPM si illuminano quando vengono ricevuti dati MIDI dalla presa MIDI IN del pannello posteriore (indicatore MIDI IN rosso) o quando i dati MIDI vengono trasmessi dall'RM1x attraverso la presa MIDI OUT (indicatore verde MIDI OUT).

#### 3. Display LCD

L'ampio display LCD retroilluminato visualizza i parametri ed i valori relativi all'operazione o al modo attualmente selezionati. Le manopole Display (pag.12) ed i pulsanti Funzione posizionati sotto il display LCD influenzano direttamente i parametri o le funzioni corrispondenti sul display. I pulsanti [DISPLAY] e [CURSOR] sono anch'essi in stretta relazione con le operazioni a display. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione "Operazioni Base" a pag. 23.

Sul pannello posteriore é disponibile un controllo CONTRAST per il display LCD (pag.14). Il display LCD può essere impostato per la visualizzazione normale o inversa (bianco su nero) attraverso una funzione del modo utility (pag.33).

### 4. Manopole Display

Le quattro manopole posizionate sotto il display LCD controllano direttamente i parametri corrispondenti sul display. Per esempio, nel modo main PATTERN, la manopola Display 1 può essere usata per selezionare uno stile e la manopola Display 4 per impostare il BPM. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione “Operazioni Base” a pag.23.

### 5. Pulsanti e Indicatori Funzione

I pulsanti funzione da [F1] a [F4] sono simili alle manopole Display perché controllano direttamente le funzioni corrispondenti sul display LCD ma solo quando l'indicatore relativo è illuminato. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione “Operazioni Base” a pag.23.

### 6. Controllo VOLUME

Regola il volume dell'uscita audio dell'RM1x attraverso le prese OUTPUT e PHONES del pannello posteriore.

### 7. Manopole Controller Realtime e Pulsante [KNOB]

Queste manopole (knob) consentono di controllare i parametri corrispondenti in tempo reale (realtime), durante la riproduzione di pattern o song. I parametri elencati sul pannello sotto le manopole sono parametri pre-assegnati di default ma è possibile assegnare altri parametri attraverso la funzione KNOB ASSIGN (pag.74) del submodo SETUP. Le manopole possono controllare uno tra i due gruppi di parametri “A” e “B” attraverso il pulsante [KNOB]. Il gruppo di parametri “A” (i parametri di default elencati più in alto sul pannello) viene selezionato quando l'indicatore [KNOB] è illuminato mentre il gruppo “B” (i parametri più sotto) è selezionato quando l'indicatore [KNOB] è spento. E' possibile assegnare parametri diversi ai gruppi “A” e “B” usando la funzione KNOB ASSIGN sopra illustrata.

### 8. Pulsanti Corsore

I pulsanti cursore spostano il cursore nella videata del display LCD, illuminando i vari parametri disponibili per l'editing (il cursore dell'RM1x viene visualizzato come un blocco nero con caratteri in bianco).

### 9. Pulsanti [NO -1] e [YES +1]

I pulsanti [NO -1] e [YES +1] sono usati per editare (cambiare il valore) il parametro su cui è attualmente posizionato il cursore. Il pulsante [NO -1] diminuisce il valore del parametro selezionato mentre il pulsante [YES +1] lo aumenta. Premete uno qualsiasi dei pulsanti per aumentare o diminuire di un'unità il parametro oppure tenete premuto il pulsante per ottenere una diminuzione o un aumento continuo in una specifica direzione.

I pulsanti [NO -1] e [YES +1] sono usati anche per rispondere a determinati messaggi. Per continuare l'operazione per la quale viene richiesta una conferma, premete il pulsante [YES +1], per annullarla, premete [NO -1].

### 10. Pulsanti DISPLAY [<-] e [->]

Quando il modo o il submodo (pag.23) selezionato include più parametri che non hanno sufficiente spazio per essere visualizzati sul display, a sinistra o a destra del display vengono visualizzate delle frecce ad indicare che in quella direzione sono disponibili altri parametri. I pulsanti DISPLAY [<-] e [->] possono essere usati per far scorrere il display nella direzione corrispondente.

### 11. Pulsanti MODE e SUBMODE

I quattro pulsanti MODE selezionano i principali modi operativi dell'RM1x (PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG e UTILITY), mentre i pulsanti SUBMODE selezionano una vasta gamma di submodi attraverso cui è possibile accedere a dettagliate funzioni di programmazione dell'RM1x. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione “Operazioni Base” a pag.23.

## 12. Pulsante [EXIT]

Il pulsante [EXIT] vi riporta direttamente all'attuale modo main (es. SONG o PATTERN) facendovi uscire da qualsiasi funzione selezionata con i pulsanti funzione o con i modi edit o job (sotto descritti).

## 13. Pulsanti ed Indicatori Sequencer

I pulsanti sequencer controllano la registrazione e la riproduzione nei modi PATTERN, PATTERN CHAIN e SONG.

<b>REC</b> 	Attiva il modo record-ready (registrazione pronta) nei modi PATTERN e SONG dell'RM1x. L'indicatore rosso del pulsante REC e la registrazione inizierà non appena verrà premuto il pulsante  . Il pulsante  può essere nuovamente premuto per annullare il modo record-ready prima che la registrazione abbia inizio premendo il pulsante  .
<b>PLAY</b> 	Avvia la riproduzione dall'attuale punto del pattern o della song se non è attivo il modo record-ready o avvia la registrazione se è attivo il modo record-ready. L'indicatore verde PLAY lampeggia seguendo l'attuale BPM durante la registrazione e la riproduzione.
<b>STOP</b> 	Ferma la riproduzione o la registrazione.
	Riavvolgimento e avanzamento veloci. Premete il pulsante. Premete  o  per spostarvi rapidamente nel pattern o nella song nella direzione corrispondente.
	Inizio. Ritorna all'istante all'inizio della song o del pattern (cioè alla prima battuta della prima misura).

## 14. Tastiera

Questa tastiera a 26 note consente di programmare l'RM1x senza dover collegare una tastiera MIDI esterna. E' anche polifonica e vi permette quindi di inserire direttamente sia accordi che singole note. L'unica cosa di cui manca è la sensibilità alla dinamica. L'RM1x, però, accetta informazioni di dinamica provenienti da tastiere MIDI esterne.

La tastiera dispone di svariate funzioni, come specificato dal pulsante del modo keyboard (sotto): selezione di traccia, trasposizione, inserimento dati numerici, mute/solo di traccia e selezione della sezione. I "tasti neri" sono dotati di altre funzioni, come la selezione di specifiche estensioni di traccia e la memorizzazione di setup di tracce escluse (mute).

## 15. Pulsanti del Modo Keyboard

Questi pulsanti modificano la funzione della tastiera dell'RM1x e consentono di eseguire selezione di traccia, trasposizione, inserimento dati numerici, mute/solo di traccia e selezione di sezione. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione "Operazioni Base" a pag.

## 16. Pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP]

Benché l'estensione della tastiera dell'RM1x sia di poco superiore alle due ottave, i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] consentono di trasporre l'intonazione della tastiera verso l'alto o verso il basso in unità di ottava per un massimo di 8 ottave (+/-4). Ogni volta che premete il pulsante [OCT DOWN], l'intonazione della tastiera viene trasposta di un'ottava sotto fino a raggiungere il limite massimo inferiore. Allo stesso modo il pulsante [OCT UP] traspone l'intonazione della tastiera verso l'alto. L'attuale quantità di trasposizione di ottava viene visualizzata sul display LCD.

## 17. Pulsante [SHIFT]

Il pulsante [SHIFT] viene usato per accedere a svariate funzioni secondarie che potrebbero essere utili in particolari situazioni. Per esempio, il pulsante [SHIFT] può essere utilizzato per isolare (solo) una traccia anziché escluderla usando il pulsante di modo di tastiera [MUTE].

Il pulsante [SHIFT] può anche essere usato in abbinamento alle manopole Display: tenete premuto il pulsante [SHIFT] mentre ruotate una manopola per ottenere una selezione dei dati più veloce.

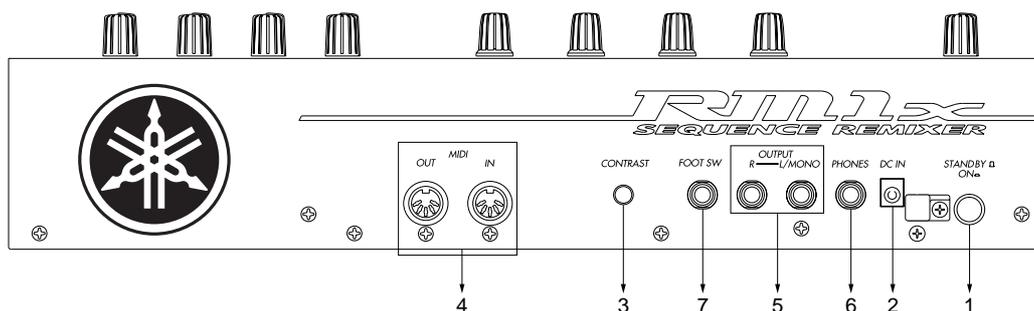
## 18. Pulsante [ARPEGGIO ON]

Attiva/ disattiva la funzione di arpeggio automatico dell'RM1x (pag.62). L'indicatore del pulsante [ARPEGGIO ON] si illumina quando la funzione ARPEGGIO è attivata.

## 19. Pulsante [TAP/ENTER]

Questo pulsante viene usato sia per l'inserimento dei valori BPM eseguito battendo il tempo sul pulsante (pag.20) sia per l'inserimento di valori numerici (pag.26).

## □ Pannello Posteriore



### 1. Interruttore STANDBY/ON

Premetelo per attivare l'RM1x e premetelo di nuovo per disattivarlo. Quando lo strumento è attivato, uno degli indicatori del pulsante mode si illumina e sull'LCD (Liquid Crystal Display) appare il display del modo PATTERN.

### 2. Presa DC IN

A questa presa viene collegato il cavo di uscita DC dell'alimentatore Yamaha PA-5C in dotazione all'RM1x.

### 3. Controllo CONTRAST

Usate il controllo CONTRAST per ottenere la migliore visibilità del display LCD (la visibilità LCD varia a seconda dell'angolo di visualizzazione).

### 4. Prese MIDI IN & OUT

L'RM1x è dotato di prese MIDI IN e MIDI OUT per consentire la massima flessibilità del sistema. Se desiderate utilizzare una tastiera MIDI o un altro strumento per suonare e programmare l'RM1x, dovete collegarlo al MIDI IN (vedi "Collegamento di unità MIDI esterne" pag.18). Con il modo UTILITY (pag.137) è possibile impostare dei "filtri" di ingresso per definire quali dati verranno ricevuti dal MIDI IN.

La presa MIDI OUT può essere collegata ad un generatore sonoro o ad un sintetizzatore esterno per gestire voci esterne dal sequencer dell'RM1x. Come la presa MIDI IN, anche in questo caso è possibile usare il modo UTILITY per impostare dei filtri MIDI per la presa MIDI OUT.

### 5. Prese OUTPUT L/MONO & R

Sono le uscite stereo principali del sistema di generazione sonora dell'RM1x (vedi "Collegamenti di unità audio" pag.17). Sono entrambe di tipo cuffia mono 1/4" standard. Quando viene inserito un connettore solo nell'uscita L/MONO, i segnali dei canali sinistro e destro vengono mixati e trasmessi attraverso quell'uscita per consentire il collegamento diretto a sistemi sonori monofonici. Il livello di uscita viene regolato dal controllo VOLUME (pag.12).

### 6. Presa PHONES

È possibile collegare a questa presa qualsiasi tipo di cuffia stereo con presa 1/4" stereo. Il livello di uscita PHONES viene regolato dal controllo VOLUME.

### 7. Presa FOOT SW

È possibile collegare a questa presa un interruttore a pedale Yamaha FC4 o FC5 per funzioni di start/ stop, selezione di sezione, sustain o inserimento tap BPM (battendo il tempo), a seconda di quanto impostato per il parametro FOOT SWITCH nel modo UTILITY (pag.132).

## □ Drive per Floppy Disk

### 1. Slot per floppy disk

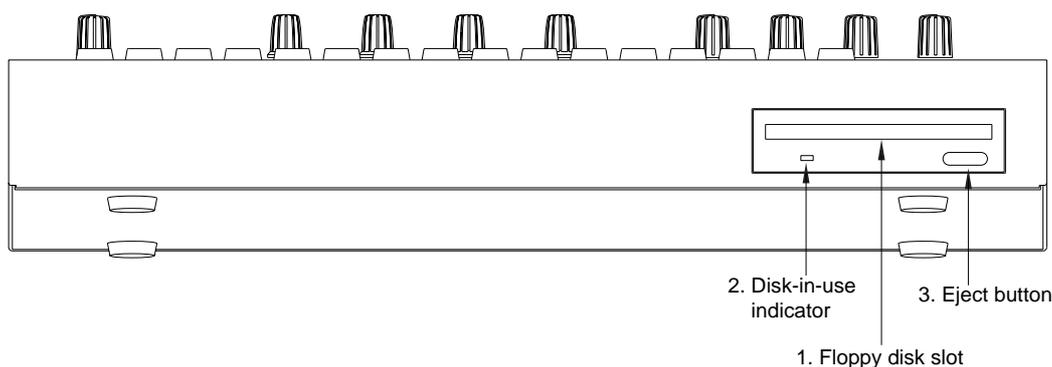
In questo slot vengono inseriti i floppy disk per il caricamento o il salvataggio dei dati. E' possibile usare floppy disk da 3.5" 2HD (MF2HD) o 2DD (MF2DD). Per maggiori informazioni, vedi pag.42.

### 2. Indicatore Disk-in-use (disco in uso)

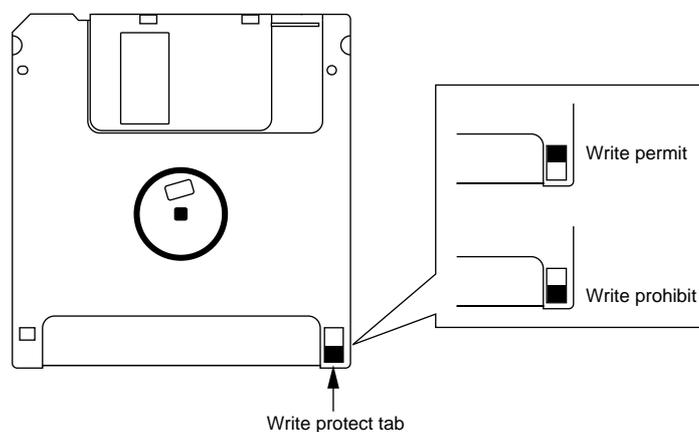
Questo indicatore si illumina durante la lettura o la programmazione dei dati su o da floppy disk. Non rimuovete mai il disco mentre questo indicatore é illuminato.

### 3. Pulsante Eject

Premete questo pulsante per rimuovere il floppy disk. I dischi devono essere inseriti e rimossi delicatamente e solo mentre l'indicatore di accesso é spento.



**note** Il retro di un floppy disk é dotato di una linguetta di protezione (write protect tab), come illustrato in figura. Quando questa linguetta é posizionata verso il basso (la finestra resta aperta) non é possibile modificare, aggiungere o cancellare alcun dato. Per proteggere i dati piú importanti, la linguetta dovrebbe restare in questa posizione.



### ATTENZIONE!

Ricordate che Yamaha non offre alcuna garanzia per danni provocati ai dati a causa di un utilizzo non corretto.

## 2. Collegamenti

Per usare l'RM1x, è necessario collegare l'adattatore AC in dotazione ed un sistema di amplificazione, etc. Se usate unità o controller MIDI esterni, anch'essi dovranno essere collegati.

Questa sezione illustra come effettuare i collegamenti.

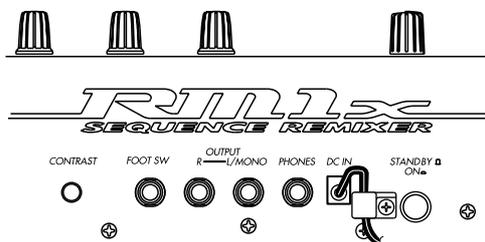
### ATTENZIONE!

Assicuratevi di disattivare l'interruttore STANDBY/ON prima di effettuare qualsiasi collegamento. Se eseguite i collegamenti mentre l'interruttore STANDBY/ ON è attivo, potreste danneggiare le unità esterne (es. amplificatori o altoparlanti).

### ☐ Collegamenti per l'alimentazione

- 1 Assicuratevi che l'interruttore STANDBY/ON dell'RM1x sia impostato su STANDBY e collegate l'adattatore AC in dotazione (PA-5C) alla presa di corrente.

Fate passare il cavo di alimentazione dell'adattatore intorno all'apposito gancio (vedi sotto) per prevenire accidentali scollegamenti del cavo durante le operazioni.



- 2 Inserite l'adattatore AC in una presa di corrente e attivate l'interruttore STANDBY/ON dell'RM1x.

Seguite la procedura inversa per eseguire la disattivazione dello strumento.

### ATTENZIONE!

Usate solo l'adattatore PA-5C in dotazione. L'uso di altri adattatori AC potrebbe causare malfunzionamenti. Assicuratevi di scollegare l'adattatore AC dalla presa di corrente quando non utilizzate l'RM1x.

### AVVERTENZA!

Anche quando l'interruttore è in posizione "STANDBY", è comunque presente un flusso di elettricità minimo nello strumento. Quando non usate l'RM1x per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore di alimentazione dalla presa a muro.

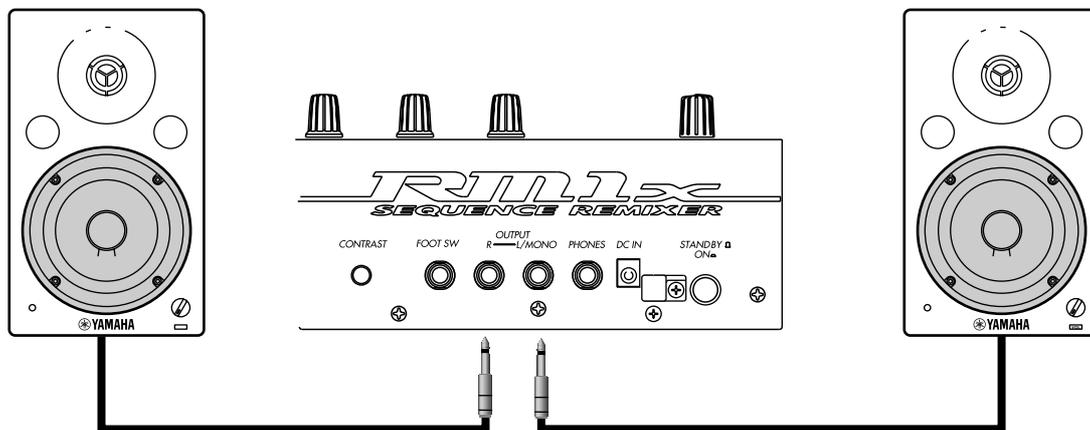
Non interrompete mai l'alimentazione (es. scollegare l'adattatore AC) mentre l'RM1x è in fase di registrazione! Potreste perdere tutti i dati.

## □ Collegamenti di unità audio

Per trasmettere in uscita il suono dell'RM1x, collegate un amplificatore o un mixer alle prese output.

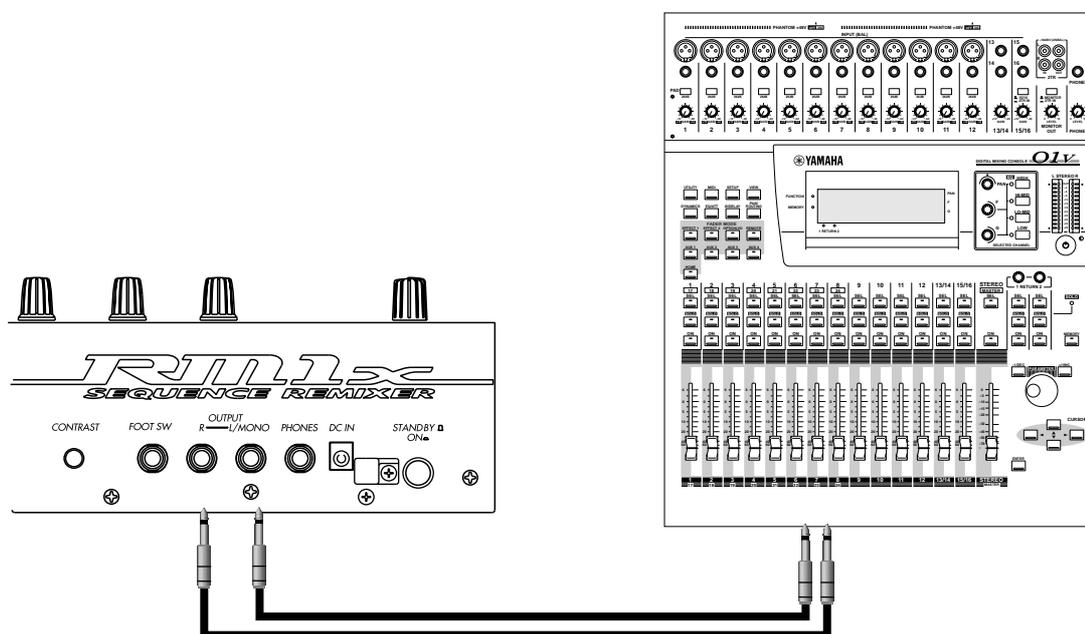
### Collegamento ad altoparlanti amplificati

Collegate due altoparlanti amplificati (sinistro e destro) alle prese output (L/MONO, R). Se state collegando solo un altoparlante amplificato, usate la presa L/MONO.



### Collegamento ad un mixer

Collegate le prese output (L/MONO, R) a due canali del mixer. Il canale collegato alla presa L/MONO dovrebbe trasmettere sulla sinistra mentre quello collegato alla presa R dovrebbe trasmettere sulla destra. Eseguite lo stesso tipo di collegamento se state collegando l'RM1x ad un MTR o ad un registratore a nastro.



### Utilizzo delle cuffie

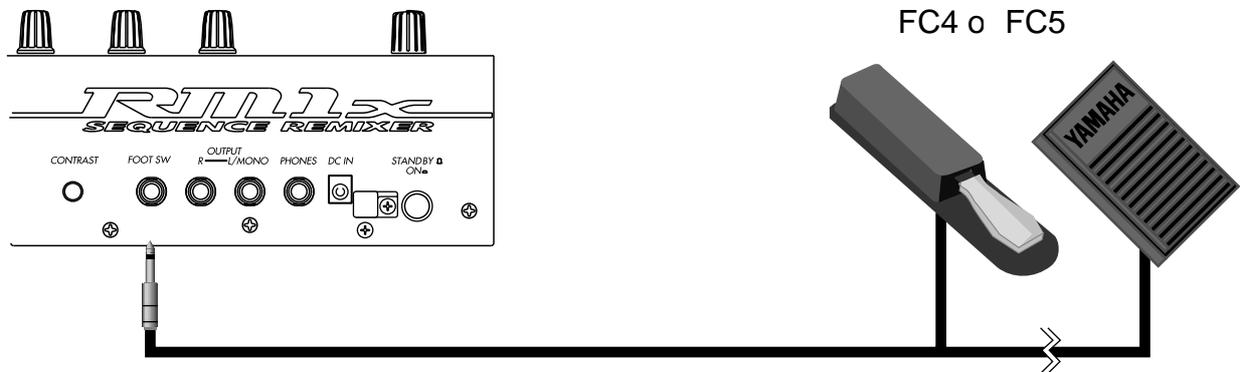
Se state usando delle cuffie, collegatele alla presa PHONES (headphones-cuffie) del pannello posteriore. Quando usate le cuffie, regolate il volume ad un livello che non danneggi l'udito.

#### AVVERTENZA!

Non collegate le prese output dell'RM1x alle prese mic input di un amplificatore, registratore a nastro, etc. La qualità del suono potrebbe risentirne e lo strumento potrebbe danneggiarsi. Quando collegate l'RM1x ad un mixer o apparecchiatura simile, impostate i canali del mixer in posizione Line Input.

## ☐ Collegamento di un interruttore a pedale

Quando usate un interruttore a pedale opzionale FC4 o FC5, collegatelo alla presa FOOT SW posizionata sul pannello posteriore.

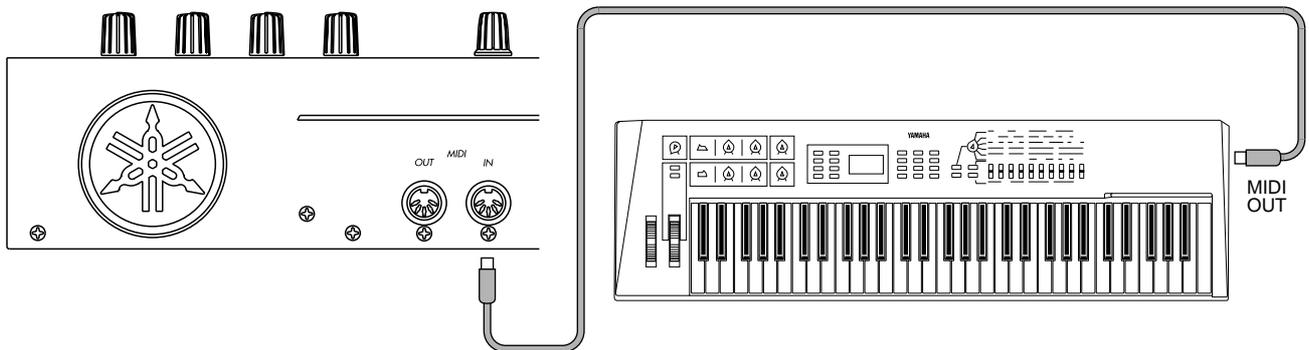


## ☐ Collegamento di unità MIDI esterne

### Collegamento di una tastiera MIDI

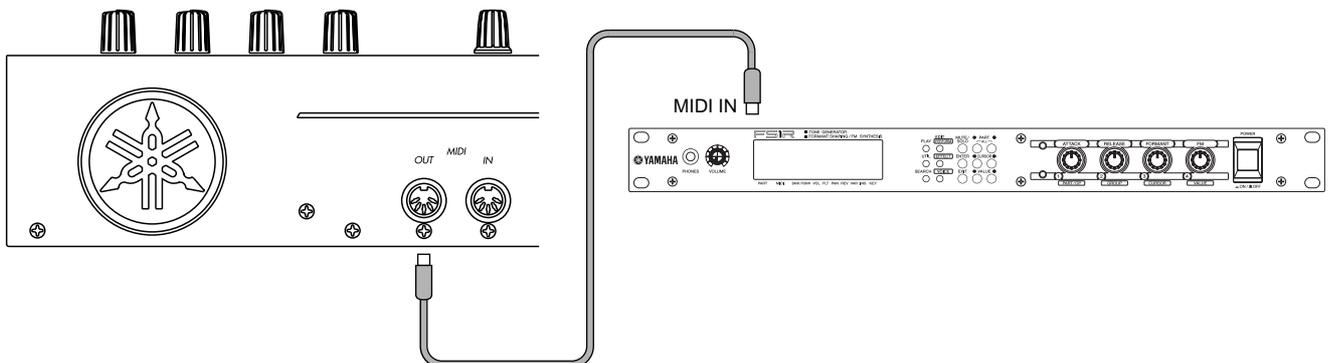
La registrazione in tempo reale è più semplice utilizzando una tastiera MIDI.

Usate un cavo MIDI per collegare il MIDI OUT della tastiera MIDI esterna al MIDI IN del pannello posteriore.



### Collegamento di un modulo generatore sonoro

I dati di riproduzione di song e pattern dell'RM1x possono essere usati per suonare un modulo generatore sonoro esterno. Usate un cavo MIDI per collegare il MIDI OUT sul pannello posteriore al MIDI IN dell'unità MIDI esterna.

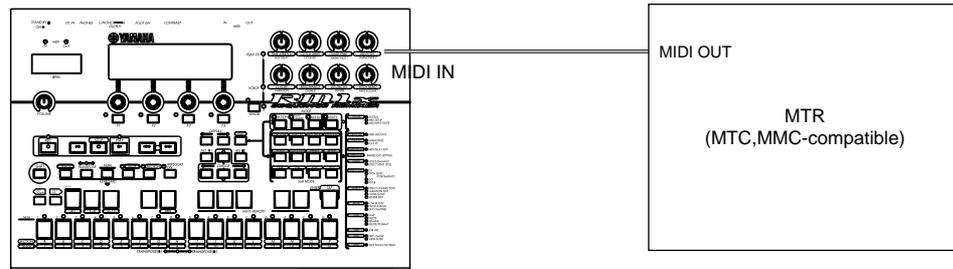


## □ Collegamento di un MTR (registratore multitraccia)

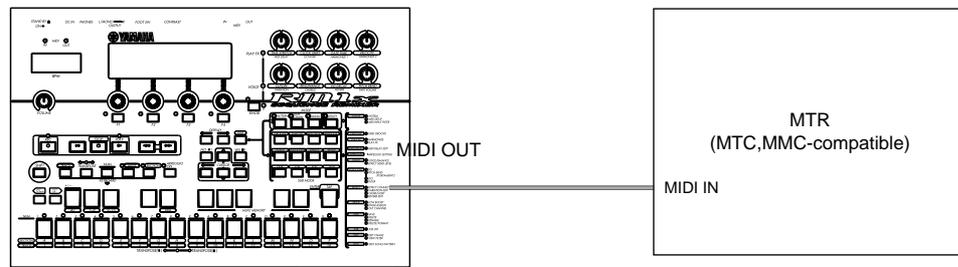
L'RM1x implementa l'MTC (MIDI Time Code) e l'MMC (MIDI Machine Control) e può quindi essere usato per produrre musica in sincrono con un registratore multitraccia compatibile MTC o MMC.

Usate dei cavi MIDI per collegare il MIDI OUT dell'RM1x al MIDI IN dell'MTR e il MIDI IN dell'RM1x al MIDI OUT dell'MTR. Se usate MTC o MMC per controllare un MTR, regolate l'impostazione MIDI Sync della pagina MIDI del modo Utility su "MTC."

Sincronizzazione dell'RM1x con MTC da un'unità esterna



Controllo di un'unità esterna via MMC dall'RM1x



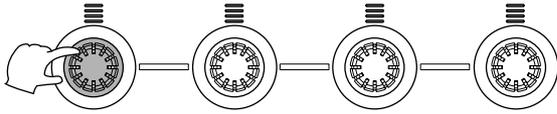
### 3. Guida Rapida

Quando l'RM1x é stato collegato correttamente ed attivato, provate a seguire le istruzioni qui riportate per capire com'è semplice remixare i pattern preset per creare dei groove originali.

Ma ricordate, *questa é solo la punta dell'iceberg!* L'RM1x può fare molto, molto di più.

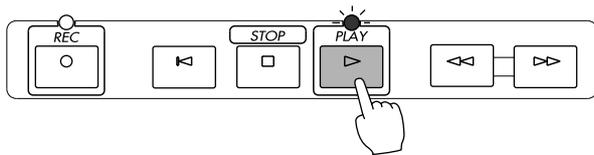
#### 1. Selezionate uno Stile

Usate la manopola Display 1 per selezionare uno stile preset (P01 ... P60).



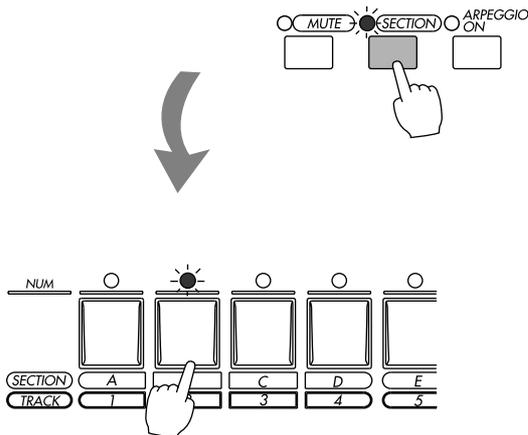
#### 2. Avviate la riproduzione

Premete il pulsante PLAY . La sezione selezionata dello stile attualmente selezionato inizierà a suonare. Questo "pattern" continuerà a suonare in loop finché non sarà selezionata un'altra sezione o stile.



#### 3. Selezionate le Sezioni

Assicuratevi che l'indicatore del pulsante [SECTION] lampeggi (diversamente premete il pulsante [SECTION] in modo che lampeggi) e usate poi i tasti bianchi sulla tastiera dell'RM1x per selezionare le sezioni.

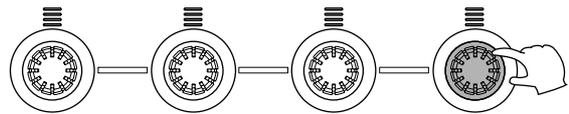


Inizierà subito una nuova sezione selezionata. La sezione attuale é indicata da un indicatore lampeggiante sopra il tasto corrispondente e da una lettera ("A" ... "P") accanto a "SEC" nel display.

- Informazioni circa la sezione a pag.28.

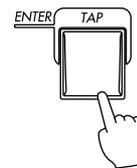
#### 4. Inserite un nuovo BPM (Beat Per Minute)

Usate la manopola Display 4 per regolare il BPM ad un valore a voi consono.



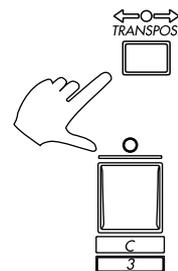
#### 5. Battete un nuovo BPM

Battete qualche volta sul pulsante [TAP] al BPM desiderato. L'RM1x si regolerà automaticamente sul BPM battuto.



#### 6. Trasponete

Trasponete il pattern in una tonalità qualsiasi premendo un tasto sulla tastiera dell'RM1x tenendo premuto il pulsante [TRANPOSE].

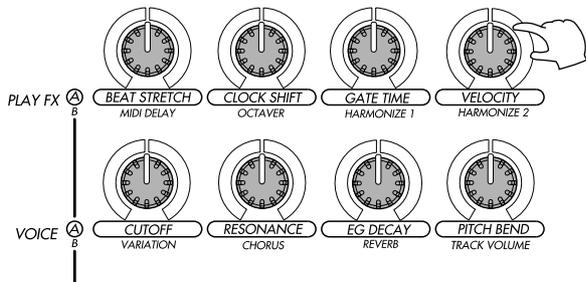


Il MI centrale sulla tastiera (contrassegnato con "H" e "8") corrisponde a "no trasposizione". I tasti più alti o più bassi indicano la trasposizione attraverso il numero corrispondente di semito nella direzione indicata. La quantità di trasposizione é indicata anche dal parametro TRANS nel display.

- Informazioni circa la trasposizione a pag.27.

## 7. Usate le manopole Controller Realtime

Provate a ruotare le manopole controller dell'RM1x per sentirne l'effetto. I parametri di default sono impressi sotto ogni manopola. Il pulsante [KNOB] seleziona il gruppo di parametri "A" o "B".



Le manopole influenzano la traccia selezionata. Potete selezionare rapidamente una qualsiasi delle 16 tracce premendo il tasto bianco corrispondente sulla tastiera dell'RM1x ("1" ... "16") tenendo premuto il pulsante [TRACK]. Il numero della traccia selezionata si illuminerà a display

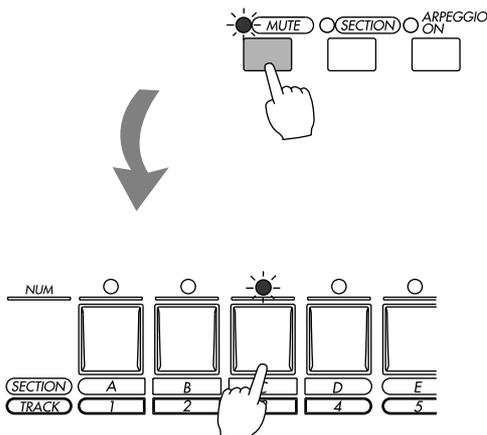
- Informazioni circa la selezione di traccia a pag. 27.

Il gruppo di parametri "A" (i parametri default elencati più in alto sul pannello) e selezionato quando è illuminato l'indicatore [KNOB] mentre il gruppo "B" (i parametri più in basso) è selezionato quando l'indicatore [KNOB] è spento.

- Informazioni circa le manopole controller a pag. 29.

## 8. Mute & Un-mute di Tracce

Premete il pulsante [MUTE] per far lampeggiare l'indicatore e usate i tasti bianchi della tastiera dell'RM1x per escludere (mute) e disescludere (un-mute) le tracce desiderate.

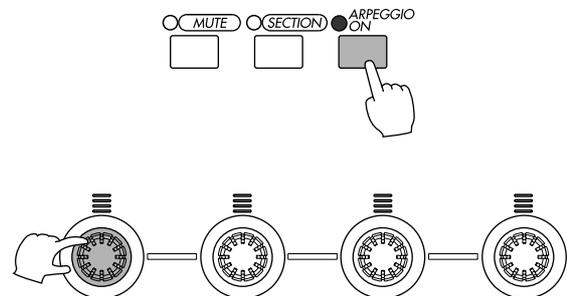


Quando è attivo il modo Mute, gli indicatori sopra le tracce contenenti dati si illuminano. Premete una volta un tasto per escludere una traccia contenente dati (l'indicatore lampeggia e "M" appare sopra il numero di tracce a display). Premete di nuovo il tasto per disescludere una traccia esclusa (mute).

- Informazioni circa le funzioni Mute e Solo a pag. 28.

## 9. Suonate un Arpeggio

Premete il pulsante [ARPEGGIO] in modo che l'indicatore si illumini e suonate un intervallo o un accordo sulla tastiera dell'RM1x. L'RM1x creerà automaticamente un arpeggio basato sulle note suonate.



Usando i parametri del submodo Arpeggio, potete selezionare vari tipi di arpeggi diversi.

- Informazioni circa il modo Arpeggio a pag. 62.

## 10. Provate vari Stili

Usate la manopola Control 1 per selezionare diversi stili e provare le varie sezioni in essi contenute.

Quando avete terminato, premete il pulsante STOP  per fermare la riproduzione.

## 4. Utilizzo del dischetto in dotazione

Ecco come utilizzare il dischetto in dotazione.

### ❑ Contenuto del disco

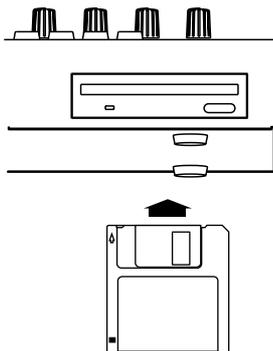
Il dischetto in dotazione contiene 3 brani dimostrativi.

Le song dimostrative vi consentono di riprodurre i demo e le song regolando contemporaneamente le manopole assegnabili (PLAY FX e VOICE) per mettere alla prova le possibilità dell'RM1x.

### ❑ Ascolto delle demo

Ecco come caricare un file di demo song da disco e ascoltare la riproduzione della demo.

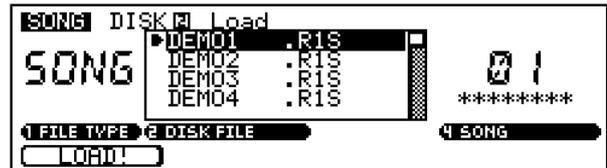
- 1 Inserite il dischetto nel floppy disk con l'etichetta rivolta verso l'alto.  
Inserite il disco finché non sentirete un click.



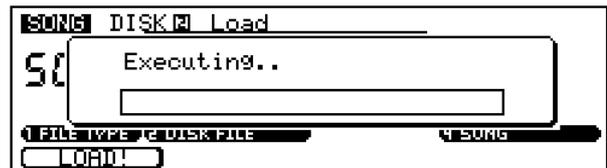
- 2 Premete il pulsante [SONG].  
Entrerete nel modo Song.
- 3 Premete il pulsante [DISK].  
Entrerete nel submodo Disk.



- 4 Premete di nuovo il pulsante [DISK].  
Entrerete nella pagina Load e la linea superiore del display indicherà "SONG DISK ② Load".



- 5 Usate il pulsante CURSOR per spostare il cursore sul file che desiderate suonare.
- 6 Premete il pulsante (LOAD!) per avviare l'operazione di caricamento.  
Il display visualizzerà il messaggio "Executing...".



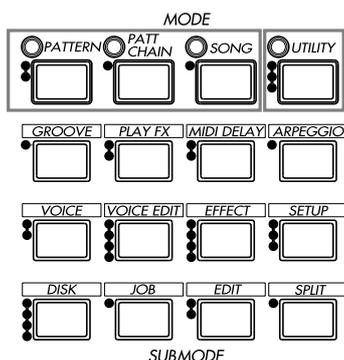
- 7 Premete il pulsante [SONG].  
La linea superiore del display visualizzerà il nome della song caricata.
- 8 Premete il pulsante PLAY ▶ per avviare la riproduzione.
- 9 Premete il pulsante STOP ■ per fermare la riproduzione.

**note** Cambiando DISK FILE al punto 5, potrete riprodurre altre song.

# Operazioni Base

## 1. Selezione di Modi & Submodi

L'RM1x dispone di tre modi principali di riproduzione e registrazione – PATTERN, PATTERN CHAIN e SONG – e di un modo UTILITY. Ognuno di questi include svariati “submodi” che consentono l'accesso a più specifici parametri.



A sinistra dei pulsanti MODE e SUBMODE sono presenti alcuni puntini. Il numero di puntini accanto ad ogni pulsante indica il numero di pagine display accessibili da quel pulsante. Un pulsante con un solo puntino avrà accesso ad una singola pagina. Un pulsante con tre puntini, ad esempio, avrà accesso a tre pagine display in sequenza. E' possibile risalire attraverso una sequenza di pagine da qualsiasi pagina nell'elenco, premendo il pulsante [EXIT] per il numero di volte desiderato. I titoli delle pagine accessibili da tutti i pulsanti multipagina MODE e SUBMODE sono elencati sopra il pannello, a destra dei pulsanti stessi. Per esempio, osservando l'elenco qui riportato, noterete che il pulsante SUBMODE [EFFECT], dotato di quattro puntini, consente l'accesso alle pagine “Type” “Variation Edit” “Chorus Edit” e “Reverb Edit”.

### □ I Modi Main (Principali)

I modi main sono accessibili direttamente premendo il corrispondente pulsante MODE: [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG] o [UTILITY]. L'indicatore corrispondente si illumina ed il nome del modo selezionato appare nell'angolo in alto a sinistra del display LCD. Ecco una breve sintesi delle funzioni di ogni modo e le pagine di riferimento delle relative sezioni nel manuale.

Modo	Descrizione	Pagina
PATTERN	Questo é il modo dell'RM1x che userete maggiormente per registrare e riprodurre i dati ed é il modo di default che appare all'attivazione dello strumento. Il pulsante [PATTERN] seleziona alternativamente il modo main PATTERN ed il modo PATCH in cui é possibile “incollare” tra di loro le phrase per creare i pattern. Nell'RM1x il termine “pattern” si riferisce a pattern relativamente brevi, circa 4-16 misure, usati per riproduzioni in loop.	45
PATTERN CHAIN	Il modo PATTERN CHAIN consente di “legare” tra loro i pattern per ottenere una riproduzione automatica in sequenza.	109
SONG	Benché di solito per la registrazione e la riproduzione, venga usato il modo PATTERN , é possibile usare anche il modo SONG dell'RM1x per registrare e suonare song complete, ad esempio per creare una sequenza continua di più di 256 misure o per usare una segnatura di tempo dispari.	115
UTILITY	Il modo UTILITY consente l'accesso a svariate funzioni utili che influenzano tutto il sistema e le operazioni MIDI.	131

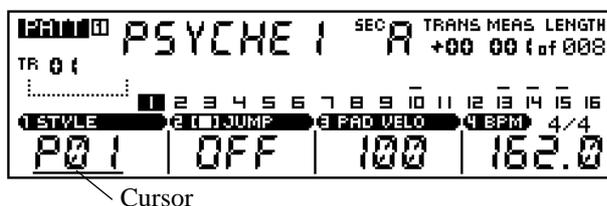
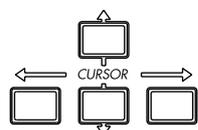
## □ I Submodi

I submodi sono accessibili attraverso i pulsanti SUBMODE sotto i pulsanti MODE. Quando viene premuto un pulsante SUBMODE, viene selezionato il submodo corrispondente al MODO main selezionato. Per esempio il submode JOB del modo PATTERN sarà leggermente diverso rispetto al submodo JOB del modo SONG. Lo schema qui di seguito riportato riassume brevemente le funzioni dei submodi e le pagine di riferimento delle relative sezioni nel manuale.

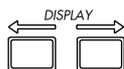
Modo	Descrizione	Pagina
GROOVE	Consente di regolare intonazione, tempo, lunghezza e dinamica delle note grazie ad una griglia di nota da 1/16 per creare "groove" irrealizzabili con una programmazione come quella di un sequencer.	55, 119
PLAY FX	Una vasta gamma di effetti che influenzano il suono solo durante la riproduzione, senza modificare i dati sequence. Gli effetti Play includono harmonize, beat stretch, clock shift, gate time e velocity offset.	57, 119
MIDI DELAY	MIDI Delay crea effetti di delay che suonano circa come quelli creati con unità di delay convenzionali ma, in questo caso, i delay vengono creati manipolando i dati di nota MIDI anziché il segnale audio.	60, 119
ARPEGGIO	Questa funzione può essere usata per creare semplici arpeggi automatici basati su note suonate sulla tastiera dell'RM1x.	62, 119
VOICE	Il submodo VOICE consente di assegnare qualsiasi voce dell'RM1x a singole tracce, inclusi controlli di volume, pan e mandata effetto per ogni traccia	63, 120
VOICE EDIT	Questo submodo consente l'accesso a sofisticati parametri di editing della voce utilizzabili per personalizzare le voci dei vostri suoni.	65, 120
EFFECT	Dettagliato editing dell'effetto per aggiungere il tocco finale al vostro suono.	69, 120
SETUP	Il submodo SETUP include una funzione LOW BOOST, l'assegnazione della manopola per le manopole di controllo realtime dell'RM1x e le assegnazioni dei singoli canali di uscita per il generatore sonoro interno nonché la trasmissione MIDI.	73, 121
DISK	Tutte le operazioni relative al disco sono accessibili attraverso questo submodo: save, load, file name, delete, rename, format, etc.	76, 111, 122
JOB	Dà accesso agli svariati job dell'RM1x: PATTERN, PATTERN CHAIN e SONG.	80, 123
EDIT	Il submodo EDIT consente l'editing dettagliato di dati sequence per un controllo totale su intonazione, tempo, dinamica, durata e altri parametri per ogni nota.	99, 128
SPLIT	Il submodo PATTERN SPLIT vi consente di copiare specifiche misure da una sezione ad un'altra. Il submodo SONG SPLIT è simile ma consente di copiare specifiche misure da una song ad una sezione specificata.	108, 129

## 2. Navigare nel Display

In tutti i display dell'RM1x, il parametro o la funzione attualmente selezionati vengono indicati da un "cursore" che può essere sia un blocco inverso (cioè il valore selezionato appare in caratteri bianchi su sfondo nero o viceversa, se è selezionato il modo "NEGA" con la funzione LCD MODE del modo UTILITY - pag.133) o con una sottolineatura. Il cursore di tipo sottolineato viene usato spesso per parametri accessibili dalle manopole display (vedi sotto). Il cursore può essere spostato nel display usando i pulsanti CURSOR. Ognuno di questi quattro pulsanti sposta il cursore nella direzione indicata dalla freccia corrispondente (se il cursore può essere spostato in quella direzione). Se vi siete persi in un display e non riuscite a localizzare il cursore, provate a premere i pulsanti CURSOR: individuerete il cursore non appena si muoverà.



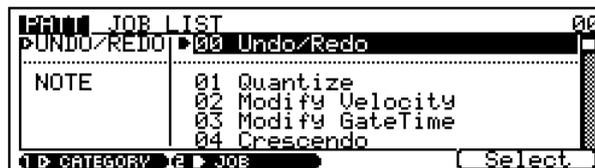
Se un modo selezionato dispone di più parametri all'interno di una singola videata a display, su entrambi i lati del display apparirà una freccia ad indicare che sono disponibili altri parametri scorrendo nella direzione/i indicata. Per accedere a tali parametri potrete spostare il cursore oltre la fine del display usando i pulsanti CURSOR oppure far scorrere direttamente il display usando i pulsanti DISPLAY.



### ☐ Selezione del Menu

Nei submodi JOB (pagg. 80, 112, 123) vi troverete di fronte ad un "menu" da cui potrete selezionare un job. Potrete farlo in uno dei seguenti modi:

<b>Pulsanti CURSOR</b>	Usate i pulsanti CURSOR per scorrere fino al job desiderato e premete poi il pulsante funzione Select (F4, sotto "Select" sul display).
<b>Manopole Display</b>	Usate la manopola sotto "JOB" sul display per scorrere tra l'elenco dei job e premete poi il pulsante funzione Select (F4 sotto "Select" sul display). Potete usare anche la manopola CATEGORY per alternare tra le categorie di job (elencate a sinistra dei job).
<b>Pulsanti [NO -1]/[YES +1]</b>	Premete [NO -1] o [YES +1] una volta per scorrere punto per punto nel menu nella direzione corrispondente oppure tenete premuto il pulsante per scorrere in modo continuo. Quando il job desiderato è stato selezionato, premete il pulsante funzione (F4 sotto "Select sul display).
<b>Selezione Numerica</b>	Usate il metodo di inserimento numerico sotto descritto per inserire il numero del job desiderato. Il numero del job lampeggerà nell'angolo in alto a destra del display. Premete poi il pulsante [ENTER] .



### 3. Modifica (Editing) dei Valori

L'RM1x vi consente di regolare ed editare i valori in 3 modi:

#### ❑ Le Manopole Display

Le manopole display sono un sistema veloce e semplice per regolare ed editare i parametri corrispondenti. Se i parametri nel display selezionato sono accessibili con le manopole display, essi appaiono direttamente sopra le manopole, come illustrato nell'esempio seguente.



Per regolare un parametro relativo ad una manopola, ruotate la manopola in senso orario per aumentare il valore o in senso antiorario per diminuirlo. Per regolazioni più veloci, ad esempio quando dovete coprire rapidamente una vasta estensione di valore, ruotate l'appropriata manopola display tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

La funzione delle manopole display non dipende dalla locazione del cursore e quindi i valori vengono regolati anche se il cursore è in un'altra posizione sul display.

#### ❑ I Pulsanti [NO -1] e [YES +1]

I pulsanti [NO -1] e [YES +1] rappresentano un sistema utile e preciso per aumentare o diminuire il valore selezionato in incrementi di singola unità. Dopo esservi assicurati che il cursore è posizionato sul valore da editare, premete una volta [NO -1] o [YES +1] per variare di un'unità il valore oppure tenete premuto il pulsante per una variazione continua. Questi pulsanti sono usati anche per confermare o annullare determinate operazioni, ecco perché sono contrassegnati con i termini "NO" e "YES".

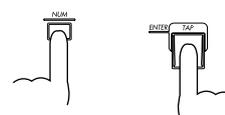
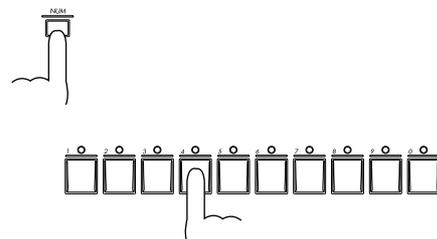
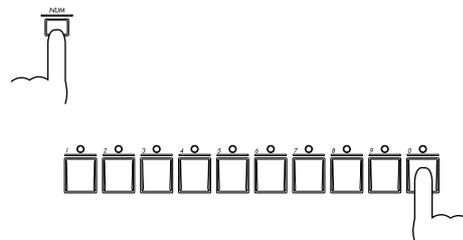
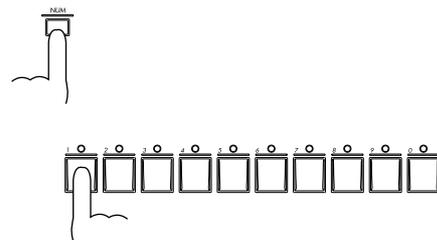


- note**
- Per aumenti o diminuzioni ancora più veloci, premete il pulsante di incremento/decremento opposto tenendo premuto il pulsante corrispondente alla direzione desiderata (incremento/decremento).

