YAMAHA

RX5

PROGRAMMADOR DIGITAL DE RITMOS

MANUAL DE UTILIZACIÓN

INTRODUCCION - COMO UTILIZAR ESTE MANUAL

¡Enhorabuena por su compra del programador digital de ritmos YAMAHA RX5! El RX5 es el resultado de más de un siglo de investigación y diseño utilizando la más avanzada tecnología en música electrónica y combinándola con un conocimiento profundo en el arte de hacer música. Las características del microprocesador avanzado del RX5 controlan un almacén de sonidos digital PCM y un sistema de reproducción de alta calidad. Con el RX5, prácticamente, podrá programar todo tipo de patrón rítmico así como secuencias melódicas, y el hecho de que los sonidos de los instrumentos han sido grabados digitalmente los hace prácticamente indiferenciables de los instrumentos reales.

Con el fin de asegurar que usted pueda utilizar al máximo las posibilidades y versatilidad de su RX5, le sugerimos que lea este manual detenidamente mientras opera con el RX5. El manual empieza con la sección que trata de todas las PRECAUCIONES importantes a tener en cuenta. El capítulo de los INSTRUMENTOS le da una introducción a los sonidos disponibles en el RX5. Los tres capítulos siguientes le describen como crear Patrones, Canciones, y Cadenas de Canciones. Los capítulos siguientes se refieren al modo y contienen las descripciones de los modos de operación del RX5. Cada capítulo contiene un breve RESUMEN, una lista de las TAREAS (funciones) en ese modo, y detalles completos de cada TAREA.
Si aparece un mensaje inusual en el LCD (Visualizador de Cristal Liquido) de su RX5, consulte el capítulo de MENSAJES DE ERROR que se encuentra cerca del final de este manual. Finalmente, el GRAFICO DE PATRONES y el GRAFICO DE CANCIONES/CADENA, le permiten conservar un preciso registro escrito de los programas rítmicos que usted ha creado en su RX5, y se puede usar el GRAFICO DE "CONJUNTO DE BATERIAS" para grabar parámetros de edición de voces y de asignación de teclas para un conjunto de baterías completo de 24 instrumentos que usted habrá creado en su RX5.

Ahora todo depende de usted. ¡Disfrute su Programador Digital de Ritmos YAMAHA RX5!

INDICE

INTRODUCCION - COMO UTILIZAR ESTE MANUAL

PRECAUCIONES 1

PANEL DE CONTROL 2

CONTROLES/CONEXIONES DEL PANEL POSTERIOR 4

LOS INSTRUMENTOS 5

INTERPRETACION DE INSTRUMENTOS DEL RX5 5
VOLUMEN DE LOS INSTRUMENTOS 6
ACENTUACIONES 6
LA FUNCION DE INVERSION 6
FUNCION DE AMORTIGUAMIENTO 6
CARTUCHO DE DATOS DE FORMAS DE ONDAS 7
ASIGNACION DE OTRAS VOCES A LAS TECLAS DE INSTRUMENTOS 8

OPERACIONES DE PATRONES 9

RESUMEN 9
INTRODUCCION DEL MODO DE PATRONES 9
SELECCION DE PATRONES 9
EJECUCION DE PATRONES 9
MODO DE ESCRITURA EN TIEMPO REAL 10
MODO DE ESCRITURA DE PASOS 11
BORRADO DE PATRONES/INSTRUMENTOS 12
FUNCION DE CUANTIFICACION 13
FUNCION DE TEMPO 15
FUNCION DE METRONOMO 15
FUNCION DE SWING 16
COPIA/ANEXION DE PATRONES 16
EDICION DE PATRONES 17
VERIFICACION DE LA MEMORIA DE LOS PATRONES 20

OPERACIONES DE CANCIONES 21

RESUMEN 21
INTRODUCCION DEL MODO DE CANCIONES 21
SELECCION DE CANCIONES 21
INTERPRETACION DE CANCIONES 21
REPETICION DE LA INTERPRETACION DE CANCIONES 22
MODO DE EDICION DE CANCIONES 22
FUNCION DE INSERCION 23
FUNCION DE SUPRESION 24
FUNCION DE COPIA DE LAS PARTES 24
REPETICIONES 25
FUNCION DE CAMBIO DE TEMPO 26
FUNCION DE CAMBIO DE VOLUMEN 27
COPIA DE CANCIONES 28
BORRADO DE CANCIONES 28
VERIFICACION DE LA MEMORIA DE CANCIONES 29
LAS TAREAS 29
TAREA # 01: SEÑAL DE BUSQUEDA 29
TAREA # 02: AJUSTE DE SEÑAL 30
TAREA # 03: NOMINACION DE CANCIONES 31
TAREA # 04: TEMPO INICIAL 31