#### ❑ L'inserimento Numerico

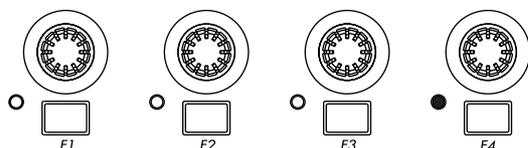
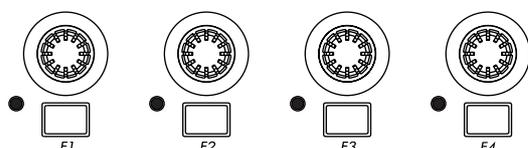
L'inserimento numerico può essere utile quando si conosce con precisione il valore da inserire e vi evita di scorrere tra le lunghe liste di valori o di parametri per ottenere l'effetto desiderato.

Per eseguire l'inserimento numerico, il cursore deve essere localizzato sul valore da editare. Premete e tenete premuto il pulsante di modo [NUM] della tastiera – i LED da "1" a "9" e "0" sopra i tasti, indicano quali tasti possono essere usati per inserire un valore numerico. Tenendo premuto il pulsante [NUM], premete i tasti numerici per inserire il valore, partendo dalla cifra all'estrema sinistra. Per inserire il valore "104", ad esempio, premete "1", "0" e poi "4". Quando il valore desiderato è stato specificato, rilasciate il pulsante [NUM]. Il valore dovrebbe lampeggiare sul display. Premete quindi il pulsante [ENTER] per confermare l'inserimento del valore specificato.



## 4. I Pulsanti Funzione

I quattro pulsanti funzione sotto il display LCD – da F1 a F4 – si attivano solo quando necessario. Quando è attivo un pulsante funzione, il suo indicatore (il LED immediatamente alla sinistra del pulsante) si illumina. I pulsanti funzione si attivano quando è richiesto un controllo di tipo “DO IT!” come ad esempio “SAVE” per il salvataggio di un disco oppure “DO!” per la maggior parte dei job.



## 5. Modi Keyboard

La tastiera dell'RM1x fa molto più che inserire le note. In abbinamento con i pulsanti del modo KEYBOARD, consente l'inserimento rapido ed efficace di vari parametri. Una delle sue funzioni alternative (l'inserimento di valori numerici) è già stata illustrata nella sezione “Modifica (Editing) dei Valori” a pag.26. La tastiera viene usata anche per l'inserimento di dati di griglia come nei modi Grid Groove (pag.55) e Grid Step Record (pag.54). Gli altri modi di tastiera (keyboard) sono qui di seguito riassunti:

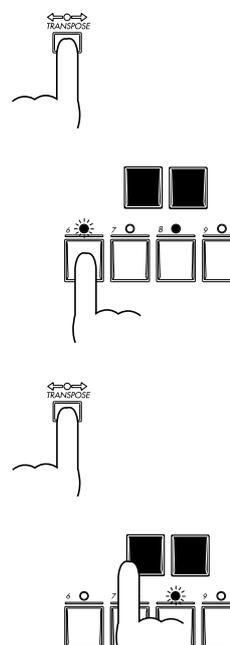
### □ TRACK

Consente la selezione diretta della traccia per la registrazione e altre operazioni relative alla traccia. Per selezionare una delle 16 tracce dell'RM1x, premete e tenete premuto il pulsante [TRACK]. L'indicatore sopra il tasto della tastiera corrispondente alla traccia attualmente selezionata, lampeggerà. Tenendo premuto il pulsante [TRACK],

premete il tasto corrispondente alla traccia che desiderate selezionare (l'indicatore corrispondente lampeggerà e la traccia selezionata si illuminerà sul display LCD) e rilasciate poi il pulsante [TRACK].

### □ TRANSPOSE

Consente di trasporre velocemente l'intonazione della riproduzione con incrementi di semitono da -12 a +13 semitoni (in abbinamento ai pulsanti OCTAVE -pag.13- la trasposizione è possibile su un'estensione reale di +/-36 semitoni). Quando è premuto il pulsante [TRANSPOSE], l'indicatore/i di tastiera corrispondente all'attuale valore di trasposizione, lampeggia. Un solo LED lampeggiante indica il tasto bianco corrispondente, una coppia di LED che lampeggia, indica il tasto nero tra di essi.



Il MI centrale sulla tastiera (contrassegnato con “H” e “8”) corrisponde a “nessuna trasposizione”. I tasti più alti o più bassi indicano la trasposizione attraverso il numero di semitoni nella direzione corrispondente. La quantità di trasposizione è indicata anche dal parametro TRANS nei display PATTERN e SONG.

Per modificare il valore di trasposizione premete il tasto appropriato tenendo premuto il pulsante [TRANSPOSE].

### □ NUM

Vedi descrizione riportata in “Inserimento Numerico” nella sezione “Modifica (Editing) dei Valori” (pag. 26).

## ☐ MUTE (SOLO)

Questo pulsante può essere usato in abbinamento alla tastiera per escludere (mute) o isolare (solo) specifiche tracce. Le tracce escluse non producono suono durante la riproduzione. Se una traccia è in solo, invece, durante la riproduzione si sentirà solo quella traccia.

Per escludere un numero qualsiasi di tracce nel modo PATTERN o SONG, premete il pulsante KEYBOARD [MUTE]. L'indicatore del pulsante [MUTE] lampeggerà. Premete poi i tasti corrispondenti alle tracce da escludere – una "M" apparirà sul display LCD sopra i numeri di traccia delle tracce escluse. Ogni volta che viene premuto un tasto mentre è attivo il modo MUTE, la traccia corrispondente verrà alternativamente esclusa e disesclusa. Potete disattivare il modo MUTE premendo una seconda volta il pulsante [MUTE] (l'indicatore del pulsante [MUTE] si spegnerà e le attuali impostazioni mute resteranno attive). È possibile memorizzare fino a cinque diversi setup mute e richiamarli all'istante come descritto nella sezione "Mute Memory" qui di seguito.

Mentre l'indicatore del pulsante [MUTE] lampeggia, è anche possibile escludere simultaneamente tutte le tracce premendo il tasto nero contrassegnato con [ALL]. Allo stesso modo le tracce da 1 a 8 possono essere escluse simultaneamente premendo il tasto [1-8]. In questo caso, le altre tracce (dalla 9 alla 16) verranno disescluse (unmute). Il tasto [9-16] esclude le tracce da 9 a 16 e disesclude quelle da 1 a 8. Premendo il tasto nero successivo (DO#) o quello accanto (BPM), verranno disescluse tutte le tracce escluse.



È possibile mettere in solo una traccia disesclusa per volta e, a differenza delle impostazioni mute, la funzione solo verrà disabilitata quando si uscirà dal modo MUTE. Per mettere in solo una traccia, premete il pulsante [MUTE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. L'indicatore del pulsante [MUTE] lampeggerà ad una frequenza superiore rispetto a quando è abilitato il modo MUTE e l'indicatore sopra la traccia attualmente in solo lampeggerà. Premete un altro tasto per mettere in solo una traccia diversa e premete poi una seconda volta il pulsante [MUTE] (l'indicatore del pulsante [MUTE] si spegnerà) per disabilitare il modo SOLO.



## Mute Memory

Mentre è abilitato il modo MUTE, i pulsanti MUTE MEMORY (i 5 tasti neri più alti) possono essere usati in abbinamento al pulsante [SHIFT] per memorizzare l'attuale setup mute: premete un pulsante MUTE MEMORY tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. In questo modo è possibile memorizzare fino a 5 setup mute diversi.

I setup Mute memorizzati sono richiamabili all'istante mentre è abilitato il modo MUTE, premendo il pulsante MUTE MEMORY appropriato.

## ☐ SEZIONI (section)

Gli stili nel modo PATTERN dell'RM1x possono avere fino a 16 "sezioni" (section), da "A" a "P". Ogni sezione è a tutti gli effetti un pattern separato ed è possibile usare sezioni diverse per introduzioni, variazioni, incisi, finali, etc. Il modo SECTION consente di usare la tastiera per la selezione diretta della sezione e vi permette quindi di cambiare rapidamente sezione durante la riproduzione.

Quando è premuto il pulsante KEYBOARD [SECTION], l'indicatore del pulsante [SECTION] lampeggia, gli indicatori di tastiera corrispondenti alle sezioni contenenti dati si illuminano e l'indicatore di tastiera corrispondente alla sezione attualmente selezionata lampeggia. La sezione attuale è indicata anche dal parametro "SEC" sul display LCD. Per selezionare un'altra sezione, è sufficiente premere il tasto appropriato. Per disabilitare il modo SECTION premete una seconda volta il pulsante [SECTION] (l'indicatore del pulsante [SECTION] si spegnerà).

## 6. Le Manopole Controller Realtime

Una delle caratteristiche che rendono l'RM1x un'eccellente unità esecutiva sono le sue manopole controller realtime (in tempo reale). Le manopole consentono di controllare in tempo reale i parametri corrispondenti durante la riproduzione di pattern o song e vi permettono ad esempio di modificare la frequenza del filtro di cutoff, di variare pitch bend, di aggiungere o modificare effetti o di controllare qualsiasi altro parametro disponibile durante la riproduzione, semplicemente ruotando la manopola corrispondente. La presenza di 8 manopole controller garantisce l'accesso istantaneo a numerosi parametri e vi consente di controllare più parametri simultaneamente.

I parametri elencati sul pannello sotto le manopole sono parametri di default pre-assegnati ma è possibile assegnare altri parametri a seconda delle esigenze, usando la funzione Knob Assign (pag.74) del submodo SETUP. Le manopole possono controllare uno dei due gruppi di parametro "A" e "B" grazie al pulsante [KNOB]. Il gruppo di parametri "A" (i parametri di default elencati più in alto sul pannello) viene selezionato quando l'indicatore [KNOB] è illuminato mentre quando è spento viene selezionato il gruppo di parametri "B" (più in basso sul pannello). E' possibile assegnare diversi parametri ai gruppi "A" e "B" usando la funzione KNOB ASSIGN. I parametri di default dei gruppi "A" e "B" sono elencati qui di seguito:

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 è una funzione che annulla l'ultima operazione eseguita (registrazione, edit, job) e riporta i dati alla condizione originale. Redo è una funzione che annulla l'operazione di Undo e riesegue l'operazione.

Questi job sono molto utili quando vengono danneggiati dati importanti a seguito di una registrazione, di un'operazione di editing o di un job. E' possibile usare questi job per registrare, editare ed eseguire job (tranne Name) nei modi Pattern, Pattern chain e Song e per operazioni Patch nel modo Pattern.

Per eseguire l'operazione di Undo, premete il pulsante [JOB] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Per eseguire l'operazione di Redo, premete il pulsante [JOB] tenendo premuto di nuovo il pulsante [SHIFT].

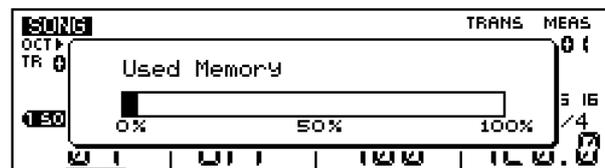
Al termine di un'operazione di registrazione, editing o job, è sempre possibile eseguire un Undo. Allo stesso modo, è sempre possibile eseguire un Redo dopo che è stato eseguito un Undo: Undo e Redo si alterneranno.

- note**
- Questa procedura ha la stessa funzione del job Undo/Redo nel job Pattern (pag.82), nel job Pattern chain job (pag.113) e nel job Song (pag. 124).

## 8. Display Used Memory

In questo display potrete controllare la quantità di memoria attualmente usata e regolarvi di conseguenza per le eventuali registrazioni che desiderate ancora eseguire.

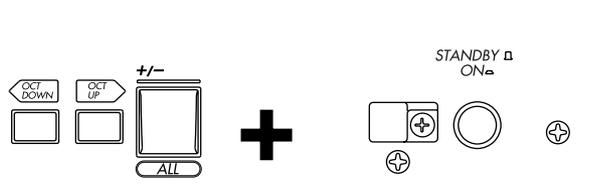
Premete il pulsante F1 tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. La memoria utilizzata (used memory) resterà visualizzata finché continuate a tenere premuti questi pulsanti.



## 9. Inizializzazione del Sistema

Se desiderate resettare le impostazioni dell'RM1x alle condizioni originali della fabbrica, potete eseguire l'operazione di Inizializzazione.

- 1 Tenendo premuti i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] e il tasto FA#/SOLb [ALL] alla loro sinistra, attivate l'interruttore STANDBY/ON.



- 2 Quando a display appare "RM1x", rilasciate i tasti.
- 3 Durante l'operazione di inizializzazione, nel display viene visualizzato per qualche istante "Factory Set".

### **ATTENZIONE!**

L'inizializzazione cancella tutta la memoria interna. Se desiderate conservare alcuni dei dati presenti in memoria, salvateli su floppy disk prima di eseguire l'operazione di inizializzazione.

# Capitolo 1. CONCETTI BASE

Questo capitolo illustra i concetti base che dovete conoscere prima di utilizzare l'RM1x, come ad esempio la struttura del modo e la struttura interna dello strumento.

1. Schema funzioni .....	32
2. Com'è organizzato l'RM1x .....	34
3. Blocco Sequencer .....	35
4. Blocco Generatore Sonoro .....	37
5. Blocco Controller .....	38
6. Blocco Effetti .....	39
7. Circa i floppy disk .....	42

# 1. Schema Funzioni

## □ MODO PATTERN

- Riproduzione PATTERN, Patch ..... pag. 46
  - Registrazione ..... pag. 49
    - Registrazione Realtime ..... pag. 51
    - Registrazione Step ..... pag. 52
    - Registrazione Step (Grid) ..... pag. 54
  - GROOVE ..... pag. 55
  - PLAY FX ..... pag. 57
    - Harmonize ..... pag. 57
    - Play FX ..... pag. 58
  - MIDI DELAY ..... pag. 60
    - Delay ..... pag. 60
    - Feedback ..... pag. 61
  - ARPEGGIO ..... pag. 62
    - Impostazioni di Arpeggio ..... pag. 62
  - VOICE ..... pag. 63
    - Bilanciamento Voce ..... pag. 63
    - Mandata Effetto ..... pag. 64
  - VOICE EDIT ..... pag. 65
    - EG ..... pag. 65
    - Pitch Bend/Portamento ..... pag. 66
    - LFO ..... pag. 67
    - Filter ..... pag. 68
  - EFFECT ..... pag. 69
    - Tipo ..... pag. 69
    - Variation edit ..... pag. 70
    - Chorus edit ..... pag. 71
    - Reverb edit ..... pag. 71
  - SETUP ..... pag. 73
    - Low Boost ..... pag. 73
    - Knob Assign ..... pag. 74
    - Out Channel ..... pag. 75
  - DISK ..... pag. 76
    - Save ..... pag. 76
    - Load ..... pag. 77
    - Rename ..... pag. 78
    - Delete/Format/Information ..... pag. 79
  - JOB ..... pag. 80
    - Elenco Job ..... pag. 80
      - Undo/Redo
        - Job00 Undo/Redo ..... pag. 82
      - Note
        - Job01 Quantize ..... pag. 82
        - Job02 Modify Velocity ..... pag. 84
        - Job03 Modify Gate Time ..... pag. 85
        - Job04 Crescendo ..... pag. 86
        - Job05 Transpose ..... pag. 87
        - Job06 Glide ..... pag. 87
        - Job07 Create Roll ..... pag. 88
        - Job08 Chord sort ..... pag. 88
        - Job09 Chord Separate ..... pag. 89
      - Event
        - Job10 Shift Clock ..... pag. 89
        - Job11 Copy Event ..... pag. 89
        - Job12 Erase Event ..... pag. 90

- Job13 Extract Event ..... pag. 90
- Job14 Create Continuous Data ... pag. 91
- Job15 Thin Out ..... pag. 91
- Job16 Modify Control Data ..... pag. 92
- Job17 Time Stretch ..... pag. 92
- Phrase
  - Job18 Copy Phrase ..... pag. 92
  - Job19 Exchange Phrase ..... pag. 93
  - Job20 Mix Phrase ..... pag. 93
  - Job21 Append Phrase ..... pag. 93
  - Job22 Split Phrase ..... pag. 94
  - Job23 Get Phrase ..... pag. 94
  - Job24 Put Phrase ..... pag. 95
  - Job25 Clear Phrase ..... pag. 95
  - Job26 Phrase Name ..... pag. 95
- Track
  - Job27 Copy Track ..... pag. 95
  - Job28 Exchange Track ..... pag. 96
  - Job29 Clear Track ..... pag. 96
  - Job30 Normalize Play Effect ..... pag. 96
  - Job31 Divide Drum Track ..... pag. 97
- Pattern
  - Job32 Copy Pattern ..... pag. 97
  - Job33 Append Pattern ..... pag. 97
  - Job34 Split Pattern ..... pag. 98
  - Job35 Clear Pattern ..... pag. 98
  - Job36 Style Name ..... pag. 98
- EDIT ..... pag. 99
  - Edit ..... pag. 99
  - View Filter ..... pag. 107
- SPLIT ..... pag. 108
  - Split ..... pag. 108

## □ MODO PATTERN CHAIN

- Riproduzione PATTERN CHAIN ..... pag. 110
- DISK ..... pag. 111
  - Save ..... pag. 111
  - Load ..... pag. 111
  - Rename ..... pag. 111
  - Delete/Format/Infomation ..... pag. 111
- JOB ..... pag. 112
  - Elenco Job ..... pag. 112
    - Undo/Redo
      - Job00 Undo/Redo ..... pag. 113
    - Event
      - Job01 Copy Event ..... pag. 113
      - Job02 Erase Event ..... pag. 113
    - Measure
      - Job03 Create Measure ..... pag. 113
      - Job04 Delete Measure ..... pag. 113
    - Convert
      - Job05 Convert to Song ..... pag. 114
    - Chain
      - Job06 Copy Chain ..... pag. 114
      - Job07 Clear Chain ..... pag. 114
      - Job08 Chain Name ..... pag. 114

## MODO SONG

- SONG Playback ..... pag. 116
  - ▣ Registrazione ..... pag. 117
    - Registrazione Realtime ..... pag. 118
    - Registrazione Step ..... pag. 118
    - Registrazione Step (Grid) ..... pag. 118
  - GROOVE ..... pag. 119
    - Grid Groove ..... pag. 119
  - PLAY FX ..... pag. 119
    - Harmonize ..... pag. 119
    - Play Fx ..... pag. 119
  - MIDI DELAY ..... pag. 119
    - Delay ..... pag. 119
    - Feedback ..... pag. 119
  - ARPEGGIO ..... pag. 119
    - Impostazioni di Arpeggio ..... pag. 119
  - VOICE ..... pag. 120
    - Bilanciamento Voce ..... pag. 120
    - Mandata Effetto ..... pag. 120
  - VOICE EDIT ..... pag. 120
    - EG ..... pag. 120
    - Pitch Bend/Portamento ..... pag. 120
    - LFO ..... pag. 120
    - Filter ..... pag. 120
  - EFFECT ..... pag. 120
    - Type ..... pag. 120
    - Variation edit ..... pag. 121
    - Chorus edit ..... pag. 121
    - Reverb edit ..... pag. 121
  - SETUP ..... pag. 121
    - Low Boost ..... pag. 121
    - Knob Assign ..... pag. 121
    - Out Channel ..... pag. 121
  - DISK ..... pag. 122
    - Save ..... pag. 122
    - Load ..... pag. 122
    - Rename ..... pag. 122
    - Delete/Format/Information ..... pag. 122
  - JOB ..... pag. 123
    - Elenco Job ..... pag. 123
      - Undo/Redo
        - Job00 Undo/Redo ..... pag. 124
      - Note
        - Job01 Quantize ..... pag. 124
        - Job02 Modify Velocity ..... pag. 124
        - Job03 Modify Gate Time ..... pag. 124
        - Job04 Crescendo ..... pag. 125
        - Job05 Transpose ..... pag. 125
        - Job06 Glide ..... pag. 125
        - Job07 Create Roll ..... pag. 125
        - Job08 Chord Sort ..... pag. 125
        - Job09 Chord Separate ..... pag. 125

- Event
  - Job10 Shift Clock ..... pag. 125
  - Job11 Copy Event ..... pag. 125
  - Job12 Erase Event ..... pag. 126
  - Job13 Extract Event ..... pag. 126
  - Job14 Create Continuous Data ... pag. 126
  - Job15 Thin Out ..... pag. 126
  - Job16 Modify Control Data ..... pag. 126
  - Job17 Time Stretch ..... pag. 126
- Measure
  - Job18 Create Measure ..... pag. 126
  - Job19 Delete Measure ..... pag. 126
- Track
  - Job20 Copy Track ..... pag. 127
  - Job21 Exchange Track ..... pag. 127
  - Job22 Mix Track ..... pag. 127
  - Job23 Clear Track ..... pag. 127
  - Job24 Normalize play Effect .... pag. 127
  - Job25 Divide Drum Track ..... pag. 128
- Song
  - Job26 Copy Song ..... pag. 128
  - Job27 Append Song ..... pag. 128
  - Job28 Song Name ..... pag. 128
- EDIT ..... pag. 128
  - Edit ..... pag. 128
  - View Filter ..... pag. 128
- SPLIT (Song to Pattern) ..... pag. 129
  - Split ..... pag. 129

## ▣ MODO UTILITY

- System ..... pag. 132
  - Master tune ..... pag. 132
  - Footswitch ..... pag. 132
  - Pattern Quantize ..... pag. 132
  - Memory Protect on/off ..... pag. 132
  - Click mode ..... pag. 133
  - Click beat ..... pag. 133
  - Recording count ..... pag. 133
  - LED display ..... pag. 133
  - Event chase ..... pag. 133
  - System exclusive ..... pag. 133
  - Edit view ..... pag. 133
  - LCD mode ..... pag. 133
- MIDI Setup ..... pag. 135
  - MIDI sync ..... pag. 135
  - MTC Start offset ..... pag. 135
  - MIDI control ..... pag. 135
  - Echo back ..... pag. 135
  - TG param out ..... pag. 136
  - Voice setup to TG ..... pag. 136
  - Voice setup to MIDI ..... pag. 136
- MIDI Filter ..... pag. 137

## 2. Com'è organizzato l'RM1x

### □ Cinque blocchi

L'RM1x dispone di cinque blocchi: sequencer, generatore sonoro, controller, effetti e arpeggio.

**Blocco Sequencer (pag. 35)**

**Blocco Generatore Sonoro - Tone generator (pag. 37)**

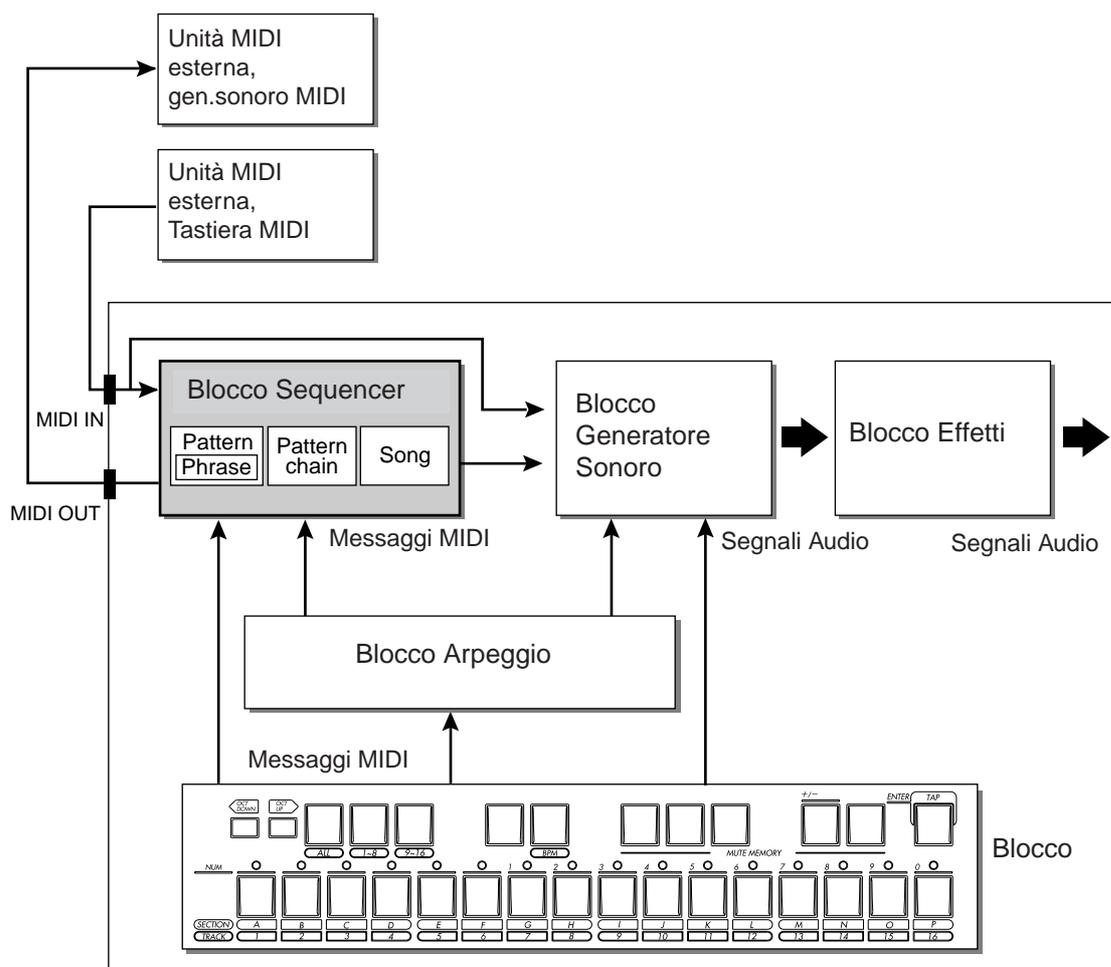
**Blocco Controller (pag. 38)**

**Blocco Effetti - Effect (pag. 39)**

**Blocco Arpeggio (pag. 62)**

### □ Come sono collegati i blocchi

I cinque blocchi sono collegati come illustrato di seguito.



## 3. Blocco Sequencer

### □ Circa il blocco sequencer

Questo blocco vi consente di creare pattern e song registrando/ editando esecuzioni registrate da un'unità MIDI esterna o dal blocco controller e poi di riprodurre questi dati trasmettendoli al blocco generatore sonoro o, sotto forma di messaggi MIDI, ad un generatore sonoro MIDI esterno.

Il blocco sequencer può essere utilizzato in tre modi: modo Pattern (pag.45), modo Pattern Chain (pag.109) e modo Song (pag. 115).

Registrando una traccia per volta per creare una registrazione multitraccia, potrete creare pattern e song che utilizzano fino a 16 tracce.

Quando vengono riprodotti pattern o song, i dati musicali vengono trasmessi in uscita al blocco generatore sonoro e alla presa MIDI OUT. La destinazione di uscita dei dati musicali può essere specificata per ogni traccia impostando il parametro Out Channel (canale di uscita, pagg. 75, 121).

Le tracce (track) sono aree di memoria in cui vengono registrate le esecuzioni. I dati musicali possono essere editati, registrati e riprodotti indipendentemente per ogni traccia.

### □ Pattern

Nell'RM1x il termine "pattern" si riferisce a pattern relativamente corti (circa da 4 a 16 misure) utilizzati per riproduzioni in loop.

I pattern vengono creati unendo fino a 16 parti in ordine verticale con accompagnamento di batteria, basso e accordi. Mentre le phrase contengono dati musicali per un singolo strumento, i pattern combinano due o più phrase per creare un singolo pattern di accompagnamento.

I pattern vengono creati nel modo Pattern (pag. 45)

L'RM1x gestisce i pattern per Stile (style), Sezione (section) e phrase.

L'RM1x dispone di  $60 \times 16 = 960$  pattern.

#### Stile (Style)

Gli "stili" sono gruppi di 16 pattern o "sezioni" (section, vedi sotto) selezionabili in qualsiasi momento e in qualsiasi ordine durante la riproduzione nel modo Pattern dell'RM1x. Una sezione può corrispondere all'introduzione di uno stile, un'altra al ritornello, una all'inciso, etc.

L'RM1x dispone di 60 stili preset.

#### Sezione (Section)

Le "sezioni" sono singoli componenti che formano uno "stile". Ogni sezione suona un singolo "pattern".

Per ogni stile, l'RM1x dispone di 16 sezioni (A - P).

#### Phrase

Le "phrase" sono frasi musicali per un singolo strumento, come ad esempio un pattern ritmico per la parte ritmica, una linea di basso per la parte di basso o un accompagnamento di accordi per la parte di chitarra. Le phrase sono la più piccola unità che compone il pattern.

Le phrase preset e user sono suddivise in base a due parametri: "phrase category" (categoria) e "phrase number" (numero). Ciò facilita la ricerca delle phrase desiderate anche quando non si conoscono molto bene le singole phrase.

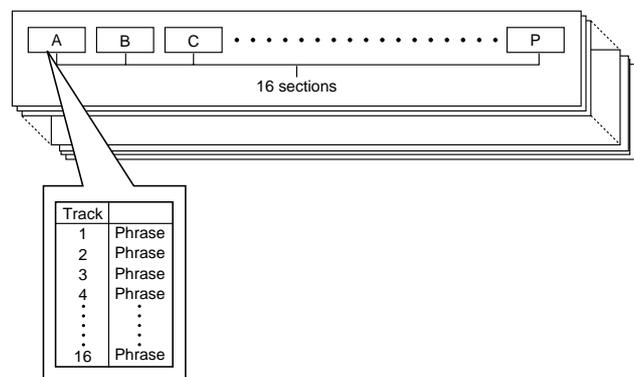
##### • Phrase category

Si riferisce al tipo di strumento o tecnica esecutiva. "US" indica una "User Phrase" (dedicata all'utente) mentre tutte le altre sono phrase preset.

##### • Phrase Number

Specifica le phrase all'interno di una categoria di phrase in base ad un numero da 001 a 256. (Le phrase user sono numerate da 001 a 256).

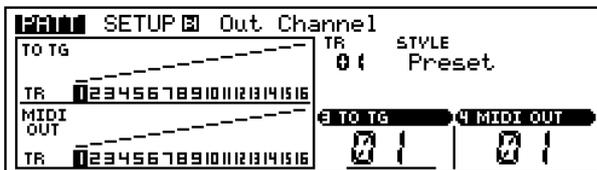
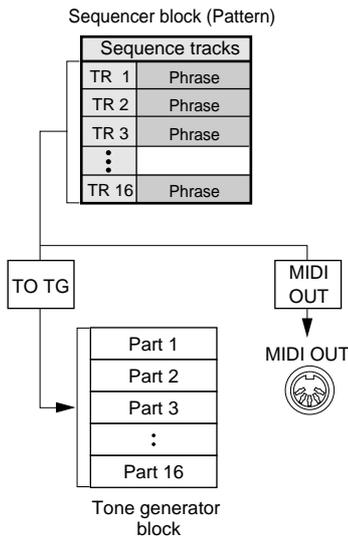
Styles (Preset x 60, User x 50)



### Canale di riproduzione per ogni traccia

Quando viene riprodotto un pattern, i dati musicali di ogni traccia nel pattern vengono trasmessi al blocco del generatore sonoro e alla presa MIDI OUT in base alle impostazioni di Out Channel (canale di uscita) del submodo SETUP (pag.75).

I dati vengono trasmessi al blocco del generatore sonoro in base a quanto specificato dall'impostazione "TO TG" e alla presa MIDI OUT in base alle impostazioni "MIDI OUT".



### Pattern chain

Si tratta di una sequenza di pattern programmata nel modo PATTERN CHAIN.

I pattern nella Pattern Chain suoneranno nella sequenza specificata e la riproduzione potrà essere avviata da qualsiasi misura della catena (chain)

Una Pattern Chain può includere pattern di qualsiasi stile preset o user dell'RM1x.

L'RM1x ha memoria sufficiente per 20 Pattern Chain.

### Song

Le "song" sono brani che sono stati creati registrando dati musicali sulle tracce nel modo Song.

La memoria song dell'RM1x può contenere fino a 20 song.

### Struttura di Traccia di una song

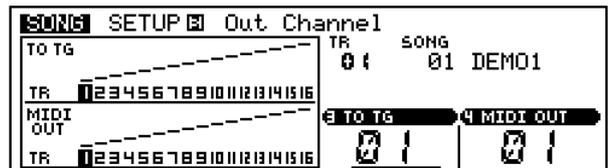
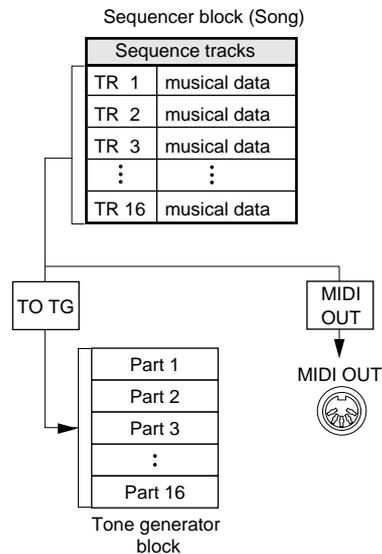
Ogni song consiste di 16 tracce sequence e di una traccia BPM (tempo).

Le tracce sequence sono usate per registrare dati musicali. I dati possono essere registrati dal blocco controller, etc. usando i metodi di registrazione realtime (tempo reale) o step. L'RM1x é dotato di 16 tracce sequence ed ogni traccia può registrare dati musicali per una Parte.

### Canali di riproduzione per le tracce sequence

Quando viene riprodotta una song, i dati musicali di ogni traccia sequence sono trasmessi al blocco del generatore sonoro e alla presa MIDI OUT, in base alle impostazioni eseguite per Out Channel nel submodo SETUP (pag.75)

I dati vengono trasmessi al blocco del generatore sonoro in base a quanto specificato dall'impostazione "TO TG" di Out Channel e alla presa MIDI OUT sui canali specificati dalle impostazioni "MIDI OUT".



## 4. Blocco Generatore Sonoro

### □ Circa il Blocco Generatore Sonoro (tone generator)

Questo é il blocco che produce suono in risposta ai messaggi MIDI ricevuti dal blocco sequencer, dal blocco controller e dalla presa MIDI IN.

Si tratta di un generatore sonoro a 16 parti multitimbrico con 32 note di polifonia.

### □ Voci (voices)

Le voci sono singoli programmi di suono editabili e utilizzati dal generatore sonoro per produrre il suono.

Esistono due tipi di voci: voci normal, che cambiano tonalità a seconda delle note suonate sulla tastiera, e voci drum che producono strumenti ritmici diversi per ogni nota della tastiera.

Le voci normal consistono di 1 o 2 “elementi”. Usando due elementi é possibile produrre un suono più ricco o creare una voce che produce suoni diversi in base alla tonalità o alla dinamica.

Le voci drum sono voci speciali in cui ad ogni nota sono assegnati suoni diversi. E’ possibile eseguire modifiche dettagliate al suono di ogni nota.

Gli elementi sono i blocchi su cui si basa ogni voce e sono formati da forme d’onda campionate. E’ possibile modificare dettagliatamente intonazione, tono e volume.

### □ Numero di Banco (MSB, LSB) e numero di Programma (Voice number)

L’RM1x contiene 654 voci normali e 46 drum kit. Si tratta di un numero di voci superiori rispetto a quelle selezionabili da un numero di programma da 1 a 128. Ecco perché le voci dell’RM1x vengono selezionate usando una combinazione di Numero di Banco MSB, Numero di Banco LSB e numero di Programma. Quando usate il MIDI per selezionare un voce, trasmettete questi tre messaggi MIDI nel seguente ordine: Bank Select MSB, Bank Select LSB e Program Change.

Le voci contenute nel banco specificato dai messaggi di Bank Select sono selezionate dai messaggi di Program Change.

Ogni voce é posizionata in uno spazio tridimensionale con tre assi corrispondenti a Bank Select MSB, LSB e Program Change (vedi diagramma di seguito).

Numero di Banco

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

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

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

MSB=063 : LSB=002 Voci Normal: SyMater1

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

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

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

MSB=063 : LSB=006 Voci Normal: SFX

MSB=126 : LSB=000 Drum Kit

MSB=127 : LSB=000 GM Drum

### □ Polifonia Massima

Il blocco del generatore sonoro ha una polifonia massima di 32 note, in unità di elementi, cioè é possibile suonare fino a 32 note simultaneamente se si utilizzano voci normal formate da un elemento o voci drum e 16 note nel caso si utilizzino voci normal formate da due elementi.

Il numero di elementi usati da ogni voce é indicato nelle voice list (elenchi voci) dell’opuscolo “List Book” in dotazione.

Se vengono ricevuti messaggi MIDI che richiedono più della polifonia massima disponibile, le note che stanno attualmente suonando verranno disattivate e suoneranno le note ricevute per ultime. Questo tipo di assegnazione di nota é detto “last-note priority” (priorità dell’ultima nota).

### □ Collegamenti tra il blocco sequencer e il blocco generatore sonoro

Il blocco sequencer é collegato internamente al blocco generatore sonoro via MIDI.

I collegamenti tra ogni traccia del blocco sequencer e ogni parte del blocco generatore sonoro possono essere specificati dall’impostazione “TO TG” di Out Channel (pag.75) nel submodo SETUP.

TO TG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Tone Generator part number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

## 5. Blocco Controller

### □ Circa il blocco controller

Il blocco controller vi consente di usare tastiera, manopole assegnabili, interruttori a pedale, etc. per suonare e controllare il blocco generatore sonoro attraverso il blocco sequencer o per controllare direttamente il blocco generatore sonoro o il blocco effetti.

Le funzioni delle manopole assegnabili possono essere impostate nel submodo SETUP (pag.74).

Le funzioni dell'interruttore a pedale possono essere impostate nel modo Utility (pag.132).

La destinazione di uscita dei dati musicali trasmessi dal blocco controller é specificata dall'impostazione Keyboard Track (pag.27). I dati musicali vengono trasmessi in uscita come specificato dall'impostazione Out Channel della Keyboard Track, a una delle parti del generatore sonoro o alla presa MIDI OUT.

### □ Relazioni con altri blocchi

Nei modi Pattern, Pattern Chain e Song, il blocco controller é collegato a varie parti del generatore sonoro e alla presa MIDI OUT attraverso la Keyboard Track (la traccia di registrazione) del blocco sequencer.

I dati provenienti dal blocco controller passano dalla Keyboard Track alle parti del blocco generatore sonoro e alle unità MIDI esterne, in base alle impostazioni "TO TG" e "MIDI OUT" di Out Channel.

Dal blocco controller é possibile registrare phrase user o tracce song o suonare il blocco generatore sonoro o unità MIDI esterne.

- note**
- La "keyboard track" é la traccia selezionata nelle pagine Pattern Play e Song Play.
  - La "recording track" (traccia di registrazione) é la traccia selezionata nelle pagine Recording Standby .

## 6. Blocco Effetti

### □ Circa il blocco effetti

Questo blocco processa il segnale audio in uscita dal blocco generatore sonoro aggiungendo riverberazione e altri effetti.

L'RM1x dispone di tre tipi di effetti: riverbero, chorus e variation.

Le impostazioni per questo blocco possono essere eseguite nel submodo Effect (pagg. 69, 120).

Le impostazioni degli effetti per il modo Pattern/ Song possono essere eseguite nel submodo Effect e nel submodo Voice. Nel submodo Effect è possibile memorizzare il tipo di effetti ed altre dettagliate impostazioni dei tre effetti per ogni song e creare così l'effetto acustico più adatto allo stile o alla song. Nel submodo Voice, è possibile memorizzare le impostazioni di livello mandata effetto dei tre effetti per ogni parte dello stile/ song.

#### **Effetto Reverb (riverbero)**

Questo effetto è dedicato al riverbero. Aggiunge riverberazione al suono.

Nel submodo Effect, è possibile selezionare uno tra gli 11 tipi di effetti disponibili e modificare i valori di parametro per regolare il carattere del riverbero. Le impostazioni del submodo Effect vengono conservate in memoria indipendentemente per ogni stile/ song.

#### **Effetto Chorus**

Questo effetto è dedicato al chorus. Aggiunge spazialità e profondità al suono.

Nel submodo Effect, è possibile selezionare uno degli 11 tipi di effetti disponibili e modificare i valori di parametro per regolare il carattere del chorus. Le impostazioni del submodo Effect vengono conservate in memoria indipendentemente per ogni stile/ song.

#### **Effetto Variation**

L'effetto variation dispone di 43 tipi di effetto inclusi riverbero e chorus nonché distorsore e overdrive, etc.

Nel submodo Effect è possibile selezionare uno dei 43 tipi di effetti disponibili e modificare i valori dei parametri per regolare il carattere dell'effetto. Le impostazioni del submodo Effect vengono conservate in memoria indipendentemente per ogni stile/ song.

### **Effetti System ed Effetti Insertion**

Gli effetti del blocco Effect sono suddivisi in effetti system ed effetti insertion.

Sull'RM1x, gli effetti di riverbero e di chorus sono effetti system (di sistema) mentre l'effetto variation può essere impostato sia come effetto system che come effetto insertion.

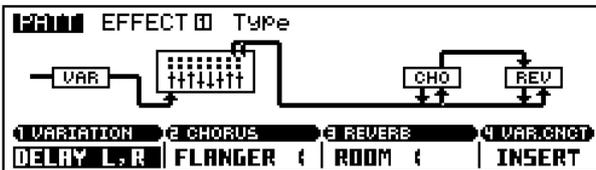
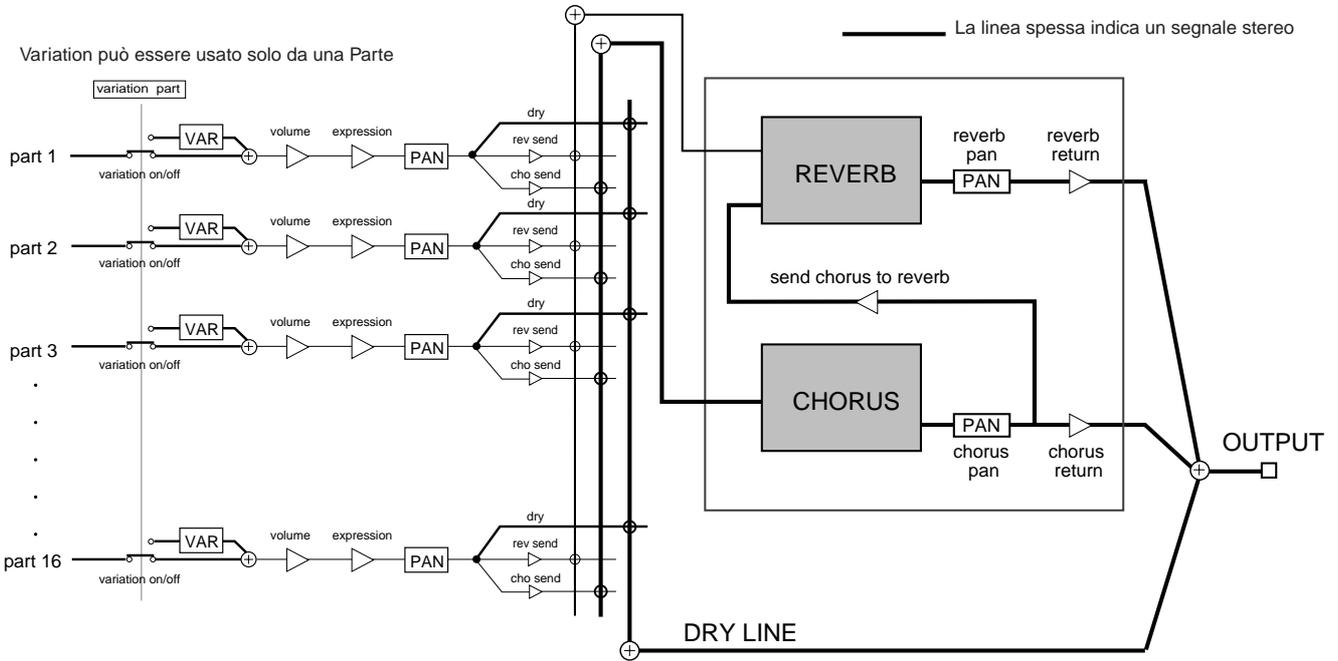
Nel caso di un effetto system, il processamento dell'effetto viene eseguito usando i controlli mixer Send e Return per inviare all'effetto i segnali da ogni Parte del generatore sonoro e rimandare poi al mixer il segnale processato.

Nel caso di un effetto insertion, l'effetto è collegato in serie tra lo strumento ed il mixer e viene regolato usando il parametro Dry/ Wet Balance. Sull'RM1x, è possibile usare un effetto insertion su una qualsiasi Parte specificata.

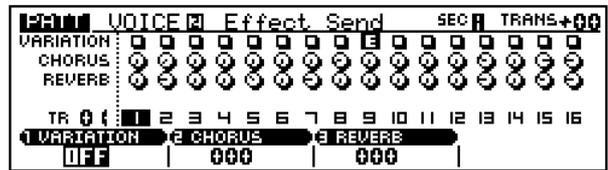
## □ Come funzionano gli effetti

### • Variation = Insertion

Quando il collegamento Variation é impostato su Insertion, i tre effetti saranno collegati come illustrato qui di seguito.



(pagg. 69, 120)



(pagg. 64, 120)

Delle 16 parti del blocco generatore sonoro, i segnali della parte specificata dal parametro Variation on/off (pagg.64, 120) del submodo Voice verranno inseriti nell'effetto variation e qui verrà applicato l'effetto variation.

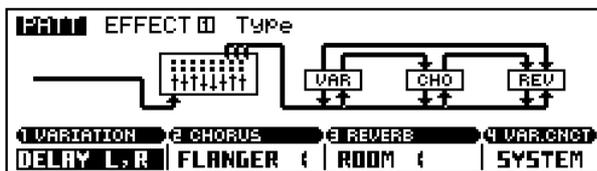
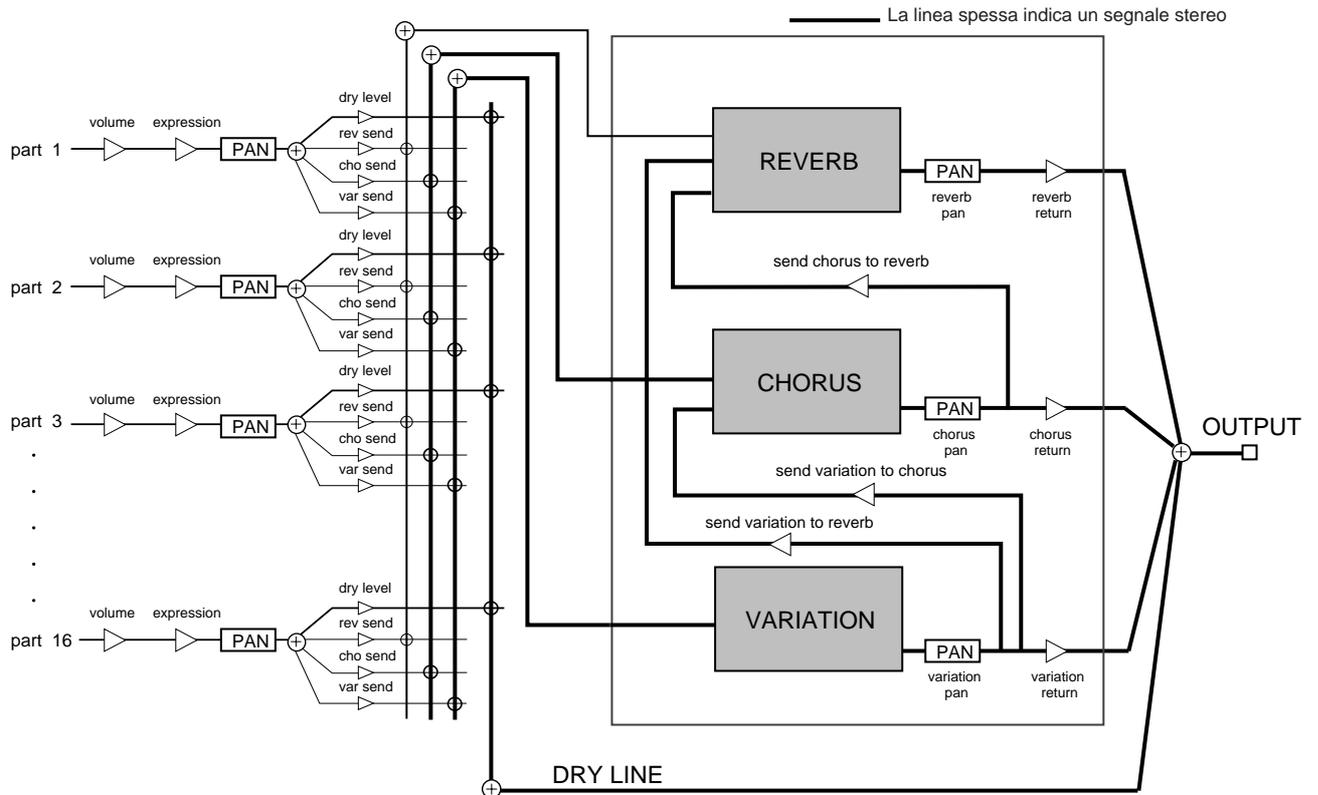
I segnali di tutte le parti del generatore sonoro, inclusa la parte sopra citata, saranno inviati agli effetti di riverbero e di chorus in base alle impostazioni di Reverb Send Level (pagg.64, 120) e Chorus Send Level (pagg. 64, 120) del submodo Voice. Qui é possibile regolare la profondità dell'effetto per ogni parte.

La locazione stereo dell'uscita dell'effetto é determinata dalle impostazioni di Reverb Pan (pagg.72, 121) e Chorus Pan (pagg. 71, 121) del submodo Effect.

Una bus line detta Send Chorus To Reverb (pagg. 71, 121) connette l'effetto di chorus a quello di riverbero. Usando questa bus line potrete collegare in serie l'effetto di chorus e quello di riverbero.

• **Variation = System**

Quando il collegamento Variation é impostato su System, i tre effetti saranno collegati come illustrato di seguito.



(pagg. 69, 120)

PAN	VOICE	Effect	Send	SEC	TRANS	+00	
VARIATION	0	0	0	0	0	0	
CHORUS	0	0	0	0	0	0	
REVERB	0	0	0	0	0	0	
DRY	0	0	0	0	0	0	
TR	0	1	2	3	4	5	
1	VARIATION	2	CHORUS	3	REVERB	4	DRY LEVEL
000	000	000	000	000	000	027	

(pagg. 64, 120)

I segnali provenienti da tutte le parti del generatore sonoro saranno inviati agli effetti di riverbero, chorus e variation in base alle impostazioni di Reverb Send Level, Chorus Send Level e Variation Send Level (pagg. 64, 120) del submodo Voice. Qui é possibile regolare la profondit  dell'effetto per ogni parte.

La locazione stereo dell'uscita dell'effetto é determinata dalle impostazioni di Reverb Pan (pagg.72, 121), Chorus Pan (pagg. 71, 121) e Variation Pan (pagg. 70, 121) del submodo Effect.

Se il collegamento Variation é = System, saranno collegate tre bus line. Send Chorus To Reverb (pagg.71, 121) é una bus line che collega il Chorus al Riverbero. Send Variation To Chorus (pagg.70, 121) é una bus line che collega l'effetto Variation al Chorus. Send Variation To Reverb (pagg. 70, 121) é una bus line che collega l'effetto Variation al Riverbero. Usando queste tre bus line, potete usare gli effetti in vari modi, ad esempio collegando i tre effetti in serie o dividendoli.

## 7. Circa i floppy disk

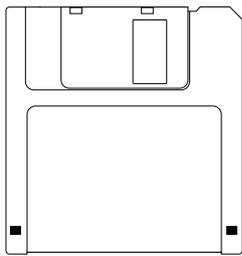
Sull'RM1x, i floppy disk vengono usati per salvare i dati creati o per scambiarli con altre unità. Questa sezione illustra i tipi di floppy disk utilizzabili dall'RM1x e fornisce informazioni circa l'uso dei floppy disk.

### □ Tipi di floppy disk

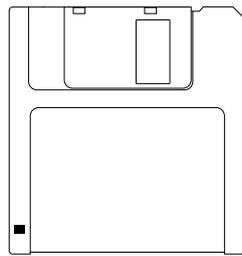
L'RM1x può usare due tipi di floppy disk: 3.5" 2HD e 3.5" 2DD.

Prima di poter memorizzare dati su un floppy disk è necessario formattare il disco (inizializzazione - pag. 79).

L'RM1x formatta i dischi 2HD a 1.44 MB (megabytes) e i dischi 2DD a 720 KB (kilobytes) in formato MS-DOS. (MS-DOS è un marchio registrato di Microsoft Corporation.) Questo formato è comune a computer, a prodotti Yamaha e di altre marche e consente quindi la massima compatibilità dei dischi.



3.5" 2HD  
1.44 MB

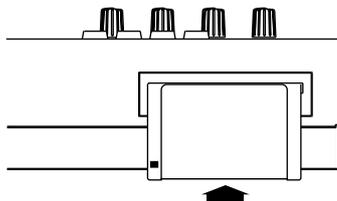


3.5" 2DD  
720 KB

### □ Inserimento di un floppy disk

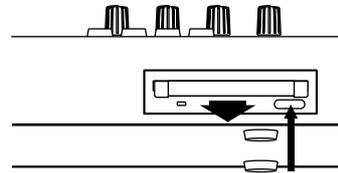
Inserite il floppy disk nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto.

Spingete il dischetto con delicatezza finché non sentite un click.



### □ Rimozione di un floppy disk

Dopo esservi accertati che il drive per floppy disk non è in funzione, premete il pulsante Eject, controllate che il floppy disk sia stato espulso completamente e rimuovetelo dal drive.



Premete il pulsante Eject e assicuratevi che il disco venga espulso.

Se il disco non esce facilmente, premete nuovamente il pulsante eject o reinserte il floppy disk e premete di nuovo il pulsante eject.

Mentre l'indicatore di disco in uso è illuminato, è in corso il trasferimento dati tra il floppy disk e l'RM1x. Quando l'indicatore è illuminato non disattivate mai l'unità e non cercate di rimuovere il floppy disk: potreste danneggiare sia il floppy disk che il disk drive.

### □ Pulizia delle testine del disk drive

I drive per floppy disk contengono una testina magnetica ad alta precisione. Quando si utilizza un drive per floppy disk per lunghi periodi di tempo, le testine assorbono particelle magnetiche che potrebbero aumentare la possibilità di errori durante la lettura o la programmazione dei dati.

Per conservare il drive per floppy disk in condizioni ottimali, vi suggeriamo di pulire regolarmente le testine (una volta al mese).

### □ Maneggiare e riporre i floppy disk

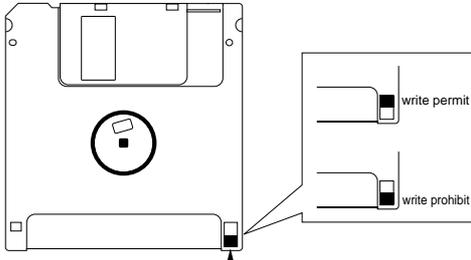
I floppy disk non dovrebbero essere lasciati alla luce diretta del sole o a temperature estreme o in luoghi eccessivamente umidi o polverosi.

Non posizionate i floppy disk vicino ad oggetti con forti campi magnetici, come TV o altoparlanti.

Prima di disattivare lo strumento, rimuovete il floppy disk dal drive. Un floppy disk lasciato nel drive per lunghi periodi di tempo mentre lo strumento è disattivato, può sporcarsi e provocare errori di lettura/ programmazione.

## ❑ Cancellazioni accidentali

I floppy disk sono dotati di una linguetta di protezione per prevenire la cancellazione accidentale dei dati. Sui floppy disk contenenti dati importanti, spostate la linguetta in posizione "write protect" (la finestra resta aperta) in modo che nel disco non possano essere programmati dati.



Linguetta di protezione da scrittura (write protect)

## ❑ Backup dei dati

I dati contenuti su un floppy disk potrebbero danneggiarsi in modo imprevedibile. Se desiderate conservare dei dati molto importanti, vi consigliamo di eseguire sempre una copia di backup.

## ❑ Tipi di file usati dall'RM1x

### All data

Questi file gestiscono tutti i dati della memoria interna dell'RM1x come un singolo file.

I file All data includono i seguenti dati.

Song	20
Style (User)	50
System Setup	1

I dati Song includono i dati musicali per le song 01-20 del modo Song, le impostazioni dei submodi Voice ed Effect per ogni song e le impostazioni Play FX e Out Channel del modo Song.

I dati Style includono i dati per gli otto Pattern di ogni Stile (50 X 16 = 800) e 99 Phrase User per ogni Stile (50 X 99 = 4950). I dati per ogni Pattern includono, oltre ai dati musicali, anche le impostazioni Play Effect, Pattern Voice e Pattern Effect.

I dati System Setup contengono le impostazioni del modo Utility.

### Style (User)

I file Style contengono tutti i dati inclusi in uno stile (16 sezioni e 256 phrase user) del modo Pattern.

I file Style includono i seguenti dati.

Dati Musicali registrati nello Stile
Impostazioni Play FX
Impostazioni Out Channel
Impostazioni del submodo Voice
Impostazioni del submodo Effect

## Song

I file Song contengono tutti i dati inclusi in una song del modo Song. I file Song includono i seguenti dati.

- Dati musicali registrati nella song.
- Impostazioni Play FX
- Impostazioni Out Channel
- Impostazioni submodo Voice
- Impostazioni submodo Effect

## SMF

SMF (Standard MIDI File) è un formato per i dati musicali MIDI ed è un formato dati sequencer usato da molti produttori di strumenti musicali e software per computer. Le unità compatibili Standard MIDI File possono scambiarsi dati sequence via floppy disk, etc.

L'SMF gestisce una Song o una Sezione (stile) come un singolo file. In un file SMF non sono incluse le impostazioni Play FX e Out Channel dei submodi Voice ed Effect.

## SMF+TG Header

Quando salvate un pattern/ song in questo formato, all'inizio dei dati musicali verranno aggiunte 1 o 2 misure di setup. In queste due misure di setup verranno inserite, sotto forma di dati MIDI, informazioni circa Program Change, Volume, Pan, Reverb Send Level, Chorus Send Level, Variation Send Level e Pitch Bend Sensitivity.

Quando un file salvato con TG header viene caricato e poi salvato nuovamente con l'impostazione TG Header, i dati di setup del generatore sonoro saranno nuovamente inseriti all'inizio del pattern/ song e si avrà così un duplicato dei dati. Per questo motivo, prima di salvare i dati per la seconda volta, è consigliabile usare il job Delete Measure di Pattern/ Song per cancellare le misure di setup precedentemente aggiunte.

Quando un file salvato con TG header viene caricato e riprodotto, il tempo potrebbe risultare rallentato durante la misura 1. Ciò non avrà comunque effetto sulla riproduzione della parte originale dei dati di song.

Quando un file salvato con TG header viene caricato e riprodotto, tutte le impostazioni del submodo Voice sono ignorate. Per conservarle, usate il job Delete Measure di Pattern / Song per cancellare le misure di setup aggiunte.

## ❑ Estensioni dei nomi di file dei dati

Quando i tipi di dati sopra citati vengono salvati dall'RM1x, un'estensione del nome del file (tre caratteri che indicano il tipo di file) viene aggiunta automaticamente al nome del file:

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

# MEMO

A large area of the page is filled with a grid of small dots, intended for taking notes or drawing.



## Capitolo 2. MODO PATTERN

Il modo PATTERN dispone di 60 stili preset, inclusi ritmi e parti strumentali, che soddisfano praticamente tutte le esigenze di musica dance e contemporanea!

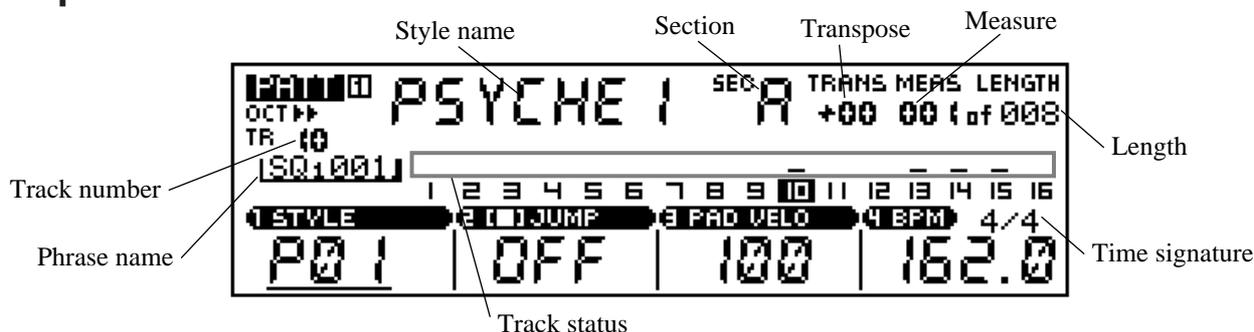
Il modo PATTERN consente di registrare fino a 50 stili user originali utilizzabili come gli stili preset.

Questo capitolo illustra tutte le operazioni del modo PATTERN.

1. Riproduzione PATTERN .....	46
2. Registrazione .....	49
3. Groove .....	55
4. Play FX .....	57
5. MIDI delay .....	60
6. Arpeggio .....	62
7. Voice .....	63
8. Voice Edit .....	65
9. Effect .....	69
10. Setup .....	73
11. Disk .....	76
12. Job .....	80
13. Edit .....	99
14. Split .....	108

# 1. Riproduzione PATTERN

## □ Riproduzione



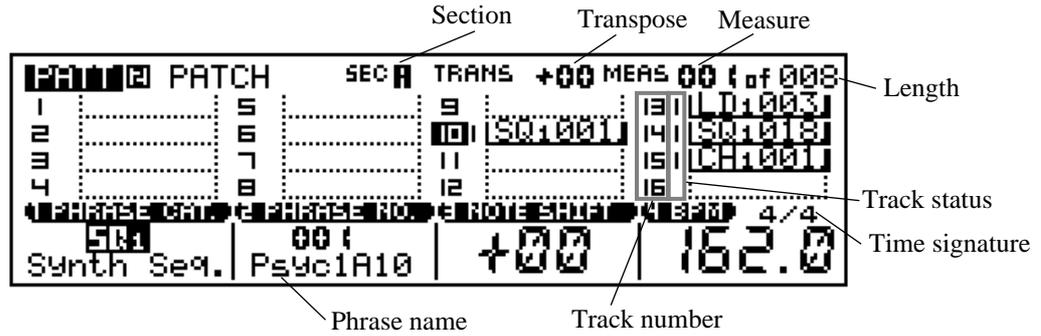
Parametro	Valori	Funzione
1 Style number / name	P01 ... P60, U01 ... U50	Seleziona lo stile.
2 Jump	OFF, 001 ... 256	Specifica la misura a cui "salterà" l'RM1x quando viene premuto il pulsante STOP <input type="checkbox"/> . Quando è su "OFF" la locazione della riproduzione non cambia quando questa si ferma. Per specificare la misura attuale, premete il pulsante STOP <input type="checkbox"/> tenendo premuto [SHIFT].
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Specifica il valore di dinamica di nota per la tastiera dell'RM1x. Valori più alti producono un suono più forte. Sono disponibili anche quattro impostazioni di dinamica "random" (casuali) che producono diversi gradi di variazioni dinamiche casuali. "RND1" produce la variazione minima e "RND4" produce la variazione massima.
4 BPM	25 ... 300	Imposta il tempo per la riproduzione del pattern.
Track number	01 ... 16	Indica il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Measure		Imposta il punto di inizio della riproduz. o ne indica la posiz. attuale.
Length		Visualizza la lunghezza totale del pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Imposta la segnatura del tempo del pattern.
Section	A ... P	Visualizza la sezione attualmente selezionata. La sezione può essere selezionata usando il metodo di tastiera descritto a pag. 28.
Track status	M, S	Indica track SOLO o track MUTE. Il numero di traccia illuminato indica la traccia selezionata.
Phrase name		Indica la phrase attualmente selezionata.

\* Informazioni circa la modifica dei valori, nella sezione Operazioni Base (pag.26).

### Selezionare uno stile e suonare un pattern

- Assicuratevi che sia selezionato il modo PATTERN (se necessario premete il pulsante MODE [PATTERN]). Nell'angolo in alto a destra del display LCD dovrebbe apparire "PATT 1".
- Usate la manopola display 1 per selezionare uno stile (P01...P60 sono stili preset. U01... U50 sono stili user).
- Selezionate una sezione usando la tastiera, come descritto a pag. 28.
- Premete PLAY  per avviare la riproduzione. L'indicatore del pulsante PLAY  lampeggerà all'attuale frequenza BPM, le barre di dinamica sopra le tracce attive indicheranno il livello di riproduzione nelle tracce corrispondenti ed il parametro MEAS indicherà l'attuale misura durante la riproduzione.
- Modificate le sezioni o altri parametri a seconda delle esigenze durante la riproduzione. Nel modo PATTERN l'attuale sezione continuerà a suonare in "loop" finché non verrà selezionata un'altra sezione o non verrà interrotta la riproduzione.
- Per fermare la riproduzione, premete STOP .

**□ Patch**



MODULO PATTERN

Parametro	Valori	Funzione
① Phrase category		Seleziona la categoria di phrase.
② Phrase number		Seleziona il numero di phrase.
③ Note shift	-99 ... +99	Sposta la tonalità della phrase attualmente selezionata in base al numero di semitoni specificato.
④ BPM	25 ... 300	Imposta il tempo per la riproduzione del pattern.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. Il numero di traccia può essere selezionato usando questo parametro o con il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Measure		Imposta la locaz. di inizio della riproduz. o ne indica l'attuale locaz.
Length		Visualizza la lunghezza totale del pattern.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Imposta la segnatura del tempo del pattern.
Section	A ... P	Visualizza la sezione attualmente selezionata. La sezione può essere selezionata usando il metodo di tastiera descritto a pag. 28.
Track status	M, S	Indica traccia SOLO o traccia MUTE. Il nr. di traccia illuminato indica la traccia attualmente selezionata.
Phrase name		Indica la phrase attualmente selezionata.

\* Informazioni circa la modifica dei valori, nella sezione Operazioni Base (pag. 26).

E' possibile usare questa videata per creare un pattern (arrangiando le phrase nelle 16 tracce pattern) o per selezionare e riprodurre un pattern esistente.

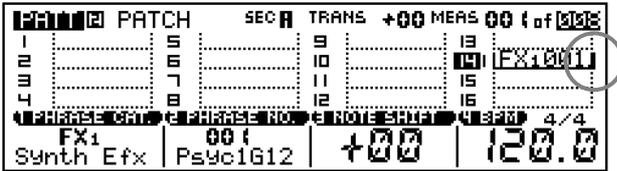
**Creare un pattern**

- ① Dopo aver selezionato nel modo PATTERN lo stile su cui desiderate lavorare, usate il pulsante MODE [PATTERN] per selezionare il modo PATCH. Nell'angolo in alto a sinistra del display LCD apparirà "PATT 2 PATCH".
- ② Selezionate la sezione da programmare usando la tastiera, come descritto a pag. 28.
- ③ Impostate la lunghezza della sezione usando il parametro Length.
- ④ Se desiderate monitorare il suono del pattern mentre lavorate, premete il pulsante PLAY  per avviare la riproduzione. L'indicatore del pulsante PLAY  lampeggerà all'attuale frequenza BPM, le barre di dinamica accanto alle tracce attive, indicheranno il livello di riproduzione nelle tracce corrispondenti e il parametro MEAS indicherà l'attuale misura durante la riproduzione.
- ⑤ Selezionate la traccia a cui desiderate assegnare una phrase, usando la tastiera come descritto a pag.27. Il numero di traccia corrispondente si illuminerà sul display.
- ⑥ Usate le manopole display 1 e 2 per selezionare categoria e numero della phrase che desiderate assegnare alla traccia attuale (i titoli delle phrase sono composti di due parti: un'abbreviazione della categoria a sinistra ed un numero a destra).
- ⑦ Continuate a selezionare le tracce e ad assegnare le phrase finché non avrete completato il pattern.
- ⑧ Premete STOP  per fermare la riproduzione.

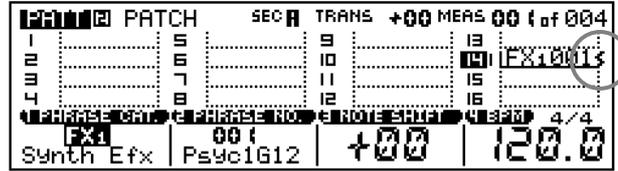
# 1. Riproduzione PATTERN

Ricordate che l'angolo destro della cornice che circonda i nome di phrase nel modo PATCH, indica se la lunghezza della phrase é inferiore o uguale a quella del pattern o se é più lunga del pattern.

**Lunghezza di phrase inferiore o uguale alla lunghezza del pattern.**



**Lunghezza di phrase superiore alla lunghezza del pattern.**



MODO PATTERN

## 2. Registrazione

Benché l'RM1x sia dotato di numerose phrase preset, vi consente anche di registrare delle nuove phrase user. Per eseguire queste registrazioni, potete usare il submodo Phrase Recording (registrazione di phrase).

L'RM1x dispone di due metodi di registrazione principali: realtime (tempo reale) e step.

Con la registrazione realtime, l'RM1x opera come un registratore a nastro registrando i dati di performance mentre vengono eseguiti. Ciò vi consente di catturare tutte le sfumature di un'esecuzione dal vivo.

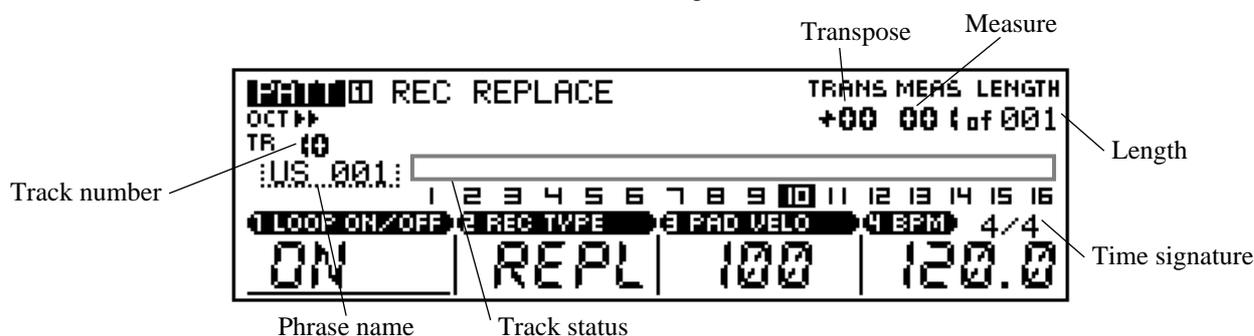
Con la registrazione step, la phrase viene inserita una nota per volta, come quando si scrivono le note su uno spartito. Questo sistema vi consente di creare phrase complesse senza doverle suonare in tempo reale sulla tastiera.

### Preparazione alla Registrazione

- ❶ Entrate nel submodo VOICE e assegnate le voci da usare nella traccia/e che desiderate registrare, come illustrato a pag. 63.
- ❷ Tornate nel modo PATTERN. Anche se è possibile registrare sia nei modi main PATTERN o PATCH,

dovrete iniziare dal modo PATTERN per poter selezionare lo stile da registrare ed il metodo di registrazione (REPLACE, OVERDUB, STEP o GRID — descritti qui di seguito).

- ❸ Usate la manopola display 1 per selezionare lo stile in cui desiderate registrare (sono registrabili solo gli stili user — U01 ... U50).
- ❹ Usate il parametro Length per specificare la lunghezza della phrase da registrare e il parametro Time Signature per selezionare il tempo desiderato. Queste modifiche sono eseguibili solo per pattern "vuoti" (i pattern possono essere cancellati con il job Clear pattern — pag. 98).
- ❺ Premete REC  per entrare nel modo standby di registrazione. L'indicatore del pulsante si illumina e appare il display del modo PATTERN (vedi sotto).
- ❻ Usate la manopola display 2 per selezionare il metodo di registrazione ("REPL" = REPLACE, "OVER" = OVERDUB, "STEP" = STEP, e "GRID" = GRID). Ora potete usare la manopola display 1 per determinare se il pattern suonerà o meno in loop durante la registrazione.



	Parametro	Valori	Funzione
❶	Loop on/off	ON, OFF	Determina il loop del pattern durante la registrazione.
❷	Recording type	Replace (Realtime) Overdub (Realtime) Step (Step) Grid (Step)	Seleziona il metodo di registrazione.
❸	Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... 4	Specifica il valore di dinamica di nota per la tastiera dell'RM1x. Più alto è il valore, più forte è il suono. Sono disponibili anche 4 impostazioni di dinamica "random" (casuale) che producono diversi gradi di variazione dinamica casuale. "RND1" produce la variazione minima e "RND4" produce la variazione massima.
❹	BPM	25 ... 300	Imposta il tempo di riproduzione del pattern.
	Track number	01 ... 16	Visualizza la sezione attualmente selezionata. La sezione può essere selezionata con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro o da tastiera (pag. 27).
	Measure		Imposta la locazione di inizio della registraz. o la locazione attuale.
	Length		Imposta la lunghezza della phrase in unità di misure.
	Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Imposta la segnatura di tempo del pattern.
	Track status		Il numero di traccia illuminato indica la traccia selezionata.
	Phrase name		Indica la phrase attualmente selezionata.

\* Informazioni circa la modifica dei valori, nella sezione Operazioni Base (pag. 26).

## 2. Registrazione

### Tipo di Registrazione

Il modo PATTERN offre quattro tipi di registrazione di phrase: due tipi realtime e due tipi step.

Il tipo REPLACE registra i dati di performance in tempo reale sostituendo qualsiasi dato già presente nella phrase user di destinazione. I nuovi dati sostituiscono i dati precedenti. Questo tipo di registrazione é utile per rifare una phrase di cui non si é soddisfatti o che non é più necessaria (pag. 51).

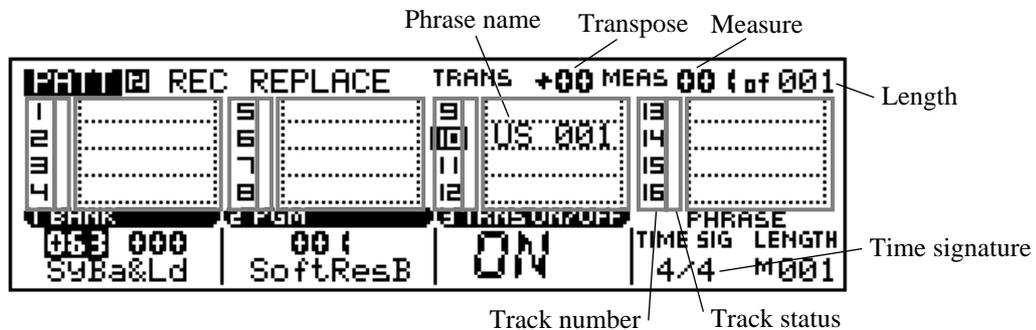
Il tipo OVERDUB - il secondo tipo realtime - registra nella phrase selezionata senza spostare i dati già presenti. E' il metodo da usare per creare phrase complesse con più sovrapposizioni (pag. 51).

Il tipo STEP vi consente di creare la vostra performance "scrivendola" un evento per volta. E' un metodo di

registrazione non in tempo reale, simile alla scrittura delle note su una partitura. Questo metodo consente l'"overdubbing" (sovrapposizione) poiché gli eventi non vengono rimossi se non li cancellate esplicitamente (pag.52) .

Il tipo GRID consente di registrare phrase di una misura inserendo note su una "griglia" (grid) di nota da 1/16 formata dai tasti bianchi della tastiera dell'RM1x. E' possibile inserire intonazione, tempo di gate e dinamica di ogni nota usando le manopole display (pag. 54)

Se avete già selezionato nel modo PATTERN lo stile da registrare ed il metodo di registrazione, potete accedere al modo record ready direttamente dal display PATCH. In questo caso il display PATCH apparirà come illustrato qui di seguito.



Parametro	Valori	Funzione
Bank MSB / LSB		Seleziona il banco della voce da utilizzare per suonare la phrase. Consultate l'opuscolo List Book in dotazione.
Program number		Seleziona la voce da usare per suonare la phrase. Consultate l'opuscolo List Book in dotazione.
Transpose on/off		Attiva/ disattiva la trasposizione.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. Il numero di traccia può essere selezionato usando questo parametro o il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o il metodo di tastiera descritto a pag. 27.
Measure		Imposta la locazione di inizio della registraz. o indica quella attuale.
Length	001 ... 256	Indica la lunghezza della phrase in unità di misure.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Indica la segnatura di tempo del pattern.
Track status	M, S	Indica traccia SOLO o traccia MUTE. Il numero di traccia illuminato indica la traccia selezionata.
Phrase name		Indica la phrase attualmente selezionata. Il numero viene selezionato nella videata PATCH (pag. 47) E' possibile usare il pattern job Phrase Name per assegnare un nome alla phrase (pag. 95)

\* Informazioni circa la modifica dei valori, nella sezione Operazioni Base (pag.26).

## ☐ Registrazione Realtime (Replace, Overdub)

Questo metodo di registrazione viene usato per inserire la phrase in tempo reale. E' possibile inserire la phrase sia dalla microtastiera sia da una tastiera MIDI esterna o da altre unità MIDI similari. E' anche possibile registrare (copiare) una phrase da un computer o da un altro sequencer.

Il modo PATTERN dispone di due metodi di registrazione di phrase in tempo reale: REPLACE e OVERDUB.

Potete usare il metodo REPLACE per creare una nuova phrase o per riprogrammare una phrase esistente. Questo metodo cancella qualsiasi dato preesistente nella phrase selezionata.

Potete usare OVERDUB per aggiungere (miscelare) nuovi dati nei dati di phrase già esistenti. Ciò vi consente di creare phrase complesse e con più sovrapposizioni (multilayer).

- ❶ Dopo aver completato la procedura di "Preparazione alla registrazione" sopra descritta, selezionate la traccia da registrare usando la tastiera dell'RM1x come descritto a pag. 27.
- ❷ Impostate il BPM sul valore a cui desiderate registrare. Talvolta è più semplice impostare un tempo più lento per la registrazione realtime ed avere così più tempo per inserire i dati.
- ❸ Premete il pulsante PLAY  per iniziare la registrazione. Il metronomo suonerà e avrete un count-in di una misura prima che venga registrata la prima misura. Il count-in è indicato anche dai numeri negativi nel parametro "MEAS". Suonate la parte desiderata usando la tastiera dell'RM1x o una tastiera MIDI esterna.
- ❹ Per fermare la registrazione, premete il pulsante STOP . Il normale modo PATTERN play viene rifelezionato automaticamente quando fermate la registrazione e vi riporta all'inizio del pattern (prima misura).
- ❺ Ripetete i punti da 1 a 4 per registrare altre tracce, come desiderato.  
Se inserite una nota inesatta, potete rimuoverla successivamente, tenendo premuto il pulsante [SHIFT] insieme allo stesso tasto della nota. Tenete premuti entrambi i pulsanti quando la registrazione raggiunge il punto in cui è stata inserita la nota originale (errata).

- note**
- Per cancellare la registrazione appena eseguita, potete utilizzare il pattern job 00 (Undo/ Redo). In questo modo potrete recuperare i dati che avete inavvertitamente sovrainciso (pag.82).
  - Ricordate di impostare gli altri parametri necessari prima di iniziare la registrazione (es. BPM, click beat, click mode e recording count; vedi pag. 133).
  - Per registrare i reali valori di dinamica, inserite i dati da una tastiera MIDI esterna.

## □ Registrazione Step

Potete usare questo metodo di registrazione per registrare una nota per volta, impostando valori appropriati per ogni nota, come lunghezza, dinamica, etc..

Quando EVENT TYPE = Note:

Quando EVENT TYPE = PB:

Quando EVENT TYPE = CC:

Parametro	Valori	Funzione
① Pointer		Attuale posizione della nota.
② Step	0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0480, 0960, 1920	"Dimensioni" della registrazione step attuale. Determina a quale posizione avanzerà il puntatore dopo l'inserimento di una nota.
③ Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... 4	Il valore di dinamica della nota da inserire.
④ Value	-8192 ... +8191 (EVENT TYPE=PB), 000 ... 127 (EVENT TYPE=CC), PAD	Specifica il valore per i tipi di evento (event type) diversi da "Note". Questo parametro appare solo quando è selezionato un tipo di evento diverso da "Note". Premete [ENTER] per inserire il valore specificato.
④ Gate time	001 ... 200	La lunghezza della nota inserita. Utilizzato per produrre legato, staccato ed altri effetti.
<input type="checkbox"/> F1 Rest		Inserisce una pausa lunga come la nota attuale, nella posizione del puntatore.
<input type="checkbox"/> F2 Tie		Allunga la nota precedentemente inserita "legandola" ad un'altra nota della stessa lunghezza e intonazione.
<input type="checkbox"/> F3 Delete		Cancella la nota o l'accordo nella posizione del puntatore di nota.
<input type="checkbox"/> F4 BkDelete		Sposta il puntatore di nota indietro per una lunghezza pari a quella della nota selezionata e cancella la nota o l'accordo corrispondente.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La traccia può essere selezionata usando questo parametro o il metodo di tastiera illustrato a pag. 27.
Event type	Note, PB, CC[000] ... CC[119]	Specifica il tipo di evento da inserire.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Indica la segnatura di tempo del pattern.

\* Informazioni circa la modifica dei valori, nella sezione Operazioni Base (pag.26).

- ❶ Al termine della procedura di “Preparazione alla Registrazione” già descritta, selezionate la traccia da registrare usando la tastiera dell'RM1x (pag.27).
- ❷ Premete il pulsante PLAY  per iniziare a registrare. Apparirà il display STEP record sopra illustrato.
- ❸ Usate le manopole display per impostare i parametri STEP, PAD VELO e GATE TIME.
- ❹ Inserite una nota.  
Una volta specificati i parametri di nota, potete inserire la nota semplicemente suonando il tasto appropriato sulla tastiera dell'RM1x (o su una tastiera MIDI esterna). Un punto corrispondente alla nota inserita apparirà sul display di nota ed il puntatore di nota avanzerà alla posizione della nota successiva.  
Gli accordi possono essere inseriti riportando il puntatore di nota su una nota ed inserendone un'altra nella stessa locazione (questa operazione può essere ripetuta più volte). Vedi “Spostarsi nel Display di Nota”, qui di seguito.  
Durante la registrazione STEP, potete premere il pulsante PLAY  per avviare la riproduzione e monitorare ciò che state registrando.
- ❺ Ripetete i punti 3 e 4 fino a completare la traccia. Premete STOP  per fermare la registrazione.

- note** • Con la registrazione step, la registrazione della nota avviene quando rilasciate il tasto/i, non quando lo premete. Ciò facilita l'inserimento di un accordo a blocchi: potete estrarre le note una ad una e poi rilasciarle tutte simultaneamente.

### Il Display di Nota (note)

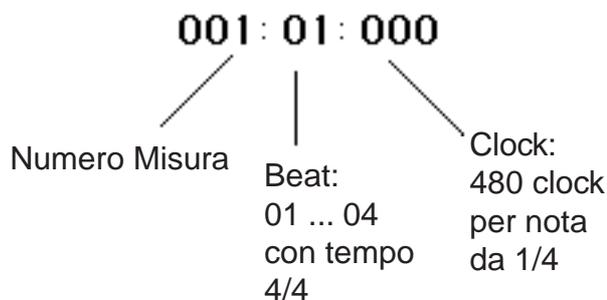
Il display di nota visualizza dati fino a quattro note da 1/4 simultaneamente (cioè una misura con tempo di 4/4). Ogni triangolo nel display equivale ad uno step di nota da 1/32. Se la segnatura del tempo selezionata è superiore a quattro note da 1/4 per misura, il display scorrerà per visualizzare le rimanenti note.

### Spostarsi nel Display di Nota

Usate la manopola Display 1 per spostare il puntatore di nota nella posizione in cui desiderate inserire una nota o su una nota che desiderate cancellare. Quando il puntatore di nota si sposta su un simbolo di nota esistente, sentirete la nota o l'accordo corrispondente. Quando spostate il puntatore di nota oltre la fine del display di nota, apparirà la misura successiva. Se vi spostate oltre l'ultima misura nella phrase, apparirà la prima misura della phrase.

### Il Display Numerico POINTER

L'area POINTER del display di registrazione step visualizza l'attuale posizione del puntatore (pointer) di nota in unità di misure, battute di nota da 1/4 e clock (480 clock per una nota da 1/4). Se non siete certi della misura che state vedendo sul display di nota durante la registrazione, verificatela sul display POINTER.



### Inserimento PAD di valori non di nota

Quando durante la registrazione step, viene selezionato un tipo di evento diverso da “Note”, i valori possono essere inseriti con la tastiera dell'RM1x se il parametro VALUE è impostato su PAD.

#### • Eventi PB

Quando è selezionato un tipo di evento Pitch Bend (PB), alla tastiera dell'RM1x è assegnata l'estensione totale del parametro (-8192 ... +8191).

Tenendo premuto il pulsante [OCT UP], premendo il tasto all'estrema sinistra, si inserisce il valore “±0000” ed ogni tasto a destra aumenta il valore di circa 341 per semitono. Il tasto all'estrema destra inserisce il valore “+8191.” Tenendo premuto il pulsante [OCT DOWN], premendo il pulsante all'estrema destra, si inserisce il valore “±0000” e ogni tasto a sinistra diminuisce il valore di circa 341 per semitono. Il tasto all'estrema sinistra inserisce il valore di “-8192.”

La tastiera può essere usata senza premere il pulsante [OCT UP] o [OCT DOWN] ma, in questo caso, il tasto centrale produce un valore di “±0000” mentre i tasti a sinistra e a destra diminuiscono ed aumentano rispettivamente il valore di circa 341 per semitono.

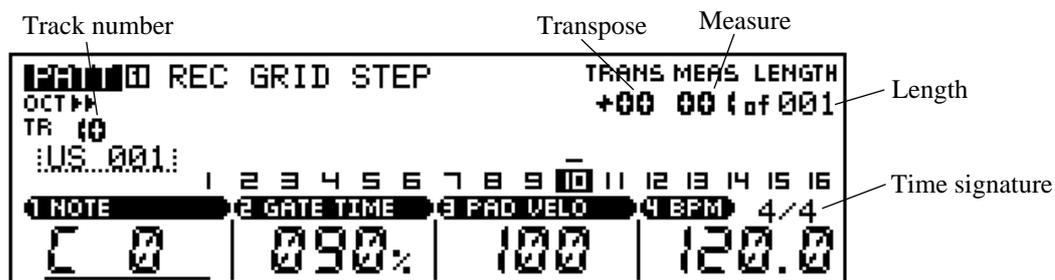
Il tasto all'estrema sinistra inserisce “-4096” mentre il tasto all'estrema destra inserisce “+4096.”

#### • Eventi CC

Quando viene selezionato un tipo di evento di Control Change (CC) e il parametro VALUE è impostato su PAD, alla tastiera dell'RM1x viene assegnata l'estensione totale del parametro (1000 ... 127). Il tasto all'estrema sinistra inserisce un valore di “000” ed ogni tasto a destra aumenta il valore di 5 o 6 per semitono. Il tasto all'estrema destra inserisce il valore di “127.”

## □ Registrazione Step (Grid)

Il modo di registrazione GRID consente di registrare, in modo semplice e veloce, phrase di una misura usando una “grid” (griglia) di nota da 1/16 formata dai tasti bianchi della tastiera dell’RM1x.



Parametro	Valori	Funzione
1 Note	C-2 ... G8	Specifica l'intonazione della nota da inserire.
2 Gate time	001% ... 999%	Lunghezza della nota inserita. Usata per produrre legato, staccato, ed altri effetti.
3 Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Valore di dinamica della nota da inserire.
4 BPM	025 ... 300	Imposta la % BPM a cui il pattern suonerà durante la registrazione.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Measure		Indica la locazione di inizio della riproduzione oppure visualizza l'attuale locazione della riproduzione.
Length		Indica la lunghezza della phrase in unità di misure.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Indica la segnatura del tempo del pattern.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base a pag.26.

1 Dopo aver completato la procedura di “Preparazione alla registrazione” sopra descritta, selezionate la traccia da registrare, usando la tastiera dell’RM1x, come descritto a pag. 27.

2 Premete il pulsante PLAY per avviare la registrazione. Apparirà il display di registrazione GRID sopra illustrato.

3 Usate le manopole Display per impostare come richiesto i parametri NOTE (intonazione), GATE TIME e PAD VELO. Il parametro NOTE può essere impostato anche premendo il tasto corrispondente sulla tastiera dell’RM1x, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

4 Inserite una nota.  
Una volta specificati i parametri di nota, è possibile inserire le note a qualsiasi posizione di nota da 1/16, all’interno del pattern di una misura, premendo semplicemente il tasto bianco corrispondente sulla tastiera dell’RM1x. Ognuno dei 16 tasti bianchi

corrisponde ad una nota da 1/16. Quando viene inserita una nota sulla griglia, il LED del tasto corrispondente si illumina. Le note possono essere “cancellate” semplicemente premendo una seconda volta il tasto bianco appropriato in modo che l’indicatore si spenga.

I LED dei tasti indicheranno solo le note con l’intonazione attualmente specificata. Gli accordi possono essere inseriti semplicemente inserendo un’altra nota con intonazione diversa alla stessa locazione. Se viene specificata una segnatura di tempo dispari come 5/4, è possibile usare i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per spostare la griglia in modo che siano accessibili ulteriori posizioni di nota. Durante la registrazione GRID, è possibile premere il pulsante PLAY per avviare la riproduzione e monitorare il materiale registrato.

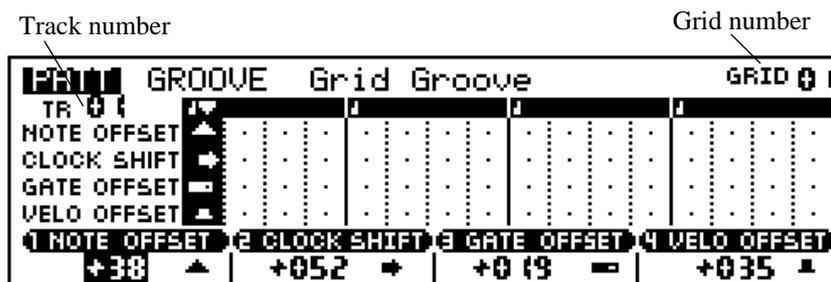
5 Ripetete i punti 3 e 4 fino a completare la traccia e premete poi il pulsante STOP per fermare la registrazione.

## 3. Groove

### □ Grid Groove

La funzione Grid Groove dell'RM1x consente di regolare intonazione, tempo, lunghezza e dinamica delle note di una specifica traccia usando una griglia (grid) di nota da 1/16 di una misura, per creare "groove" impossibili da ottenere con una programmazione precisa come quella di un sequencer. La funzione Grid Groove influenza la riproduzione di pattern e arpeggi senza realmente modificare i dati di sequenza. Le impostazioni Grid Groove verranno conservate in memoria per ogni stile user ma se applicate ad uno stile preset andranno perdute non appena verrà selezionato uno stile diverso.

- note** • Quando è visualizzato il display GRID GROOVE, suonando la tastiera dell'RM1x non verrà prodotto alcun suono e non sarà possibile modificare le assegnazioni di traccia solo.



Parametro	Valori	Funzione
1 Note offset	-99 ... 00 ... +99	Alza o abbassa l'intonazione della nota/e selezionata con incrementi di centesimi.
2 Clock shift	-120 ... 000 ... +120	Sposta il tempo della nota/e selezionata in avanti o indietro con incrementi di clock.
3 Gate offset	-120 ... 000 ... +120	Allunga o accorcia la nota/e selezionata.
4 Velocity offset	-127 ... 00 ... +127	Aumenta o diminuisce la dinamica della nota/e selezionata.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo di tastiera illustrato a pag. 27.
Grid number	-36 ... +36	Visualizza il numero di griglia.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base a pag.26.

- 1 Dal modo PATTERN o PATCH, premete il pulsante SUBMODE [GROOVE] per accedere al display Grid Groove.
  - 2 Premete il pulsante PLAY [▶] per avviare la riproduzione del pattern, se desiderate monitorarla mentre impostate il groove.
  - 3 Selezionate la traccia su cui desiderate lavorare, usando la tastiera dell'RM1x (vedi pag. 27).
  - 4 Usate i tasti bianchi della tastiera dell'RM1x per selezionare la posizione di nota che desiderate regolare. Per selezionare le posizioni delle note potete usare anche il parametro GRID nell'angolo in alto a destra del display. Le posizioni di nota selezionate saranno illuminate sulla griglia del display LCD e gli indicatori sui tasti corrispondenti della tastiera si illumineranno. Ogni tasto bianco corrisponde ad una locazione di nota da 1/16 in un groove di 1 misura. Premendo lo stesso tasto si alterna tra on/off della posizione della nota corrispondente. È possibile anche selezionare una posizione di singola nota e deselegionare tutte le altre simultaneamente, premendo un tasto bianco tenendo premuto il pulsante [SHIFT].
  - 5 Regolate i parametri groove per le posizioni di nota selezionate, usando le manopole NOTE OFFSET, CLOCK SHIFT, GATE OFFSET e VELO OFFSET. Le icone indicheranno la direzione di offset ed il grado di offset applicato. Se il pattern è più lungo di una misura, le impostazioni groove influenzeranno anche le altre misure del pattern.
- note** • Quando il pattern a cui è applicata Grid Groove ha una segnatura di tempo più lunga di 4 battute (es. 6/4, 12/8), la 5a battuta viene influenzata come la 1a sul display Grid Groove, la 6a battuta corrisponde alla 2a battuta sul display e così via.

#### **Registrazione delle impostazioni Grid Groove**

Le impostazioni grid groove possono essere miscelate nei dati sequence, come indicato qui di seguito.

- ❶ Effettuate le impostazioni Grid Groove come sopra descritto.
- ❷ Premete il pulsante [PATTERN] per accedere al modo di riproduzione Pattern.
- ❸ Premete il pulsante REC  per attivare il modo standby di registrazione.
- ❹ Impostate il parametro REC TYPE su "OVERDUB."
- ❺ Premete il pulsante PLAY  per avviare la registrazione. Non è necessario registrare nuovi dati; l'impostazione di grid groove verrà registrata automaticamente
- ❻ Premete il pulsante STOP  per fermare la registrazione dopo che il pattern è stato suonato una volta interamente. Le impostazioni Grid Groove saranno inizializzate automaticamente quando verrà fermata la registrazione.

## 4. Play FX

Il submodo PLAY FX consente di regolare una serie di parametri di riproduzione di pattern per modificare il suono ed il sapore del pattern senza influenzare i dati sequence. Le impostazioni PLAY FX influenzano la riproduzione sia del pattern che dell'arpeggio. Oltre ai parametri di tempo ed articolazione come beat stretch, clock shift, gate time e velocity offset, il submodo PLAY FX include una funzione Harmonize che consente di ottenere, effetti parallel harmony, unison harmony e octave harmony per offrire un'ancora maggiore flessibilità al suono.

Ogni stile incorpora le proprie impostazioni PLAY FX. Quando cambiate stile, si attivano automaticamente le impostazioni del nuovo stile. Ricordate che le impostazioni PLAY FX influenzano tutte le 16 sezioni dello stile.

E' possibile continuare a suonare il pattern selezionato mentre si lavora nel submodo PLAY FX. I pulsanti Sequencer (  ,  ,  ,  ) continuano a funzionare. Potrete così monitorare il risultato delle vostre modifiche mentre le eseguite.

### Harmonize

La funzione Harmonize aggiunge grande flessibilità agli effetti dell'RM1x consentendo un'armonizzazione globale per creare effetti deliberatamente fuori fase, armonie di ottava e due linee aggiuntive di armonie parallele.

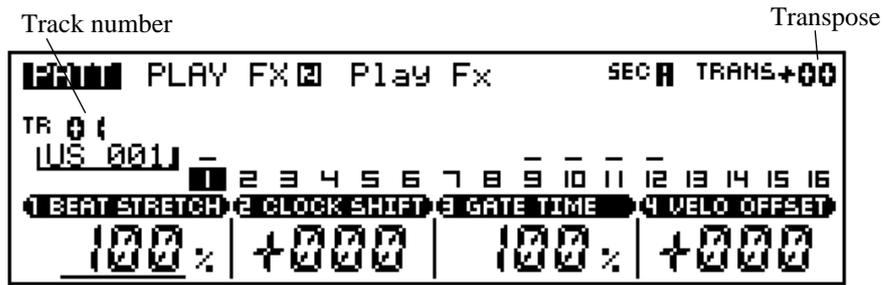
Le impostazioni Harmonize verranno singolarmente conservate in memoria per ogni stile user ma, se applicate ad uno stile preset, andranno perdute non appena verrà selezionato uno stile diverso.



	Parametro	Valori	Funzione
 1	Unison	OFF, x2 ... x8	Specifica il numero di note unisono da suonare (con la stessa intonazione). Può essere usato per rendere più corposo il suono e produrre effetti deliberatamente fuori fase.
 2	Octaver	-10 ... OFF ... +10	Produce una linea armonica di un'ottava al numero di ottave specificato sopra o sotto le note originali.
 3	Harmonize 1	-99 ... OFF ... +99	Produce una linea armonica parallela al numero di semitoni specificato sopra o sotto le note originali.
 4	Harmonize 2	-99 ... OFF ... +99	Produce una linea armonica parallela al numero di semitoni specificato sopra o sotto le note originali.
	Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere effettuata con questo parametro o usando il metodo di tastiera illustrato a pag. 27.
	Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo di tastiera descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, consultate la sezione Operazioni Base a pag.26.

□ Play Fx



1

2

3

4

Parametro	Valori	Funzione
Beat stretch	25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%	Regola proporzionalmente la lunghezza di riproduzione delle phrase sulla traccia. Se il meter é impostato su 4/4, ad esempio, impostando scale time su 50% si comprime il meter a 2/4 mentre impostandolo su 75% lo si comprime a 3/4. Un'impostazione di scale time del 150% espande il meter a 6/4 mentre un'impostazione del 200% lo espande a 8/4. Anche il tempo della nota cambia di conseguenza. Ad un'impostazione del 50%, una nota da 1/4 nella phrase originale viene convertita in una nota da 1/8; al 66% diventa una terzina di nota da 1/4, al 75% una nota puntata da 1/8; al 150% una nota puntata da 1/4 e al 200% una nota da 1/2. Questa funzione facilita l'impostazione di ritmi complessi all'interno dei pattern.
Clock shift	-480 ... 0 ... +480	Sposta il tempo di riproduzione con incrementi di ciclo di clock. Vedi sotto per maggiori informazioni.
Gate time	000% ... 100% ... 200%	Modificatore di gate-time (tempo di gate) usato per regolare i tempi di gate originali. Vedi sotto per maggiori informazioni.
Velocity offset	-127 ... 0 ... 127	Valore offset applicato alle dinamiche originali. Vedi sotto.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo di tastiera illustrato a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo da tastiera illustrato a pag. 27.

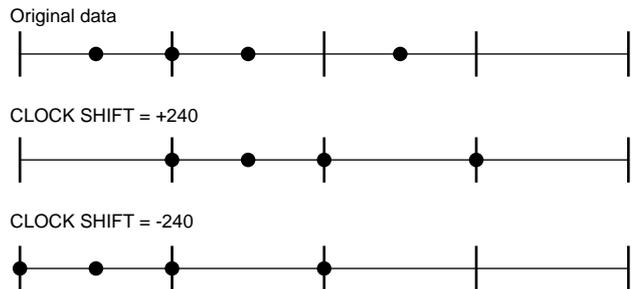
\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

**Clock shift**

E' possibile usare questo parametro per spostare il tempo di riproduzione del numero di cicli di clock specificato.

Sull'RM1x un ciclo di clock equivale a 1/480 di una nota da 1/4.

Un valore negativo sposta il tempo indietro (verso l'inizio della song) mentre un valore positivo lo sposta in avanti. Un'impostazione di +480, ad esempio, ritarderà di una battuta il tempo di riproduzione.



**note** • Non é possibile spostare il tempo di riproduzione indietro oltre il punto di inizio originale della song. Se impostate il valore su -300, ad esempio, tutti i dati di song nei primi 300 cicli di clock della registrazione, verranno riportati esattamente al punto di inizio.

### Gate time

Questo valore regola i tempi di gate delle note sulla traccia. La regolazione viene eseguita moltiplicando il tempo di gate originale per il valore di modifica (%).

Il tempo di gate denota la lunghezza di tempo per cui viene tenuta una nota. Per voci non percussive, il tempo di gate equivale alla lunghezza del tempo di riproduzione.

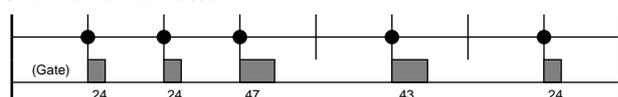
Se impostate questo valore su 100%, verranno usati i tempi di gate originali. Impostando un valore inferiore a 100%, i tempi di gate si abbasseranno mentre con valori superiori aumenteranno.

Se viene impostato un valore di tempo di gate inferiore a 1, l'RM1x userà un valore di 1.

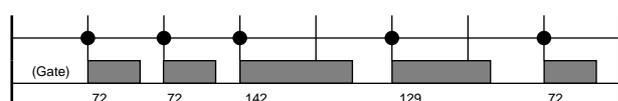
Original data



Gate time modifier = 50%



Gate-time modifier = 150%

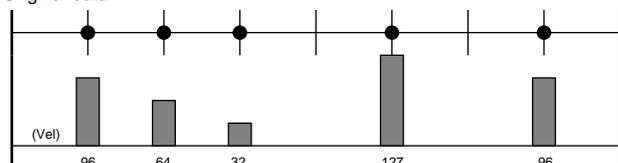


### Velocity offset

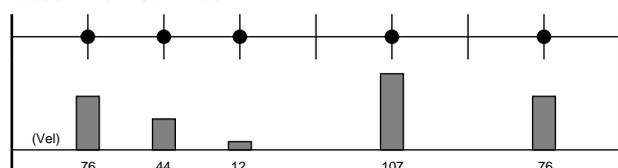
Potete usare questo parametro per applicare un offset ai valori di dinamica della traccia.

Valori positivi aumentano la dinamica di riproduzione mentre valori negativi la diminuiscono.

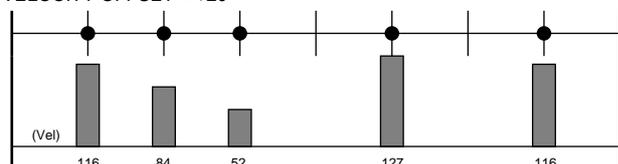
Original data



VELOCITY OFFSET = -20



VELOCITY OFFSET = +20



### Registrazione delle impostazioni PLAY FX

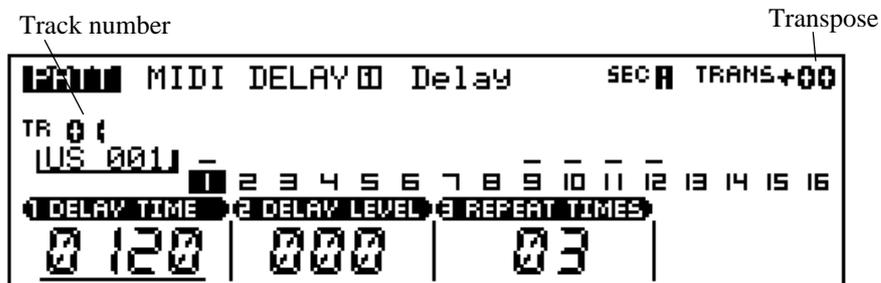
Le impostazioni grid groove possono essere unite ai dati sequence, come indicato qui di seguito.

- ❶ Effettuate le impostazioni PLAY FX come illustrato.
- ❷ Premete il pulsante [PATTERN] per accedere al modo di riproduzione Pattern.
- ❸ Premete il pulsante REC  per accedere al modo di standby di registrazione.
- ❹ Impostate il parametro REC TYPE su "OVERDUB."
- ❺ Premete il pulsante PLAY  per avviare la registrazione. Non è necessario registrare realmente dei dati; l'impostazione grid groove verrà registrata automaticamente.
- ❻ Premete il pulsante STOP  per fermare la registrazione dopo che il pattern ha suonato una volta per intero. Le impostazioni PLAY FX verranno inizializzate automaticamente quando si fermerà la registrazione.

## 5. MIDI delay

Il submodo MIDI Delay crea effetti di delay simili a quelli creati dalle unità effetti delay convenzionali. In questo caso però i delay vengono creati manipolando i dati di nota MIDI anziché il segnale audio.

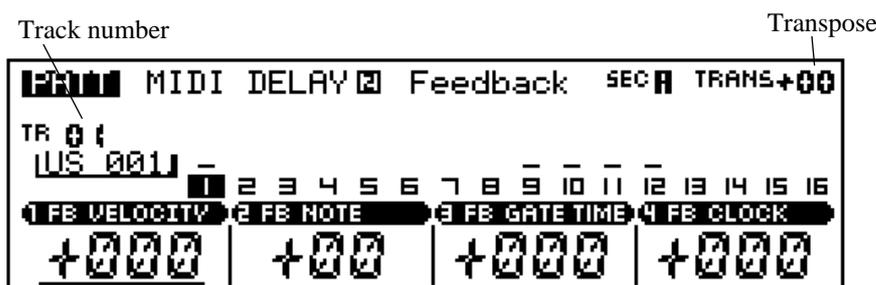
### □ Delay



Parametro	Valori	Funzione
1 Delay time	0030, 0040, 0060, 0080, 0120, 0160, 0240, 0320, 0360, 0480, 0720, 0960, 1920 (0030 ... 1920)	Specifica la lunghezza del delay. Ricordate che i valori non cambiano in modo continuo quando si usa la manopola Display 1. Il tempo di delay può essere regolato con incrementi di un'unità da 0030 a 1920 spostando il cursore sul parametro DELAY TIME ed usando i pulsanti [NO -1]/[YES +1]. I valori corrispondono ai clock MIDI (480 clock per nota da 1/4); un'impostazione di "120" produce quindi un delay di nota da 1/16, un'impostazione di "240" un delay di nota da 1/8, etc.
2 Delay level	000 ... 127	Specifica il livello (volume) del suono di delay in unità percentuale. Maggiore è il valore e maggiore è il volume del suono di delay.
3 Repeat times	00 ... 64	Imposta il numero di ripetizioni del delay. Un'impostazione di "3," ad esempio, produce 3 ripetizioni.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## Feedback



	Parametro	Valori	Funzione
1	Feedback velocity	-127 ... 000 ... +127	Imposta in offset la dinamica delle note con delay influenzando così il livello del suono di delay. Impostando in offset la dinamica di feedback della nota con delay, questo parametro influenza il livello del suono di delay ed il modo in cui decadono le ripetizioni. Valori positivi producono un livello di ripetizione crescente mentre valori negativi producono un livello di ripetizione decrescente.
2	Feedback note	-24 ... 00 ... +24, RND	Imposta in offset l'intonazione delle note con delay in modo che ogni ripetizione abbia un'intonazione diversa. Regolando un valore di FB NOTE appropriato, è possibile produrre delay che suonano come glissando o arpeggi. Ogni incremento corrisponde ad un semitono. "RND" produce ripetizioni di delay con intonazione casuale.
3	Feedback gate time	-100 ... 000 ... +100	Imposta in offset il tempo di gate delle note con delay in base alla percentuale specificata; in questo modo le note ripetute diventano più lunghe o più corte. Valori positivi producono note ripetute gradualmente più lunghe; valori negativi hanno l'effetto opposto.
4	Feedback clock	-100 ... 000 ... +100	Imposta in offset il tempo delle note con delay in incrementi di clock. Impostazioni positive producono un tempo di delay sempre più lungo da una ripetizione all'altra; valori negativi hanno l'effetto opposto.
	Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

### Registrazione delle impostazioni MIDI delay

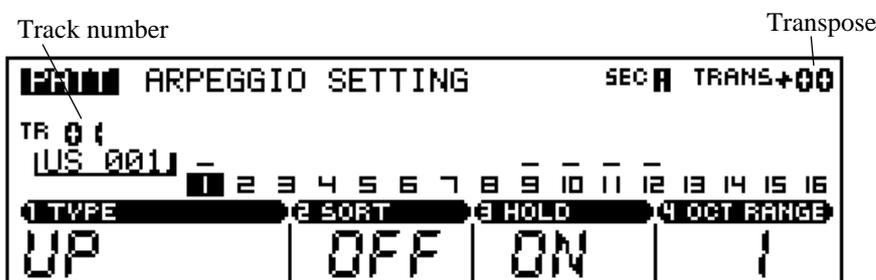
Le impostazioni MIDI delay possono essere unite ai dati sequence come illustrato qui di seguito.

- 1 Effettuate le impostazioni MIDI delay come illustrato.
- 2 Premete il pulsante [PATTERN] per accedere al modo di riproduzione Pattern.
- 3 Premete il pulsante REC  per attivare il modo di standby di registrazione.
- 4 Impostate il parametro REC TYPE su "OVERDUB."
- 5 Premete il pulsante PLAY  per avviare la registrazione. Non è necessario registrare davvero dei nuovi dati; l'impostazione di MIDI delay viene registrata automaticamente.
- 6 Premete il pulsante STOP  per fermare la registrazione dopo che il pattern è stato riprodotto per intero. L'impostazione di livello di MIDI delay verrà impostata automaticamente su 0 quando si interromperà la registrazione.

## 6. Arpeggio

Questo submodo può essere usato per creare semplici arpeggi automatici basati sulle note suonate sulla tastiera dell'RM1x.

### □ Impostazione di Arpeggio



1

Parametro	Valori	Funzione
Type	OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM	Specifica il tipo di arpeggio. Normalmente l'arpeggio suona in base all'ordine con cui sono premuti i tasti. Quando però il parametro SORT (vedi sotto) è regolato su "ON", l'arpeggio suonerà in base al TYPE (tipo) selezionato, indipendentemente dall'ordine con cui sono premuti i tasti. "UP" produce un arpeggio ascendente. "DOWN" produce un arpeggio discendente. "ALTER1" e "ALTER2" producono tipi diversi di arpeggio alternato. "RANDOM" produce un arpeggio casuale.
Sort	ON, OFF	Determina se le note dell'arpeggio verranno "estratte" o meno in base al tipo di arpeggio selezionato (TYPE, vedi sopra).
Hold	ON, OFF	Determina se l'arpeggio continuerà o meno a suonare quando vengono rilasciate le note. Quando questo parametro è "ON", l'arpeggio continuerà a suonare quando le note suonate sulla tastiera dell'RM1x o su una tastiera esterna, vengono rilasciate. Quando è regolato su "OFF", l'arpeggio si interromperà non appena verranno rilasciate le note.
Octave range	1 ... 4	Specifica l'estensione di ottave coperta dall'arpeggio. Quando è regolato su "1", l'arpeggio includerà solo le note suonate sulla tastiera. Quando è regolato su "2", "3", o "4", l'arpeggio si estenderà automaticamente per coprire il numero di ottave specificato.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## 7. Voice

E' possibile usare il submodo Voice per impostare vari parametri (come voce, pan, volume, effetti) per ognuna delle tracce pattern. I valori di voce sono impostabili separatamente per ogni stile. I valori influenzano tutte le sezioni (da A a P) dello stile. Per informazioni generali circa voci ed effetti, fate riferimento al Capitolo 1 (pagg. 37, 39).

**note** • I pulsanti di riproduzione (▶, ◻, ◻, ◻/▶) continuano a funzionare durante la regolazione delle impostazioni e consentono quindi di monitorare i risultati delle modifiche eseguite in tempo reale.

### □ Voice Balance



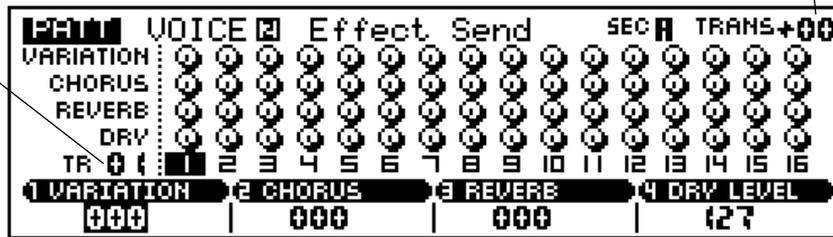
Parametro	Valori	Funzione
1 Bank	(Vedi List Book)	Seleziona il banco voci. Per un elenco completo delle voci dell'RM1x, fate riferimento al List Book in dotazione. Quando appare "**** *Phrase", il numero di bank e program change verrà selezionato in base ai dati della phrase attuale. Quando viene selezionato un altro numero di banco, i numeri bank e program visualizzati verranno usati per tutte le sezioni.
2 Program number	(Vedi List Book)	Seleziona la voce (numero di voce). Per un elenco completo delle voci dell'RM1x, fate riferimento al List Book in dotazione.
3 Pan	Random, L63 ... C ... R63	Imposta il posizionamento del suono per la riproduzione stereo. L63 imposta la posizione a sinistra; R63 a destra. Se impostate il pan su Random, la posizione cambia in modo casuale ogni volta che viene suonata una nuova nota. Il valore di pan cambia durante la riproduzione, in base ai dati di pan MIDI della traccia.
4 Volume	000 ... 127	Imposta il volume del suono. Durante la riproduzione, il volume cambia in base ai dati di volume MIDI della traccia.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## Effect Send

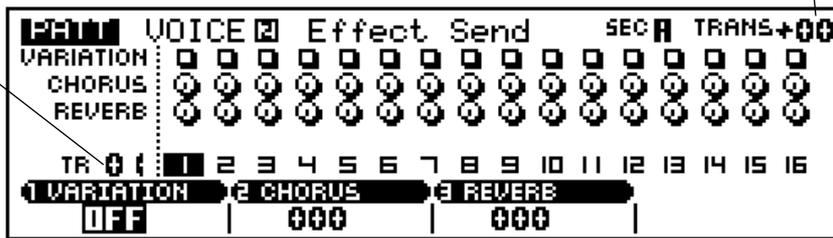
Quando variation connection = System

Track number



Quando variation connection = Insertion

Track number



	Parametro	Valori	Funzione
①	Variation send level (Quando variation connection =System)	000 ... 127	Imposta il livello di segnale per il blocco effetti variation.
①	Variation switch (Quando variation connection =Insertion)	ON, OFF	Seleziona l'uso/ non uso dell'effetto variation. Ricordate che é possibile impostare su ON anche solo una traccia. (Quando il valore é impostato su ON, ogni altra impostazione ON viene regolata su OFF).
②	Chorus send level	000 ... 127	Imposta il livello di segnale per il blocco effetti chorus.
③	Reverb send level	000 ... 127	Imposta il livello di segnale per il blocco effetti riverbero.
④	Dry level (Quando variation connection =System)	000 ... 127	Specifica la quantità inviata alla linea Dry dell'effetto, per ogni traccia. L'impostazione é disponibile solo se l'effetto variation é impostato su System.
	Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
	Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## 8. Voice Edit

E' possibile usare questa pagina per editare le caratteristiche di suono della voce/i suonata sulla traccia selezionata.  
E' possibile effettuare impostazioni di editing separate per ogni traccia.

Le impostazioni non influenzano le voci stesse ma solo la traccia. Se cambia la voce della traccia, le impostazioni restano operative per la nuova voce. Se usate la stessa voce su tracce diverse, con impostazioni di editing diverse, le caratteristiche del suono potrebbero essere molto diverse.

Queste impostazioni sono applicate come offset alle impostazioni interne, originali della voce.

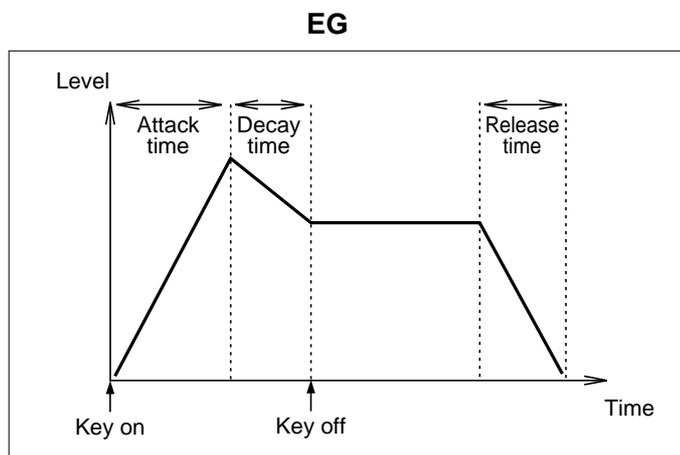
### EG



Parametro	Valori	Funzione
Attack Time	-64 ... 00 ... +63	Imposta il tempo necessario perché il suono raggiunga il picco di volume partendo dal livello iniziale di 0 (al momento in cui il tasto viene suonato per la prima volta). Valori inferiori producono un rapido aumento del volume e valori superiori un aumento graduale.
Decay Time	-64 ... 00 ... +63	Imposta il tempo necessario perché il volume decada dal livello di picco al livello di "sustain". Valori inferiori producono suoni più chiari.
Release Time	-64 ... 00 ... +63	Imposta il tempo necessario perché il volume scenda a 0 seguendo il rilascio "fisico" della nota. Minore è il valore, più velocemente il suono si estingue.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

Questi valori controllano in che modo il volume cambia nel tempo, partendo dal momento in cui la nota viene suonata e finendo al momento in cui il suono termina (ricordate che "EG" significa generatore di involuppo).



## □ Pitch Bend/Portamento



Parametro	Valori	Funzione
① Pitch Bend range	-24 ... 0 ... +24	Imposta l'estensione di modifica di intonazione (pitch change) controllabile dalla manopola PITCH BEND per ogni parte. Con un'impostazione di +12, l'intonazione cambia di un'ottava quando il pitch bend viene alzato o abbassato completamente. Con impostazioni negative, la direzione di pitch change viene invertita.
② Pitch Bend	-8192 ... 0000 ... +8191	Specifica un valore di pitch bend "preset" per la traccia attuale.
③ Portamento Switch on/off	ON, OFF	Specifica se il portamento verrà applicato o meno ad ogni parte. Il Portamento è una funzione che crea una modifica graduale di intonazione tra due note con intonazioni diverse. Non è possibile applicare il Portamento a voci drum o kit SFX.
④ Portamento time	000 ... 127	Specifica la velocità di modifica di intonazione per ogni parte quando Portamento Switch = ON. A valori superiori l'intonazione cambia più lentamente. A valori inferiori, si produce una modifica più veloce.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## □ LFO

L' LFO (Low Frequency Oscillator) dell' RM1x può essere usato per modulare intonazione, frequenza del filtro di cutoff o ampiezza e creare vari effetti di modulazione.



	Parametro	Valori	Funzione
1	LFO rate	-64 ... 00 ... +63	Imposta la velocità dell' LFO. A valori superiori si ottiene una più veloce variazione dell' LFO.
2	Pitch depth	000 ... 127	Imposta la profondità della modulazione di intonazione dell' LFO. Una modulazione periodica di intonazione, produce un effetto di vibrato. Questo parametro determina quanto profondamente l' LFO modula l'intonazione e quindi la profondità del vibrato risultante.
3	Filter depth	000 ... 127	Imposta la profondità di modulazione del filtro LFO. Una modulazione periodica di frequenza di cutoff del filtro produce un effetto tipo pedale wah-wah. Questo parametro determina a quale profondità l' LFO modula la frequenza di cutoff del filtro e quindi la profondità dell'effetto risultante.
4	Amp. depth	000 ... 127	Imposta la profondità di modulazione dell'ampiezza dell' LFO. Una modulazione periodica di ampiezza produce un effetto di tremolo. Questo parametro determina la profondità a cui l' LFO modula l'ampiezza e quindi la profondità del tremolo risultante.
	Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
	Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

Filter



MODULO PATTERN

- 1
- 2

Parametro	Valori	Funzione
Cutoff	-64 ... 0 ... +63	Imposta la frequenza di cutoff del filtro. Per maggiori informazioni, vedi sotto.
Resonance	-64 ... 0 ... +63	Imposta la risonanza del filtro. Per maggiori informazioni, vedi sotto.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag.27.
Transpose	-36 ... 0 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

**Cutoff**

Il valore di CUTOFF imposta la frequenza di cutoff per il filtro passa bassi dell'RM1x. Regolando questo valore si modifica il timbro della voce. Le impostazioni sono memorizzate separatamente per ogni traccia.

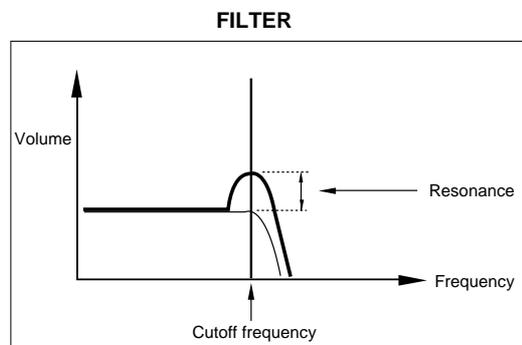
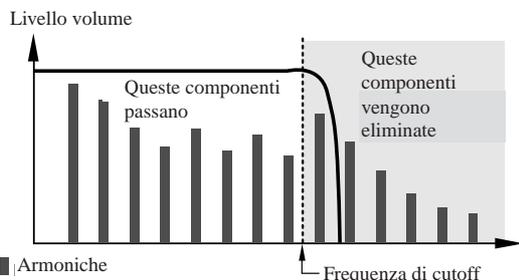
Ricordate che il filtro é di tipo passa bassi: filtra le frequenze sopra (superiori a) il punto di cutoff.

Impostando il cutoff su un valore alto si consentirà il passaggio di armoniche (sovrtoni) di alte frequenze e si otterrà un suono abbastanza brillante, la vera forma d'onda della voce. Impostando il cutoff su un valore basso si escluderanno le armoniche più alte e si otterrà un suono più profondo.

**Resonance**

Il valore RESONANCE imposta la risonanza per il filtro passa-bassi. Come il valore di CUTOFF, l'impostazione RESONANCE influenza il timbro della voce. Ancora una volta potete impostare il valore separatamente per ogni traccia.

Il termine risonanza qui si riferisce all'amplificazione (spinta) applicata alle frequenze vicino al punto di cutoff. Un'esaltazione dei sovrtoni in questa estensione può avere un impatto significativo sul suono. Con regolazioni accurate é possibile ottenere caratteristiche di risonanza molto d'effetto, come la risonanza del corpo di uno strumento a corda o il suono tipico di un sintetizzatore analogico.



# 9. Effect

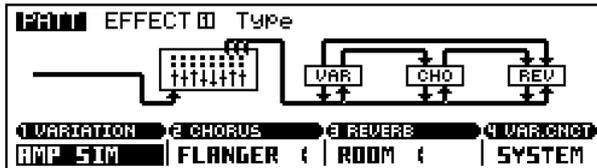
Il submodo Pattern Effects consente di selezionare ed impostare gli effetti applicati al pattern.

L'impostazione di variation connection determina il modo in cui l'RM1x gestisce il processamento degli effetti. Per maggiori informazioni fate riferimento al Capitolo 1 (pag.39).

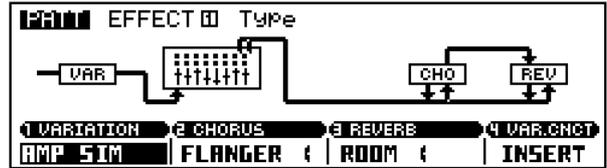
- note** • I pulsanti di riproduzione (▶, ■, ◀, ◀/▶) continuano a funzionare durante la regolazione delle impostazioni e consentono così di monitorare i risultati delle modifiche in tempo reale.

## □ Type

Quando variation connection = System:



Quando variation connection = Insertion:



MODO PATTERN

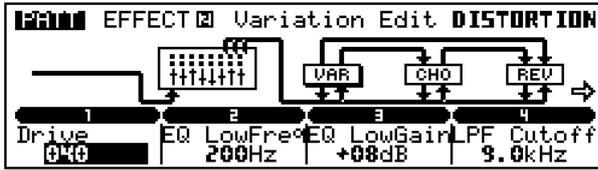
	Parametro	Valori	Funzione
1	Variation type	(Vedi List Book)	Seleziona il tipo di effetto variation. Per un elenco completo dei tipi di effetti dell'RM1x, fate riferimento all'opuscolo List Book in dotazione.
2	Chorus type	(Vedi List Book)	Seleziona il tipo di effetto chorus. Per un elenco completo dei tipi di effetti dell'RM1x, fate riferimento all'opuscolo List Book in dotazione.
3	Reverb type	(Vedi List Book)	Seleziona il tipo di effetto riverbero. Per un elenco completo dei tipi di effetti dell'RM1x, fate riferimento all'opuscolo List Book in dotazione.
4	Variation connection	Insertion, System	Seleziona il modo in cui viene gestito l'effetto variation. Questa impostazione determina se l'effetto variation viene gestito come effetto insertion o come effetto system (vedi figure pagg.40, 41). Se impostate questo valore su Insertion, potete applicare l'effetto variation solo ad una singola traccia. In questo caso potete anche usare un assignable controller per controllare uno dei parametri dell'effetto in tempo reale. Se impostate il valore su System, l'effetto variation funziona come chorus e riverbero, cioè potete applicarlo a tutte le tracce ed impostare i valori per i livelli di mandata e ritorno.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

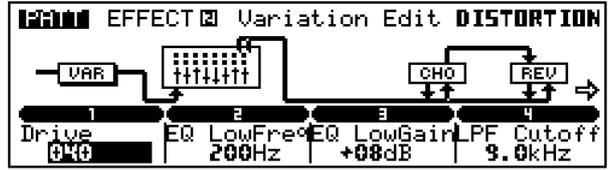
## Variation Edit

pagina1

Quando variation connection = System:



Quando variation connection = Insertion:



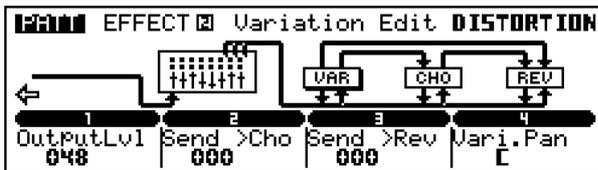
Parametro	Valori	Funzione
(I parametri disponibili variano a seconda del tipo)	(Vedi List Book)	Per un elenco completo dei parametri degli effetti dell'RM1x, fate riferimento all'opuscolo List Book in dotazione.

- 1
- 2
- 3
- 4

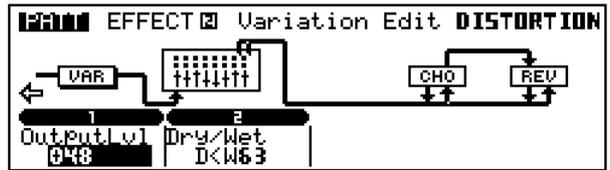
\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

pagina2

Quando variation connection = System:



Quando variation connection = Insertion:



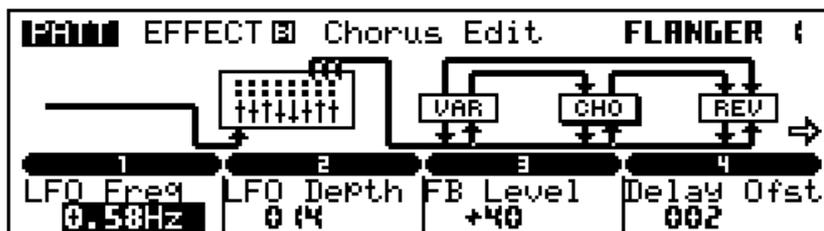
Parametro	Valori	Funzione
(I parametri disponibili variano in base al tipo)	(Vedi List Book)	Per un elenco completo dei parametri degli effetti dell'RM1x, fate riferimento all'opuscolo List Book in dotazione.
Send Variation to Chorus	000 ... 127	Imposta il livello su bus dal blocco effetti variation al blocco chorus. L'impostazione appare solo se il tipo variation é impostato su System.
Dry/wet balance	D63>W ... D=W ... D<W63	Imposta il bilanciamento tra suono wet (suono trattato dall'effetto variation) e suono dry (non effettato). L'impostazione appare solo se il tipo variation é regolato su Insertion.
Send Variation to Reverb	000 ... 127	Imposta il livello su bus dal blocco effetti variation al blocco riverbero. L'impostazione appare solo se il tipo variation é regolato su System.
Variation Pan	L63 ... C ... R63	Imposta il posizionamento stereo del segnale dal blocco effetti variation. L'impostazione appare solo se il tipo variation = System.

- 1
- 2
- 2
- 3
- 4

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## □ Chorus Edit

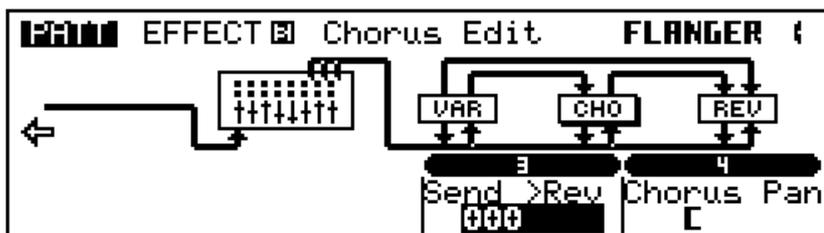
pagina1



Parametro	Valori	Funzione
① LFO Frequency	0.00Hz ... 39.7Hz	Imposta la frequenza di modulazione del delay.
② LFO Depth	000 ... 127	Imposta la profondità di modulazione del delay.
③ FB Level	-63 ... 00 ... +63	Imposta il livello a cui l'uscita del delay viene rinviata all'ingresso (valori negativi invertono la fase).
④ Delay Offset	000 ... 063	Imposta il valore di offset per la modulazione del delay.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

pagina2



Parametro	Valori	Funzione
③ Send Chorus to Reverb	000 ... 127	Imposta il livello su bus dal blocco chorus al blocco riverbero.
④ Chorus Pan	L63 ... C ... R63	Imposta il posizionamento stereo del segnale dal blocco chorus.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## □ Reverb Edit

pagina1



Parametro	Valori	Funzione
① Reverb time	0.3s ... 30s	Imposta la lunghezza del riverbero.
② Diffusion	00 ... 10	Imposta la diffusione del riverbero.
③ InitDelay	00 ... 63	Imposta il tempo di delay fino a raggiungere le prime riflessioni.
④ HPF Cutoff	THRU, 22Hz ... 8.0kHz	Imposta la frequenza a cui il filtro passa alti taglierà i bassi.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).



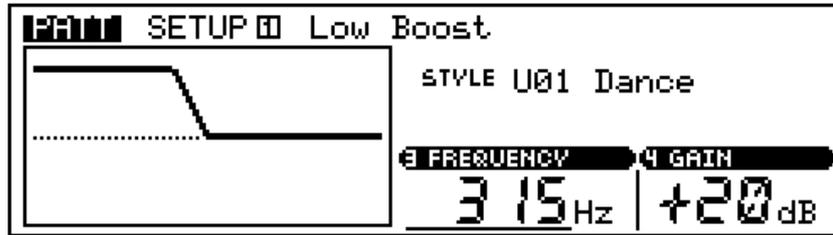
	Parametro	Valori	Funzione
①	LPE Cutoff	1.0Hz ... 18kHz, THRU	Imposta la frequenza a cui il filtro passa bassi taglierà gli alti.
④	Reverb Pan	L63 ... C ... R63	Imposta il posizionamento stereo del segnale dal blocco riverbero.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## 10. Setup

### □ Low Boost

Questa funzione può essere usata per spingere o tagliare le basse frequenze. Cutoff frequency e gain sono entrambi regolabili per consentire la massima flessibilità.

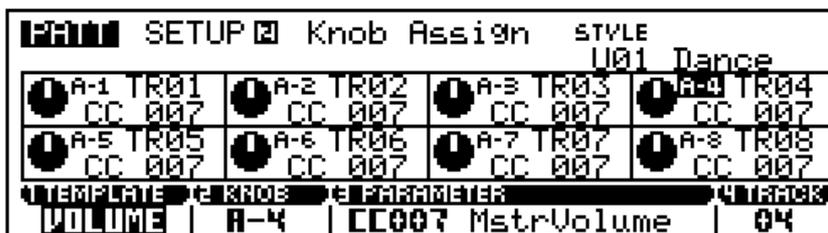


	Parametro	Valori	Funzione
③	Frequency	50Hz ... 2.0KHz	Imposta la frequenza di cutoff dell'equalizzatore low boost.
④	Gain	-24 dB ... 0dB ... +24dB	Imposta la quantità di spinta o taglio delle basse frequenze. Valori positivi spingono i bassi e valori negativi tagliano le basse frequenze.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## Knob Assign

Questa funzione consente di assegnare diversi parametri alle 8 manopole controller realtime dell'RM1x (per informazioni circa le manopole controller, vedi pag.29).



1

2

3

4

Parametro	Valori	Funzione
Template	DEFLT, VOLUME, PAN, REVERB, CHORUS, VARI.,	Questo parametro offre varie assegnazioni di manopola preset, incluse le assegnazioni di default dell'RM1x. L'impostazione "DEFLT" richiama le impostazioni di manopola di default dell'RM1x (corrispondenti alle assegnazioni stampate sul pannello). Il template "VOLUME" assegna ogni manopola al controllo del volume sulla traccia corrispondente – il gruppo "A" controlla le tracce da 1 a 8, il gruppo "B" quelle da 9 a 16. I template "PAN", "REVERB", "CHORUS" e "VARI" assegnano le manopole rispettivamente al controllo di pan, livello di mandata riverbero, livello di mandata chorus e livello di mandata variation sulle tracce corrispondenti.
Knob number	A1 ... A8, B1 ... B8	Seleziona una manopola per l'assegnazione. Le assegnazioni del gruppo "A" (A1...A8) sono selezionate quando l'indicatore del pulsante [KNOB] è illuminato mentre quelle del gruppo "B" (B1...B8) sono selezionate quando l'indicatore del pulsante [KNOB] è spento.
Parameter	DEFLT, CC007, CC010, CC091, CC093, CC094 (CC001 ... CC030, CC032 ... CC119)	Specifica il parametro da assegnare alla manopola selezionata. "DEFLT" è il parametro di default. "CC07" è il volume generale, "CC010" è il pan, "CC091" è il livello di mandata del riverbero, "CC093" è il livello di mandata del chorus, "CC094" è il livello di mandata dell'effetto variation. I valori non cambiano in modo continuo quando si usa la manopola display 3. I parametri possono essere selezionati in incrementi di un'unità da CC001 a CC119, spostando il cursore su PARAMETER e usando i pulsanti [NO -1]/[YES +1].
Track	AUTO, 01 ... 16	Specifica la traccia a cui sarà applicato il controllo grazie alla manopola controller attualmente selezionata. Quando è selezionato "AUTO", il controllo verrà applicato alla traccia selezionata nel modo di riproduzione PATTERN o SONG.

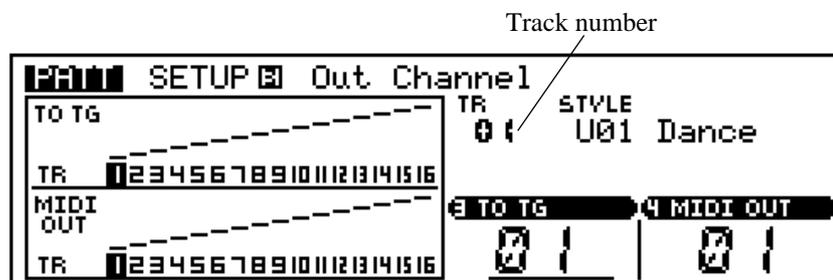
\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## □ Out Channel

L'impostazione TO TG é usata per impostare il canale di uscita della traccia al blocco del generatore sonoro.

Le impostazioni MIDI OUT sono usate per assegnare ogni traccia al canale MIDI OUT.

L'RM1x memorizza organizzazioni di canale separate per ogni stile. Le assegnazioni cambiano automaticamente quando viene selezionato uno stile diverso.



Parametro	Valori	Funzione
TO TG channel setup	OFF, 01 ... 16	Imposta la trasmissione del canale al blocco generatore sonoro. Quando é su OFF i dati di traccia non vengono inviati al blocco TG.
MIDI OUT channel setup	OFF, 01 ... 16	Imposta la trasmissione del canale al MIDI OUT. Quando é su OFF, l'RM1x non invia dati al MIDI OUT.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro oppure usando il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.

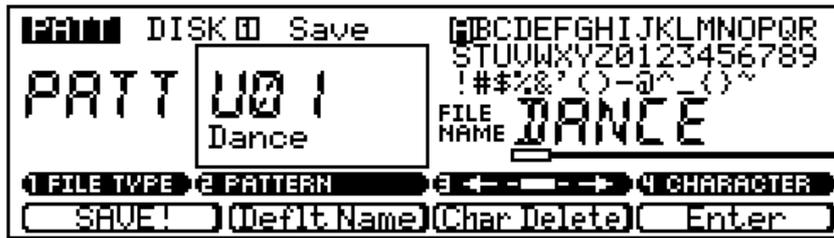
\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

# 11. Disk

Nel submodo DISK, é possibile trasferire i dati tra un floppy disk e l'RM1x. Il submodo DISK contiene i cinque gruppi di operazioni seguenti.

Save	Consente di salvare i dati dalla memoria interna ad un floppy disk.
Load	Consente di caricare i dati da un floppy disk alla memoria interna.
Rename	Consente di modificare il nome di un file salvato su floppy disk.
Delete	Consente di cancellare un file da un floppy disk.
Format	Consente di formattare (inizializzare) un floppy disk.

## Save



	Parametro	Valori	Funzione
1	File type	PATT, SMF, SMF+TG Header, ALL	Specifica il tipo di file. E' possibile selezionare uno dei cinque tipi di file da salvare. Per dettagli circa i tipi di file, vedi "Tipi di file usati dall'RM1x" a pag.43.
2	Style number	U01 ... U50	Seleziona lo stile user da salvare.
3	File name location		Imposta il cursore su una locazione tra gli 8 caratteri del nome del file.
4	File name Character	A ... ~	Seleziona un carattere da inserire all'attuale locazione di carattere.
<input type="checkbox"/> F1	SAVE!	-	Esegue l'operazione di salvataggio.
<input type="checkbox"/> F2	Default name	-	Inserisce automaticamente il nome di file di default.
<input type="checkbox"/> F3	Character Delete	-	Riporta il cursore del carattere su una locazione e cancella il carattere a quella locazione.
<input type="checkbox"/> F4	Enter	-	Inserisce il carattere selezionato dalla manopola display 4 (CHARACTER) all'attuale locazione di carattere nel nome del file.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

- Inserite un floppy disk correttamente formattato nel disk drive dell'RM1x, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Inserite il disco delicatamente finché non sentite un click. Se é necessario formattarlo, fate riferimento alla sezione "Format" a pag.79.
- Usate le manopole Display 1 e 2 per specificare tipo e numero del file da salvare. Ricordate che quando salvate dati di pattern, come un file SMF, é necessario anche specificare la sezione da salvare, usando la tastiera (l'indicatore di tastiera corrispondente alla sezione selezionata, lampeggia).
- Se necessario inserite un nuovo nome di file. Usate le manopole Display 3 e 4 per selezionare una locazione di carattere ed un carattere e premete il pulsante funzione F4 (Enter) per inserire il carattere specificato alla locazione specificata. Ripetete l'operazione fino a completare il nome.
- Premete il pulsante funzione F1 (SAVE!). A display apparirà "Are you sure? (Yes/No)" ("sicuri? (Si/No)").
- Premete il pulsante [YES+1] per continuare con l'operazione di salvataggio o il pulsante [NO-1] per annullare. Durante il salvataggio dei dati apparirà un barra indicante "Executing".

- note**
- Prima di poter usare un floppy disk per salvare i dati, dovrete formattarlo. (pag. 79)
  - Se le dimensioni dei dati da salvare superano l'area libera del floppy disk, appare un messaggio "Disk Full" (disco pieno). In tal caso cancellate dal disco i file non necessari e ripetete l'operazione di salvataggio.
  - Fate attenzione a non cancellare inavvertitamente dati importanti contenuti sul disco.
  - Durante il salvataggio di uno stile, i numeri di memoria in cui non sono contenuti dati, vengono visualizzati come "\*\*\*\*\*". Se cercate di salvare questi stili, apparirà un messaggio "No Data" e non potrete eseguire l'operazione di salvataggio.
  - La linguetta di protezione da scrittura del disco deve essere in posizione abilitata alla programmazione perché il salvataggio sia possibile. Diversamente, a display apparirà il messaggio di errore "Write Protected!".

## □ Load



Parametro	Valori	Funzione
1 File type	PATT, ALL	Specifica il tipo di file. E' possibile selezionare uno o due tipi di file da caricare. Dettagli circa i tipi di file alla sezione "Tipi di file usati dall'RM1x" a pag.43.
2 Disk file		Seleziona il file da caricare.
4 Style/section	U01 ... U50 / A ... P	Seleziona lo stile e/o la sezione destinazione del caricamento.
F1 LOAD!	-	Esegue l'operazione di caricamento.
F4 PrePlay	-	Riproduce il file prima di caricarlo, se é stato selezionato Pattern come tipo di file e se é selezionato un file Standard MIDI File formato 0. E' un sistema utile per controllare i contenuti di un file.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

- 1 Inserite nel disk drive dell'RM1x il disco contenente il file che desiderate caricare.
  - 2 Usate la manopola Display 1 per selezionare il tipo di file da caricare: "PATT" per visualizzare nell'elenco dei file solo file pattern oppure "ALL" per visualizzare tutti i file disponibili.
  - 3 Usate la manopola Display 2 per selezionare il file da caricare tra quelli elencati a display.
  - 4 Usate la manopola Display 4 per selezionare il pattern user in cui desiderate caricare i dati. Ricordate che quando caricate un file SMF é necessario specificare anche la sezione in cui i dati devono essere caricati, usando la tastiera (l'indicatore di tastiera corrispondente alla sezione selezionata, lampeggerà).
  - 5 Premete il pulsante funzione F1 (LOAD!). Apparirà il messaggio di conferma "Are you sure? (Yes/No)".
  - 6 Premete il pulsante [YES + 1] per continuare con l'operazione di caricamento oppure il pulsante [NO - 1] per annullarla. Durante il caricamento dei dati sarà visualizzata una barra "Executing".
- note**
- Quando viene caricato un file All Data, tutti i dati in memoria come Pattern chain, Phrase, Song e dati di System setup verranno sostituiti dai nuovi dati. Se la memoria interna contiene dati che desiderate conservare, salvateli su disco prima di caricarne altri.
  - Se i dati da caricare sono superiori alla memoria libera disponibile, apparirà un messaggio "Memory Full" (memoria esaurita). In tal caso cancellate i dati non necessari e ripetete l'operazione Load.

## □ Rename



	Parametro	Valori	Funzione
①	File type	PATT, ALL	Specifica il tipo di file. E' possibile selezionare uno o due tipi di file da rinominare. Per dettagli vedi "Tipi di file usati dall'RM1x" a pag.43.
②	Disk file		Seleziona il file da rinominare
③	File name location		Imposta il cursore del carattere su una locazione qualsiasi tra gli 8 caratteri del nome del file.
④	File name Character	A ... ~	Seleziona un carattere da inserire nell'attuale locazione.
<input type="checkbox"/> F1	RENAME!	-	Esegue l'operazione di rinomina del file.
<input type="checkbox"/> F3	Character Delete	-	Sposta il cursore del carattere di una locazione indietro e cancella il carattere a quella locazione.
<input type="checkbox"/> F4	Enter	-	Inserisce il carattere selezionato dalla manopola Display 4 (CHARACTER) nell'attuale locazione di carattere del nome del file.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

- ① Assicuratevi che il disco contenente il file che desiderate rinominare sia inserito correttamente nel disk drive dell'RM1x.
- ② Usate la manopola Display 1 per selezionare il tipo di file che desiderate rinominare: "PATT" per visualizzare nell'elenco dei file solo i file di pattern oppure "ALL" per visualizzare tutti i file disponibili.
- ③ Usate la manopola Display 2 per selezionare il file che desiderate rinominare tra quelli dell'elenco visualizzato a display.
- ④ Inserite un nuovo nome di file. Usate le manopole Display 3 e 4 per selezionare una locazione ed un carattere e premete il pulsante funzione F4 (Enter) per inserire il carattere specificato alla locazione selezionata. Ripetete l'operazione fino ad inserire il nome completo del file.
- ⑤ Premete il pulsante funzione F1 (RENAME!). Durante l'operazione apparirà il messaggio "Executing".

- note**
- Se viene rinominata l'estensione di nome di file di un file SMF, potrebbe risultare impossibile caricare il file
  - La linguetta di protezione da scrittura del disco deve essere in posizione abilitata alla programmazione perché il salvataggio sia possibile. Diversamente, a display apparirà il messaggio di errore "Write Protected!".

## □ Delete/Format/Information



Parametro	Valori	Funzione
File type	PATT, ALL	Specifica il tipo di file. E' possibile selezionare uno o due tipi di file da cancellare o formattare. Per dettagli circa i tipi di file, vedi "Tipi di file usati dall'RM1x" a pag.43.
Disk file		Seleziona il file da cancellare.
<input type="checkbox"/> F1	DELETE!	Esegue l'operazione di cancellazione (delete).
<input type="checkbox"/> F4	FORMAT!	Esegue l'operazione di formattazione.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

### Delete

- ❶ Inserite nel disk drive dell'RM1x il dischetto contenente il file che desiderate cancellare.
- ❷ Usate la manopola Display 1 per selezionare il tipo di file che desiderate cancellare: "PATT" per visualizzare nell'elenco dei file solo i file di pattern oppure "ALL" per visualizzare tutti i file disponibili.
- ❸ Usate la manopola Display 2 per selezionare il file che desiderate cancellare tra quelli elencati a display.
- ❹ Premete il pulsante funzione F1 (DELETE!). A display apparirà il messaggio di conferma "Are you sure? (Yes/No)".
- ❺ Premete il pulsante [YES + 1] per continuare l'operazione di cancellazione o il pulsante [NO - 1] per annullarla. Durante la cancellazione dei dati, a display viene visualizzata la barra "Executing".

### note

- Se viene eseguita l'operazione Delete, il file specificato andrà perduto per sempre e non potrà essere recuperato. Prima di eseguire questa operazione accertatevi di voler davvero cancellare il file.
- Se sul disco sono già salvati dei dati, fate attenzione a non formattarlo. Se formattate il disco, tutti i dati precedentemente registrati saranno cancellati.
- L'area "Disk Information" a destra della videata, mostra le dimensioni del file selezionato, le dimensioni totali di tutti i file e l'area disponibile sul floppy disk. Potete fare riferimento a quest'area quando dovete decidere i file da cancellare.

### Format

- ❶ Inserite nel disk drive dell'RM1x il dischetto che desiderate formattare.
- ❷ Premete il pulsante funzione F4 (FORMAT!). A display apparirà il messaggio di conferma "Are you sure? (Yes/No)".
- ❸ Premete il pulsante [YES + 1] per continuare l'operazione di formattazione o il pulsante [NO - 1] per annullarla. Durante la formattazione, a display viene visualizzata la barra "Executing".

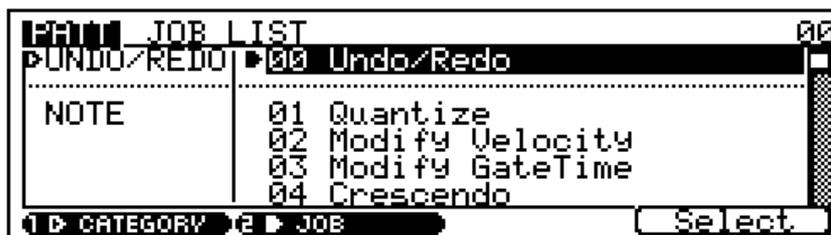
## 12. Job

I pattern job dell'RM1x sono usati per eseguire varie operazioni su phrase e pattern.

Il job viene selezionato dall'elenco job, utilizzando la manopola Display 1, 2 o i pulsanti CURSOR. La selezione può essere eseguita anche usando il pulsante funzione F4.

### ☐ Elenco Job

Categoria	Valori	Funzione	pag.
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Se UNDO: Annulla l'ultima operazione. Se REDO: Annulla l'ultimo UNDO	82
NOTE	01 Quantize	Quantizza eventi di nota nel segmento selezionato della phrase user selezionata	82
NOTE	02 Modify Velocity	Cambia le dinamiche nel segmento selezionato della phrase user selezionata	84
NOTE	03 Modify Gate Time	Varia i tempi di gate nel segmento selezionato della phrase user selezionata	85
NOTE	04 Crescendo	Aumenta/ diminuisce gradualmente la dinamica del segmento selezionato	86
NOTE	05 Transpose	Traspone tutte le note del segmento selezionato	87
NOTE	06 Glide	Produce lievi passaggi sfumati da nota a nota nel segmento selezionato	87
NOTE	07 Create Roll	Inserisce nel segmento selezionato dati di nota ripetuta per creare veloci roll	88
NOTE	08 Chord Sort	Estrae gli eventi di nota di accordo (nel segmento specif.) in base alla tonalità	88
NOTE	09 Chord Separate	Spezza ogni evento di nota di accordo (nel segmento specificato) in singole note, separate dal tempo di delay impostato	89
EVENT	10 Shift Clock	Sposta tutti i dati (nel segmento specif.) del numero di cicli di clock indicato	89
EVENT	11 Copy Event	Copia tutti gli eventi del segmento specificato, alla destinazione indicata	89
EVENT	12 Erase Event	Cancella tutti gli eventi del segmento selezionato (e li sostituisce con pause)	90
EVENT	13 Extract Event	Sposta eventi del tipo specificato dal segmento specifico di una phrase allo stesso segmento di un'altra phrase	90
EVENT	14 Create Continuous Data	Crea il tipo di dati di control change continuo specificati, nel segmento indicato	91
EVENT	15 Thin Out	Riduce le ripetizioni del tipo di evento specificato (nel segmento specificato)	91
EVENT	16 Modify Control Data	Cambia i valori di offset di tutte le occorrenze del tipo di dati di control change specificato, con il segmento indicato	92
EVENT	17 Time Stretch	Espande o comprime il tempo di uno specifico segmento	92
PHRASE	18 Copy Phrase	Copia la phrase ad una specifica destinazione	92
PHRASE	19 Exchange Phrase	Scambia i contenuti di due specifiche phrase	93
PHRASE	20 Mix Phrase	Miscela una phrase in un'altra	93
PHRASE	21 Append Phrase	Aggiunge una phrase ad un'altra	93
PHRASE	22 Split Phrase	Divide una phrase in due phrase	94
PHRASE	23 Get Phrase	Crea una phrase user dai dati di song selezionati	94
PHRASE	24 Put Phrase	Copia la phrase user nella song	95
PHRASE	25 Clear Phrase	Cancella tutti i dati dalla phrase user	95
PHRASE	26 Phrase Name	Assegna un nome alla phrase user	95
TRACK	27 Copy Track	Copia i dati da una traccia specifica ad una seconda traccia specificata	95
TRACK	28 Exchange Track	Scambia i contenuti di due specifiche tracce	96
TRACK	29 Clear Track	Cancella tutti i dati dalla traccia selezionata, annulla le impostazioni di voce e rinizializza gli effetti play	96
TRACK	30 Normalize Play Effect	Applica ai dati sequence le impostazioni PLAY FX e GRID GROOVE sostituendo i dati sequence già esistenti	96
TRACK	31 Divide Drum Track	Separa gli eventi di nota di una traccia specifica e dispone su tracce separate le note corrispondenti a strumenti percussivi diversi	97
PATTERN	32 Copy Pattern	Copia i dati dalla traccia pattern selezionata alla traccia pattern destinazione	97
PATTERN	33 Append Pattern	Aggiunge un pattern ad un altro	97
PATTERN	34 Split Pattern	Divide il pattern in due pattern	98
PATTERN	35 Clear Pattern	Cancella tutti i dati dal pattern selezionato	98
PATTERN	36 Style Name	Assegna un nome allo stile selezionato	98



	Parametro	Valori	Funzione
1	Category	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, PHRASE, TRACK, PATTERN	Seleziona la categoria.
2	Job	00 ... 36	Seleziona il job.
F4	Select		Passa al job attualmente selezionato nell'elenco job.

### Selezione di un Job

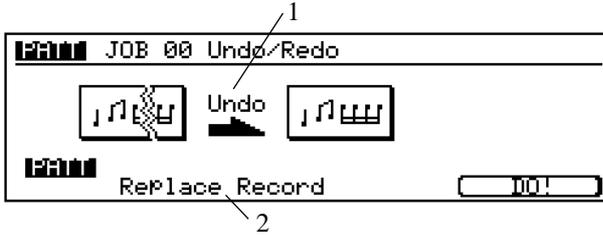
- 1 Premete il pulsante SUBMODE [JOB]. Apparirà un "menu" job.
  - note** • Non disattivate lo strumento durante l'esecuzione di un job (mentre è visualizzato il messaggio "Executing..."): potreste distruggere i dati registrati.
- 2 Selezionate un job. Per fare ciò è possibile seguire varie procedure come illustrato di seguito:

Pulsanti CURSOR	Usate i pulsanti CURSOR per scorrere sul job desiderato e premete poi il pulsante funzione Select (F4, sotto "Select" sul display).
Manopole Display	Usate la manopola sotto "JOB" sul display per scorrere l'elenco job e premete il pulsante funzione Select (F4, sotto "Select" sul display). Potete usare anche la manopola CATEGORY per alternare tra le categorie di job (elencate a sinistra dei job).
Pulsanti [NO - 1]/[YES + 1]	Premete il pulsante [NO - 1] o [YES + 1] una volta per scorrere il menu una voce per volta oppure tenetelo premuto per scorrere in modo continuo. Quando avete illuminato il job desiderato, premete il pulsante funzione Select (F4, sotto "Select" sul display).
Selezione Numerica	Usate il metodo di inserimento numerico, descritto a pag.26, per inserire il numero del job desiderato. Il numero lampeggerà nell'angolo in alto a destra del display. Premete poi il pulsante [EXIT].

- 3 Premete il pulsante funzione F4 (Select) per accedere al job desiderato.
- 4 Impostate i parametri del job, in base alle vostre esigenze. I parametri del job sono descritti nelle pagine seguenti .
- 5 Premete il pulsante funzione F4 (DO!) per eseguire il job.

## □ Undo/Redo

### Job 00 Undo/Redo



Il job Undo annulla le modifiche eseguite nella più recente sessione di patch, di registrazione, di editing o di job, riportando i dati allo stato precedente. Ciò vi consente di recuperare i dati accidentalmente andati perduti.

Il job Redo, disponibile solo dopo aver eseguito un Undo, annulla Undo e recupera le modifiche.

Il job Undo/Redo ha effetto nelle sessioni patch del modo PATTERN e nelle sessioni di registrazione, di editing e di job del modo PATTERN e SONG (tranne per i job Song Name e Phrase Name).

Il job Undo ha effetto solo sulle ultime modifiche di dati. Se completate una sessione di registrazione e poi una di editing, ad esempio, Undo sarà disponibile solo per la sessione di editing. (Se vi spostate su una videata di registrazione, di editing o di job e poi uscite senza eseguire alcuna modifica, questa operazione non conta come sessione).

E' possibile alternare continuamente tra undo e redo della stessa modifica (sempre che non eseguiate altre modifiche nel frattempo) e confrontare così le due diverse versioni dei vostri dati.

#### 1. Undo/Redo indication

Questa videata visualizza i termini Undo o Redo ad indicare il job attualmente disponibile.

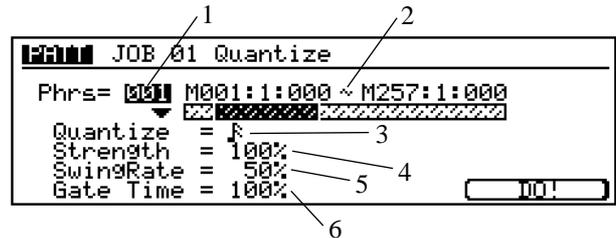
Non appena eseguite un Undo, il nome del job cambia in Redo. Redo resterà disponibile finché non varierete nuovamente i dati.

#### 2. Undo/Redo target

I due inserimenti in basso sulla videata indicano la modifica di dati attualmente disponibile per Undo o Redo. Si tratterà della modifica di dati eseguita più di recente con registrazione, editing o job. (Nell'esempio sopra riportato la modifica più recente è stata il job Quantize nel modo PATTERN).

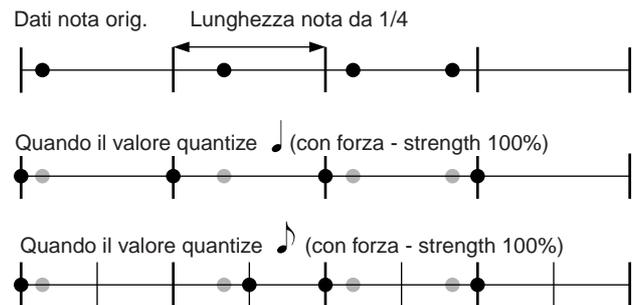
## □ Note

### Job 01 Quantize



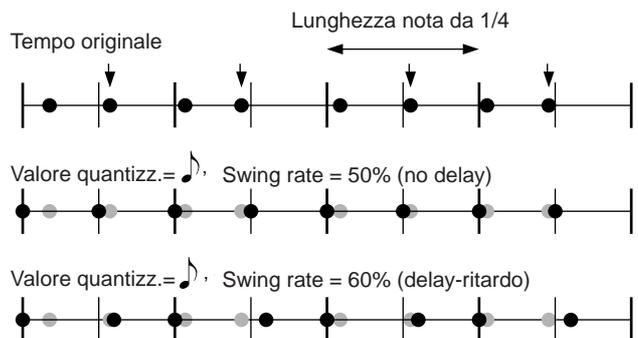
Questo job quantizza eventi di nota su un segmento specifico di una traccia specifica. La quantizzazione è il processo di regolazione del tempo di eventi di nota avvicinandoli all'intervallo più prossimo (ovvero linea di quantizzazione). E' possibile usare questa funzione ad esempio per migliorare il tempo di una performance registrata in tempo reale.

Prima di eseguire questo job, è necessario impostare l'intervallo musicale (valore di quantizzazione) desiderato. Questo valore imposta la distanza tra linee di quantizzazione adiacenti. La figura seguente illustra questo concetto per valori di quantizzazione di nota da 1/4 e di nota da 1/8.



La forza (strength) di quantizzazione determina di quanto vengono avvicinate le note alla linea quantize più vicina.

La percentuale di swing (swing rate) può essere usata per ritardare leggermente gli eventi di nota in ogni intervallo pari, aggiungendo un pò di "swing" alla musica. Ad esempio, se usate un valore di quantizzazione di nota da 1/8, il ritardo influenza tutte le note a partire dal secondo, quarto, sesto o ottavo intervallo della misura, come illustrato di seguito.



E' possibile migliorare ulteriormente lo swing regolando i tempi di gate delle note in ogni altro intervallo.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui applicare la regolazione.

■ Impostazioni: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui avviene la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

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

### 3. Quantizing value

Il valore Quantize seleziona l'intervallo di quantizzazione. Il valore é impostabile usando i pulsanti [NO - 1] o [YES + 1] o premendo il tasto della nota appropriata sul keypad numerico.

Ricordate che le impostazioni creano intervalli sia "normal" che "triplet" (terzinati) nello stesso spazio. Ad esempio,  imposta le linee di quantizzazione ad ogni intervallo di nota da 1/8 e di terzina di nota da 1/8.

- Impostaz.:  intervalli di nota da 1/32
-  intervalli terzina da 1/16
-  intervalli di nota da 1/16
-  intervalli terzina da 1/8
-  intervalli di nota da 1/8
-  intervalli terzina nota da 1/4
-  intervalli di nota da 1/4
-  intervalli nota da 1/16 e terzina da 1/16
-  intervalli nota 1/8 e terzina 1/8

### 4. Strength

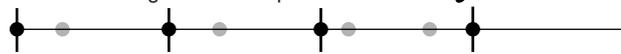
Il valore Strength imposta il grado a cui gli eventi di nota sono spinti alla più vicina linea di quantizzazione.

Un'impostazione del 100% spinge ogni evento di nota vicino alla linea di quantizzazione più prossima. Un'impostazione del 50% lo spinge solo a metà dalla linea di quantizzazione più vicina.

Dati originali (con metro di 4/4)



Quantize Strength= 100% - quando il valore = 



Quantize Strength= 100% - quando il valore = 



■ Impostaz.: 000% ... 100%

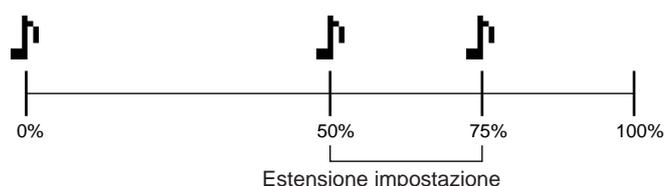
### 5. Swing rate

Questa impostazione consente di applicare un delay (ritardo) alle note di ogni intervallo di quantizzazione pari (vedi sotto) per ottenere un ritmo più swing. Questa regolazione viene eseguita al termine della quantizzazione: prima le note vengono quantizzate, poi viene applicato il delay swing (se desiderato).

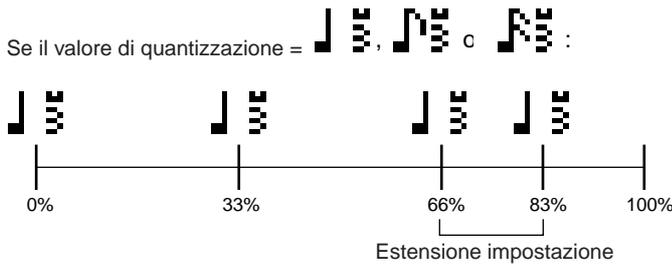
Se state usando un valore di quantizzazione di nota da 1/32, 1/16, 1/8 o 1/4, l'RM1x applica il delay ad ogni intervallo pari. Se state usando ad esempio un valore di nota da 1/8, le note nel primo intervallo di nota da 1/8 sono normali, quelle nel secondo sono con delay, quelle nel terzo sono normali e così via.

Se state usando uno dei valori di quantizzazione triplet (tripletta o terzina), l'RM1x applica il delay alle note in ogni intervallo di terzina. Se state usando il valore di quantizzazione  o , l'RM1x applica il delay solo alla parte non di terzina del ritmo (solo al ritmo  o ). La percentuale di swing (swing rate) é data come valore di scala indicante la posizione della battuta "spostata". Per ritmi non terzinati, un valore di 50% non modifica la posizione mentre valori superiori applicano un delay. (In questo caso 100% rappresenta il doppio della lunghezza dell'intervallo di quantizzazione). Le impostazioni disponibili dipendono dal tipo di ritmo, come illustrato di seguito.

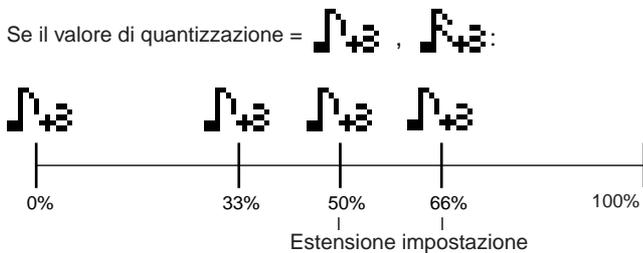
Se il valore di quantizzazione= , ,  o  :



Per i valori di quantizzazione sopra indicati, 50% non produce alcuna regolazione e l'intervallo pari resta esattamente al centro. Valori superiori spostano a destra l'intervallo per creare lo swing. L'impostazione massima é 75%, che sposta l'intervallo di un valore pari a metà del valore di quantizzazione.



Con i valori di quantizzazione triplet (vedi sopra), l'RM1x applica lo spostamento solo all'intervallo di terza. In questo caso un'impostazione del 66% non produce alcuna regolazione (l'intervallo di terza resta nella posizione originale). Valori più alti spostano l'intervallo verso destra. L'impostazione massima è 83% e sposta l'intervallo di un valore pari a metà del valore di quantizzazione (in questo caso, 100% rappresenta tre volte la lunghezza di quantizzazione - quantize length).



Nel caso di valori di quantizzazione normali e triplet, l'RM1x applica lo spostamento solo alla parte non terzinata del ritmo, come sopra illustrato. In questo caso, un'impostazione del 50% non produce alcuno spostamento mentre valori più alti spostano verso destra l'intervallo pari. Ricordate che l'impostazione massima è 66% e sposta l'intervallo sulla posizione della terza nota del ritmo terzinato. (100% rappresenta il doppio della lunghezza di quantizzazione  $\frac{1}{2}$  o  $\frac{1}{3}$ ).

■ Impostazioni:

- Se il valore quantize è  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ : 50% ... 75%
- Se il valore quantize è  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{8}$ ,  $\frac{1}{16}$  o  $\frac{1}{32}$ : 66%... 83%
- Se il valore quantize è  $\frac{1}{8}$  o  $\frac{1}{16}$ : 50% ... 66%

- note** • Se impostate STRENGTH sotto il 100% le note potrebbero posizionarsi in locazioni arbitrarie dell'intervallo, prima dello spostamento "swing rate". In questo caso l'RM1x sposterà della stessa quantità tutte le note all'interno dell'intervallo.
- Quindi, se STRENGTH è inferiore a 100%, è possibile che la regolazione dello swing spinga alcune note all'intervallo successivo. Se l'RM1x deve spingere una nota oltre una o più note presenti nell'intervallo successivo, sposterà anche queste note nella stessa locazione.

**6. Swing Gate Time**

Questo valore applica una regolazione proporzionale al tempo di gate delle note contenute negli intervalli regolati dallo swing.

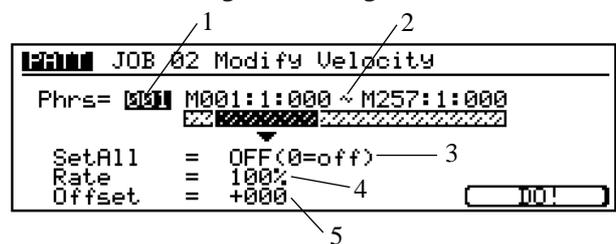
Il tempo di gate è la lunghezza di tempo per cui viene tenuta una nota. Potete usare questa impostazione per allungare o abbreviare le note negli intervalli regolati da swing.

Un'impostazione di 100% non modifica il tempo di gate originale. Valori superiori aumentano il tempo di gate e valori inferiori lo abbreviano.

Se un valore di tempo di gate è regolato a meno di 1, l'RM1x imposta il valore su 1.

■ Impostaz.: 000% ... 100% ... 200%

**Job 02 Modify Velocity**



Questo job altera i valori di dinamica (velocity) dell'estensione di note specificata (pitch-intonazione) nel segmento specifico della traccia indicata. La dinamica si riferisce alla forza con cui viene suonata una nota. L'effetto di una modifica di dinamica varia a seconda della voce; solitamente maggiore è la dinamica più forte è il suono.

Usando questo job è possibile scegliere di impostare tutte le note oggetto della modifica su uno stesso valore di dinamica o applicare una regolazione relativa (lineare) ai valori di dinamica originali.

Se eseguite una regolazione relativa, usate due parametri: Rate e Offset. Il valore Rate applica una modifica proporzionale al valore di dinamica, mentre il valore Offset (applicato dopo la regolazione Rate) aggiunge un valore fisso. La relazione è la seguente:

Dinamica regolata = (dinamica orig. X Rate) + Offset.

Se la regolazione risulta inferiore a 1, l'RM1x imposta il valore su 1. Se risulta superiore a 127 lo imposta su 127.

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase a cui viene applicata la regolazione.  
 ■ Impostaz.: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo imposta il punto di fine.

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

### 3. Set all

Usate questo parametro per impostare le dinamiche delle note specificate, sullo stesso valore fisso (da 1 a 127). Se non desiderate usare questa funzione (o se desiderate eseguire una regolazione lineare), impostate questo valore su Off.

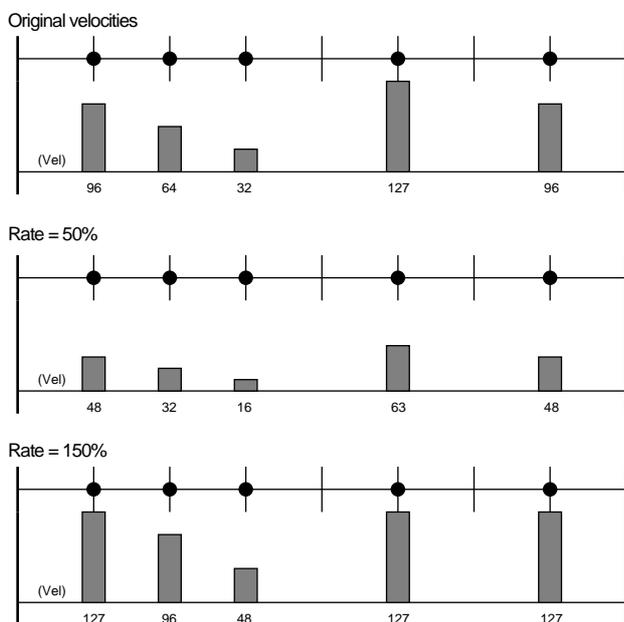
Se l'impostazione é diversa da Off, i valori di Rate e Offset vengono ignorati.

■ Impostaz.: Off (0), 001 ... 127

### 4. Rate

Il parametro Rate applica una modifica proporzionale alle dinamiche di tutte le note specificate. Un valore di 100% non produce alcuna modifica; un valore di 50% dimezza le dinamiche; un valore di 200% raddoppia le dinamiche.

■ Impostaz.: 000% ... 100% ... 200%

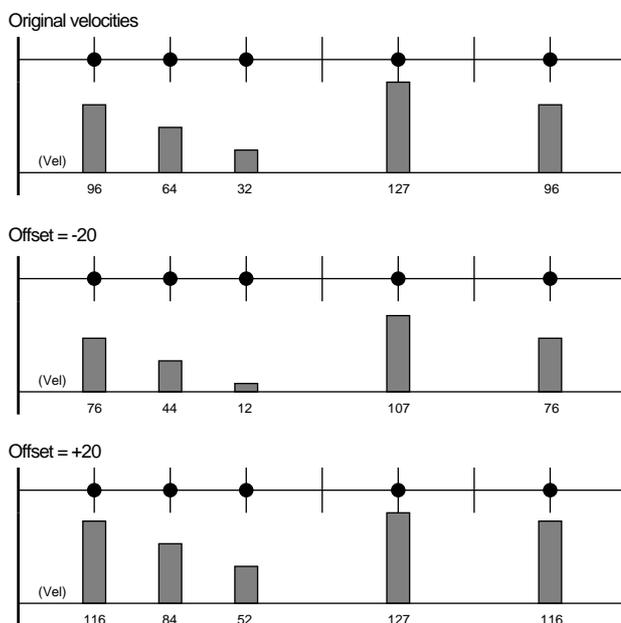


### 5. Offset

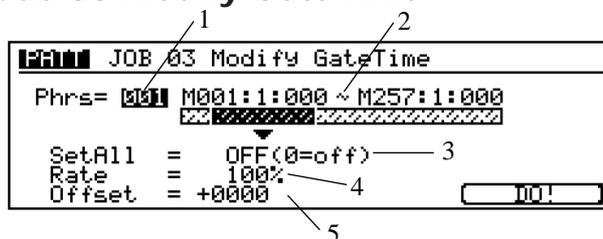
Questo parametro aggiunge un valore fisso ad ogni valore di dinamica regolato da Rate. Un valore di 0 non produce alcuna modifica.

Valori positivi aumentano la dinamica e valori negativi la diminuiscono.

■ Impostaz.: -99 ... +00 ... +99



### Job 03 Modify Gate Time



Questo job altera i tempi di gate dell'estensione di note specificata (intonazioni) nel segmento specifico della traccia indicata. Il tempo di gate si riferisce alla durata del tempo per cui viene tenuta una nota. Per voci non percussive, equivale al tempo di riproduzione.

Usando questo job, potete scegliere di modificare tutte le note indicate, ad un tempo di gate fisso o applicare una regolazione relativa (lineare) ai tempi di gate originali.

Per regolazioni relative, userete due parametri: Rate e Offset. Il valore Rate applica una modifica proporzionale al tempo di gate mentre il valore Offset (applicato dopo la regolazione Rate) aggiunge un valore fisso. La relazione é la seguente:

$$\text{Tempo di gate regolato} = (\text{tempo di gate originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se la regolazione risulta inferiore a 1, l'RM1x imposta il valore su 1.

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase a cui viene applicata la regolazione.  
 ■ Impostaz.: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
 001:1:000 ... 257:1:000

**3. Set all**

Usate questo parametro per impostare tutte le note indicate sullo stesso tempo di gate (da 1 a 9999). Se non desiderate usare questa funzione (ed eseguite invece una regolazione lineare), impostate il valore su Off.

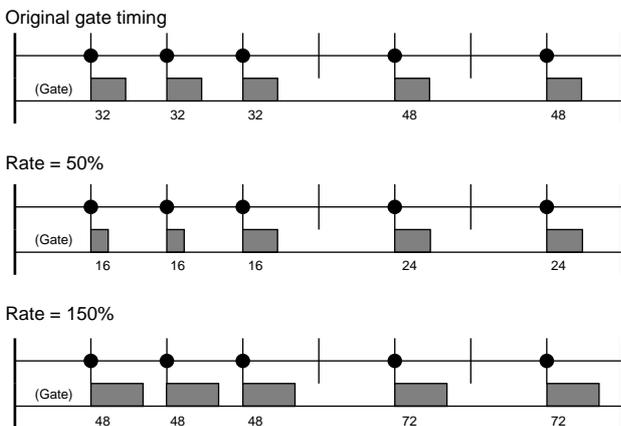
Se l'impostazione é diversa da Off, i valori di Rate e Offset vengono ignorati.

■ Impostaz: Off (0), 0001 ... 9999

**4. Rate**

Il parametro Rate applica una modifica proporzionale al tempo di gate di tutte le note indicate. Un valore di 100% non produce alcuna modifica; un valore di 50% dimezza il tempo mentre un valore di 200% lo raddoppia.

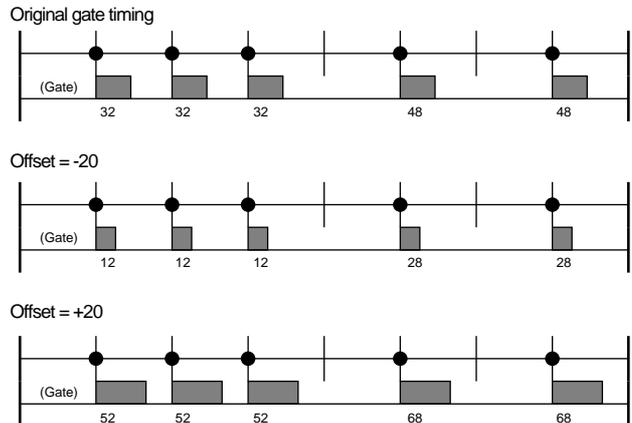
■ Impostaz: 000% ... 100% ... 200%



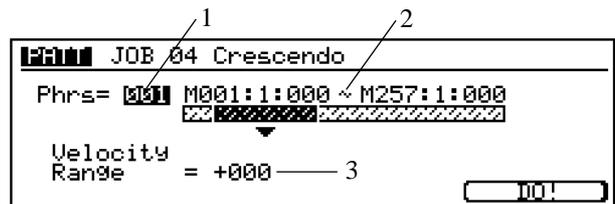
**5. Offset**

Questo parametro aggiunge un valore fisso ad ognuno dei tempi di gate regolati da Rate. Un'impostazione di 0 non produce alcuna modifica. Valori positivi aumentano il tempo di gate e valori negativi lo diminuiscono.

■ Impostaz: -9999 ... +0000 ... +9999



**Job 04 Crescendo**



Questo job applica un crescendo o decrescendo all'estensione di note specificata (intonazioni) nel segmento specifico della traccia indicata. L'RM1x produce questo effetto applicando una leggera regolazione di dinamica (offset) all'inizio del segmento; l'offset aumenta gradualmente fino a raggiungere la fine del segmento.

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase a cui é applicata la regolazione.  
 ■ Impostaz: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
 001:1:000 ... 257:1:000

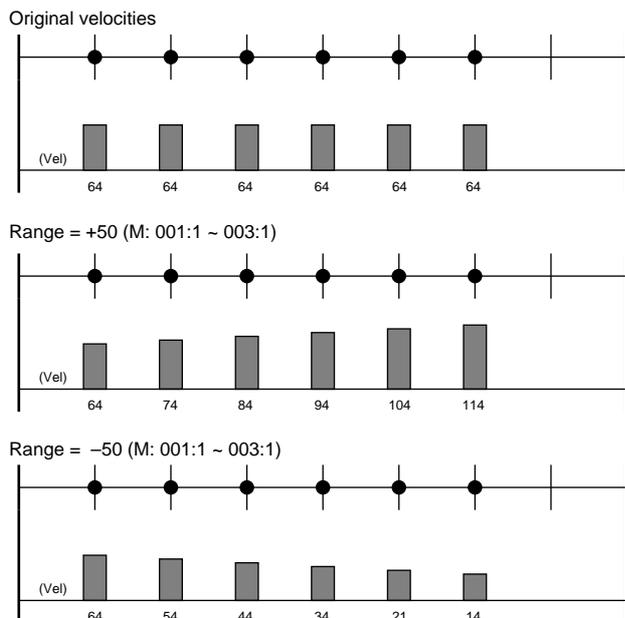
**3. Velocity Range**

Il parametro Velocity Range imposta l'intensità del crescendo. Questa impostazione seleziona il valore aggiunto alle dinamiche delle note al meter e alla battuta finali del segmento. L'RM1x aumenta gradualmente la quantità aggiunta (o sottratta) alle

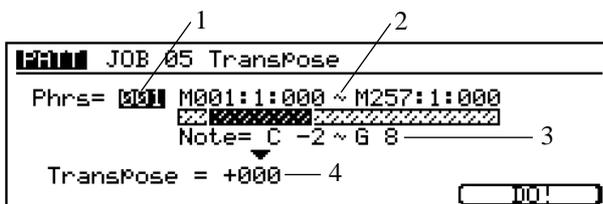
dinamiche del segmento, partendo da “0” all’inizio del segmento e finendo con la quantità di Range totale al termine del segmento.

La dinamica non può essere inferiore a 1 o superiore a 127. I valori regolati sotto a 1 vengono alzati a 1 e i valori regolati sopra a 127 vengono abbassati a 127.

■ Impostaz: -127 ... 0 ... +127



## Job 05 Transpose



Potete usare questo job per trasporre un'estensione specifica di note (intonazioni) in uno specifico segmento di una traccia indicata. Il livello di trasposizione è impostato in incrementi di semitoni.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui è applicata la regolazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

### 3. Note range (Note = C-2~G8)

Imposta l'estensione di note da trasporre.

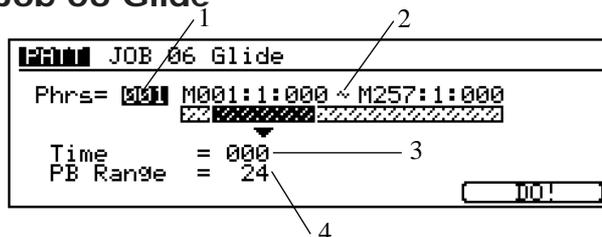
■ Impostaz: C-2 ... G8 (DO2....SOL8)

### 4. Transpose

Il valore Transpose imposta il numero di intervalli di trasposizione (semitoni). Un valore di +12 traspone le note indicate di un'ottava sopra mentre un valore di -12 le traspone di un'ottava sotto.

■ Impostaz: -127 ... +000 ... +127

## Job 06 Glide



Sostituisce tutte le note successive alla prima nota nel segmento specificato con dati di pitch bend che producono lievi sfumature da una nota all'altra.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui è applicata la regolazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

### 3. Time

Specifica la lunghezza della sfumatura (glide). Valori superiori producono una sfumatura più lunga tra le note.

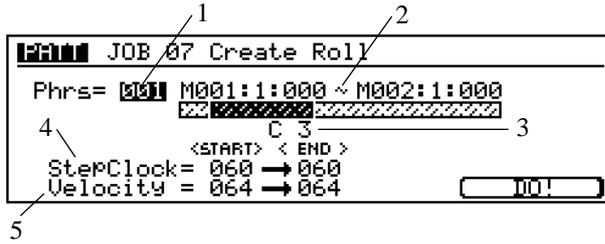
■ Impostaz: 000 ... 100

### 4. PB Range

Specifica l'estensione massima di pitch bend applicata dal job glide in incrementi di semitono.

■ Impostaz: 01 ... 24

### Job 07 Create Roll



Crea una serie di note ripetute nel segmento specifico usando modifiche continue specificate in unità di clock e dinamica. Questo job é ideale per creare “roll” molto veloci.

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase a cui é applicata la regolazione.  
 ■ Impostaz: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

Imposta l’area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.  
 ■ Impostaz: Measure: beat : clock  
 001:1:000 ... 257:1:000

**3. Note (C3)**

Imposta la nota su cui eseguire il roll.  
 ■ Impostaz: C-2 ... G8

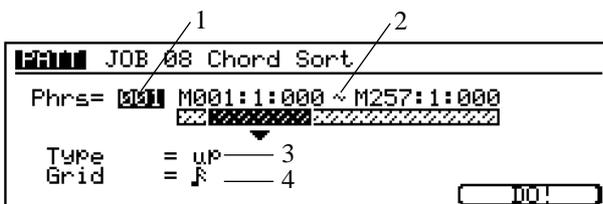
**4. StepClock**

Specifica le dimensioni dell’unità (cioé il numero di clock) tra ogni nota del roll. E’ possibile specificare i valori di inizio e di fine del roll, facilitando la creazione di roll in cui le dimensioni dell’unità di misura variano da nota a nota.  
 ■ Impostaz: 001 ... 999

**5. Velocity**

Specifica la dinamica di ogni nota del roll. E’ possibile specificare valori di dinamica di inizio e fine facilitando la creazione di roll in cui la dinamica varia da nota a nota.  
 ■ Impostaz: 001 ... 127

### Job 08 Chord Sort



Questo job “estrae” (sort) eventi di accordo (eventi di nota simultanei) in ordine di intonazione. L’estrazione viene riportata nell’elenco della pagina EDIT e determina la sequenza di separazione usata dal job Chord Separate (vedi pagina successiva).

L’estrazione avviene in base all’intonazione. Se le note MI3, DO3 e SOL3 iniziano tutte allo stesso tempo, il job regola la sequenza su DO3, MI3 e SOL3 (se Type é regolato su “up”) o su SOL3, MI3, DO3 (se Type é regolato su “down”).

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase a cui é applicata la regolazione.  
 ■ Impostaz: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

Imposta l’area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.  
 ■ Impostaz: Measure: beat : clock  
 001:1:000 ... 257:1:000

**3. Type**

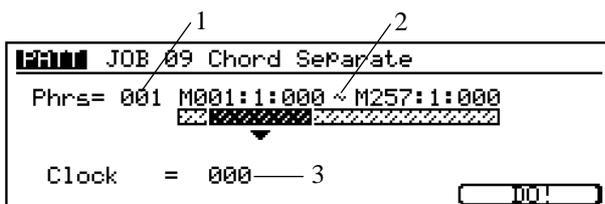
Determina il modo in cui i dati di nota di accordo vengono estratti. Se regolato su “up” le note vengono estratte in ordine ascendente; se regolato su “down” vengono estratte in ordine discendente. “up&down” estrae le note dell’accordo sul battere in ordine ascendente e sul levare in ordine discendente. “down&up” estrae le note dell’accordo sul battere in ordine discendente e sul levare in ordine ascendente.  
 ■ Impostaz: up, down, up&down, down&up

**4. Grid**

Specifica il tempo della griglia (grid) che determina quali gruppi di note sono considerati accordi. Le note nelle unità di griglia specificate verranno trattate come accordi.

- Impostaz: intervalli di nota da 1/32
- intervalli terzina da 1/16
- intervalli di nota da 1/16
- intervalli terzina da 1/8
- intervalli di nota da 1/8
- intervalli terzina nota da 1/4
- intervalli nota da 1/4

## Job 09 Chord Separate



Questo job divide ogni accordo (all'interno del segmento specifico della traccia indicata) nelle singole note che lo compongono, inserendo uno specifico delay tra ogni nota.

Se il valore di Clock è impostato su 30, un accordo formato da elementi DO3, MI3, SOL3 verrà suonato come un DO3 (al tempo originale dell'accordo) seguito 30 cicli dopo da MI3 e altri 30 cicli dopo da SOL3. Questa funzione è utile ad esempio per scomporre pennate di chitarra.

Ricordate che non è possibile spezzare accordi vicino o nell'accordo successivo.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui è applicata la regolazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

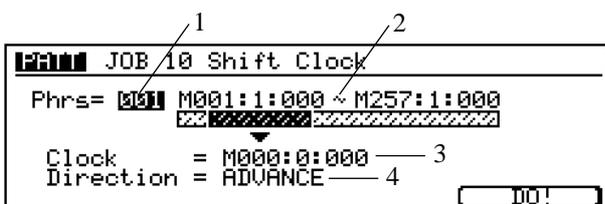
### 3. Clock cycles

Il valore di Clock imposta il numero di cicli di clock inseriti tra note di accordo adiacenti. Per ogni battuta sono presenti 480 cicli di clock.

■ Impostaz: 000 ... 999

## □ Event

### Job 10 Shift Clock



Questo job esegue sposta il tempo di tutti gli eventi di dati del segmento specifico della traccia selezionata. Lo spostamento avviene in incrementi di cicli di clock.

Se desiderate spostare gli eventi di una o più battute o misure, forse troverete più comodo il job Copy Event (vedi sotto).

Questo job non sposta mai un evento al di là dei punti di inizio o fine indicati; gli eventi che dovrebbero essere spostati al di là di tali punti vengono spostati al bordo del segmento.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui è applicata la regolazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

### 3. Clock

Il valore di Clock imposta il numero di misura, battuta e clock per lo spostamento dei dati. In ogni battuta sono presenti 480 cicli di clock.

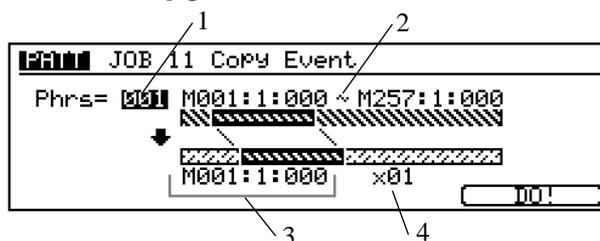
■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 255: 3:479

### 4. Direction

Specifica la direzione in cui vengono spostati i dati. "ADVANCE" sposta i dati verso l'inizio del brano (le note suoneranno prima) mentre "DELAY" sposta i dati verso la fine del brano (le note suoneranno dopo).

■ Impostaz: ADVANCE, DELAY

## Job 11 Copy Event



Questo job copia tutti i dati da un'area sorgente specificata (phrase) alla destinazione indicata, sostituendo qualsiasi altro dato già presente nell'area di destinazione.

### 1. Source phrase

Il valore Phrs seleziona la traccia da cui vengono copiati i dati.

■ Impostaz: 001 ... 256

**2. Source segment**

I valori "M" superiori impostano il segmento di phrase da cui vengono copiati i dati.

■ Impostaz: Measure: beat:clock  
001:1:000 ... 257:1:000

**3. Start point of destination segment**

I valori "M" inferiori impostano il punto di inizio della copia sulla phrase destinazione.

■ Impostaz: Measure: beat:clock  
001:1:000 ... 257:4:479

**4. Times**

Questo moltiplicatore specifica il numero di volte per cui viene copiato il segmento.

■ Impostaz: 01 ... 99

**Job 12 Erase Event**



Questo job cancella tutti i dati dal segmento specificato dello stile indicato, in modo che il segmento non suoni.

**1. Phrase setting: Phrs**

Imposta la phrase da cui vengono cancellati i dati.  
■ Impostaz: 001 ... 256

**2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)**

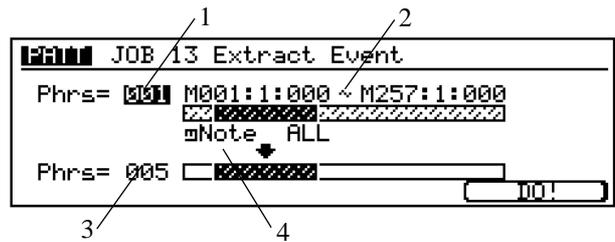
Imposta l'area della phrase da cancellare.  
■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 999:8:479

**3. Event**

Imposta il tipo di evento da cancellare (al centro della videata).

- Impostaz: Note    Eventi di nota
- PC        Program change
- PB        Pitch bend
- CC        Control change (Ogni singolo messaggio di control-change da 000 a127 o tutti i messaggi di control-change)
- CAT        Aftertouch di canale
- PAT        Aftertouch polifonico
- EXC        Sistema esclusivo
- ALL        Tutti gli eventi

**Job 13 Extract Event**



Questo job sposta tutte le istanze dei dati di evento specificati, da un segmento selezionato di una phrase allo stesso segmento su una phrase diversa. Dopo l'operazione, gli eventi specificati non saranno più presenti nel segmento sorgente.

Se alla locazione di destinazione sono già presenti dei dati, i dati estratti ed i dati esistenti si misceleranno.

**1. Source phrase**

L'impostazione Phrs superiore seleziona la phrase da cui devono essere estratti gli eventi.

■ Impostaz: 001 ... 256

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

Seleziona il segmento di phrase da estrarre.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

**3. Destination phrase**

L'impostazione Phrs inferiore seleziona la phrase destinazione.

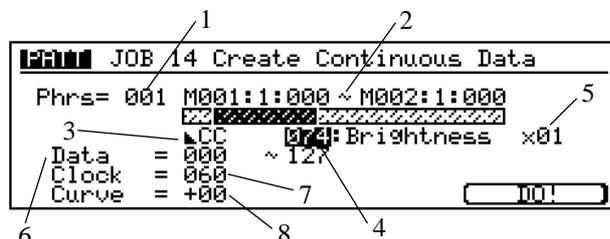
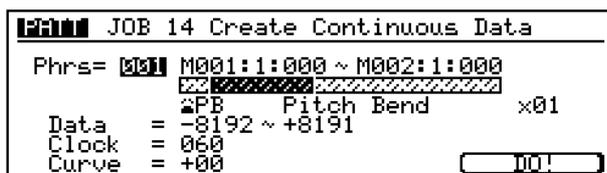
■ Impostaz: 001 ... 256

**4. Event**

Seleziona il tipo di evento da estrarre (al centro della videata).

- Impostaz: Note    Eventi di nota
- PC        Program change
- PB        Pitch bend
- CC        Control change (Ogni singolo messaggio di control-change da 000 a127 o tutti i messaggi di control-change)
- CAT        Aftertouch di canale
- PAT        Aftertouch polifonico
- EXC        Sistema esclusivo

## Job 14 Create Continuous Data



Crea dati di control change continuo nell'estensione del segmento specificato. Può essere usato per inserire pitch bend precisi ed altre variazioni di controllo.

### 1. Phrase setting: Phrs

Imposta la phrase a cui è applicata la regolazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase su cui viene eseguita la regolazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

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

### 3. Event Type

Seleziona il tipo di evento da creare (al centro della videata).

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

### 4. Control Change No.

Quando è selezionato "CC", il cursore può essere spostato sul numero di control change per specificare il tipo di dati di control change da creare.

■ Impostaz: 000 ... 127

### 5. Times

Questo moltiplicatore specifica il numero di volte per cui i dati creati nel segmento specificato, dovranno essere ripetuti.

■ Impostaz: 01 ... 99

### 6. Data

Specifica i limiti superiore ed inferiore per i dati da creare. Il valore a sinistra è il limite inferiore mentre quello a destra è il limite superiore.

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

### 7. Clock

Specifica il numero di clock da inserire tra ogni evento creato.

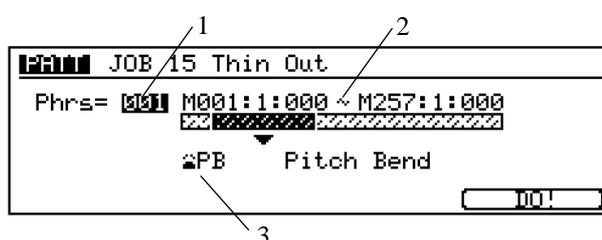
■ Impostaz: 001 ... 999

### 8. Curve

Specifica il grado di "curvatura" positiva o negativa che verrà applicata ai dati continui. "+00" produce una curva lineare. Valori positivi creano una curva sempre più positiva (cioè verso l'alto) mentre valori negativi producono una curva progressivamente più negativa (cioè verso il basso).

■ Impostaz: -16 ... +16

## Job 15 Thin Out



Questo job è usato per rimuovere alcune occorrenze di un evento non di nota specifico, all'interno del segmento di una traccia selezionata. Lo scopo è ridurre il volume dei dati e liberare memoria.

Il job, più precisamente, rimuove ogni altra occorrenza dell'evento nelle aree in cui si trova l'evento entro 60 cicli di clock. Il job non rimuoverà un evento separato dalla precedente occorrenza da almeno 60 cicli di clock.

### 1. Phrase setting: Phrs

Seleziona la phrase obiettivo dell'operazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase da ridurre. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

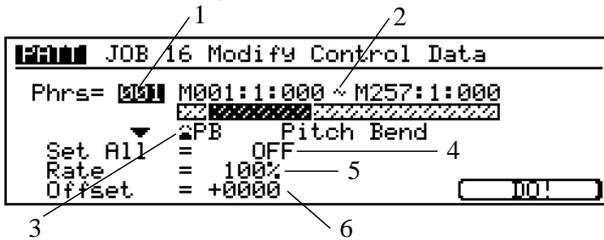
■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

### 3. Event type

Seleziona il tipo di evento obiettivo dell'operazione.

■ Impostaz.: PB (Pitch bend), CC (Ogni tipo di messaggio di Control Change, da 000 a 127), CAT (aftertouch di canale), PAT (aftertouch polifonico)

## Job 16 Modify Control Data



Modifica o regola in offset i valori di tutte le occorrenze del tipo di dati di control change specificati per il segmento.

### 1. Phrase setting: Phrs

Seleziona la phrase obiettivo dell'operazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase da modificare. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat : clock  
001:1:000 ... 257:1:000

### 3. Event Type

Seleziona il tipo di evento da regolare (al centro della videata).

■ Impostaz: PB (Pitch bend), CC (Messaggi di Control Change da 000 a 127), CAT (aftertouch di canale), PAT (aftertouch polifonico)

### 4. Set All

Specifica un valore fisso a cui saranno impostate tutte le occorrenze del tipo di dati di control change specificato. Regolate questo parametro su "OFF" se desiderate impostare in offset i valori dei dati usando i parametri Rate e Offset di seguito illustrati.

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

### 5. Rate

Imposta la percentuale tra i valori di control change inferiore e superiore. Un'impostazione di "100%" conserva la relazione originale tra i valori, impostazioni inferiori riducono l'estensione mentre valori superiori la aumentano.

■ Impostaz: 000 ... 200

### 6. Offset

Determina la quantità di offset applicata ai valori di control change. Impostazioni "-" riducono i valori mentre impostazioni "+" li aumentano.

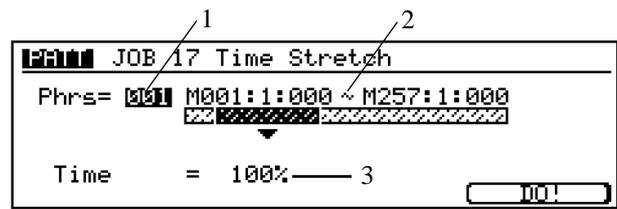
#### Nuovi Valori di Control Change

= Valori di Control Change Originali x rate/100  
+ offset

(Se la parte destra dell'equazione é inferiore a 0, il nuovo valore sarà 1)

■ Impostaz: -127 ... 127, -8192 ... +8191 (EventType=PB)

## Job 17 Time Stretch



Questo job espande o comprime il tempo sul segmento selezionato della phrase selezionata.

L'operazione influenza il tempo di tutti gli eventi, i tempi di step ed i tempi di gate della nota.

### 1. Phrase setting: Phrs

Seleziona la phrase obiettivo dell'operazione.

■ Impostaz: 001 ... 256

### 2. Segment (M001:1:000 ~ M257: 1:000)

Imposta l'area della phrase obiettivo dell'operazione. Il primo segmento imposta misura, battuta e clock per il punto di inizio; il secondo segmento imposta il punto di fine.

■ Impostaz: Measure: beat: clock  
001:1:000 ... 257:1:000

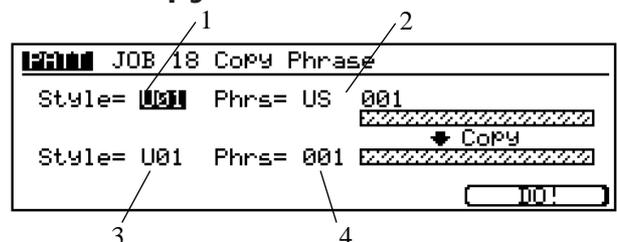
### 3. Time

Il parametro Time imposta il moltiplicatore del tempo.

■ Impostaz: 025% ... 400%

## ☐ Phrase

## Job 18 Copy Phrase



Questo job copia una phrase selezionata (user o preset) nella phrase user indicata.

Il parametro Style della phrase sorgente ha importanza solo se si sta eseguendo una copia da una phrase user.

Se la phrase destinazione non esiste ancora, questo job la creerà. Se é già esistente, il job ne cancellerà i dati originali.

### 1. Source style

Il valore Style superiore seleziona lo stile contenente la phrase user da copiare. Il valore ha senso solo se si sta copiando una phrase user; l'RM1x ignora questa impostazione se si sta copiando una phrase preset.

■ Impostaz: U01 ... U50 P01 .... P60

**2. Source phrase**

Il valore Phrase superiore seleziona la Phrase da copiare.

- Impostaz.: Qualsiasi phrase preset o user da 001 a 256

**3. Destination style**

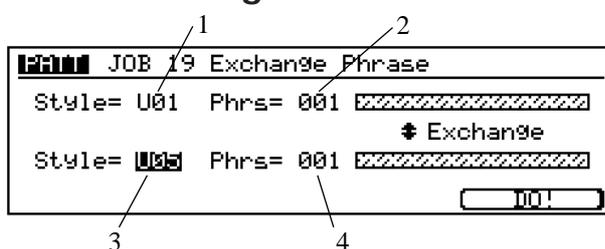
Il valore Style inferiore seleziona lo stile che conterrà la phrase destinazione.

- Impostaz.: U01 ... U50

**4. Destination phrase**

Il valore Phrase inferiore seleziona la phrase destinazione (user).

- Impostaz.: 001 ... 256

**Job 19 Exchange Phrase**

Scambia i contenuti di due specifiche phrase.

**1. Style**

Specifica il primo stile contenente i dati di phrase da scambiare.

- Impostaz.: U01 ... U50

**2. Phrase**

Specifica la prima phrase contenente i dati da scambiare.

- Impostaz.: 001 ... 256

**3. Style**

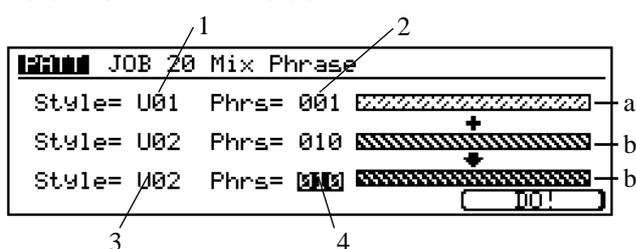
Specifica il secondo stile contenente i dati di phrase da scambiare.

- Impostaz.: U01 ... U50

**4. Phrase**

Specifica la seconda phrase contenente i dati da scambiare.

- Impostaz.: 001 ... 256

**Job 20 Mix Phrase**

Questo job miscela tutti i dati delle due phrase user selezionate nella seconda di queste phrase.

**1. Source style (Style “a”)**

Il primo valore Style seleziona lo stile contenente la phrase sorgente (source; phrase “a”).

- Impostaz.: U01 ... U50

**2. Source phrase (Phrase “a”)**

Il primo valore Phrase seleziona la phrase sorgente. Si tratta della phrase contenente i dati da mixare nella phrase destinazione. Dopo il mix, i contenuti della phrase sorgente resteranno invariati.

- Impostaz.: 001 ... 256

**3. Destination style (Style “b”)**

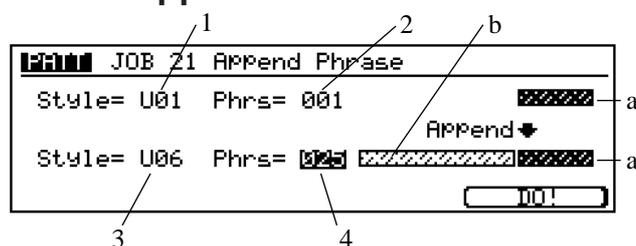
Il secondo valore Style seleziona lo stile contenente la phrase destinazione (phrase “b”).

- Impostaz.: U01 ... U50

**4. Destination phrase (Phrase “b”)**

Il secondo valore Phrase seleziona la phrase destinazione. Il contenuto originale di questa phrase viene miscelato con il contenuto della phrase “a”.

- Impostaz.: 001 ... 256

**Job 21 Append Phrase**

Questo job attacca il contenuto della phrase user selezionata (phrase “a”) alla fine di un'altra phrase user (phrase “b”). Al termine dell'operazione, la phrase “a” resta invariata.

Se cercate di aggiungere dati che porterebbero la phrase “b” ad una lunghezza superiore a 256 misure (la lunghezza massima della phrase), l'RM1x visualizza il messaggio “Illegal Input” e il job non verrà eseguito.

**1. Source style (Style “a”)**

Il valore Style superiore seleziona lo stile contenente la phrase user sorgente (phrase “a”).

- Impostaz.: U01 ... U50

**2. Source phrase (Phrase “a”)**

Il valore Phrase superiore seleziona la phrase sorgente (phrase user). In conseguenza di questo job, il contenuto della phrase sorgente resta invariato.

- Impostaz.: 001 ... 256

**3. Destination style (Style “b”)**

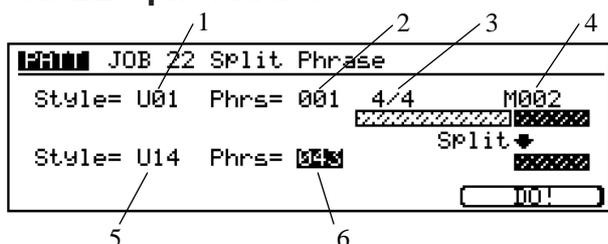
Il valore Style inferiore seleziona lo stile contenente la phrase destinazione (phrase “b”).

■ Impostaz.: U01 ... U50

**4. Destination phrase (Phrase “b”)**

Il valore Phrase inferiore seleziona la phrase a cui viene aggiunta la Phrase sorgente.

■ Impostaz.: 001 ... 256

**Job 22 Split Phrase**

Questo job divide una phrase user selezionata in due phrase user. Il job splitta la phrase alla prima battuta della misura specificata. La porzione iniziale della phrase (fino allo split) resta nella locazione originale mentre la rimanente phrase si sposta alla destinazione specificata.

Il job sostituisce qualsiasi dato già esistente nella phrase destinazione.

**1. Source style**

Il valore Style superiore seleziona lo stile contenente la phrase user da splittare.

■ Impostaz.: U01 ... U50

**2. Source phrase**

Il valore Phrase superiore seleziona la phrase user da splittare.

■ Impostaz.: 001 ... 256

**3. Split time signature**

Imposta la segnatura del tempo dello stile destinazione.

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

**4. Split point**

Il valore “M” seleziona la misura a cui la phrase viene splittata. Diventa il punto di inizio della phrase destinazione.

■ Impostaz.: 001 ... source-phrase length

**5. Destination style**

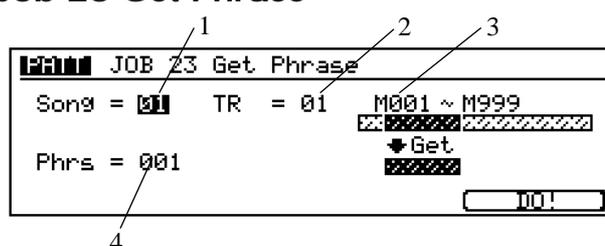
Il valore Style inferiore seleziona lo stile destinazione.

■ Impostaz.: U01 ... U50

**6. Destination phrase**

Il valore Phrase inferiore seleziona la destinazione dello split.

■ Impostaz.: 001 ... 256

**Job 23 Get Phrase**

Questo job crea una phrase user da uno specifico segmento di dati di song. Precisamente, copia un segmento di dati di traccia sequence da una song nella phrase destinazione.

L’RM1x imposta la segnatura del tempo (meter) per la nuova phrase corrispondente al meter registrato nella misura iniziale del segmento sorgente. (Ricordate che il valore meter influenza tutta la phrase. Qualsiasi modifica di meter nelle misure successive del segmento sorgente, verrà ignorata).

La lunghezza massima della phrase é di 256 misure. Se cercate di copiare un segmento superiore alle 256 misure, a video appare il messaggio “Illegal Input” e non sarà possibile eseguire il job.

Il job sostituisce tutti i dati già esistenti nella phrase destinazione.

Questo job non copia impostazioni di voce e tempo.

**1. Source song**

Il valore Song seleziona la song contenente i dati sorgente.

■ Impostaz.: 01 ... 20

**2. Source track**

Il valore Track seleziona la traccia sequence contenente i dati sorgente.

■ Impostaz.: 01 ... 16

**3. Segment**

Il valore “M” seleziona il segmento sorgente in base alla sua locazione (in misure) sulla traccia sorgente. Il primo valore dà la misura iniziale; il secondo valore la misura finale.

■ Impostaz.: Initial measure: 001 ... 999

Final measure: 001 ... 999

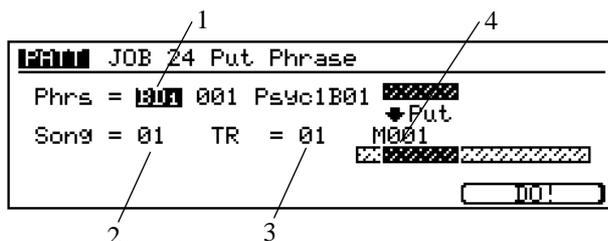
(dove misura finale - misura iniziale ≤ 256 e misura finale ≥ misura iniziale)

**4. Destination phrase**

Il valore Phrase imposta il numero di phrase per la phrase user destinazione.

■ Impostaz.: 001 ... 256

## Job 24 Put Phrase



Questo job copia una phrase user selezionata in un'area specifica della song specificata. I dati precedentemente esistenti nell'area destinazione vengono cancellati.

La phrase sorgente viene selezionata in base a numeri di style e phrase mentre la phrase destinazione in base a numero di song, track (traccia sequence) e measure (locazione sulla traccia). Questo job non copia impostazioni di meter, voce o tempo. Il meter (segnatura del tempo) della phrase non ha effetto sulla copia.

### 1. Source phrase (Category, Number )

Il valore Phrase seleziona la phrase da copiare.

■ Impostaz.: 001 ... 256

### 2. Destination song

Il valore Song seleziona la song destinazione.

■ Impostaz.: 01 ... 20

### 3. Destination track

Il valore Track seleziona la traccia sequence in cui deve essere copiata la phrase.

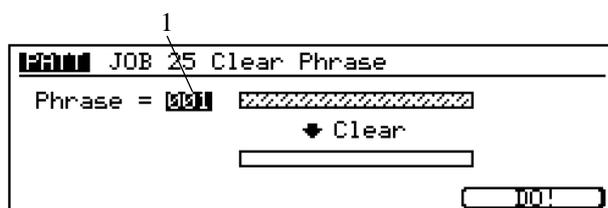
■ Impostaz.: 01 ... 16

### 4. Track location

Il valore "M" seleziona la misura iniziale, sulla traccia sequence, per la copia.

■ Impostaz.: 001 ... 999

## Job 25 Clear Phrase



Questo job cancella tutti i dati dalla phrase user selezionata e rinizializza la tavola della phrase (phrase table).

### 1. Phrase

Il valore Phrase imposta la phrase user da cancellare.

■ Impostaz.: 001 ... 256

## Job 26 Phrase Name

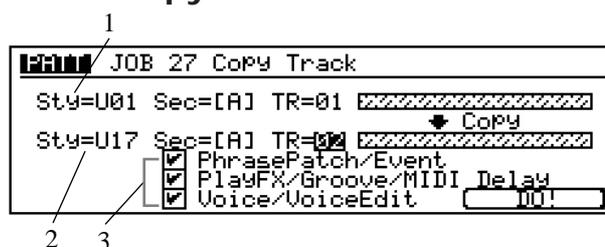


Questo job viene usato per impostare o modificare il nome per una phrase user (non vuota). Il nome può essere di un massimo di 8 caratteri.

Usate le manopole Display 1 e 2 per selezionare una locazione per il carattere ed un carattere e premete il pulsante funzione F2 (Enter) per inserire il carattere specificato alla locazione indicata. Il pulsante funzione F1 (Delete) può essere usato per selezionare una locazione di carattere e cancellare il carattere in quella locazione. Ripetete l'operazione fino a completare il nome.

## Track

## Job 27 Copy Track



Questo job copia tutti i dati (del tipo selezionato) dalla traccia sorgente selezionata nella traccia destinazione. E' possibile copiare dati di traccia da una singola sezione di uno stile selezionato.

L'operazione di copia sostituisce i dati precedentemente esistenti sulla traccia destinazione.

### 1. Source style, section, and track

Le prime tre impostazioni selezionano la traccia sorgente.

■ Impostaz.: Style U01 ... U50

Section A ... P

Track 1 ... 16

### 2. Destination style, section, and track

Il secondo gruppo di impostazioni seleziona la traccia destinazione.

■ Impostaz.: Style U01 ... U50

Section A ... P

Track 1 ... 16

### 3. Data type

Questi box di spunta determinano il tipo di dati da copiare. Spostate il cursore sul box e usate il pulsante [YES +1] per impostare il simbolo di spunta se desiderate che il tipo di dati corrispondente venga copiato oppure usate il pulsante [NO -1] per disattivare il simbolo di spunta se non desiderate copiare il tipo di dati corrispondente.

- Impostaz:  Copia il tipo di dati corrispondente.
- Non copia questo tipo di dati.

## Job 28 Exchange Track



Scambia il tipo di dati specificato tra due tracce specificate.

### 1. Track

Specifica la prima delle due tracce tra cui saranno scambiati i dati.

### 2. Track

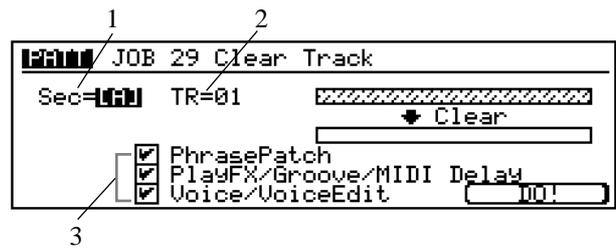
Specifica la seconda delle due tracce tra cui saranno scambiati i dati.

### 3. Data type

Questi box di spunta determinano il tipo di dati da scambiare tra le tracce specificate. Spostate il cursore su un box e usate il pulsante [YES +1] per attivare il simbolo di spunta e scambiare il tipo di dati corrispondente oppure usate il pulsante [NO -1] per disattivare la spunta e non scambiare il tipo di dati corrispondente.

- Impostaz:  Scambia il tipo di dati corrispondente.
- Non scambia questo tipo di dati.

## Job 29 Clear Track



Questo job cancella tutti i dati (del tipo selezionato) dalla traccia pattern selezionata o da tutte le tracce pattern.

### 1. Section

L'impostazione Sec seleziona la sezione da cancellare.  
 ■ Impostaz.: A ... P

### 2. Track

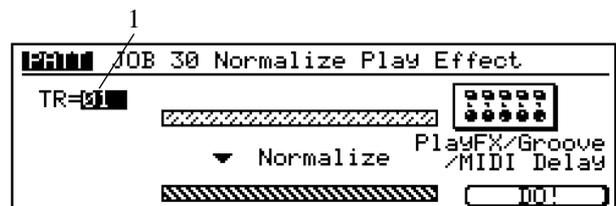
L'impostazione TR seleziona la traccia da cancellare.  
 ■ Impostaz.: 01 ... 16

### 3. Data type

Questi box di spunta determinano il tipo di dati da cancellare. Spostate il cursore su un box e usate il pulsante [YES +1] per attivare la spunta e cancellare il tipo di dati corrispondenti oppure il pulsante [NO -1] per disattivare la spunta e non cancellare il tipo di dati corrispondente.

- Impostaz:  Cancella il tipo di dati corrispondente.
- Non cancella questo tipo di dati.

## Job 30 Normalize Play Effect



Questo job sostituisce i dati nella traccia sequence selezionata in modo che i nuovi dati incorporino le attuali impostazioni Play Fx/ Groove/ MIDI Delay (pagg.57, 55, 60). In altre parole i valori esterni di Play Fx/ Groove/ MIDI Delay sono inseriti nei dati di evento MIDI della traccia.

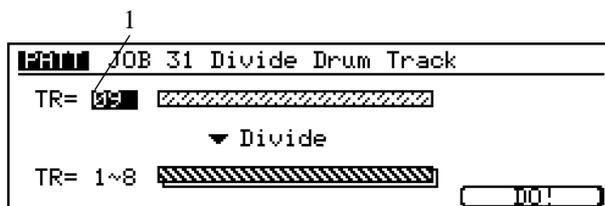
Dopo aver riprogrammato i dati sequence della traccia, il job rinizializza i parametri play-effect della traccia.

### 1. Track

Il valore TR seleziona la traccia da normalizzare.

- Impostaz: 01 ... 16 Normalizza la traccia sequence corrispondente.
- All Normalizza tutte le tracce sequence.

## Job 31 Divide Drum Track



Separa gli eventi di nota in una traccia specifica e posiziona le note corrispondenti su strumenti drum diversi in tracce separate (da 1 a 8). Se la traccia sorgente é una traccia da 1 a 8, i dati in quella traccia verranno sostituiti. I dati diversi dagli eventi di nota verranno copiati su tutte le 8 tracce. Separando gli strumenti drum in questo modo, é possibile editare o applicare effetti e controlli in tempo reale a singoli strumenti drum durante la riproduzione.

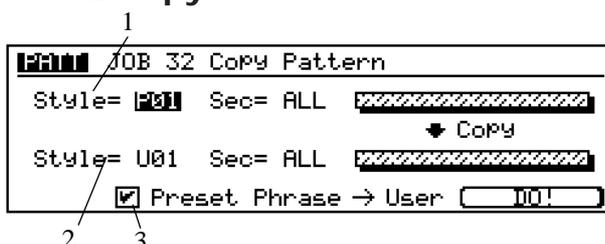
### 1. Track

Specifica la traccia sorgente da dividere.

■ Impostaz.: 01 ... 16

## □ Pattern

### Job 32 Copy Pattern



Questo job copia tutti i dati da uno stile sorgente selezionato in uno stile destinazione selezionato. E' possibile copiare i dati di traccia da una singola sezione di uno stile selezionato o da tutte le sezioni dello stile.

L'operazione di copia sostituisce qualsiasi dato precedentemente esistente nello stile destinazione.

### 1. Source style, section

Il primo gruppo di impostazioni seleziona lo stile e la sezione (i) sorgente.

Se impostate Sec su "ALL", l'RM1x imposta automaticamente il valore di destinazione su "ALL". (Se cambiate l'impostazione "ALL" su un numero o una lettera, l'RM1x deselecta automaticamente l'impostazione "ALL" alla destinazione).

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

### 2. Destination style, section

Il secondo gruppo di impostazioni seleziona lo stile e la sezione (i) destinazione.

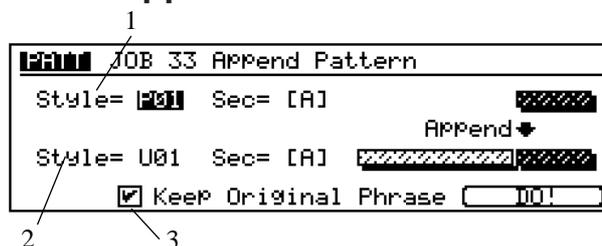
Se impostate Section su "ALL", l'RM1x imposta automaticamente il valore sorgente corrispondente su "ALL". (Se modificate l'impostazione "ALL" su un numero o una lettera, l'RM1x automaticamente deselecta l'impostazione "ALL" alla sorgente).

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

### 3. Preset phrase → User

Mettete una spunta in questo box se desiderate copiare una phrase preset in una phrase user.

## Job 33 Append Pattern



Questo job unisce una copia del pattern user selezionato (pattern "a") alla fine di un altro pattern user (pattern "b"). Al termine del job, il pattern originale "a" resta invariato.

Se cercate di aggiungere dati che renderebbero il pattern "b" più lungo di 256 misure, l'RM1x visualizzerà il messaggio "Illegal Input" e il job non verrà eseguito.

### 1. Source pattern (pattern "a")

Le impostazioni Style e Section superiori selezionano il pattern sorgente.

■ Impostaz: Style U01 ... U50  
Section A ... P

### 2. Destination pattern (pattern "b")

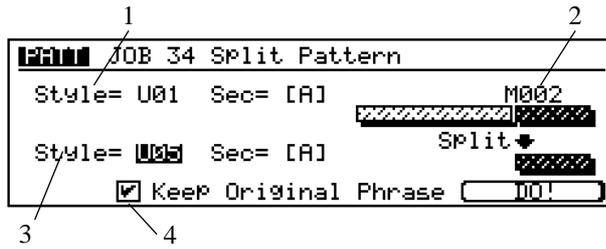
Le impostazioni Style e Section inferiori selezionano il pattern a cui viene unito il pattern sorgente.

■ Impostaz: Style U01 ... U50  
Section A ... P

### 3. Keep Original Phrase

Inserite una spunta in questo box se non desiderate alterare i dati della phrase originale.

### Job 34 Split Pattern



Questo job divide un pattern selezionato in due pattern.

Il job divide il pattern alla prima battuta della misura specificata. La porzione iniziale del pattern (fino al punto di split) resta nella locazione originale mentre la porzione che inizia dopo il punto di split viene spostata e diventa il pattern destinazione. (Se dopo il punto di split non inizia alcuna phrase, il pattern destinazione resta vuoto).

Il job sostituisce qualsiasi dato già esistente nel pattern destinazione.

#### 1. Source style, section

Le impostazioni Style e Section superiori selezionano il pattern da splittare.

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

#### 2. Split point

Il valore "M" seleziona la misura a cui viene diviso il pattern. Questo valore diventa il punto di inizio della phrase destinazione.

- Impostaz: 001 ... lunghezza pattern sorgente

#### 3. Destination style, section

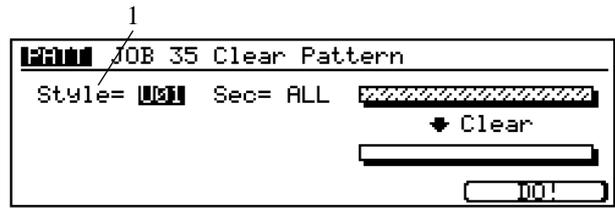
Le sezioni Style e Section inferiori selezionano la nuova locazione per la porzione del pattern che inizia al punto di split.

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

#### 4. Keep Original Phrase

Inserite una spunta in questo box se non desiderate alterare i dati phrase originali.

### Job 35 Clear Pattern



Questo job cancella tutti i dati dal pattern selezionato.

Se impostate Style su "ALL", il job esegue una cancellazione totale, rimuovendo tutte le sezioni di tutti gli stili. In questo caso il job rinizializza anche tutte le impostazioni play-effect e pattern-voice per tutti gli stili.

Ricordate che non é possibile eseguire un Undo su una cancellazione totale. Fate attenzione quando decidete di cancellare tutti i pattern con un'impostazione Style=ALL.

Se impostate Style su un valore numerico e Section su "ALL", il job cancella tutte le sezioni (tutti i pattern) nello stile selezionato. Rinizializza anche tutte le impostazioni play-effect e pattern-voice per quello stile. (Se commettete un errore con questo tipo di cancellazione, potete annullare l'operazione usando Undo).

#### 1. Style and section

I valori Style e Section selezionano il/i pattern da cancellare.

Se impostate Style su "ALL", anche Section viene regolato su "ALL".

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

### Job 36 Style Name



Questo job viene usato per impostare o cambiare il nome di uno stile. La lunghezza massima del nome é di 8 caratteri. Usate le manopole Display 1 e 2 per selezionare una locazione di carattere ed un carattere e premete il pulsante funzione F2 (Enter) per inserire il carattere specificato alla locazione selezionata. Il pulsante funzione F1 (Delete) può essere usato per selezionare una locazione di carattere e cancellare il carattere a quella locazione.

Ripetete l'operazione fino a completare il nome.

## 13. Edit

Il submodo Pattern EDIT consente di editare i contenuti di una phrase user. E' possibile regolare o cancellare qualsiasi evento MIDI che costituisce la phrase ed aggiungere nuovi eventi.

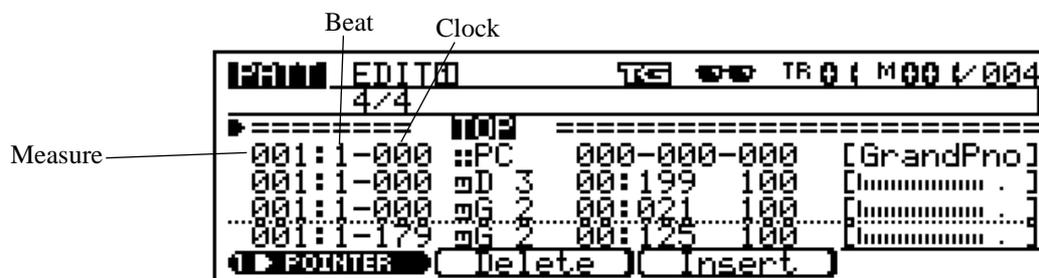
L'RM1x offre due diverse videate di editing: una Event list (elenco eventi) ed un display View Filter.

### □ Edit

La event list presenta un elenco degli eventi MIDI della traccia ordinati in base alle loro occorrenze. Ogni inserimento visualizza la locazione nel tempo, il nome e gli argomenti numerici dell'evento. E' possibile regolare liberamente la locazione di qualsiasi valore di argomento, cancellare gli eventi o inserirne di nuovi.

Quando registrate una performance in una traccia sequence, la registrate come una serie di eventi MIDI. Ogni evento corrisponde ad una specifica azione MIDI. Suonare una nota é un "evento di nota", selezionare una voce é un "evento di program change" e così via.

La maggior parte delle specifiche degli eventi devono includere informazioni che indicano il modo in cui viene eseguito l'evento. Ad esempio, una specifica di evento di nota deve identificare la nota (nome della nota), il tempo (tempo di gate) e la forza (dinamica). Il primo elemento sulla event list é detto Top e l'ultimo End. Questi elementi hanno solo scopo di indicazione, non rappresentano eventi e non sono quindi editabili.



Parametro	Valori	Funzione
Pointer	-	Sposta il puntatore su singoli eventi.
Delete	-	Cancella l'evento all'attuale locazione del cursore.
Insert	-	Inserisce un evento specifico all'attuale locazione del cursore.
Measure	001 ... 999	Il numero della misura in cui é posizionato l'evento corrispondente.
Beat	1 ... 16	Il numero della battuta a cui é posizionato l'evento corrispondente.
Clock	000 ... 479	Il numero di clock a cui é posizionato l'evento corrispondente.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, consultate la sezione Operazioni Base (pag.26).



Parametro	Valori	Funzione
Event type	Note, PB, PC, CC, CAT, PAT, RPN, NRPN, Exc, XG RPN, XG NRPN, XG Exc System, XG Exc Effect, XG Exc Multi, XG Exc Drum	Specifica il tipo di evento da inserire.
DO!		Inserisce l'evento specificato alla locazione attuale del puntatore.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, consultate la sezione Operazioni Base (pag.26).

### Editing di Eventi Esistenti

Per editare i dati nel display di edit, usate la manopola Display 1 (PONTER) o i pulsanti cursore verticale per spostare il puntatore su un evento che desiderate editare e i pulsanti cursore laterali per spostarlo sull'elemento dei dati da editare. Eseguite poi l'editing usando i pulsanti [NO -1] e [YES +1] o la tastiera (la tastiera può essere usata per l'inserimento di note e di numeri come descritto a pag.26). L'evento editato lampeggerà sul display. Premete il pulsante funzione F4 (DO!) per inserire i dati editati (l'evento smetterà di lampeggiare). Per annullare, spostate il puntatore su un altro evento senza premere il pulsante funzione F4 (DO!).

### Inserimento di Eventi

Per inserire un evento usate la manopola Display 1 (POINTER) o i pulsanti cursore verticali per spostare il puntatore su un evento alla locazione in cui inserire un nuovo evento e premete il pulsante funzione F3 (Insert). Apparirà il display EDIT Insert. Usate la manopola Display 1 per selezionare il tipo di evento da inserire e i pulsanti cursore per spostare gli elementi di dati nell'evento visualizzato sul display ed eseguite l'editing desiderato. La precisa locazione di inserimento può essere specificata anche in questo modo. I tipi di eventi disponibili per l'inserimento sono elencati di seguito. Quando avete specificato l'evento desiderato, premete il pulsante funzione F4 (DO!) per inserire l'evento o il pulsante [EXIT] per annullare e tornare al display di editing principale. I valori per eventi "Exc" (sistema esclusivo) devono essere inseriti in formato esadecimale.

#### [Elenco Tipi di Eventi]

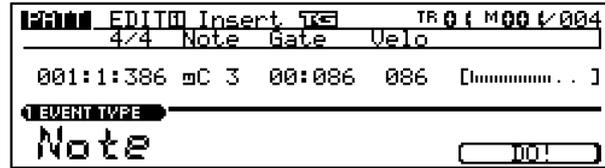
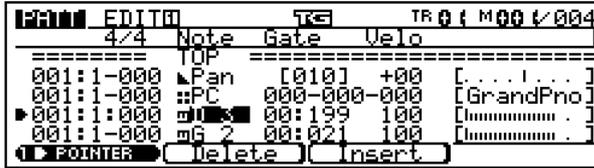
Tipo di Evento	Funzione
Note (numero di nota)	Questi messaggi trasmettono dati di esecuzione sulla tastiera. Ogni messaggio include uno specifico numero di nota corrispondente al tasto premuto, un valore di dinamica ed uno di tempo di gate.
PB (Pitch Bend)	Questo messaggio trasmette il movimento della rotella di PITCH BEND.
PC (Program Change)	Questo messaggio è usato per selezionare le voci. Fate riferimento all'opuscolo List Book per un elenco completo delle voci dell'RM1x.
CC (Control Change)	Questi messaggi controllano volume o pan etc. Ogni controller ha un numero specifico.
CAT (Aftertouch di Canale)	Questo messaggio trasmette la pressione applicata alla tastiera dopo aver suonato una nota, per creare modifiche tonali (per un intero canale MIDI).
PAT (Aftertouch Polifonico)	Questo messaggio trasmette la pressione applicata alla tastiera dopo aver suonato una nota (per singoli numeri di nota).
RPN (Registered Parameter Number)	Questo messaggio è usato per specificare parametri di parte come Pitch Bend, Sensitivity o Tuning etc
NRPN (Non Registered Parameter Number)	Questo messaggio è usato per impostare parametri di suono come vibrato, detune, etc.
Exc (Sistema Esclusivo)	Un tipo di messaggio MIDI usato per scambiare dati unici ad uno specifico modello o tipo di apparecchiatura.
XG RPN (XG Registered Parameter Number)	Dati RPN che utilizzano un nome di parametro XG.
XG NRPN (XG Non Registered Parameter Number)	Dati NRPN che utilizzano un nome di parametro XG.
XG Exc System (XG System Exclusive)	Messaggio di Sistema Esclusivo (XG System) che utilizza un nome di parametro XG.
XG Exc Effect (XG Effect System Exclusive)	Messaggio di Sistema Esclusivo (XG Effect) che utilizza un nome di parametro XG.
XG Exc Multi (XG Multi part System Exclusive)	Messaggio di Sistema Esclusivo (XG Multi part) che utilizza un nome di parametro XG.
XG Exc Drum (XG Drum setup System Exclusive)	Messaggio di Sistema Esclusivo (XG Drum setup) che utilizza un nome di parametro XG.

- note**
- Fate riferimento alla sezione "Formato Dati MIDI" dell'opuscolo List Book.
  - XG è un formato di generazione sonora sviluppato da Yamaha che espande le specifiche GM per aggiungere espressività e compatibilità di dati e soddisfare le esigenze dei sofisticati sistemi di computer e periferiche odierni.

**Parametri di Evento editabili**

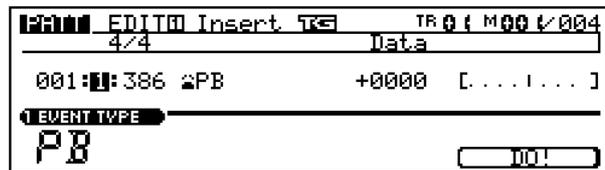
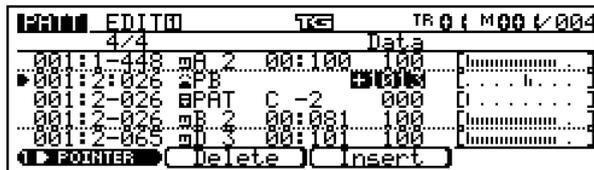
I parametri ed i valori per gli elementi editabili sono elencati di seguito. Per ogni tipo di evento a sinistra é visualizzato il display di edit principale e a destra é visualizzato il corrispondente display di inserimento di edit.

**1) Note**



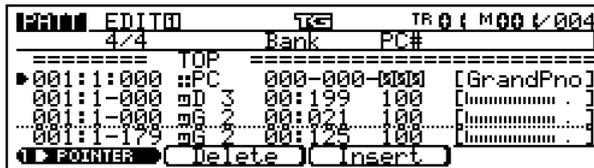
Note	Gate	Velocity
C-2 ... G8 (DO2-SOL8)	00:001 ... 99:479	001 ... 127

**2) Pitch Bend**



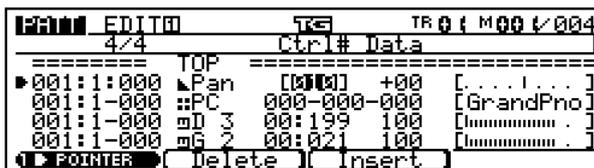
Dati
-8192 ... +8191

**3) Program change**



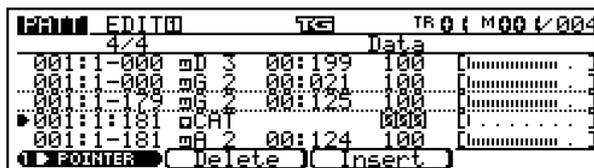
Bank Select MSB	Bank Select LSB	PC#
000 ... 127	000 ... 127	000 ... 127

**4) Control Change**



Ctrl#	Dati
000 ... 127	000 ... 127

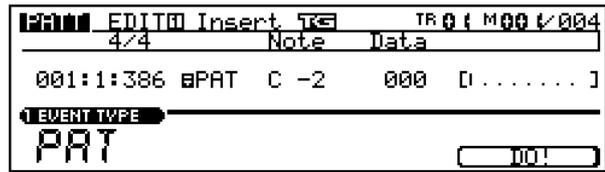
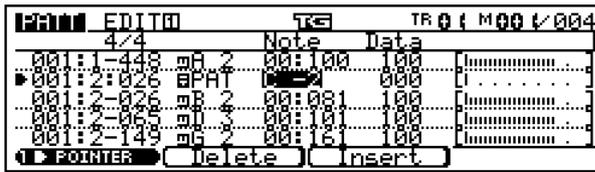
**5) Channel aftertouch**



Dati
000 ... 127

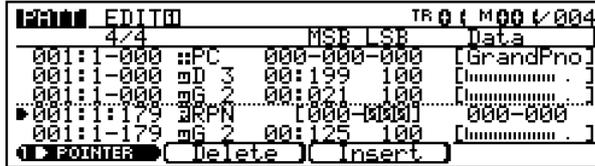
MODIO PATTERN

### 6) Polyphonic aftertouch



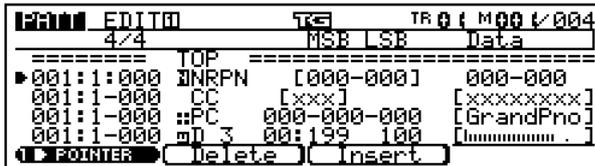
Nota	Dati
C-2 ... G8 (DO2-SOL8)	000 ... 127

### 7) RPN



Parametro				Dati
Display	Nome	MSB	LSB	Dati
PB Sens	Pitch Bend Sensitivity	000	000	000 ... 127, ***
FnTune	Fine tune	000	001	-64 ... +63, ***
CsTune	Coarse tune	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Null	127	127	***

### 8) NRPN



MSB	LSB	Dati
000 ... 127	000 ... 127	000 ... 127

### 9) Exclusive



I dati (Hex) devono essere inseriti usando valori esadecimali.

Per maggiori informazioni, consultate la sezione "Formato Dati MIDI" dell'opuscolo List Book.

## 10) XG RPN

MSB	LSB	Data
001:1-300	m0 3	00:145 100
001:1-306	pb	000-001 -64
001:1-306	m6 2	00:122 100
001:1-348	m6 2	00:100 100
001:2-026	pb	+1013

MSB	LSB	Data
001:1:000	3PBsens [000-000]	000

EVENT TYPE  
**XG RPN**

Parametro			Dati	
Display	Nome	MSB	LSB	
PB Sens	Pitch Bend Sensitivity	000	000	000 ... 127, ***
Fntune	Fine tune	000	001	-64 ... +63, ***
Cstune	Coarse tune	000	002	-64 ... +63, ***
Null	Null	127	127	***

## 11) XG NRPN

MSB	LSB	Data
001:1-300	m0 3	00:145 100
001:1-xxx	VibRte	[001-008] 000
001:1-306	m6 2	00:122 100
001:1-348	m6 2	00:100 100
001:2-026	pb	+1013

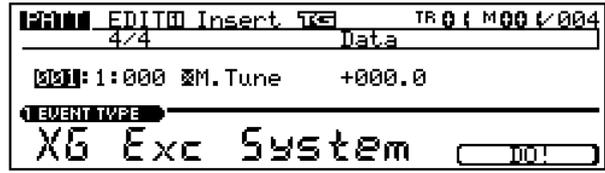
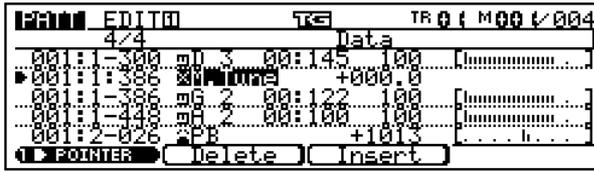
MSB	LSB	Data
001:1:000	VibRte [001-008]	000

EVENT TYPE  
**XG NRPN**

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

\* Non supportati dal blocco generatore sonoro.

### 12) XG system exclusive (system)



Parametro	Dati
M.Tune (Master Tune)	-102.4 ... +102.3
M.Vol (Master Volume)	000 ... 127
* M.Attn (Master Att)	000 ... 127
Trans (Transpose)	-64 ... +63
* DrRset (Drum Setup Reset)	Dr1 ... Dr9
XG On (XG system on)	-
PmRset (All Parameter Reset)	-
GM On	-

\* Non supportati dal blocco generatore sonoro.

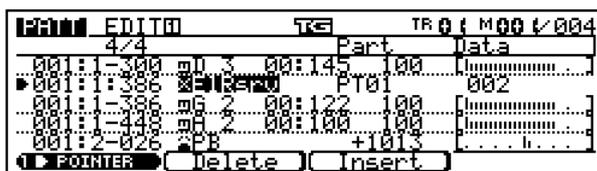
### 13) XG system exclusive (effect)



Parametro		Dati
Display	Nome	
RevTyp	Reverb Type	Vedi sezione "Elenco Parametri Effect" sull'opuscolo List Book.
RevP1	Reverb Parameter 1	
•	•	
•	•	
RevP10	Reverb Parameter 10	
RevRtn	Reverb Return	000 ... 127
RevPan	Reverb Pan	L64 ... C ... R63
RevP11	Reverb Parameter 11	Vedi sezione "Elenco Parametri Effect" sull'opuscolo List Book.
•	•	
•	•	
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	Vedi sezione "Elenco Parametri Effect" sull'opuscolo List Book.
•	•	
•	•	
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

Parametro		Dati
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	Vedi sezione "Elenco Parametri Effect" sull'opuscolo List Book .
.	.	
.	.	
VarP16	Variation Parameter 16	

#### 14) XG system exclusive (multi)



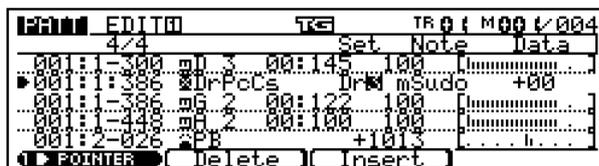
Parametro	Nome	Parte	Dati
* EIRsrv	Element Reserve	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bank-M	Bank Select MSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
Bank-L	Bank Select LSB	PT01 ... PT99	000 ... 127
Pgm#	Program Number	PT01 ... PT99	001 ... 128
* RcvCh.	Receive Channel	PT01 ... PT99	001 ... 127, OFF
M/P	Mono / Poly	PT01 ... 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
Relese	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

\* Non supportati dal blocco generatore sonoro.

Parametro		Parte	Dati
Display	Nome		
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 (gestito come LFO Pitch Depth dal blocco gener. sonoro)	PT01 ... PT99	-64, ... 0 ... +63
CATF-C	CAT Filter Control (gestito come LFO Filter Depth dal blocco gener. sonoro)	PT01 ... PT99	-9600 ... 0 ... +9450
CATA-C	CAT Amplitude Control (gestito come LFO Amp Depth dal blocco gener. sonoro)	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

\* Non supportato dal blocco generatore sonoro.

## 15) XG system exclusive (drum)



Parametro		Set	Nota	Dati
Display	Nome			
* DrPcCs	Drum Pitch Coarse	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrPcFn	Drum Pitch Fine	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrLevl	Drum Level	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrAltG	Drum Alternate Group	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, 001 ... 127
* DrPan	Drum Pan	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	Rnd, L63 ... C ... R63
* DrRev	Drum Reverb Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrCho	Drum Chorus Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrVar	Drum Variation Send	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	000 ... 127
* DrKyAs	Drum Key Assign	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	SNGL, MULT
* DrNtOf	Drum Receive Note Off	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
* DrNtOn	Drum Receive Note On	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	OFF, ON
* DrCut	Drum Filter Cutoff Frequency	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrResn	Drum Filter Resonance	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrAttk	Drum EG Attack Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrDcy1	Drum EG Decay 1 Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63
* DrDcy2	Drum EG Decay 2 Time	Dr1 ... Dr9	C-2 ... G8	-64 ... 0 ... +63

\* Non supportato dal blocco generatore sonoro.

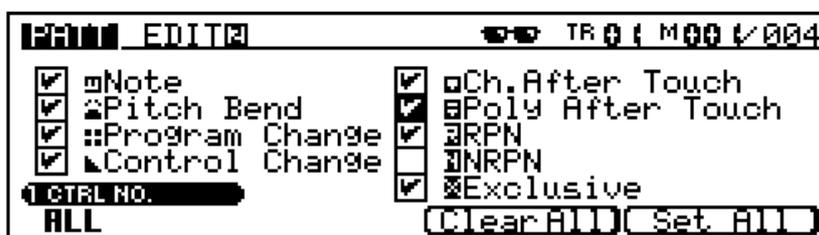
## View Filter

La funzione “View Filter” dell’RM1x consente di selezionare i tipi di eventi visualizzati sulle videate di editing. Per selezionare un evento per la visualizzazione, inserite una spunta nel box accanto al nome dell’evento. Per filtrare (escludere) un tipo di evento (in modo che non appaia nell’elenco) rimuovete la spunta in modo che il box resti vuoto.

Con l’impostazione di default, sono visualizzati tutti i tipi di eventi e il simbolo View Filter  non appare. Se scegliete di filtrare uno o più tipi di eventi, il simbolo View Filter  appare sopra le videate di editing per ricordarvi che il filtro é attivo.

A titolo di esempio, mettiamo che desideriate lavorare solo su eventi di nota. In questo caso probabilmente vorrete filtrare tutti gli altri tipi di eventi ed eliminarli dall’elenco così da seguire più facilmente l’elenco ed evitare modifiche accidentali ad altri eventi. Per impostare il filtro in modo che escluda tutti gli eventi non di nota, rimuovete le spunte da tutti i box tranne dal box Note.

E’ possibile rimuovere tutte le spunte in una sola volta premendo il pulsante F3 (Clear All). Per impostare le spunte in tutti i box, premete il pulsante F4 (Set All).



-  **F3**
-  **F4**

Parametro	Valori	Funzione
Control Number	000 ... 119, ALL	Specifica il Numero di Control Change.
Clear All		Rimuove simultaneamente tutte le spunte.
Set All		Imposta le spunte in tutti i box.

## 14. Split

### □ Split

Questa funzione consente di copiare una specifica estensione di misure dalla sezione attuale (pattern) ad una specifica sezione di un determinato stile user.



Parametro	Valori	Funzione
1 Start measure	001 ... 256	Specifica la prima misura nell'estensione da copiare.
2 End measure	001 ... 256	Specifica l'ultima misura nell'estensione da copiare.
3 Style number	U01 ... U50	Specifica il numero di stile destinazione.
4 Section	A ... P	Specifica la sezione destinazione.
□ F4 DO!	-	Premete il pulsante funzione F4 per tagliare e copiare i dati del pattern specificato nello stile e sezione specificati.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita con questo parametro o usando il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
Measure	001 ... 256	Imposta la locazione di inizio della riproduz. o visualizza quella attuale.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

Dopo aver specificato le misure di inizio e fine dei dati del pattern che desiderate copiare dallo stile e sezione attuali e dopo aver specificato stile e sezione di destinazione, premete il pulsante funzione F4 (DO!). Durante la copia dei dati, a display apparirà il messaggio "Executing".

La funzione SPLIT facilita il processo di divisione (split) di una sezione in più sezioni della stessa lunghezza.

Dopo la prima operazione SPLIT, i parametri START MEAS e END MEAS saranno impostati automaticamente per preparare la copia della successiva estensione di misure: START MEAS sarà impostato sul precedente END MEAS + 1 e END MEAS sarà impostato per specificare un'estensione di misure della stessa lunghezza di quella precedentemente copiata.

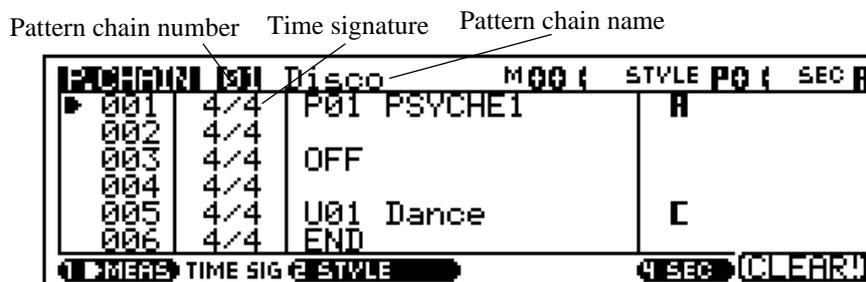
# Capitolo 3. MODO PATTERN CHAIN

Il modo PATTERN CHAIN consente di specificare una sequenza di pattern da riprodurre automaticamente.

1. Riproduzione PATTERN CHAIN .....	110
2. Disk .....	111
3. Job .....	112

# 1. Riproduzione PATTERN CHAIN

Il principale display PATTERN CHAIN può essere usato per specificare ed editare la sequenza di pattern da suonare nel modo Pattern Chain.



Parametro	Valori	Funzione
1 Measure		Posiziona il puntatore (a sinistra del display) all'inizio di qualsiasi misura della catena (chain) per inserire o riprodurre il pattern.
2 Style	OFF, P01 ... P60, END, U01 ... U50	Seleziona lo stile. "OFF" esclude la misura corrispondente (non viene prodotto alcun suono) mentre "END" fa sì che la riproduzione pattern chain si interrompa a quella misura.
4 Section	A ... P	Seleziona la sezione.
F4 CLEAR!	-	Cancella stile o sezione presenti all'attuale locazione del cursore.
Pattern chain number/ Pattern chain name	01 ... 20	Seleziona una delle 20 pattern chain disponibili.
Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Specifica la segnatura di tempo della misura attuale.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, consultate la sezione Operazioni Base (pag.26).

## Creare e Suonare una Chain

- 1** Selezionate una misura.

Usate la manopola Display 1 per posizionare il puntatore sulla misura in cui desiderate inserire un pattern (normalmente si inizia una chain alla misura 001). Un pattern suonerà solo fino al pattern successivo specificato. Per esempio, se alla misura 001 viene specificato un pattern di 8 misure, il pattern successivo è specificato alla misura 005 e il primo pattern suonerà solo fino alla misura 004 mentre il secondo inizierà a suonare dalla 005.
- 2** Inserite un pattern alla misura selezionata.

Usate la manopola Display 2 per specificare uno stile e la manopola Display 4 per specificare la sezione dello stile corrispondente al pattern desiderato. Le misure "OFF" ed "END" possono essere inserite usando la manopola Display 2. La sezione può essere specificata anche via tastiera, come illustrato a pag.28. Non è necessario reinserire stile e sezione per le misure successive su cui desiderate che suonino il pattern. Ad esempio, se si tratta di un pattern di 8 misure e desiderate che suonino per tutte e 8 le misure prima che inizi la misura successiva, potete lasciare le 7 misure successive vuote e inserire poi il pattern successivo sulla misura seguente.
- 3** Specificate una segnatura del tempo, se necessario.

Spostate il cursore sul parametro time signature e usate i pulsanti [NO -1]/ [YES +1] per modificare la segnatura del tempo della misura selezionata. Se la nuova impostazione risulta avere un numero di battute inferiore a quello del pattern corrispondente, le battute in eccesso verranno troncate per rientrare nella segnatura di tempo specificata. Se invece l'impostazione di segnatura del tempo risulta avere un numero di battute superiore rispetto a quello del pattern originale, il pattern verrà messo in loop per riempire il numero di battute specificato.
- 4** Suonate la chain. Premete il pulsante PLAY per avviare la riproduzione della chain a partire dalla misura attuale.

## 2. Disk

Le funzioni Disk del modo PATTERN CHAIN sono essenzialmente identiche a quelle del modo PATTERN, tranne che é disponibile solo il tipo di file "ALL". Per informazioni circa le funzioni disk del modo PATTERN vedi a partire da pag.76.

### Save



### Load



### Rename



### Delete/Format/Information



## 3. Job

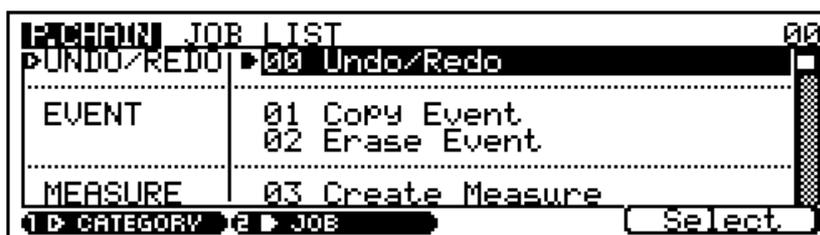
E' possibile usare i job pattern chain dell'RM1x per eseguire varie operazioni su phrase e pattern.

Selezionate il job dal menu job, usando le manopole Display 1, 2 o i pulsanti CURSOR. Potete eseguire la selezione anche usando il pulsante F4.

Ricordate che il menu job é troppo grande per essere tutto visualizzato a video. E' possibile però scorrere nell'elenco usando le manopole Display 1, 2 o i pulsanti CURSOR.

### ☐ Elenco Job

Categoria	Valori	Funzione	Vedi pag.
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Se UNDO: Annulla l'ultima operazione. Se REDO: Annulla l'ultimo UNDO	113
EVENT	01 Copy Event	Copia tutti gli eventi del segmento specificato nella destinazione indicata.	113
EVENT	02 Erase Event	Cancella tutti gli eventi sul segmento selezionato (e li sostituisce con pause).	113
MEASURE	03 Create Measure	Inserisce misure vuote in tutte le tracce.	113
MEASURE	04 Delete Measure	Cancella specifiche misure da tutte le tracce.	113
CONVERT	05 Convert to Song	Converte dati Pattern Chain in dati Song e posiziona ciò che ne risulta nelle tracce song normali dopo aver convertito i dati al formato standard MIDI.	114
CHAIN	06 Copy Chain	Copia i dati dalla pattern chain selezionata alla pattern chain destinazione.	114
CHAIN	07 Clear Chain	Cancella tutti i dati dalla pattern chain selezionata.	114
CHAIN	08 Chain Name	Assegna un nome alla pattern chain selezionata.	114



Parametro	Valori	Funzione
1 Category	UNDO/REDO, EVENT, MEASURE, CONVERT, CHAIN	Seleziona la categoria.
2 Job	00 ... 08	Seleziona il job.
F4 Select		Salta al job attualmente selezionato nell'elenco job.

### Per Selezionare un Job

Stessa procedura del modo PATTERN (pag. 81).

#### **ATTENZIONE!**

Non disattivate lo strumento durante l'esecuzione di un job (mentre a video é visualizzato il messaggio "Executing..."). Ciò potrebbe distruggere i dati registrati.

## □ Undo/Redo

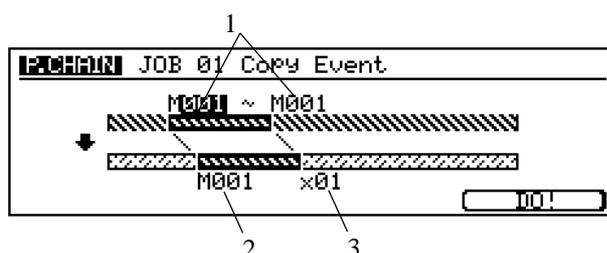
### Job 00 Undo/Redo



Come nel modo PATTERN (pag. 82).

## □ Event

### Job 01 Copy Event



Questo job copia tutti i dati da un'area sorgente specifica (pattern chain) ad una destinazione specificata, sostituendo i dati già esistenti alla destinazione.

#### 1. Source segment

Il valore "M" superiore imposta il segmento per cui vengono copiati i dati.

■ Impostaz.: Measure 001 ... 999

#### 2. Start point of destination segment

Il valore "M" inferiore imposta il punto di partenza per la copia sulla phrase destinazione.

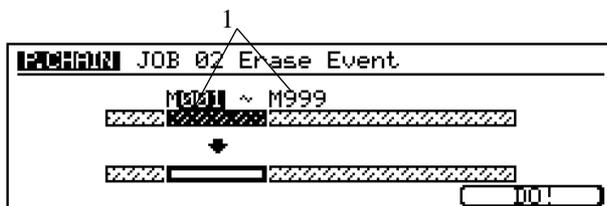
■ Impostaz.: Measure 001 ... 999

#### 3. Times

Questo moltiplicatore specifica il numero di volte per cui viene copiato il segmento.

■ Impostaz.: 01 ... 99

### Job 02 Erase Event



Questo job cancella tutti i dati dal segmento specificato della pattern chain in modo che il segmento non suoni.

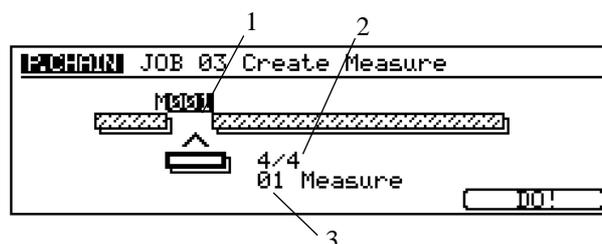
#### 1. Segment (M001 ~ M999)

Imposta l'area di pattern chain da cancellare.

■ Impostaz.: Measure 001 ... 999

## □ Measure

### Job 03 Create Measure



Questo job inserisce una o più misure vuote nella stessa locazione su tutte le tracce.

#### 1. Insertion point

Il valore "M" imposta la posizione per l'inserimento. Più precisamente, il valore imposta il numero di misura (nella pattern chain) per la prima misura inserita. Un valore di 001, ad esempio, inserisce le misure all'inizio (in modo che la prima misura inserita diventi la Misura 1).

■ Impostaz.: 001 ... 999

#### 2. Time signature

E' possibile selezionare qualsiasi segnatura di tempo. Potrete trovare utile questo parametro quando dovrete creare un pattern che incorpora cambi di meter (tempo).

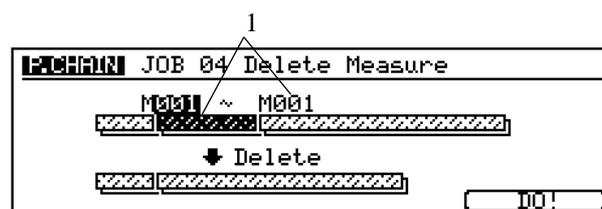
■ Impostaz.: 1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4

#### 3. Number of measures to insert

E' possibile impostare il numero di misure da inserire.

■ Impostaz.: 01 ... 99

### Job 04 Delete Measure



Questo job rimuove un segmento che consiste di una o più misure. Il segmento viene rimosso da tutte le tracce.

L'area da cui viene rimosso il segmento si sposta in avanti (verso l'inizio della pattern chain) per riempire il vuoto lasciato.

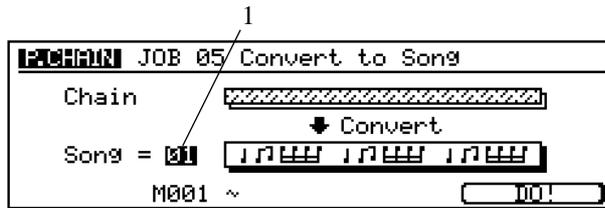
#### 1. Range

Il valore "M" imposta il segmento da rimuovere. Il primo valore dà il numero della prima misura del segmento; il secondo valore dà il numero della misura finale.

■ Impostaz.: 001 ... 999

## □ Convert

### Job 05 Convert to Song



Questo job converte dati Pattern Chain in dati Song e posiziona ciò che ne risulta nelle normali tracce song, dopo aver convertito i dati in formato standard MIDI. I dati espansi vengono posizionati nelle tracce song da 1 a 16. Ogni dato precedentemente presente in quelle tracce verrà cancellato!

#### 1. Song

Specifica il numero di Song in cui saranno salvati i dati convertiti.

■ Impostaz.: 01 ... 20

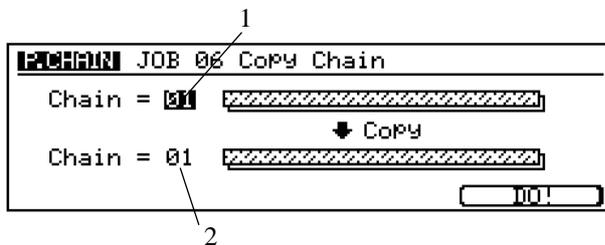
#### 2. Start Measure

Specifica la misura da cui i dati convertiti inizieranno nella Song destinazione.

■ Impostaz.: 001 ... 999

## □ Chain

### Job 06 Copy Chain



Questo job copia la pattern chain selezionata (incluse impostazioni di submodo FX e VOICE) in un'altra locazione pattern chain. Dopo la copia, la pattern chain selezionata sarà presente in due locazioni pattern chain.

L'operazione di copia causa la perdita di qualsiasi dato già esistente nella pattern chain destinazione.

#### 1. Source pattern chain

Il primo valore Chain seleziona la Pattern chain da copiare.

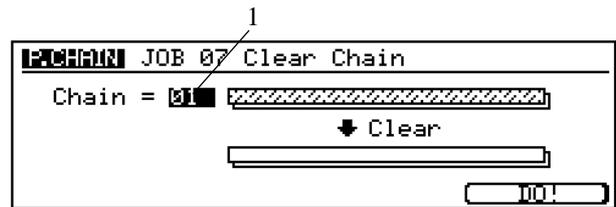
■ Impostaz.: 01 ... 20

#### 2. Destination pattern chain

Il secondo valore Chain seleziona la destinazione.

■ Impostaz.: 01 ... 20

### Job 07 Clear Chain



Questo job cancella tutti i dati dalla pattern chain selezionata.

#### 1. Chain

Seleziona la pattern chain da cancellare.

■ Impostaz.: 01 ... 20

### Job 08 Chain Name



Questo job viene usato per impostare o modificare il nome per la pattern chain attualmente selezionata.

Usate le manopole Display 1 e 2 per selezionare una locazione di carattere ed un carattere e premete il pulsante funzione F2 (Enter) per inserire il carattere specificato alla locazione selezionata. Potete usare il pulsante funzione F1 (Delete) per richiamare una locazione e cancellarne il carattere.

Ripetete l'operazione fino a completare il nome della chain.

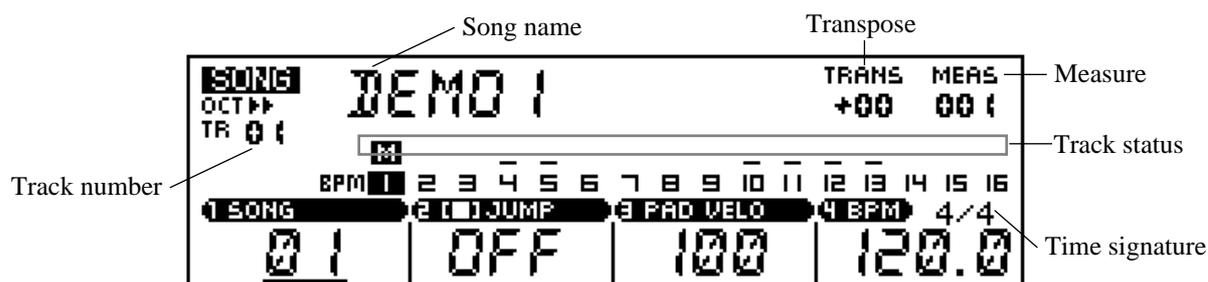
# Capitolo 4. MODO SONG

Il modo SONG consente di suonare, editare e registrare le song.  
Questo capitolo illustra tutte le funzioni del modo SONG.

La memoria song dell'RM1x consente di memorizzare fino a 20 song.  
Ogni song può contenere 16 tracce sequence ed 1 traccia BPM (tempo).  
La riproduzione e la registrazione nel modo SONG sono sostanzialmente identiche a quelle nel modo PATTERN.  
La sola differenza è che il modo SONG è studiato per la registrazione e riproduzione di song complete mentre il modo PATTERN è inteso per la registrazione e riproduzione di phrase e pattern più brevi. Le uniche differenze nelle funzioni dei due modi è che il modo SONG consente di impostare segnature del tempo dispari, registrazione punch-in e multitraccia in cui le tracce possono essere registrate tutte simultaneamente (da computer o sequencer MIDI esterno).

1. Riproduzione SONG .....	116
2. Registrazione .....	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. Disk .....	122
12. Job .....	123
13. Edit .....	128
14. Split .....	129

# 1. Riproduzione di SONG



	Parametro	Valori	Funzione
1	Song number / name	U01 ... U20	Seleziona la song.
2	Jump	OFF, 001 ...	Specifica la misura a cui "salterà" l'RM1x quando viene premuto il pulsante STOP <input type="checkbox"/> . Se regolato su "OFF" le locazioni di riproduzione restano invariate quando viene interrotta la riproduzione.
3	Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Specifica il valore di dinamica di nota della tastiera dell'RM1x. A valori superiori si ottiene un suono più forte.
4	BPM	25 ... 300	Imposta il tempo per la riproduzione della song.
	Track number	01 ... 16, BPM	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Measure		Imposta la locazione di inizio della riproduzione o visualizza l'attuale locazione della riproduzione.
	Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Imposta la segnatura di tempo della song.
	Track status	M, S	Indica lo stato SOLO o MUTE della traccia. Il numero di traccia illuminato indica la traccia attualmente selezionata.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## Selezionare e suonare una song

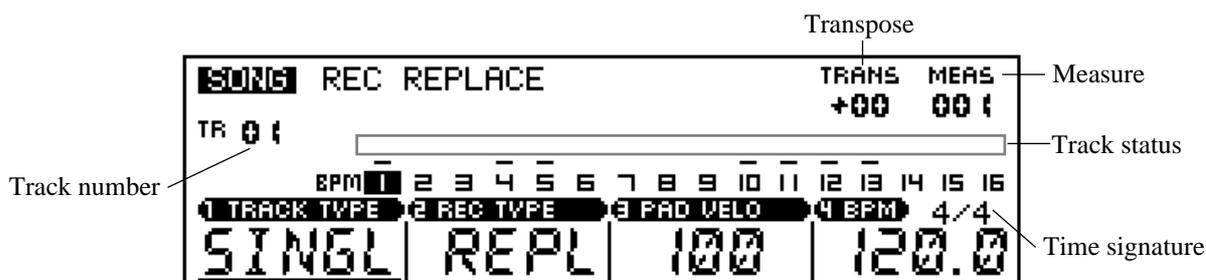
- 1 Assicuratevi che sia selezionato il modo SONG (se necessario premete il pulsante MODE [SONG]). "SONG" apparirà nell'angolo in alto a sinistra del display LCD.
- 2 Usate la manopola Display 1 per selezionare una song (01 ... 20).
- 3 Premete PLAY  per avviare la riproduzione. L'indicatore del pulsante PLAY  lampeggerà all'attuale valore BPM, le barre di dinamica (velocity) sopra le tracce attive indicheranno il livello di riproduzione nelle tracce corrispondenti e il parametro MEAS indicherà l'attuale misura durante la riproduzione.
- 4 Selezionate le tracce usando la tastiera, come descritto a pag.27, e usate le manopole controller Realtime per modificare i parametri durante la riproduzione, a seconda delle esigenze. Nel modo SONG la riproduzione si fermerà automaticamente al termine della song.
- 5 Premete STOP  per fermare la riproduzione prima del termine della song.

## 2. Registrazione

Il modo SONG RECORDING consente di registrare le song.

La sessione di registrazione inizia dalla videata SONG PLAY, premendo il pulsante REC. In questo modo si entra in Recording Standby (standby di registrazione). E' possibile selezionare il metodo di registrazione ed impostare i relativi parametri, prima di iniziare la registrazione vera e propria.

Fate riferimento alle istruzioni relative alla registrazione nel modo PATTERN (pag.49) per informazioni circa i tipi di registrazione con i modi REPLACE, OVERDUB, STEP e GRID. Il modo SONG consente in aggiunta la registrazione PUNCH-IN qui di seguito descritta.



	Parametro	Valori	Funzione
1	Track Type	Single, Multi	Specifica la registrazione SINGLE o MULTI-TRACK. Quando è selezionato SINGLE, viene registrata una traccia per volta, come nel modo PATTERN. Quando è selezionato MULTI, è possibile registrare tutte le 16 tracce simultaneamente sui corrispondenti canali MIDI. Quando è selezionato MULTI, sono disponibili solo i modi di registrazione REPLACE, OVERDUB e PUNCH-IN.
2	Recording type	Replace (Realtime) Overdub (Realtime) Punch In (Realtime) Step (Step) Grid (Step)	Seleziona il metodo di registrazione.
3	Keypad velocity	001 ... 127, RND1 ... RND4	Specifica il valore di dinamica di nota per la tastiera dell'RM1x. A valori superiori si produce un suono più forte.
4	BPM	25 ... 300	Imposta il tempo per la riproduzione della song.
	Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione del numero di traccia può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo da tastiera descritto a pag. 27.
	Measure		Imposta la locaz. d'inizio di registraz. o indica l'attuale locaz. di registraz.
	Time Signature	1/16 ... 16/16; 1/8 ... 16/8; 1/4 ... 8/4	Imposta la segnatura di tempo della song.
	Track status	MUTE, SOLO	Indica lo stato SOLO o MUTE della traccia. Il numero di traccia illuminato indica la traccia attualmente selezionata.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## ☐ Registrazione Realtime (Replace, Overdub)

Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 51.

- note** • Nel modo SONG, quando è usata la registrazione Replace vengono sostituite solo le misure registrate (nel modo SONG viene sostituita tutta la traccia).

## ☐ Registrazione Realtime (Punch In)

Punch-in è uno speciale tipo di registrazione Realtime (in tempo reale) in cui si specifica un'estensione di misure da registrare, senza variare il restante materiale presente sulla traccia. Questo sistema è molto utile per ri-registrare un breve segmento di una traccia perfetta, evitando così di doverla ri-registrare tutta da capo.

- 1 Per la registrazione punch-in, usate la manopola Display 2 per selezionare il modo PUNCH dopo essere entrati nel modo record ready (punto 6 della procedura di registrazione "Preparazione alla Registrazione", descritta a pag. 49).
- 2 Se necessario, selezionate la traccia su cui registrare, usando la tastiera (pag. 27).
- 3 Specificate i punti "punch-in" e "punch-out" ovvero la misura e la battuta a cui inizia e la misura e la battuta a cui termina la registrazione. Spostate il cursore sui parametri measure e beat di punch-in e punch-out e impostateli a seconda delle esigenze. Prima di avviare la registrazione, impostate il parametro measure a qualche misura prima del punto di punch-in in modo da essere pronti a registrare quando è raggiunto il punto punch-in.
- 4 Avviate l'operazione punch-in premendo il pulsante PLAY  (non c'è count-in all'avvio della registrazione punch-in). La registrazione inizierà automaticamente al punto di punch-in specificato.
- 5 Quando viene raggiunto il punto di punch-out, la registrazione si ferma ma la riproduzione continua. Per fermare la riproduzione, premete STOP .

### Registrazione della Traccia BPM

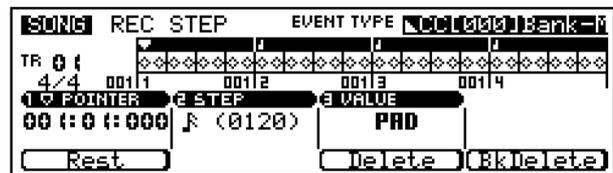
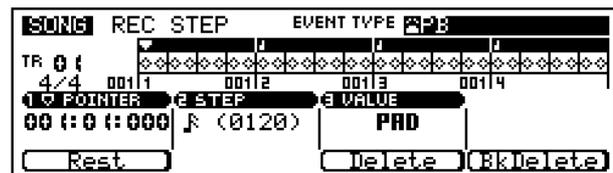
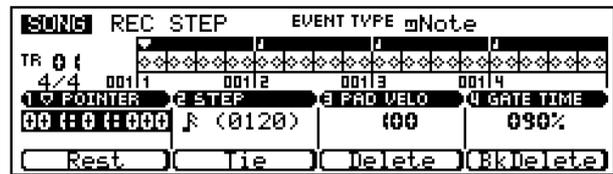
Il modo SONG è dotato di una traccia BPM in aggiunta alle tracce di registrazione standard da 1 a 16. La traccia BPM può essere usata per registrare modifiche BPM che verranno riprodotte quando sarà riprodotta la song.

Per registrare dati BPM, selezionate la traccia BPM per la registrazione, iniziate a registrare in modo Replace o Punch In e usate la manopola Display 4 per inserire le modifiche BPM desiderate.

## ☐ Registrazione Step

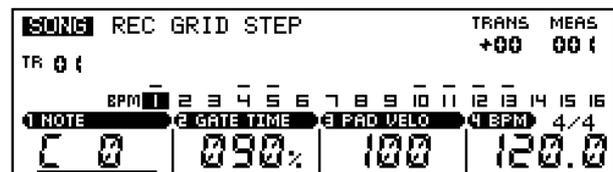
Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 52.

- note** • I dati BPM possono essere registrati sulla traccia BPM nel modo di registrazione STEP come gli altri dati di control change sulle tracce normali.



## ☐ Registrazione Step (Grid)

Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 54.

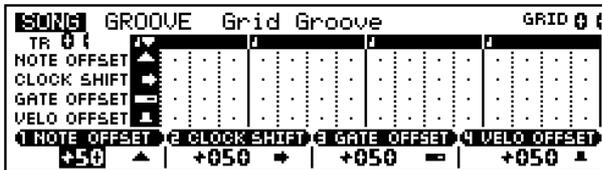


- note** • Il modo di registrazione GRID non è disponibile se per la registrazione è selezionata la traccia BPM.

### 3. Groove

#### Grid Groove

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.55.



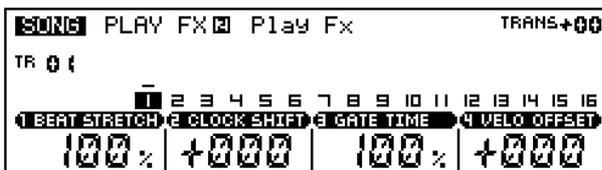
### 4. Play FX

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.57. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione perché il concetto di "sezioni" é valido solo nel modo PATTERN.

#### Harmonize



#### Play Fx



### 5. MIDI delay

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.60. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione perché il concetto di "sezioni" é valido solo nel modo PATTERN.

#### Delay



#### Feedback



### 6. Arpeggio

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.62. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione perché il concetto di "sezioni" é valido solo nel modo PATTERN.

#### Arpeggio Setting



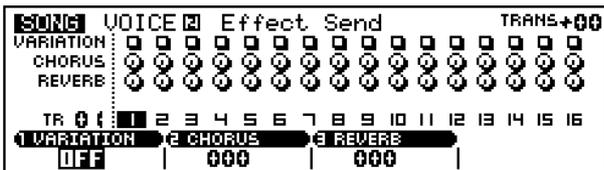
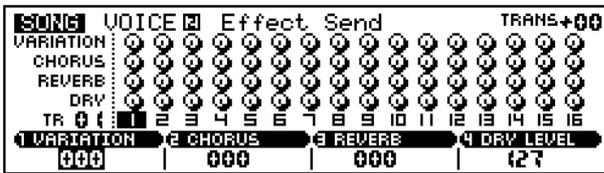
## 7. Voice

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.63. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione perché il concetto di "sezioni" é valido solo nel modo PATTERN.

### □ Voice Balance



### □ Effect Send



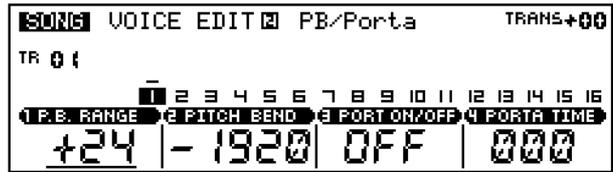
## 8. Voice Edit

Come nel modo PATTERN. Vedi pag.65. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione perché il concetto di "sezioni" é valido solo nel modo PATTERN.

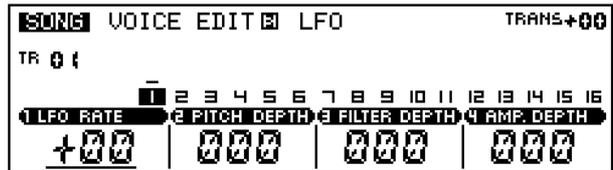
### □ EG



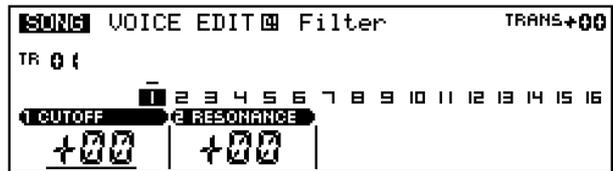
### □ Pitch Bend/Portamento



### □ LFO



### □ Filter

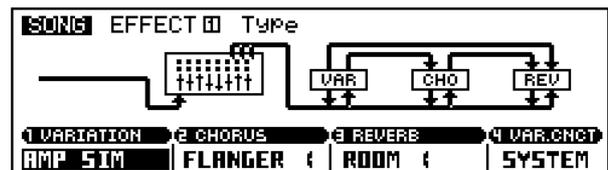


## 9. Effect

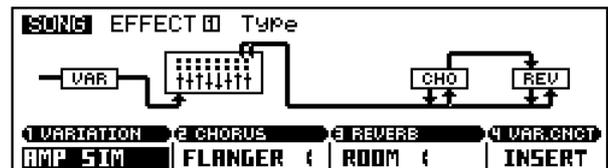
Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 69.

### □ Type

Quando variation connection = System:



Quando variation connection = Insertion:



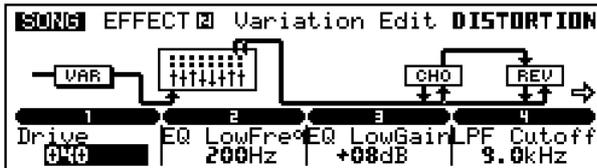
**Variation edit**

pagina1

Quando variation connection = System:

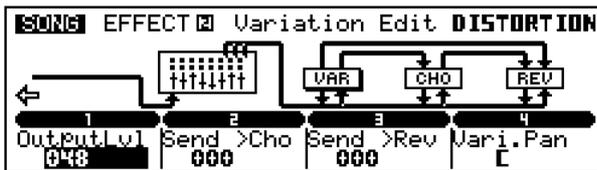


Quando variation connection = Insertion:

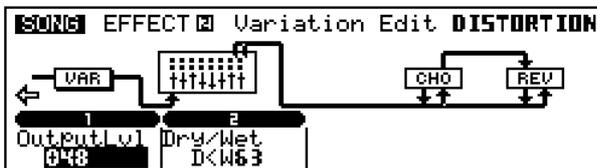


pagina2

Quando variation connection = System:



Quando variation connection = Insertion:

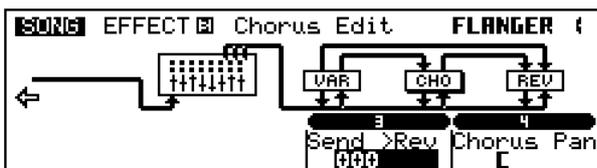


**Chorus edit**

pagina1



pagina 2



**Reverb edit**

pagina1



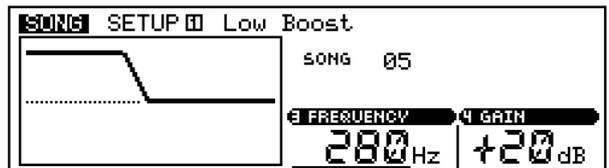
pagina2



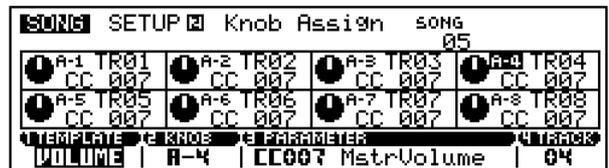
**10. Setup**

Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 73.

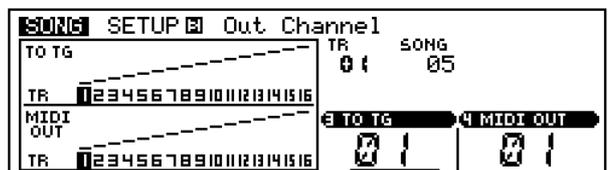
**Low Boost**



**Knob Assign**



**Out Channel**



MODO SONG

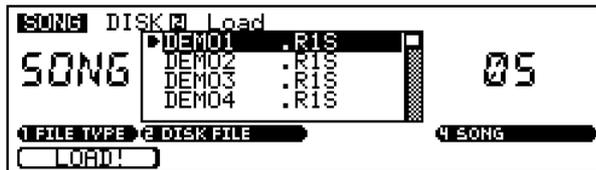
# 11. Disk

Le funzioni Disk nel modo SONG sono sostanzialmente identiche a quelle nel modo PATTERN, tranne che non é disponibile il tipo di file "PATT". Per ulteriori informazioni, consultate le funzioni disk nel modo PATTERN a partire da pag. 76 e la sezione "Circa i Floppy Disk" a pag. 42.

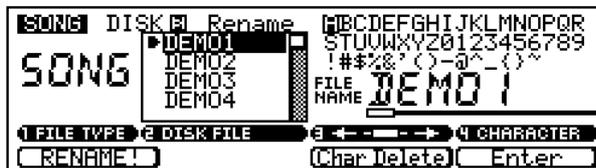
## Save



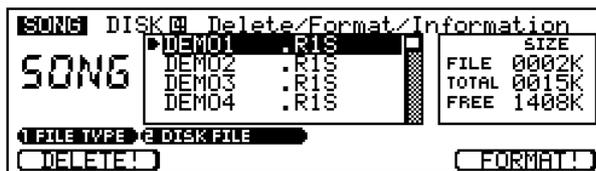
## Load



## Rename



## Delete/Format/Information



## 12. Job

I job song dell'RM1x consentono di eseguire varie operazioni sulle song registrate.

Selezionate un job dal menu job usando le manopole Display 1, 2 o i pulsanti CURSOR. E' possibile eseguire la selezione anche usando il pulsante F4.

Il menu job é troppo ampio per rientrare nella videata. Potete scorrere tra l'elenco usando le manopole Display 1, 2 o i pulsanti CURSOR.

### □ Elenco Job

Categoria	Valori	Funzione	Vedi pag.
UNDO/REDO	00 Undo/Redo	Se UNDO: Annulla l'ultima operazione. Se REDO: Annulla l'ultimo UNDO	124
NOTE	01 Quantize	Quantizza eventi di nota nel segmento specificato della phrase user selezionata.	124
NOTE	02 Modify Velocity	Varia le dinamiche nel segmento specificato della phrase user selezionata.	124
NOTE	03 Modify Gate Time	Varia i tempi di gate nel segmento specificato della phrase user selezionata.	124
NOTE	04 Crescendo	Aumenta/diminuisce gradualmente la dinamica del segmento selezionato.	125
NOTE	05 Transpose	Traspone tutte le note del segmento selezionato.	125
NOTE	06 Glide	Produce leggere sfumature da nota a nota nel segmento selezionato.	125
NOTE	07 Create Roll	Inserisce dati di nota ripetuta nel segmento specificato per creare veloci roll.	125
NOTE	08 Chord Sort	Estrae eventi di nota di accordo (nel segmento specificato) in base all'intonaz.	125
NOTE	09 Chord Separate	Spezza ogni evento di nota di accordo (nel segmento specificato) in singole note, separate dal tempo di delay impostato.	125
EVENT	10 Shift Clock	Sposta tutti i dati (del segmento specificato) del numero di cicli di clock indicato.	125
EVENT	11 Copy Event	Copia tutti gli eventi del segmento selezionato alla destinazione indicata.	125
EVENT	12 Erase Event	Cancella tutti gli eventi del segmento (e li sostituisce con pause).	126
EVENT	13 Extract Event	Sposta gli eventi del tipo specificato, dal segmento selezionato di una phrase allo stesso segmento di un'altra phrase.	126
EVENT	14 Create Continuous Data	Crea i dati di control change continuo del tipo specificato, nel segmento selezionato.	126
EVENT	15 Thin Out	Riduce le ripetizioni del tipo di evento specificato (nel segmento selezionato).	126
EVENT	16 Modify Control Data	Modifica i valori di offset di tutte le occorrenze del tipo di dati di control change specificato con il segmento selezionato.	126
EVENT	17 Time Stretch	Espande o comprime il tempo nel segmento selezionato.	126
MEASURE	18 Create Measure	Inserisce misure vuote in tutte le tracce.	126
MEASURE	19 Delete Measure	Cancella specifiche misure da tutte le tracce.	127
TRACK	20 Copy Track	Copia i dati da una traccia specifica ad un'altra traccia selezionata.	127
TRACK	21 Exchange Track	Scambia i contenuti di due tracce specifiche.	127
TRACK	22 Mix Track	Miscela una traccia in un'altra (la traccia può essere anche in un'altra song)	127
TRACK	23 Clear Track	Cancella tutti i dati dalla traccia selezionata, annulla le impostazioni di voce e rinizializza gli effetti play.	127
TRACK	24 Normalize Play Effect	Applica le impostazioni PLAY FX e GRID GROOVE ai dati sequence sostituendo i dati sequence già esistenti.	127
TRACK	25 Divide Drum Track	Separa gli eventi di nota in una traccia specifica e assegna le note corrispondenti a diversi strumenti drum in tracce separate.	128
SONG	26 Copy Song	Copia i dati dalla song selezionata alla song destinazione.	128
SONG	27 Clear Song	Cancella tutti i dati dalla song selezionata.	128
SONG	28 Song Name	Assegna un nome alla song selezionata.	128



	Parametro	Valori	Funzione
<b>F1</b>	Category	UNDO/REDO, NOTE, EVENT, MEASURE, TRACK, SONG	Seleziona la categoria.
<b>F2</b>	Job	00 ... 28	Seleziona il job.
<b>F4</b>	Select		Passa direttamente al job attualmente selezionato nell'elenco job.

### Selezione di un Job

Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 81.

#### ATTENZIONE!

Non disattivate lo strumento durante l'esecuzione di un job (mentre a video é visualizzato il messaggio "Executing..."). Potreste distruggere tutti i dati registrati

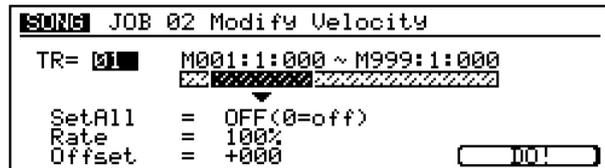
### Undo/Redo

#### Job 00 Undo/Redo



Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 82.

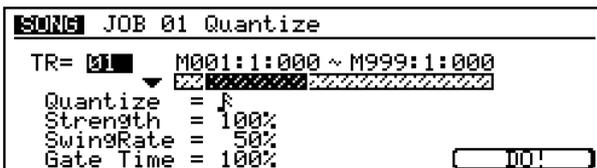
### Job 02 Modify Velocity



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.84.

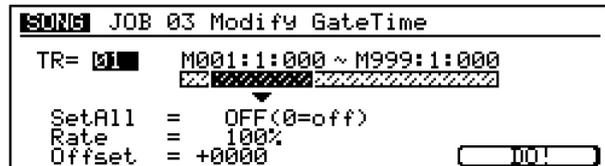
### Note

#### Job 01 Quantize



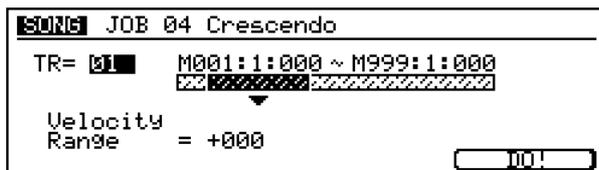
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.82.

### Job 03 Modify Gate Time



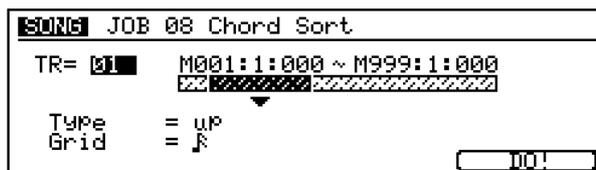
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.85.

## Job 04 Crescendo



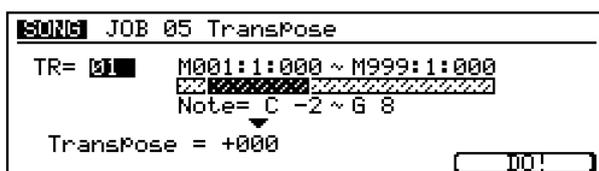
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.86.

## Job 08 Chord Sort



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.88.

## Job 05 Transpose



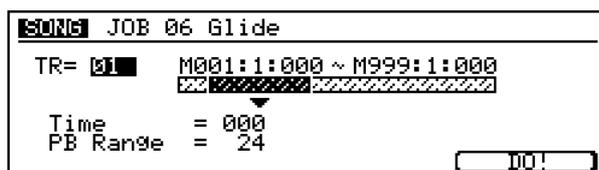
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.87.

## Job 09 Chord Separate



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.89.

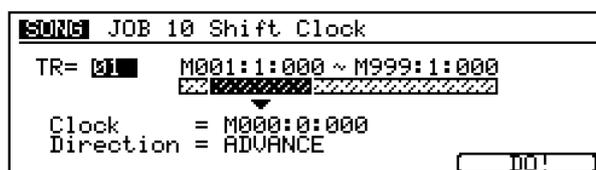
## Job 06 Glide



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.87.

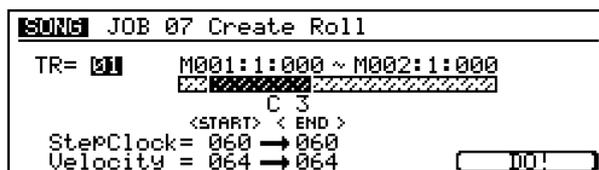
## Event

### Job 10 Shift Clock



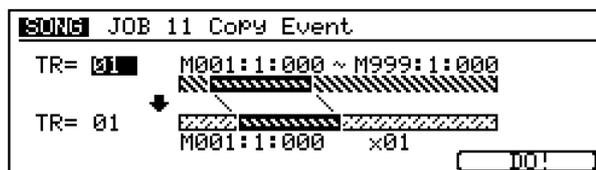
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.89.

## Job 07 Create Roll



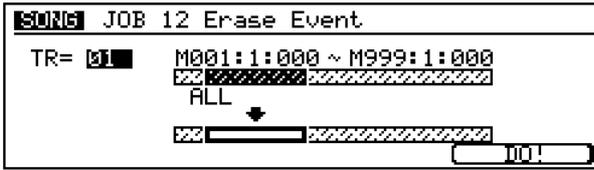
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.88.

## Job 11 Copy Event



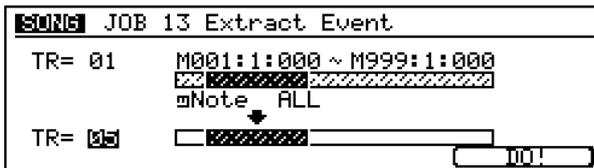
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.89.

## Job 12 Erase Event



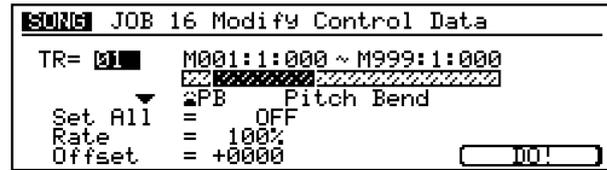
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.90.

## Job 13 Extract Event



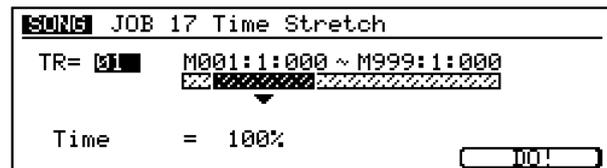
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.90.

## Job 16 Modify Control Data



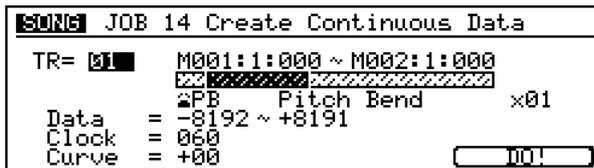
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.92.

## Job 17 Time Stretch



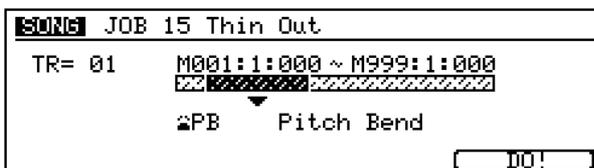
Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.92.

## Job 14 Create Continuous Data



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.91.

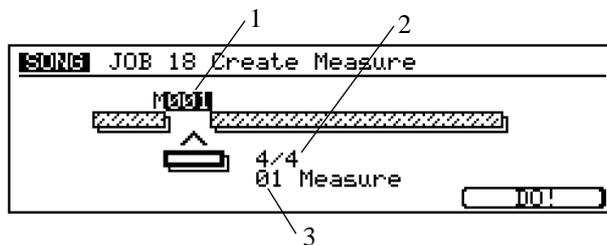
## Job 15 Thin Out



Sostanzialmente come nel modo PATTERN tranne che anziché una PHRASE viene selezionata una TRACK e l'estensione di misure selezionabili é maggiore. Vedi pag.91.

## Measure

### Job 18 Create Measure



Questo job inserisce una o più misure vuote nella stessa locazione di tutte le tracce.

#### 1. Insertion point (punto di inserimento)

Il valore "M" imposta la posizione per l'inserimento. In particolare, il valore imposta il numero di misura (nella song) per la prima misura inserita. Un valore di 001, ad esempio, inserisce le misure all'inizio (in modo che la prima misura inserita diventi la Misura 1).

■ Impostaz.: 001 ... 999

**note** • Se impostate il punto di inserimento dopo la fine della song, l'RM1x aggiungerà la misura/e vuota solo alla fine della Traccia 1.

#### 2. Time Signature

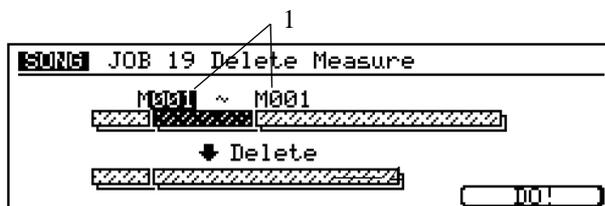
E' possibile selezionare il meter desiderato. Troverete utile usare questo parametro per creare una song che contiene modifiche di meter.

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

### 3. Number of measures to insert (nr. misure da inserire)

■ Impostaz.: 01 ... 99

## Job 19 Delete Measure



Questo job rimuove un segmento formato da una o più misure. Il segmento viene rimosso da tutte le tracce. L'area contenente il segmento cancellato si sposta avanti (verso l'inizio della song) per riempire il vuoto lasciato.

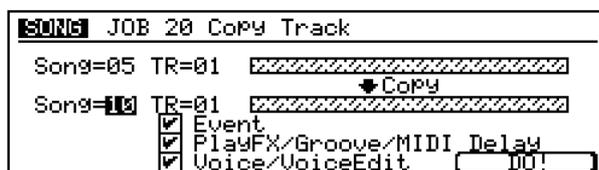
#### 1. Range

Il valore "M" imposta il segmento da rimuovere. Il primo valore dà il numero della prima misura del segmento; il secondo valore il numero della misura finale.

■ Impostaz.: 001 ... 999

## □ Track

### Job 20 Copy Track



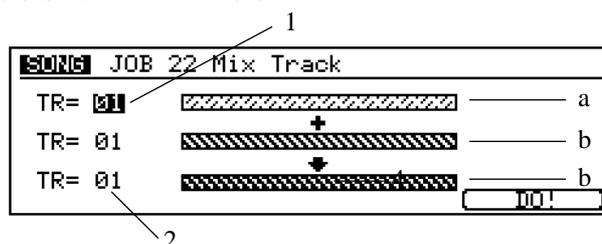
Essenzialmente come nel modo PATTERN tranne che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione ed i tipi di dati sono diversi. Vedi pag. 95.

### Job 21 Exchange Track



Essenzialmente come nel modo PATTERN tranne che i tipi di dati sono diversi. Vedi pag. 96.

## Job 22 Mix Track



Questo job miscela tutti i dati dalla traccia sequence selezionata in un'altra traccia sequence. Non é necessario che le due tracce siano nella stessa song. Al termine dell'operazione, la traccia sorgente resta invariata mentre la traccia destinazione contiene sia i dati originali sia una copia dei dati della traccia sorgente.

#### 1. Source track (Track "a")

Il primo valore TR seleziona la traccia sorgente. E' la traccia contenente i dati da miscelare nella traccia destinazione. Dopo il mix, il contenuto della traccia sorgente non varia.

■ Impostaz.: 01 ... 16

#### 2. Destination track (Track "b")

Il secondo valore TR seleziona la traccia destinazione. Il contenuto originale di questa traccia si miscela con quello della Traccia "a".

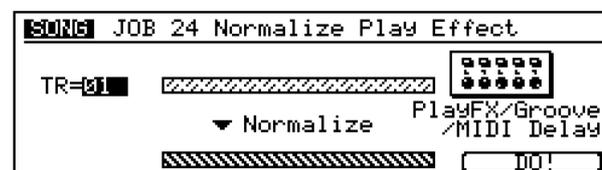
■ Impostaz.: 01 ... 16

## Job 23 Clear Track



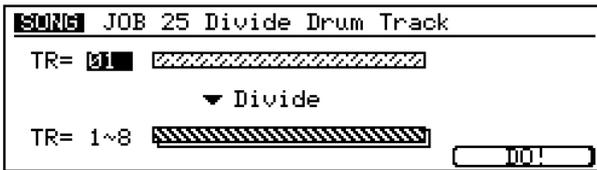
Essenzialmente come nel modo PATTERN tranne che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione ed i tipi di dati sono diversi. Vedi pag. 96.

## Job 24 Normalize Play Effect



Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 96.

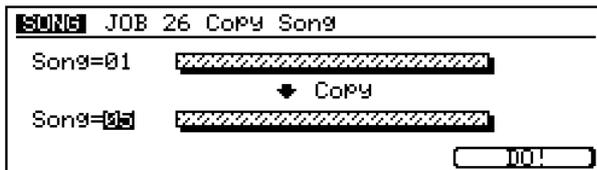
### Job 25 Divide Drum Track



Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 97.

### □ Song

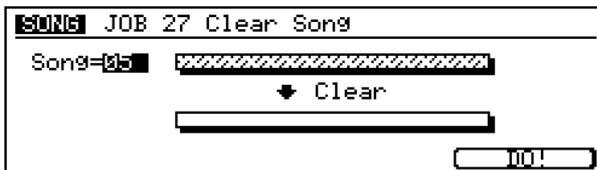
### Job 26 Copy Song



Come nel modo PATTERN. Vedi pag.97. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione. Il concetto di "sezioni", infatti, viene applicato solo nel modo PATTERN.

■ Impostaz.: Song U01 ... U20

### Job 27 Clear Song



Come nel modo PATTERN. Vedi pag.98. L'unica differenza é che nel modo SONG non é necessario specificare una sezione. Il concetto di "sezioni", infatti, viene applicato solo nel modo PATTERN.

■ Impostaz.: Song U01 ... U20

### Job 28 Song Name

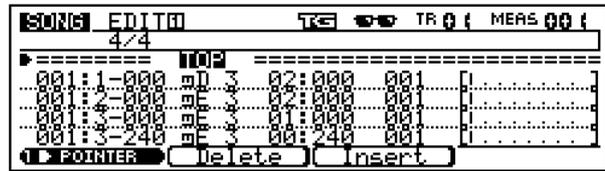


Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 98.

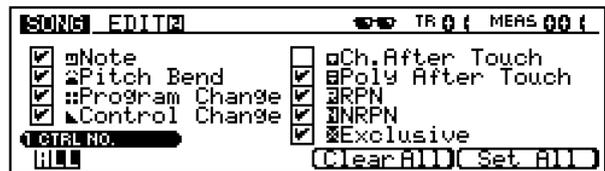
## 13. Edit

Come nel modo PATTERN. Vedi pag. 99.

### □ Edit



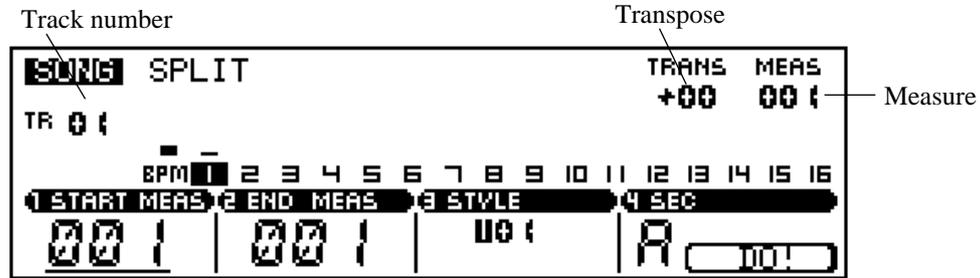
### □ View Filter



## 14. Song Split (Song to Pattern)

### □ Split

Questa funzione consente di copiare una specifica estensione di misure dalla song attuale alla sezione specificata di un determinato stile user.



Parametro	Valori	Funzione
1 Start measure	001 ... 999	Specifica la prima misura nell'estensione da copiare.
2 End measure	001 ... 999	Specifica l'ultima misura nell'estensione da copiare.
3 Style number	U01 ... U60	Specifica il numero di stile destinazione.
4 Section	A ... P	Specifica la sezione destinazione.
□ F4 DO!		Premete il pulsante funzione F4 (DO!) per tagliare e copiare i dati di song specificati nello stile e nella sezione specificati.
Track number	01 ... 16	Visualizza il numero di traccia attualmente selezionato. La selezione dei numeri di traccia può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo da tastiera, descritto a pag. 27.
Transpose	-36 ... +36	Visualizza l'attuale valore di trasposizione. La trasposizione può essere eseguita usando questo parametro o con il metodo di tastiera illustrato a pag. 27.
Measure	001 ... 999	Imposta la locaz. d'inizio della riproduz. o visualizza l'attuale locaz.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, consultate la sezione Operazioni Base (pag.26).

Dopo aver specificato le misure di inizio e fine dell'estensione dei dati di song che desiderate copiare e lo stile e la sezione destinazione della copia, premete il pulsante funzione F4 (DO!). A display apparirà il messaggio "Executing" durante la copia dei dati.

La funzione SPLIT consente di dividere in modo semplice e veloce una song in più sezioni della stessa lunghezza.

Dopo la prima operazione di SPLIT, i parametri START MEAS e END MEAS si imposteranno automaticamente per prepararsi alla copia della successiva estensione di misure: START MEAS sarà impostato sul precedente END MEAS + 1 e END MEAS sarà impostato per specificare un'estensione di misure della stessa lunghezza di quelle precedentemente copiate.

# MEMO

A large area of dotted lines for writing a memo.

MODO SONG

# Capitolo 5. MODO UTILITY

Questo capitolo illustra il modo Utility.

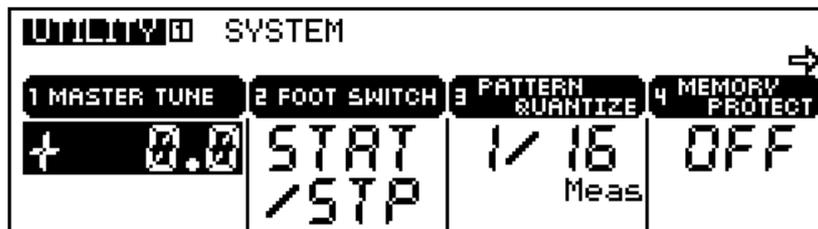
Nel modo Utility vengono effettuate le impostazioni di sistema e le impostazioni relative al MIDI.

1. System .....	132
2. MIDI Setup .....	135
3. MIDI filter .....	137

# 1. System

Qui é possibile effettuare le impostazioni per i parametri di sistema, come Master Tune.

## □ pagina1



	Parametro	Valori	Funzione
❶	Master tune	-102.4 ... 0 ... +102.3	Regola l'accordatura generale dell'RM1x in unità di 0.1 centesimi. L'intonazione delle voci drum non può essere regolata qui. Un centesimo é 1/100 di semitono.
❷	Footswitch	START/STP, SEC, SUS, TAP	Imposta la funzione dell'interruttore a pedale collegato alla presa FOOT SW del pannello posteriore. Per maggiori informazioni, vedi elenco qui di seguito.
❸	Pattern Quantize	1, 1/16	Imposta il valore di quantizzazione per l'attivazione dei pattern durante la riproduzione. Quando é regolato su "1", i pattern (sezioni) si attivano sulla 1a battuta della misura durante la riproduzione. Quando é regolato su "1/16" si attivano su una battuta da 1/16.
❹	Memory Protect on/off	ON, OFF	Attiva/disattiva la protezione di memoria. Quando é "ON" non é possibile eseguire operazioni che alterano o sostituiscono i contenuti della memoria dell'RM1x (es. registrazione o editing o job) evitando così modifiche accidentali alla memoria.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

### [Elenco Funzioni Interruttore a Pedale - Footswitch]

START/STP	Ogni volta che viene premuto il pedale, la song o il pattern partiranno o si interromperanno alternativamente.
SEC	Ogni volta che viene premuto il pedale, la Sezione del pattern verrà selezionata nel seguente ordine: A - P.
SUS	Tutte le note suonate mentre é premuto il pedale, verranno sostenute fino al rilascio del pedale.
TAP	Questa utile funzione consente di usare il pedale per battere il BPM (Tempo).

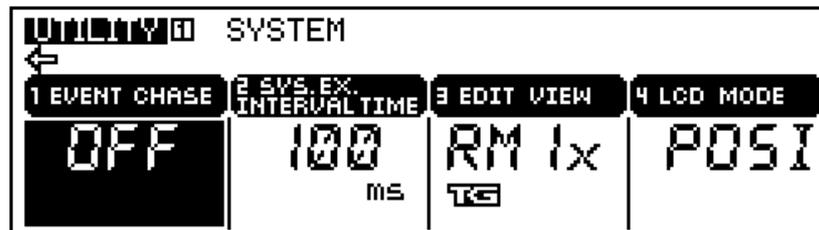
## □ pagina2



	Parametro	Valori	Funzione
①	Click mode	OFF, REC, REC/PLAY, ALL	Determina quando viene usata la funzione click (metronomo). "OFF" disabilita il click. "REC" usa il click solo per la registrazione in tempo reale. "REC/PLAY" usa il click per la riproduzi. e la registraz. in tempo reale "ALL" usa sempre il click.
②	Click beat	16, 08, 04, 02, 01	Imposta l'intervallo di click.
③	Recording count	OFF, 1 Meas, 2 Meas, 3 Meas, 4 Meas, 5 Meas, 6 Meas, 7 Meas, 8 Meas	Imposta il numero di misure preliminari usate come introduzione per la registrazione in tempo reale.
④	LED display	BPM, MEAS	Determina se il display BPM visualizza normalmente battute per minuto (BPM) o numeri di misura (MEAS).

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## □ pagina3



	Parametro	Valori	Funzione
①	Event chase	OFF PC PC, PB, CTRL ALL	Vedi sotto.
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	Vedi sotto.
③	Edit view	NORM, RM1x TG	Specifica il modo edit view normale (NORMAL) o RM1x TG, per i modi PATTERN e SONG EDIT. Quando é selezionato il modo "RM1x TG", il display del modo EDIT sarà conforme ai parametri del blocco generatore sonoro dell'RM1x .
④	LCD mode	POSI, NEGA	Determina se il display LCD consiste di caratteri neri su sfondo illuminato (POSI) o di caratteri bianchi su sfondo nero (NEGA).

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

### Event chase

Event Chase é una funzione che riproduce rapidamente i tipi di evento specificati quando una song, pattern o phrase viene riprodotta da metà o quando viene riavvolta o viceversa. Ciò assicura che le selezioni di voci, le modifiche di intonazione, etc. siano corrette per la locazione, al momento in cui inizia la riproduzione.

Se si riproduce da metà, si riavvolge o si avvanza in una song o una phrase che utilizzano program change o modifiche di pitch bend, la riproduzione potrebbe usare voci non previste o intonazioni non corrette. Questi problemi possono verificarsi se la sezione della song o della phrase che é stata saltata contiene eventi come program change o pitch bend.

Se viene usata la funzione Event Chase, il tipo/i di evento specificato verrà riprodotto ad alta velocità dall'inizio nel caso una song o phrase venga riprodotta da metà. Ciò significa che una certa quantità di tempo passa dal momento in cui viene dato il comando Start a quello in cui inizia la riproduzione oppure che la velocità di avvolgimento rallenta.

Se Event Chase é impostato su ALL, dalla presa MIDI OUT sarà trasmessa un'enorme quantità di dati MIDI che potrebbe causare errori MIDI sull'unità MIDI esterna che riceve tali dati.

#### ■ Impostazioni:

OFF	Event Chase non sarà eseguito.
PC	Eventi di Program Change.
PC, PB, CTRL	Eventi di: Program Change, Pitch Bend e Control Change.
ALL	Tutti gli eventi non di nota.

### System exclusive interval time

Quando vengono riprodotti dati di sistema esclusivo (bulk) registrati su una traccia sequence, tra ogni 1KB (kilobyte) di dati viene inserito un intervallo della durata specificata.

Quando i dati bulk registrati vengono ritrasmessi ad un'unità MIDI esterna, i limiti della potenza di processamento dati bulk dell'unità ricevente, potrebbero causare errori MIDI. Impostando un Interval Time (intervallo di tempo) appropriato, é possibile trasmettere dati bulk che l'unità ricevente é in grado di processare.

Nelle tracce sequence ogni unità di dati di sistema esclusivo viene registrata in una singola locazione di tempo. Quando però i dati vengono riprodotti, la funzione Interval Time inserirà un delay tra ogni 1KB di dati. Il delay é specificato in unità di 100 ms (1/10 secondo).

Se sull'unità ricevente si verificano errori MIDI, aumentate l'impostazione di Interval Time e ritentate la trasmissione.

## 2. MIDI Setup

Le pagine MIDI vi consentono di effettuare le impostazioni MIDI per l'RM1x.

### □ pagina 1



	Parametri	Valori	Funzione
1	MIDI sync	INTR, MIDI, MTC	Seleziona se l'RM1x userà il suo clock interno o il clock MIDI o l'MTC ricevuti dalla presa MIDI IN. Dovrete regolare questa impostazione quando sincronizzate l'RM1x ad unità MIDI esterne.  Vedi impostazione di MIDI sync più oltre.
2	MTC Start offset	hours:minutes:seconds:frames Hours 00 - 23 Minutes 00 - 59 Seconds 00 - 59 Frames 00 - 29	Specifica il delay da quando viene ricevuto il MIDI Time Code a quando il sequencer si avvia, in unità di ore:minuti:secondi:frame. Quando vi sincronizzate ad un'unità compatibile MTC, MTR, etc. usate questa impostazione per far partire simultaneamente la song.
3	MIDI control	OFF, IN, OUT, IN/OUT	Determina se i dati MIDI Song Position Pointer (F2), Start (FA), Continue (FB) e Stop (FC) verranno trasmessi e/o ricevuti dall'RM1x. Quando è impostato su "OFF" nessuno dei dati sopra indicati viene trasmesso o ricevuto. Quando è regolato su "IN" i dati sopra indicati saranno solo ricevuti. Quando è su "OUT" i dati sopra indicati verranno solo trasmessi. Quando è su "IN/OUT" i dati sopra indicati saranno trasmessi/ricevuti.
4	Echo back	OFF, THRU, RecM	Echo Back è una funzione che consente di ritrasmettere dal MIDI OUT i dati ricevuti al MIDI IN. Questi parametri sono le impostazioni per echo back.

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

### ■ Impostazione MIDI sync:

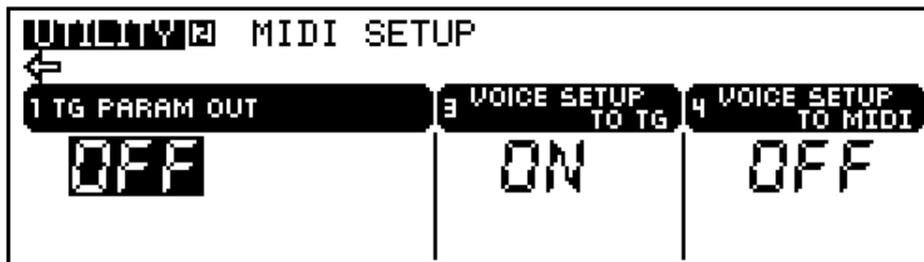
Internal	Con un'impostazione Internal, l'RM1x userà solo il clock interno. Selezionatela se state usando l'RM1x da solo o come unità master in un sistema sincronizzato da messaggi di MIDI Clock.
MIDI	Con un'impostazione MIDI, l'RM1x sarà controllato dai messaggi di MIDI Clock ricevuti dal MIDI IN. Selezionate questa impostazione quando usate l'RM1x come unità slave per un'esecuzione sincronizzata. Questa è l'impostazione da usare quando si sincronizza l'RM1x ad un'unità MIDI esterna.
MTC	MTC è l'acronimo di MIDI Time Code, un tipo di codifica del tempo che può essere scambiato tra unità MIDI attraverso un cavo MIDI. MTC indica il tempo in "ore:minuti:secondi:frame". Un secondo consiste di 30 frame. L'RM1x non trasmette in uscita l'MTC. Per sincronizzarvi usando l'MTC, dovrete usare un'apparecchiatura in grado di trasmettere in uscita l'MTC, come Yamaha MD8.

### ■ Impostazioni Echo back:

Off	Echo back non verrà eseguito. Quando collegate il MIDI IN ed il MIDI OUT dell'RM1x ad un'unità esterna, selezionate Off.
Through	Echo back verrà eseguito dal MIDI OUT.
RecMonitor	Echo back verrà eseguito in base alle impostazioni di Out Channel MIDI OUT della traccia Keyboard o della traccia Recording. Quando usate una tastiera MIDI esterna ed un generatore sonoro MIDI esterno per registrare sulle tracce dell'RM1x, selezionate RecMonitor.

**note** • Echo back non verrà eseguito su messaggi di sistema esclusivo di 128 byte o superiori.

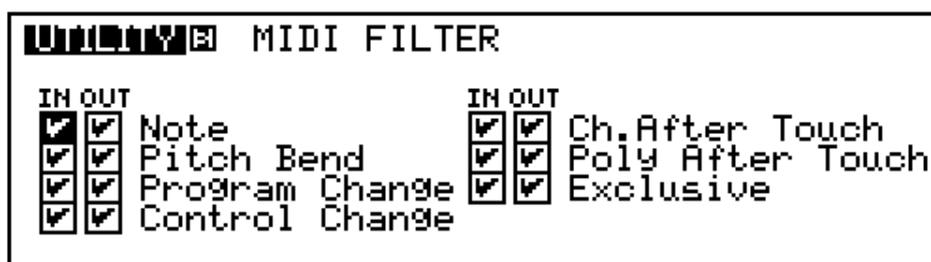
### □ pagina2



	Parametro	Valori	Funzione
1	TG param out	OFF, ON	Quando i valori di parametro sono modificati nei submodi Voice o Effect, questa impostazione specifica se l'operazione sarà trasmessa in tempo reale dal MIDI OUT come dati MIDI. Quando è regolato su OFF, i dati MIDI non verranno trasmessi.
3	Voice setup to TG	OFF, ON	Determina se le impostazioni di voce ed effetto corrispondenti saranno inviate al generatore sonoro dell'RM1x quando viene selezionata una song o uno stile. Le impostazioni di voce ed effetti sono inviate al generatore sonoro quando questo parametro è "ON."
4	Voice setup to MIDI	OFF, ON	Determina se le impostazioni di voce ed effetto corrispondenti saranno trasmesse via MIDI OUT quando viene selezionata una song o uno stile. Le impostazioni di voce ed effetti sono trasmesse via MIDI quando questo parametro è "ON."

\* Per informazioni circa la modifica dei valori, fate riferimento alla sezione Operazioni Base (pag.26).

## 3. MIDI Filter



Le impostazioni MIDI Filter vi consentono di estrarre specifici tipi di eventi MIDI dal flusso di dati MIDI che passano dalle prese MIDI IN e MIDI OUT.

Le impostazioni MIDI Filter vengono applicate alla registrazione e riproduzione del blocco sequencer. Non hanno alcun effetto sul blocco generatore sonoro.

Il display indica se il tipo di evento MIDI corrispondente passerà o verrà tagliato.

- L'evento MIDI specificato non passerà.
- L'evento MIDI specificato passerà.

Per inserire/togliere una spunta ad un elemento filter, usate i pulsanti cursore per illuminare il box di spunta desiderato e usate il pulsante [NO -1] per togliere la spunta o il pulsante [YES +1] per inserirla.

Note	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Note On e Note Off. I messaggi MIDI di Note On sono prodotti quando viene premuta una nota sulla tastiera mentre i messaggi di Note Off quando la nota viene rilasciata. Se questi messaggi MIDI vengono tagliati, non sarà prodotto alcun suono.
Pitch Bend	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Pitch Bend. I messaggi MIDI di Pitch Bend sono prodotti quando viene usata la rotella (manopola) PITCH. Sono usati per modificare leggermente l'intonazione.
Program Change	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Program Change ed i messaggi Bank Select MSB e LSB di control change. Program Change, Bank Select MSB e LSB sono messaggi MIDI usati per selezionare le voci.
Control Change	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Control Change. I messaggi MIDI di Control Change trasmettono molti tipi di informazioni come Modulation Wheel, Pan e Volume.
Channel Aftertouch	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Channel Aftertouch (aftertouch di canale).
Polyphonic Aftertouch	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Polyphonic Aftertouch (aftertouch polifonico).
System Exclusive	Specifica se passeranno o meno i messaggi MIDI di Sistema Esclusivo. I messaggi MIDI di Sistema Esclusivo sono usati per resettare il generatore sonoro e operare sui parametri interni.

---

# MEMO

A large area of dotted lines for writing a memo.

# APPENDICE

1. Specifiche Tecniche .....	140
2. Malfunzionamenti .....	142
3. Messaggi di Errore.....	144
4. Glossario .....	146
5. Indice .....	150
6. Note Opuscolo List Book .....	153

# 1. Specifiche Tecniche

## Blocco Sequencer

Capacità Dati	circa 110.000 note
Risoluzione di Nota	480 clock per nota da 1/4
Polifonia	64 note
BPM (Tempo)	25.0 - 300.0
Metodo di Registrazione	Registrazione Realtime (Replace) Registrazione Realtime (Overdub) Registrazione Realtime (Punch In) - solo modo Song Registrazione Step Registrazione Grid Step
Tracce	Pattern : 16 tracce Song : 16 tracce, traccia BPM
Pattern	960 pattern preset (60 stili x 16 sezioni) 800 pattern user (50 stili x 16 sezioni) Misure : Fino a 256
Phrase	Oltre 7.000 phrase preset 256 phrase user/1 stile user
Pattern Chain	20 chain
Song	20 song user
Edit	Phrase edit Song edit
Job	Pattern job : 36 Pattern chain job : 8 Song job : 28
Split	Split song, Split pattern
Groove	Grid Groove (Note offset, Clock shift, Gate time offset, Velocity offset)
Play Fx	Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize1, 2) Play Fx (Beat stretch, Clock shift, Gate time, Velocity offset)
MIDI delay	MIDI delay edit, Feedback edit
Arpeggio	Type (Up, Down, Alternate1, 2, Random) , Sort, Hold, Octave range
Formati File Sequence	Formato RM1x native sequence, SMF formato 0
Demo song	4 (su dischetto in dotazione)

## Blocco Generatore Sonoro

Tipo	Generatore sonoro AWM2
Polifonia Massima	32 note
Capacità Multitimbrica	16 timbri (con DVA)
Voci Preset	654 Voci Normal (escluse voci GM) 46 Drum Kit (esclusi kit GM)
Effetti	3 di sistema (Riverbero, Chorus, Variation) Riverbero 11 tipi Chorus 11 tipi Variation 43 tipi
Digital low boost	Frequenza (50Hz - 2.0kHz), Gain ( $\pm$ 24dB)

## Controlli

Interruttore Standby / On ( STANDBY / ON )  
Controllo Volume (VOLUME)  
Manopole assegnabili - Assignable ( x 8 )  
Manopole Display ( x 4 )  
Controllo CONTRAST  
Pulsanti Mode ( [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY] )  
Pulsanti Submode ([GROOVE],[PLAY FX],[MIDI DELAY], [ARPEGGIO],

	[VOICE], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [DISK], [JOB], [EDIT], [SPLIT] )
	Pulsanti Funzione ( [F1] - [F4])
	Pulsante manopola A/B
	Pulsante Eject
	Pulsante Display (sinistra, destra)
	Pulsanti Sequencer (  ,  ,  ,  ,  ,  )
	Pulsanti Data entry ( [-1 NO], [+1 YES] )
	Pulsanti Cursore
	Pulsante Shift
	Pulsanti modo Keyboard - tastiera ( [TRACK], [TRANSPOSE], [NUM], [MUTE], [SECTION] )
	Pulsante Arpeggio on
	Pulsante Octave ( [OCT DOWN] , [OCT UP] )
	Keyboard pad ( E2 - F4 )
	Pulsante Tap tempo
<b>Display (LCD)</b>	64 x 240 punti grafico LCD (retroilluminato CFL, contrasto regolabile)
<b>Indicatori LED</b>	MODE ( x 4 ) (verde) REC (rosso) PLAY (verde) TRACK - traccia - ( x 16 ) (rosso) MODO KEYBOARD - MUTE (rosso), SECTION (rosso), ARPEGGIO ON (rosso) Pulsante FUNCTION (rosso x 4) KNOB - manopola - A/B (rosso) MIDI IN (rosso), MIDI OUT (verde) 7 segmenti LED ( x 4)
<b>Connettori</b>	PHONES (jack cuffia stereo) OUTPUT (jack cuffia x 2) (L/MONO, R) FOOT SW DC IN MIDI IN, MIDI OUT
<b>Disk drive per floppy</b>	3.5" 2HD (MF2HD) e 2DD (MF2DD)
<b>Alimentazione</b>	Adattatore AC (PA-5C)
<b>Dimensioni</b>	420 mm x 282 mm x 98 mm
<b>Peso</b>	4.4kg
<b>Elementi in dotazione</b>	Adattatore (PA-5C) Floppy disk (Demo song) Manuale di istruzioni

\* Nell'interesse dello sviluppo del prodotto, specifiche e aspetto sono soggetti a modifica senza preavviso.

## 2. Malfunzionamenti

Se si verificano problemi come “assenza di suono”, “suono non corretto”, “sequencer non operativo”, controllate quanto qui di seguito riportato prima di rivolgervi al servizio di assistenza tecnica. In molti casi, controllando i punti seguenti si riesce a risolvere il problema. Diversamente, vi invitiamo a contattare il Centro di Assistenza Tecnica Yamaha.

Problema	Possibili Cause	pag.
Nessun suono	• Il livello del volume é adeguato? .....	Pag. 12
	• Il livello del volume di ogni traccia é adeguato? .....	Pag. 63
	• MIDI Filter ha escluso dati di Note On? .....	Pag. 137
	• Le impostazioni degli effetti sono corrette? .....	Pag. 69
	• Certe impostazioni di frequenza di cutoff del filtro nel display VOICE EDIT tolgono il suono ....	Pag. 68
	• Le tracce sono escluse? .....	Pag. 28
	• Il canale TO TG é disattivato? .....	Pag. 75
	• Gli altoparlanti sono stati scollegati? .....	Pag. 17
	• I dati di riproduzione contengono dati di Volume o Espressione non appropriati? .....	Pag. 46
	• Il valore di offset di dinamica Groove o PLAY FX é troppo basso? .....	Pagg. 55, 58
Il suono é distorto	• Il volume ha superato il livello di clip? .....	Pag. 12
	• Sono stati impostati effetti non necessari? .....	Pag. 69
	• Alcune impostazioni di risonanza del filtro nel display VOICE EDIT possono distorcere il suono .	Pag. 68
	• Il gain della funzione Low Boost é regolato su un valore troppo alto? .....	Pag. 73
	• State usando un'impostazione “UNISON” per PLAY FX Harmonize? Talvolta ciò può causare distorsione. ....	Pag. 57
L'intonazione é diversa rispetto alla nota suonata sulla tastiera	• Il parametro Master Tune é impostato su un valore estremo? .....	Pag. 132
	• L'impostazione Note Shift é regolata su un valore diverso da 0? .....	Pag. 47
	• L'impostazione Transpose é regolata su un valore diverso da 0? .....	Pag. 46
	• La funzione Groove ha impostato in offset alcune note? .....	Pag. 55
	• Assicuratevi che la manopola di pitch bend sia in posizione centrale (no pitch bend). ....	Pag. 66
Le note vengono spezzate ad intermittenza	• Il numero di note che suona attualmente eccede la polifonia massima? .....	Pag. 37
La riproduzione non inizia quando viene premuto il pulsante PLAY ▢	• La song, pattern o phrase selezionata contiene dati? .....	Pagg. 46, 116
	• L'impostazione MIDI Sync é diversa da “INTR”? .....	Pag. 135
	• Sono state usate le impostazioni Groove o Play FX? .....	Pagg. 55, 58
Il ritmo o il tempo delle note sono riprodotti diversamente da come sono stati registrati	• Sono state usate le impostazioni Groove o Play FX? .....	Pagg. 55, 58
	• Sono state usate le impostazioni Groove o Play FX? .....	Pagg. 55, 58
Quando si avvia un pattern/song, le impostazioni di voce o effetti eseguite, scompaiono	• L'inizio del pattern/song contiene dati che resettano il generatore sonoro? .....	Pag. 136
	• Sono stati caricati dei dati (tipo di file “TG Header” )? .....	Pag. 43
	Le impostazioni dei submodi Voice ed Effect sono influenzate dai dati di Control Change o dai dati Exclusive contenuti nel pattern/song.	
Non si sente il suono del click	• Nella pagina System del modo Utility, Click é stato disattivato? .....	Pag. 133
Non si riesce a modificare la lunghezza della song	• State cercando di modificare la lunghezza di una phrase già registrata? .....	Pag. 46

## La memoria é piena anche se ci sono ancora pattern/ song inutilizzati

- Sono presenti phrase o song contenenti grandi quantità di dati? ..... Pag. 29  
La capacità di memoria dell'RM1x (circa 110.000 note) serve per il totale dei dati di tutte le song e phrase. Se ci sono song o phrase contenenti grandi quantità di dati, la memoria potrebbe risultare esaurita anche se sono presenti song o pattern inutilizzati.

## Non si riesce a registrare una phrase o song

- Avete selezionato un pattern o una phrase preset?  
E' possibile registrare solo su pattern o phrase user. .... Pag. 46
- E' attiva la protezione di memoria (Memory Protect)? ..... Pag. 132

## Non si riescono a ricevere o trasmettere dati MIDI bulk

- Il tempo di intervallo System exclusive regolato é troppo breve? ..... Pag. 134

## 3. Messaggi di Errore

### • Monitor

No Data	Quando viene eseguito un job, questo messaggio appare se la traccia o l'area selezionate non contengono dati. Il job non é quindi valido. Rilezionate l'area.
Illegal Input	Questo messaggio appare in risposta ad un'operazione o ad un inserimento non appropriati. Controllate il vostro metodo di inserimento.
Illegal Track Number	E' stato specificato un numero di traccia non disponibile o non corretto. Selezionate un altro numero di traccia.
Illegal Phrase Number	E' stato specificato un numero di phrase non disponibile o non corretto. Selezionate un altro numero di phrase.
Illegal Measure	E' stato specificato un numero di misura non disponibile o non corretto. Selezionate un altro numero di misura.
Illegal Check Box	Questo messaggio appare se nessuno dei box di spunta é selezionato nei corrispondenti job di traccia. E' necessario che almeno uno dei box di spunta sia selezionato.
No F7 (End of Exc.)	Questo messaggio indica che nell'inserimento o nell'editing di dati MIDI esclusivi, non é stato inserito un byte "End of Exclusive" (F7). Inserite sempre un F7.
Preset Phrase	Appare quando cercate di editare una phrase preset. Per editare una phrase preset é necessario prima copiarla in una phrase user.
Preset Pattern	Appare quando cercate di registrare su un pattern preset. Non é possibile registrare su pattern preset.
Pattern Length Mismatch	Un job ha prodotto un pattern con più di 256 misure (numero massimo misure).
Phrase Number Overflow	Tutte le phrase user disponibili (256 max.) sono state usate per la registrazione, l'esecuzione di un job o l'editing.

### • System

Backup Battery Low	Questo messaggio appare quando la batteria interna di backup dell'RM1x é esaurita. Contattate il vostro rivenditore Yamaha di fiducia o il centro di assistenza tecnica autorizzato per provvedere alla sostituzione della batteria.
Memory Full	Appare quando la memoria interna é esaurita e non é più possibile registrare, editare, eseguire job, ricevere dati via MIDI o caricarne da floppy disk. Cancellate song, pattern o phrase user non necessarie e riprovate l'operazione.
Factory Set	Dopo aver attivato l'unità, il sistema dell'RM1x lancia un programma di autodiagnosi. Se la diagnosi individua difetti nella RAM, appare questo messaggio e la memoria viene resettata alle impostazioni originali della fabbrica. I dati per song user, pattern user e phrase user vengono tutti eliminati.
Memory Protect	Avete cercato di eseguire operazioni di registrazione, editing o job quando la funzione di protezione di memoria del modo UTILITY era attivata.

### • MIDI

Exc. Adrs Error	Appare quando i dati Esclusivi ricevuti contengono un errore di address.
Exc. Data Error	Appare quando i dati Esclusivi ricevuti contengono un errore di data size.
MIDI Buffer Full	Appare quando il buffer di ricezione MIDI dell'RM1x é pieno ed il processamento non é possibile. Cercate di diminuire la quantità di dati o di aumentare l'intervallo di tempo e riprovate a trasmettere i dati.

## • Disk

Disk Full	Appare se il floppy disk é pieno e non ha spazio per salvare il file. Usate un nuovo floppy disk o cancellate i file non necessari prima di ripetere l'operazione.
File Not Found	Durante il caricamento, questo messaggio appare se il file specificato non é presente sul floppy disk. Inserite nuovamente il disco e ripetete l'operazione.
Bad Disk      Format Now? (Y/N)	Il floppy disk é difettoso. Premete il pulsante [Yes +1] per formattare il disco.
No Disk	Indica che il floppy disk non é inserito correttamente nell'RM1x. Inserite il floppy disk in modo corretto.
Unformat      Format Now? (Y/N)	Appare se il floppy disk non é formattato. Premete il pulsante [Yes +1] per formattare il floppy disk.
Write Protected	Appare se la linguetta di protezione da scrittura del floppy disk é in posizione di protezione. Rimuovete il floppy disk, chiudete la linguetta di protezione e riprovate l'operazione.
Bad File	Appare quando cercate di caricare un file difettoso.
Illegal Format	Appare se il floppy disk é di un formato che l'RM1x non é in grado di gestire. Controllate il contenuto del disco.
Disk Changed	Appare se avete scambiato dei dischi quando non avreste dovuto. Riprovate l'operazione dall'inizio.
Can't Change File Name	Quando si cambia il nome di un file, questo messaggio appare se il floppy disk contiene già un file con lo stesso nome. Specificate un nome diverso.
Illegal File	Durante il caricamento, questo messaggio appare se il file specificato non può essere gestito dall'RM1x. Controllate il contenuto del file.
No Data	Quando si salvano dati su floppy disk, appare se la song o lo stile selezionati non contengono dati. Non é possibile salvare. Selezionate song o stili diversi.

## • Messaggi non di errore

Can't Undo. Ok? (Y/N)	Se eseguendo un job la memoria interna si riempie e non é più disponibile il comando Undo, appare questo messaggio. Se siete certi che non avrete bisogno di eseguire un Undo, premete il pulsante [YES +1]. Per annullare senza eseguire il job, premete il pulsante [NO -1] e cancellate song, pattern o phrase user non necessarie prima di riprovare l'operazione.
Are you sure? (Y/N)	Prima di eseguire un'operazione, questo messaggio vi chiederà conferma circa l'operazione. Usate i pulsanti [YES +1]/[NO -1] per confermare o annullare.
Completed	Questo messaggio appare al termine dell'operazione eseguita. Premete un pulsante qualsiasi e il messaggio scomparirà.
Executing...	Durante caricamento, salvataggio o formattazione, questo messaggio viene visualizzato mentre é in corso l'operazione. Attendere il termine dell'operazione.

## 4. Glossario

### A

**Aftertouch:** Messaggio MIDI trasmesso quando viene applicata ancora pressione sulla tastiera dopo aver suonato le note.

**Attack time:** Il tempo necessario al volume per arrivare da 0 al volume massimo quando viene suonata una nota.

**AWM2 tone generation:** Un metodo di generazione sonora sviluppato da Yamaha basato su forme d'onda registrate digitalmente. Genera la forma d'onda complessa di strumenti acustici e offre quindi sonorità molto realistiche. E' incorporato anche un filtro digitale che consente il controllo preciso sul tono. AWM2 é acronimo di Advanced Wave Memory 2.

### B

**Bank number:** Un numero che seleziona da un banco XG extension una voce variation relativa alla voce selezionata dal Program Number, tra le 128 voci del banco base XG (GM system level 1).

**Beat:** Durante la riproduzione o registrazione di una song é una battuta (una suddivisione ritmica di una misura).

**BPM (Beat Per Minute):** La traccia contenente i dati che determinano il tempo di riproduzione della song.

**Brilliance:** Un controllo o parametro che regola la brillantezza del tono. La frequenza di cutoff dei filtri dell'RM1x può essere controllata per regolare la brillantezza.

**Bulk data:** Un tipo di messaggio di Sistema Esclusivo che contiene vari dati per le impostazioni interne di un'unità.

**Bus line:** Una route (linea) che convoglia segnali audio da ogni parte o blocco. Le linee bus dell'RM1x includono "SendVar → Cho," "SendVar → Rev" e "SendCho Rev" e la linea bus stereo che raccoglie l'uscita stereo di ogni blocco.

### C

**Channel:** Il mezzo attraverso cui il ricevente riceve solo i messaggi MIDI inviati dal trasmittente specificato.

**Chorus:** Un tipo di effetto che aggiunge ricchezza e profondità al suono, simile a quanto avviene quando più sorgenti sonore vengono sentite simultaneamente.

**Click:** Un metronomo suonato durante la riproduzione o la registrazione su un sequencer.

**Clock:** Un'unità di risoluzione di tempo. Sull'RM1x un clock corrisponde ad una lunghezza di 1/480 di una nota da 1/4.

**Control change:** Un gruppo di messaggi MIDI trasmessi quando viene usato un controller (rotella di modulazione, controller a pedale, etc.). Ogni controller ha un numero di control.

**Cutoff frequency:** I filtri funzionano lasciando passare la porzione del segnale inferiore ad una determinata frequenza e tagliando la porzione di segnale sopra a tale frequenza. Questa frequenza é detta frequenza di cutoff.

### D

**Decay time:** Il tempo da quando viene raggiunto il volume massimo di una nota a quando scende al livello di sustain.

**Delay:** Un effetto (o unità) che ritarda un segnale audio. L'effetto Variation dell'RM1x consente di applicare un delay.

**Depth:** La quantità o grado di un'impostazione o di un effetto.

**Dry sound:** Il segnale audio non processato da un effetto. Di solito, quando si usa un effetto, non tutto il segnale audio passa dall'effetto. Il grado dell'effetto viene regolato mixando il suono che passa dall'effetto (wet) al suono che bypassa l'effetto (dry).

**Dump out:** Il processo di trasmissione di dati bulk come messaggi MIDI di Sistema Esclusivo.

### E

**Echo back:** L'azione o processo in cui i dati ricevuti al MIDI IN vengono ritrasmessi dal MIDI OUT.

**Edit:** L'azione di modifica, o editing, dei dati.

**Effect:** Un blocco (unità) che processa il suono per aggiungere vari effetti. L'RM1x dispone di due effetti di sistema (riverbero e chorus) e di un effetto (variation) utilizzabile sia come effetto system che come effetto insertion.

**Element:** Un blocco all'interno del generatore sonoro AWM che genera un suono. Le voci dell'RM1x consistono di 1 o 2 elementi.

**Envelope Generator (EG):** Un blocco che modifica il livello del generatore sonoro dal momento in cui viene suonata una nota a quando il suono decade e si spegne. AEG controlla il volume, PEG controlla l'intonazione e FEG controlla il filtro.

**Event:** Una singola porzione (es. messaggi di Note On/Off o Program Change) dei dati che compongono una sequenza.

**Exclusive:** Vedi System Exclusive.

**Expression:** Un messaggio di control change MIDI usato per controllare il volume di una parte.

### F

**Filter:** Un blocco che modifica il tono tagliando l'uscita di una specifica porzione di frequenza del suono. L'RM1x dispone di filtri passa bassi per ogni elemento di una voce e consente di "ammorbidire" il tono tagliando i sovratoni più alti o di renderlo più brillante lasciandoli passare.

**Floppy disk:** Un tipo di supporto per lo storgaggio dei dati, disponibile in vari tipi come 2DD e 2HD. Per consentire ad un'unità di programmare leggere dati su/da un floppy disk, il disco deve prima essere formattato per quell'unità.

**Foot controller:** Un'unità di controllo utilizzabile per controllare tono, volume, effetti, etc. durante un'esecuzione.

**Formatting:** L'azione di inizializzare un floppy disk perché possa essere usato da una determinata unità.

**G**

**Gate time:** La lunghezza di tempo per cui suona una nota.

**GM:** Una specifica approvata dal Comitato Standard MIDI che standardizza la funzionalità base di un generatore sonoro e definisce il numero di voci, suoni, etc.

**H**

**Hexadecimal:** Un sistema di numerazione basato su 16 in cui le cifre aumentano in unità di  $n$  potenza di 16. I caratteri alfabetici A–F sono usati per esprimere i numeri 10 – 15.

**I**

**Insertion (effect):** Un effetto usato nel submodo Voice come fattore principale nel carattere di un suono. Nel modo Song, un effetto insertion sarà applicato solo alla parte specificata (diversamente da un effetto system). Potrete quindi usare l'effetto insertion molto liberamente.

**Interval time:** Un tempo di delay inserito ad intervalli regolari durante la trasmissione di dati bulk registrati in una traccia sequence.

**L**

**Length:** Sull'RM1x indica il numero di misure nella phrase selezionata.

**LFO:** Acronimo di Low Frequency Oscillator, un blocco che produce un segnale ad una bassa frequenza. Il segnale dall'LFO può essere usato per modulare intonazione, volume o tono per produrre effetti come vibrato, tremolo e wah.

**Load:** Il processo di lettura dei dati da floppy disk nella memoria interna.

**Location:** Il punto all'interno di una song in cui saranno inserite le note o inizierà la riproduzione, indicata in unità di misura, battuta e clock.

**Low pass filter:** Un tipo di filtro che taglia le alte frequenze. Il suono può diventare più brillante alzando la frequenza di cutoff del filtro o più cupo abbassandola.

**LSB:** Acronimo di Least Significant Byte, che si riferisce al byte di dati inferiore quando i dati di control change MIDI vengono divisi in due byte per la trasmissione.

**M**

**Master tune:** Un parametro che regola l'accordatura generale di tutta l'unità.

**Maximum polyphony:** Il numero massimo di note suonabili simultaneamente. L'RM1x può produrre 32 note simultanee (contate in unità di 1 elemento). Se vengono ricevuti messaggi MIDI che richiedono più note rispetto alla polifonia massima consentita, le note che stanno suonando attualmente vengono disattivate e suoneranno le note ricevute per ultime.

**MDF3:** Il nome di un data filer MIDI. Riceve i dati per le impostazioni interne di un'unità MIDI sotto forma di messaggi di Sistema Esclusivo e li memorizza su floppy disk.

**Measure:** Un'unità musicale che consiste di più battute.

**MIDI:** Acronimo di Musical Instruments Digital Interface, uno standard per il trasferimento di dati tra strumenti musicali. La maggior parte degli strumenti musicali elettronici odierni implementano le specifiche MIDI e sono dotati di

prese MIDI. Questi strumenti possono essere collegati per creare sistemi esecutivi automatici o a distanza.

**MIDI data filer:** Vedi MDF3.

**Modulation wheel:** Un controller utilizzabile per modificare volume, tono o intonazione durante un'esecuzione.

**MSB:** Acronimo di Most Significant Byte, si riferisce al byte di dati superiore quando i dati di control change MIDI vengono divisi in due byte per la trasmissione.

**Multi-timbral tone generator:** Un generatore sonoro in grado di produrre più di un tipo di suono simultaneamente.

**Mute:** Una funzione che esclude temporaneamente una traccia o ne riduce il volume.

**N**

**Note name:** Il nome che specifica l'intonazione di una nota, espressa come carattere, come simbolo diesis o bemolle ed un numero che indica l'ottava.

**NRPN:** Acronimo di Non Registered Parameter Number. Sono tipi di messaggi di control change MIDI usati per editare i suoni via MIDI, consentendo di editare filtro o impostazioni EG o di regolare l'intonazione o il livello per ogni strumento di una voce drum.

**O**

**Overdub:** Un metodo di registrazione in tempo reale in cui il nuovo materiale viene registrato senza cancellare le tracce precedentemente registrate.

**P**

**Pan:** Il parametro che imposta la locazione stereo di un suono quando viene riprodotto in stereo. ("Pan" o "panpot" sono abbreviazioni di "panoramic potentiometer"). I parametri pan dei modi Voice Edit, Song Play Multi e Effect Edit sono collegati.

**Parameter:** Un'impostazione o elemento di dati modificabile nei vari display di modo e submodo.

**Patch:** Una pagina video nel modo Pattern che consente di selezionare e riprodurre pattern e di crearne assegnando phrase ad ogni traccia del pattern.

**Pattern:** Un pattern di accompagnamento che consiste di batteria, basso e accordi, creato collegando phrase una di seguito all'altra o allineando in verticale fino a 16 parti.

**Phrase:** Un'unità di accompagnamento musicale suonata da una parte di accompagnamento; cioè il pattern ritmico per la parte ritmica, una linea di basso per la parte di basso o gli accordi per la parte di chitarra. Le phrase sono l'unità più piccola che compone l'accompagnamento di una song.

**Pitch bend:** Un tipo di messaggio MIDI che modifica lievemente l'intonazione.

**Portamento:** Un effetto che modifica lievemente l'intonazione da una nota all'altra. Impostazioni superiori di Portamento Time producono una modifica più lenta. Un'impostazione di 0 non produce alcuna modifica.

**Program change:** Un messaggio MIDI che seleziona una voce.

**Program number:** Sull'RM1x, un numero che specifica uno dei suoni preset.

## 4. Glossario

**Punch in recording:** Un metodo di registrazione in tempo reale in cui l'utente specifica i punti di punch-in e punch-out in modo che la registrazione avvenga solo in quell'area.

### Q

**Quantize:** Una funzione che "avvicina" i tempi inesatti di note o altri eventi inseriti in tempo reale.

### R

**Realtime recording:** Un metodo di registrazione in cui l'esecuzione viene registrata mentre la si suona, simile ai normali registratori multitraccia. Essendo suonata in tempo reale, l'esecuzione conterrà tutte le sfumature espressive che la rendono più naturale.

**Release time:** Il tempo necessario perché il volume scenda dal livello di sustain (quando viene rilasciata una nota) al termine del suono.

**Replace:** Un metodo di registrazione in tempo reale o punch in cui i dati precedentemente registrati vengono cancellati (sostituiti) dall'inserimento di nuovi dati.

**Resonance:** Un parametro che esalta il livello del segnale nell'area della frequenza di cutoff. Enfatizzando i sovratoni in quest'area, può produrre un tono molto distinto e rendere il suono più brillante.

**Reverb:** Un effetto che simula la riverberazione acustica di una stanza o di uno spazio. Il suono che raggiunge l'orecchio normalmente non include solo il suono diretto ma anche il suono riflesso da muri e soffitto. Il riverbero crea artificialmente queste riflessioni indirette. Benché alcune riflessioni possano essere individualmente percepite come echi distinti, il termine "riverbero" di solito si riferisce solo all'effetto del suono riflesso.

**RPN:** Acronimo di Registered Parameter Number. Questi messaggi MIDI sono usati per regolare impostazioni di Parte come Pitch Bend Sensitivity o Tuning.

### S

**Save:** Il processo di salvataggio di dati o song dalla memoria interna su floppy disk.

**Section:** Un termine che si riferisce ad ognuno dei 16 tipi di pattern che compongono uno stile. I pattern sono selezionati specificando stile e sezione.

**Send level:** La quantità di segnale inviato ad una specifica linea bus per essere processato da un effetto. La quantità di segnale ritornato dall'effetto è il "return level" (livello di ritorno).

**Sensitivity:** Il grado a cui un aspetto del suono (es. Volume) risponde ad un controllo (es. note velocity).

**Sequencer:** Un blocco (o unità) che registra, edita, modifica e riproduce un'esecuzione musicale sotto forma di messaggi MIDI.

**Sequence tracks:** Tracce che registrano e riproducono normali dati sequence MIDI.

**SMF:** Vedi Standard MIDI File.

**Song:** Una composizione musicale creata registrando dati di esecuzione su una o più tracce.

**Standard MIDI File (SMF):** SMF è l'acronimo di Standard MIDI File, un formato che consente lo scambio di dati di song tra sequencer diversi. La maggior parte dei produttori di software e hardware oggi produce software/hardware in grado di leggere e programmare file SMF.

**Step recording:** Il metodo di registrazione in cui la musica viene inserita nota per nota, specificando lunghezza della nota, dinamica e intonazione, etc. di ogni nota.

**Stereo location:** La locazione all'interno del campo stereo da cui viene sentito un suono. E' modificabile con l'impostazione Pan.

**Style:** Il nome collettivo per un set di 16 sezioni (A-P). Le sezioni sono unite per creare un pattern di accompagnamento.

**Synchronization:** La funzione o il processo che consente di far corrispondere il tempo di registrazione o di riproduzione di un'unità con quello di un'unità esterna come sequencer o rhythm machine.

**Sync:** Vedi Synchronization.

**System (effect):** Un effetto applicabile a tutte le parti regolando Send Level e Return Level. Gli effetti System consentono di applicare chorus, riverbero, etc. a tutta la musica. L'RM1x dispone di Riverbero e Chorus come effetti di sistema. L'effetto Variation può essere usato anche come effetto di sistema.

**System exclusive message:** Un tipo di messaggio MIDI usato per scambiare dati unici di uno specifico modello o tipo di unità.

### T

**Track:** Una locazione in cui sono registrati i dati di un'esecuzione musicale.

**Transpose:** Spostamento dell'intonazione in unità di semitoni.

**Tremolo:** Un effetto prodotto modulando ciclicamente il volume.

**Tuning:** Il processo di far corrispondere l'intonazione di due o più strumenti quando suonano insieme. Normalmente il LA3 è accordato su 440 Hz.

### U

**Utility mode:** Un modo dell'RM1x in cui è possibile effettuare impostazioni di sistema e MIDI.

### V

**Variation effect:** Uno degli effetti dell'RM1x. Nel submodo Voice, questo effetto può essere usato come componente principale di un suono. L'effetto Variation può funzionare sia come effetto insertion che come effetto system e dispone di vari programmi effetti come delay, rotary speaker, auto pan, amp simulation e auto wah, oltre a riverbero e chorus.

**Velocity:** Un valore numerico che indica la velocità (forza) con cui è suonata una nota.

**Vibrato:** Un effetto prodotto modulando ciclicamente l'intonazione.

**Voice:** Un suono incorporato nel generatore sonoro, che può essere selezionato e suonato.

**Volume:** Un parametro o controllo che regola il volume. Track Volume regola il volume di ogni traccia mentre Master Volume regola il volume generale.

## **W**

**Wah effect:** Un effetto che modula ciclicamente il tono. L'RM1x produce questo effetto usando un segnale LFO per modulare la frequenza di cutoff del filtro.

**Wet sound:** Il segnale audio processato da un effetto. Di solito, quando si usa un effetto, non tutto il segnale audio viene passato dall'effetto. Il grado dell'effetto é regolato dal mix del suono che passa dall'effetto (wet) e del suono che bypassa l'effetto (dry).

## **X**

**XG:** Un formato di generazione sonora sviluppato da Yamaha che espande le specifiche GM per offrire maggiore espressività e compatibilità dati, soddisfacendo così le esigenze dei sempre più sofisticati sistemi di periferiche per computer.

## 5. Indice

### A

Append Pattern .....	97
Append Phrase .....	93
Arpeggio .....	62, 119
Arpeggio block .....	34
ARPEGGIO ON - Pulsante .....	13
Arpeggio - Impostazione .....	62, 119
Attack .....	65

### B

Bank number (MSB, LSB) .....	37
Beat Strech .....	58
BPM Display .....	11

### C

CC - Eventi .....	53
Chain Name .....	114
Channel aftertouch .....	101
Chord Separate .....	89, 125
Chord Sort .....	88, 125
Chorus edit .....	71, 121
Chorus effect .....	39
Clear Chain .....	114
Clear Pattern .....	98
Clear Phrase .....	95
Clear Song .....	128
Clear Track .....	96, 127
Click beat .....	133
Click mode .....	133
Clock shift .....	58
CONTRAST - Controllo .....	14
Control Change .....	101
Controller block .....	34, 38
Convert to Song .....	114
Copy Chain .....	114
Copy Event .....	89, 113, 125
Copy Pattern .....	97
Copy Phrase .....	92
Copy Song .....	128
Copy Track .....	95, 127
Create Continuous Data .....	91, 126
Create Measure .....	113, 126
Create Roll .....	88, 125
Crescendo .....	86, 125
Cursor - Pulsanti .....	12
Cutoff .....	68

### D

Data backup .....	43
DC IN Jack .....	14
Decay .....	65
Delay .....	60, 119
Delay level .....	60

Delay time .....	60
Delete Measure .....	113, 127
Delete/Format/Information .....	79, 111, 122
Disk .....	76, 111, 122
Disk-in-use - indicatore .....	15
DISPLAY - Pulsanti .....	12
Display - manopole .....	12, 26
Divide Drum Track .....	97, 128
Dry level .....	64

### E

Echo back - impostazioni .....	136
Edit .....	99, 128
Edit view .....	133
Editable Event Parameters - parametri di evento editabili .....	101
Effetti .....	69, 120
Effect block .....	34, 39
Effect Send .....	64
EG .....	65, 120
Eject - pulsante .....	15
Erase Event .....	90, 113
Evento .....	89, 113
Event chase .....	134
Exchange Phrase .....	93
Exchange Track .....	96, 127
Exclusive .....	102
EXIT - Pulsante .....	13
Extract Event .....	90, 126

### F

Feedback .....	61, 119
Filter .....	68, 120
floppy disk .....	42
Floppy disk drive .....	15
Floppy disk slot .....	15
FOOT SW Jack .....	14
Footswitch - elenco funzioni .....	132
Frequency .....	73
Frontale - Pannello .....	11
Funzione- Pulsanti .....	12, 27
Funzioni - Schema .....	32

### G

Gain .....	73
Gate time .....	59
Get Phrase .....	94
Glide .....	87, 125
Grid Groove .....	55, 119
Groove .....	55, 119

### H

Harmonize .....	57, 119
Hold .....	62

<b>I</b>	
Indicatori .....	12
Insertion - Effetti .....	39
<b>J</b>	
Job .....	80, 112, 123
Job - elenco .....	80, 112, 123
Jump .....	46, 116
<b>K</b>	
Keyboard - Tastiera .....	13
Keyboard Mode - Pulsanti .....	13
Keyboard - Modi .....	27
Knob- Manopola .....	12
Knob Assign .....	74, 121
KNOB - Pulsanti .....	12
<b>L</b>	
L/MONO & OUTPUT Jack .....	14
LCD Display .....	11
LCD modo .....	133
LED display .....	133
LFO .....	67, 120
Load .....	77, 111, 122
Low Boost .....	73, 121
<b>M</b>	
Main - Modi .....	23
Master tune .....	132
Massima Polifonia .....	37
Measure- misura .....	113, 126
Memory protect - protezione memoria .....	132
MIDI Data Monitor .....	11
MIDI delay .....	60, 119
MIDI Filter .....	137
MIDI IN & OUT - prese .....	14
MIDI Setup .....	135
MIDI sync - impostazione .....	135
Mix Phrase .....	93
Mix Track .....	127
MODE e SUBMODE - Pulsanti .....	12
Modi .....	23
Modify Control Data .....	92, 126
Modify Gate Time .....	85, 124
Modify Velocity .....	84, 124
Mute Memory .....	28
MUTE (SOLO) .....	28
<b>N</b>	
[NO - 1] e [YES + 1] - Pulsanti .....	12, 26
Normalize Play Effect .....	96, 127
Nota .....	82, 101, 124
Note Display .....	53
Note shift .....	47
NRPN .....	102
NUM .....	27
Numeric Entry .....	26
Numeric POINTER - Display .....	53
<b>O</b>	
Octaver .....	57
OCT DOWN e OCT UP - Pulsanti .....	13
Out Channel .....	75, 121
Overdub .....	51, 118
<b>P</b>	
PAD Entry .....	53
PAD VELO .....	46
Pan .....	63
Pannello Posteriore .....	14
Patch .....	47
Pattern .....	35, 97
PATTERN CHAIN - MODO .....	32
PATTERN CHAIN - riproduzione .....	110
PATTERN MODE .....	32
PATTERN - riproduzione .....	46
Pattern Quantize .....	132
PB - Eventi .....	53
PHONES Jack .....	14
Phrase .....	35, 92
Phrase category .....	35
Phrase Name .....	95
Phrase Number .....	35
Pitch Bend .....	66, 101, 120
Play FX .....	57, 58, 119
Playback - riproduzione .....	46
Polyphonic aftertouch .....	102
Portamento .....	66, 120
Program change .....	101
Program number (numero Voce) .....	37
Punch In .....	118
Put Phrase .....	95
<b>Q</b>	
Quantize .....	82, 124
<b>R</b>	
Realtime Controller - Manopole .....	12, 29
Realtime Recording (Punch In) .....	118
Realtime Recording (Replace, Overdub) .....	51, 118
Recording Count .....	133
Recording - Registrazione .....	49, 117
Recording - tipi di registrazione .....	50
Release .....	65
Rename .....	78, 111, 122
Repeat times .....	60
Replace .....	51, 118
Resonance .....	68
Reverb edit .....	71, 121
Reverb - effetto .....	39
RPN .....	102

**S**

Save ..... 76, 111, 122  
 Section - sezione ..... 28, 35  
 Sequencer - blocco ..... 34, 35  
 Sequencer Pulsanti e Indicatori ..... 13  
 Setup ..... 73, 121  
 SHIFT - Pulsante ..... 13  
 Shift Clock ..... 89, 125  
 SMF(Standard MIDI File) ..... 43  
 Song Name ..... 128  
 song data ..... 43  
 song file ..... 43  
 SONG - MODO ..... 32, 115  
 SONG - Riproduzione ..... 116  
 Song Split (Song to Pattern) ..... 129  
 Sort ..... 62  
 Split ..... 108, 129  
 Split Pattern ..... 98  
 Split Phrase ..... 94  
 STANBY - Interruttore ..... 14  
 Step Recording - registrazione ..... 52, 118  
 Step Recording (Grid) ..... 54, 118  
 Style ..... 35  
 style data ..... 43  
 style file ..... 43  
 Style Name ..... 98  
 Submodi ..... 23  
 System ..... 132  
 System - Effetti ..... 39  
 System exclusive interval time ..... 134  
 System Initialization ..... 30

**T**

TAP/ENTER - Pulsante ..... 13  
 TG Header ..... 43  
 Thin Out ..... 91, 126  
 Time stretch ..... 92, 126  
 Tone generator - blocco ..... 34, 37  
 Track - Traccia ..... 27, 95, 127  
 Transpose ..... 27, 87, 125  
 Type - Tipo ..... 69, 120

**U**

Undo/Redo ..... 29, 82, 113, 124  
 Unison ..... 57  
 Used Memory - display ..... 29  
 UTILITY - MODO ..... 33, 131

**V**

Variation edit ..... 70, 121  
 Variation - effetto ..... 39  
 Velocity offset ..... 59  
 View Filter ..... 107, 128  
 Voice - Voce ..... 63, 120  
 Voice Balance ..... 63, 120  
 Voice Edit ..... 65, 120  
 Voci ..... 37

Volume ..... 63  
 Volume - Controllo ..... 12

**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

# NOTE OPUSCOLO LIST BOOK

---

## Note pagg. 2...5

- \* Le file con sfondo grigio indicano che non é stato assegnato alcun suono alla nota corrispondente e quindi quando verranno suonate queste note non sarà prodotto alcun suono.

## Note pagg. 6...8

- \* Le file con sfondo grigio indicano che non é stato assegnato alcun suono alla nota corrispondente e quindi quando verranno suonate queste note non sarà prodotto alcun suono.
- \* Tutti gli strumenti, appartenenti ai drum kit, i cui nomi terminano con la lettera "N", smettono di suonare appena rilasciate i tasti.

## Note pagg. 11...13

- \* Simbolo ●: Indica che AC1 (Assignable Controller 1) può essere usato per controllare il parametro quando VARIATION = INS.
- \* No.\*: Questo numero corrisponde ai numeri PARAMETER nella <Tavola 1-4> (pag.57).
- \* ->Tbl\*: Fate riferimento alle tavole "Data/Value" a pag.13.

---

## Elenco Tipi di Effetti

### RIVERBERO

NO EFFECT	Disattiva l'effetto
HALL 1	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto
HALL 2	“
ROOM 1	Riverbero che simula l'acustica di una stanza
ROOM 2	“
ROOM 3	“
STAGE 1	Riverbero adatto ad un strumento solista
STAGE 2	“
PLATE	Riverbero che simula la riverberazione di un'unità con piastra metallica
WHITE ROOM	Breve riverbero con un leggero ritardo iniziale
TUNNEL	Simulazione di uno spazio cilindrico che si estende a destra e sinistra
BASEMENT	Riverbero con risonanza distinta successiva ad un leggero delay iniziale

### CHORUS

NO EFFECT	Disattiva l'effetto
CHORUS 1	Un effetto di chorus standard che aggiunge naturale spazialità al suono
CHORUS 2	“
CHORUS 3	“
CHORUS 4	Chorus con ingresso stereo. Il pan specificato per la Parte influenza anche l'effetto.
CELESTE 1	Un effetto che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere spazialità e modulazione al suono
CELESTE 2	“
CELESTE 3	“
CELESTE 4	“
FLANGER 1	Un effetto che ricorda il decollo e l'atterraggio di un jet
FLANGER 2	“
FLANGER 3	“

## VARIATION

NO EFFECT	Disattiva l'effetto
HALL 1	Riverbero che simula l'acustica di una sala da concerto
HALL 2	“
ROOM 1	Riverbero che simula l'acustica di una stanza
ROOM 2	“
ROOM 3	“
STAGE 1	Riverbero adatto ad un strumento solista
STAGE 2	“
PLATE	Riverbero che simula la riverberazione di un'unità con piastra metallica
DELAY L, C, R	Tre suoni di delay: sinistro (L), destro (R) e centrale (C)
DELAY L, R	Due suoni di delay: (sinistro e destro) con due feedback di delay
ECHO	Due delay L e R (sinistro e destro) con feedback di delay indipendente sinistro e destro
CROSS DELAY	Questo effetto incrocia il feedback di due delay
EARLY REF1	Questo effetto isola solo le prime componenti di riflesso del riverbero
EARLY REF2	“
GATE REVERB	Simulazione di un riverbero gate
REVERSE GATE	Simulazione di un riverbero gate riprodotto all'inverso
KARAOKE 1	Un delay con feedback dello stesso tipo, come quelli usati per il riverbero karaoke
KARAOKE 2	“
KARAOKE 3	“
CHORUS 1	Normale effetto di chorus che aggiunge una naturale spazialità al suono
CHORUS 2	“
CHORUS 3	“
CHORUS 4	“
CELESTE 1	Un LFO a tre fasi viene usato per dare modulazione e spazialità al suono
CELESTE 2	“
CELESTE 3	“
CELESTE 4	“
FLANGER 1	Un effetto che ricorda il decollo e l'atterraggio di un jet
FLANGER 2	“
FLANGER 3	“
SYMPHONIC	Una versione a più stadi della modulazione CELESTE
ROTARY SPEAKER	Simulazione di un rotary speaker.
TREMOLO	Un effetto che modula ciclicamente il volume
AUTO PAN	Un effetto che sposta ciclicamente il suono da sinistra a destra, da davanti a dietro
PHASER 1	Cambia ciclicamente la fase per modulare il suono
PHASER 2	Phaser con ingresso stereo
DISTORTION	Aggiunge una forte distorsione al suono
OVER DRIVE	Aggiunge una lieve distorsione al suono
AMP SIMULATOR	Simulazione di un amplificatore per chitarra
3BAND EQ (MONO)	EQ monofonico con equalizzazione regolabile di bassi, medi e alti
2BAND EQ (STEREO)	EQ stereo con equalizzazione regolabile di bassi e alti. Ideale per parti drum
AUTO WAH (LFO)	Cambia ciclicamente la frequenza centrale del filtro wah
THRU	Lascia passare senza applicare alcun effetto

## Note pagg. 15...21

### FORMATO DATI MIDI

I blocchi sequencer e generatore sonoro dell'RM1x gestiscono eventi MIDI diversi. Questi eventi sono elencati separatamente nel Formato Dati MIDI e nella Carta di Implementazione MIDI.

### Blocco Generatore Sonoro (parte Voce)

#### (1) FLUSSO DI TRASMISSIONE

- SW1 [ ] Canale di Trasmissione MIDI.  
Selezionato con output MIDI CH.
- SW2 [ ] Manopola 1-8.  
Selezionato con la pagina Knob Assign nel submodo SETUP.
- SW3 [ ] FOOTSWITCH (interruttore a pedale).  
Selezionato con il menu FOOT SWITCH nel modo UTILITY.

#### (2) FLUSSO DI RICEZIONE

- SW1 [ ] I dati ricevuti via MIDI saranno suonati dalla parte "n" ("n" é il canale di ricezione).

#### (3) TRASMISSIONE/ RICEZIONE DATI

Trasmessi in base alle impostazioni delle manopole Assignable 1-8.

- c = 1-119 (tranne 32) vengono trasmessi in base alle impostazioni delle manopole Assignable 1-8.
- c = 64 viene trasmesso in base all'impostazione Foot Switch.

\* CONTROL NUMBER da ricevere

- \*1 Usato solo per impostare il parametro specificato da RPN
- \*2 Non valido per voci ritmiche
- \*3 Quando MSB é 0, 126 o 127, questo é 0  
Quando MSB é 63, questo é 0-6

MODULATION controlla la profondità del vibrato

PORTAMENTO TIME regola la velocità di modifica di intonazione se Portamento Switch = ON. Un'impostazione di 0 produce il tempo di portamento più breve mentre 127 produce il tempo di portamento più lungo. Questo valore é valido solo per Portamento Switch (Ctr#65).

PANPOT produce la modifica relativa al valore preset della voce, sia per voci melodiche che ritmiche.

Per PORTAMENTO CONTROL, il tempo di portamento é sempre fisso a 0.

EFFECT SEND LEVEL 1 controlla la mandata Riverbero  
EFFECT SEND LEVEL 2 controlla la mandata Chorus  
EFFECT SEND LEVEL 3 controlla la mandata Variation

HARMONIC CONTENT regola la risonanza specificata dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64. Valori più alti producono un tono più distinto. Per alcune voci l'estensione é inferiore a quella impostabile.

RELEASE TIME regola il tempo di rilascio dell'involuppo specificato dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64.

ATTACK TIME regola il tempo di attacco dell'involuppo specificato dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64.

SOUND CONTROLLER 6 regola il tempo di decadimento dell'involuppo specificato dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64.

BRIGHTNESS regola la frequenza di cutoff specificata dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64. Diminuendo il valore il suono sarà più morbido. Per alcune voci, l'estensione effettiva può essere inferiore rispetto a quella impostabile.

SOUND CONTROLLER 7 regola la Frequenza LFO specificata dalla Voce. E' un parametro relativo e specifica un aumento o una diminuzione con centro a 64.

- (3-2-1) Disattiva il suono di tutte le note che stanno attualmente suonando sul canale corrispondente. Vengono disattivati anche i messaggi di status del canale come Note On e Hold On.
- (3-2-2) Resetta i valori dei seguenti controller.  
I seguenti dati non cambieranno.
- (3-2-3) Disattiva tutte le note attive sul canale corrispondente. Se però sono attivi Sustain o Sostenuto, il suono continuerà finché non verranno disattivati.
- (3-2-4) Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio ALL NOTE OFF. Imposta VOICE RECEIVE CHANNEL su OMNI OFF e CHANNEL = 1.
- (3-2-5) Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio ALL NOTE OFF. Non imposta OMNI ON. Imposta VOICE RECEIVE CHANNEL su OMNI ON.
- (3-2-6) Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto il messaggio ALL SOUND OFF e se il terzo byte (numero mono) è compreso tra 0 e 16, imposta il canale corrispondente su Mode 4 (m=1). Nel MODO VOICE, è possibile anche Mode 2 (m=1), a seconda del VOICE RECEIVE CHANNEL (canale di ricezione della voce).
- (3-2-7) Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto il messaggio ALL SOUND OFF e imposta il canale corrispondente su Mode 3. Nel MODO VOICE, è possibile anche Mode 1, a seconda del VOICE RECEIVE CHANNEL (canale di ricezione della voce).
- (3-3) Prima trasmettete un RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro da controllare e poi usate il Data Entry per impostare il valore del parametro specificato.
- (3-4) Prima trasmettete un NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro da controllare e poi usate il Data Entry per impostare il valore del parametro specificato.
- (3-5) MESSAGGI DI SISTEMA IN TEMPO REALE
- (3-5-1) ACTIVE SENSING  
Trasmesso ad intervalli di circa 200 msec.  
Non trasmesso durante le operazioni di lettura/programmazione su disco.  
Una volta ricevuto questo messaggio, avrà inizio il SENSING. Se per un intervallo superiore a circa 350 msec. non vengono ricevuti messaggi né STATUS né DATA, il MIDI RECEIVE BUFFER verrà cancellato e tutte le note che stanno suonando e il SUSTAIN SWITCH (interruttore sustain) verranno disattivati. Inoltre, i dati per ognuno dei controlli saranno resettati ai valori specifici.
- (3-6) MESSAGGI DI SISTEMA ESCLUSIVO
- (3-6-1) MESSAGGI UNIVERSALI NON IN TEMPO REALE
- (3-6-1-1) GENERAL MIDI MODE ON  
Verranno resettati i seguenti valori di controller.
- (3-6-1-2) IDENTITY REQUEST (Solo ricevuto)  
F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H  
("n" è il numero di device ma l'RM1x lo riceve in Omni).
- (3-6-1-3) IDENTITY REPLY (Solo trasmesso)
- (3-6-2) MESSAGGIO UNIVERSALE IN TEMPO REALE
- (3-6-2-1) MIDI MASTER VOLUME  
Modifica il valore di MASTER VOLUME. Il valore mm è usato come Volume Master MIDI (il valore 11 viene ignorato).
- (3-6-3) PARAMETER CHANGE
- (3-6-3-1) MIDI MASTER TUNING  
Modifica il valore di MASTER TUNE. I valori mm e 11 sono usati come Master Tuning MIDI (i valori n e cc vengono ignorati).  
 $T = M * 200 / 256 - 100$   
In cui T è l'attuale valore tuning (-99 – +99) e M è un valore di un byte con MSB di "mm" bit 0-3 e LSB di "11" bit 0-3.
- (3-6-3-2) XG SYSTEM ON  
Quando viene ricevuto il valore ON, i controller vengono resettati e tutti i dati di Multi Part e Effect della tavola acclusa, verranno resettati ai valori XG di default.
- (3-6-3-3) XG PARAMETER CHANGE  
Per parametri con Data Size di 2 o 4, verrà trasmessa la quantità di dati corrispondente. Per Address e Byte Count fate riferimento alle tavole qui illustrate.  
Vengono ricevuti i 3 tipi seguenti: Dati System, Dati Multi Effect, Dati Multi Part.
- (4) **Diagramma di connessioni tra i blocchi Controller, Sequencer e Tone Generator (generatore sonoro)**
- **Blocco Sequencer (Parte Sequencer)**
- (1) Flusso di trasmissione

- SW1[ ] Canale di Trasmissione MIDI  
E' possibile attivare/ disattivare la trasmissione per ogni traccia e impostare il canale di trasmissione.
- SW2[ ] MIDI Control Out  
La trasmissione dei dati può essere attivata/ disattivata.
- SW3[ ] MIDI Filter  
La trasmissione può essere attivata/ disattivata.
- SW4[ ] MIDI Sync  
Trasmesso quando MIDI Sync = MTC
- (2) FLUSSO DI RICEZIONE**
- SW1[ ] Input Filter  
La ricezione può essere attivata/ disattivata a seconda delle impostazioni di MIDI Filter.
- SW2[ ] MIDI Control In  
La ricezione può essere attivata/ disattivata.
- SW3[ ] MIDI Sync  
Seleziona se il tempo verrà determinato dal clock interno o dai messaggi di MIDI Clock ricevuti al MIDI IN.
- (3) TRASMISSIONE/ RICEZIONE DATI**
- (3-1) MESSAGGIO CHANNEL VOICE  
Trasmesso solo durante registrazione e riproduzione. Il canale di trasmissione può essere attivato/ disattivato e impostato per ogni traccia.
- Ricevuto solo durante la registrazione. Vengono sempre ricevuti messaggi All Channel. Durante la registrazione multitraccia, i dati dei canali MIDI 0-15 verranno registrati separatamente sulle tracce 1-16.
- \* Nel modo di registrazione, la registrazione é normalmente regolata su omni on. Durante la registrazione multitraccia l'impostazione sarà invece omni off e i dati dei canali MIDI 0-15 verranno registrati separatamente sulle tracce 1-16.
- (3-1-1) Solo registrati. Durante la riproduzioni convertiti in:  
9nH kkH 00H.
- (3-1-4) Tutti i messaggi di Control Change vengono registrati e riprodotti.
- (3-2) I seguenti messaggi vengono registrati e riprodotti.
- (3-3) Questi messaggi sono trasmessi e ricevuti come messaggi Control per le funzioni dell'RM1x. Non vengono registrati come dati sequence.
- (3-3-1) Trasmessi quando vi spostate su una misura diversa nel modo SONG PLAY. Ricevuti quando non suonate nel modo SONG PLAY.
- (3-3-2) Nel modo SONG, questo messaggio verrà trasmesso quando si cambia un numero di song. Nel modo PATTERN, verrà trasmesso quando si cambia un numero di stile. Questo messaggio viene ricevuto nel modo SONG quando non si sta suonando. Quando questo messaggio viene ricevuto nel modo PATTERN, cambierà un numero di stile.
- (3-4) Non registrato come dato sequence.
- (3-4-1) E' possibile selezionare se come Timing Clock verrà usato il clock interno o messaggi di clock in ingresso dal MIDI IN. Trasmissione/ ricezione possono essere attivate/ disattivate.
- (3-4-2) Trasmissione/ ricezione possono essere attivate/disattivate.
- (3-4-3) Trasmissione/ ricezione possono essere attivate/disattivate.
- (3-4-4) Trasmissione/ ricezione possono essere attivate/disattivate.
- (3-5) Tutti i messaggi di sistema esclusivo vengono registrati e riprodotti. Anche se tra i dati ricevuti erano presenti intervalli di tempo, l'intero messaggio tra F0 e F7 verrà registrato in un'unica locazione di tempo. Per la riproduzione, é possibile specificare un intervallo di tempo per ogni 1K byte.
- (3-6) ss=08H-0FH, dd=on se ricevuto e il PATTERN sarà cambiato rispettivamente nelle sezioni A-P dell'RM1x.
- (3-7) Se come Timing Clock viene selezionato MTC, verranno ricevuti messaggi MTC Quarter Frame.
- (3-8) Verranno trasmessi se MTC é selezionato come Timing Clock.
- (3-8-1) Trasmessi quando viene premuto il pulsante STOP.
- (3-8-2) Trasmessi quando viene premuto il pulsante PLAY.
- (3-8-3) Trasmessi quando vi spostate tra le misure nel modo SONG.



YAMAHA MUSICA ITALIA SpA  
V.le Italia 88 - 20020 Lainate (MI) - Tel. 02/ 93577.1 Fax 02/ 9374708  
[yline@infomta.post.yamaha.co.jp](mailto:yline@infomta.post.yamaha.co.jp)