MODO DE CADENA DE CANCIONES 33

RESUMEN 33
LAS TAREAS 33
INTRODUCCION DEL MODO DE CADENA DE CANCIONES 33
TAREA # 01: INTERPRETACION DE CADENA 33
TAREA # 02: EDICION DE CADENA 34
TAREA # 03: NOMINACION DE CADENA 34
TAREA # 04: BORRADO DE CADENA 35

MODO DE EDICION DE VOCES 36

RESUMEN 36
LAS TAREAS 36
INTRODUCCION DEL MODO DE EDICION DE VOCES 36
TAREA # 01: SELECCION DE VOCES PARA EDITAR 36
TAREA # 02: EDICION DE TONO 37
TAREA # 03: EDICION DE ENVOLVENTES 37
TAREA # 04: MARGEN/RELACION DE INFLEXION 39
TAREA # 05: NIVEL DE VOCES 39
TAREA # 06: ACTIVACION/DESACTIVACION DE LAZOS 40
TAREA # 07: ALMACENAMIENTO DE VOCES 40
TAREA # 08: INICIALIZACION DE VOCES 40
TAREA # 09: PETICION DE EDICION 41
COMPARACION DE EDICIONES 41

MODO DE ASIGNACION DE TECLAS 43

RESUMEN 43
LAS TAREAS 43
INTRODUCCION DEL MODO DE ASIGNACION DE TECLAS 43
TAREA # 01: ASIGNACION DE VOCES 43
TAREA # 02: ASIGNACION DE PARAMETROS 44
TAREA # 03: VOCES MULTIPLES 45
TAREA # 04: PASOS MULTIPLES 46
TAREA # 05: NIVELES DE ACENTUACION 47
TAREA # 06: ASIGNACION DEL CANAL DE SALIDA 47
TAREA # 07: ALMACENAMIENTO DE DATOS DE TECLA 48
TAREA # 08: CARGA DE DATOS DE TECLA 48
TAREA # 09: COPIA DE VOCES 49

MODO DE CARTUCHO 50

RESUMEN 50
LAS TAREAS 50
INTRODUCCION DEL MODO DE CARTUCHO 50
ALMACENAMIENTO DE DATOS (TAREAS # 01-# 04) 50
CARGA DE DATOS (TAREAS # 11-# 14) 52
VERIFICACION DE DATOS (TAREAS # 21-# 24) 53
FORMATOS (TAREA # 30) 54

MODO DE CASETE 56

RESUMEN 56
LAS TAREAS 56
INTRODUCCION DEL MODO DE CASETE 56
ALMACENAMIENTO DE DATOS (TAREAS # 01- # 05) 56
CARGA DE DATOS (TAREAS # 11- # 15) 57
VERIFICACION DE DATOS (TAREAS # 21- # 25) 59

MODO DE SINCRONIZACION 61

RESUMEN 61
SELECCION DE MODOS DE SINCRONIZACION 61
APLICACIONES DE LA SINCRONIZACION DE CINTAS 62

MODO DE UTILIDAD 63

RESUMEN 63
LAS TAREAS 63
INTRODUCCION DEL MODO DE UTILIDAD 63
TAREA # 01: MEMORIA DISPONIBLE DE UN PATRON 63
TAREA # 02: MEMORIA DISPONIBLE DE UNA CANCION 63
TAREA # 03: PROTECCION DE MEMORIA 63
TAREA # 04: CAMBIO DE VOZ 64
TAREA # 05: BORRADO DE TODOS LOS PATRONES 64
TAREA # 06: BORRADO DE TODAS LAS CANCIONES 65

MODO MIDI 66

RESUMEN 66
LAS TAREAS 67
INTRODUCCION DEL MODO MIDI 67
TAREA # 01: MENSAJE DE CANAL 67
TAREA # 02: CANAL DE RECEPCION 67
TAREA # 03: CANAL DE TRANSMISION 68
TAREA # 04: ASIGNACION DEL NUMERO DE NOTA 68
TAREA # 05: INICIALIZACION DE NOTA 69
TAREA # 06: VELOCIDAD DEL GENERADOR DE ENVOLVENTES 70
TAREA # 07: TIEMPO DE COMPUTO 70
TAREA # 08: NUMERO DE APARATO 70
TAREA # 09: RECEPCION EN MASA 71
TAREA # 10: TRANSMISION EN MASA 71

MENSAJES DE ERROR 73

MENSAJES DE ERROR EN GENERAL 74
MENSAJES DE ERROR EN EL MODO DE CARTUCHO 75
MENSAJES DE ERROR EN EL MODO DE CASETE 76

ESPECIFICACIONES 77

DIAGRAMA DE BLOQUE DE EDICION DE VOCES 78

GRAFICO DE IMPLEMENTACION MIDI

GRAFICO DE PATRONES

GRAFICO DE CANCION/CADENA

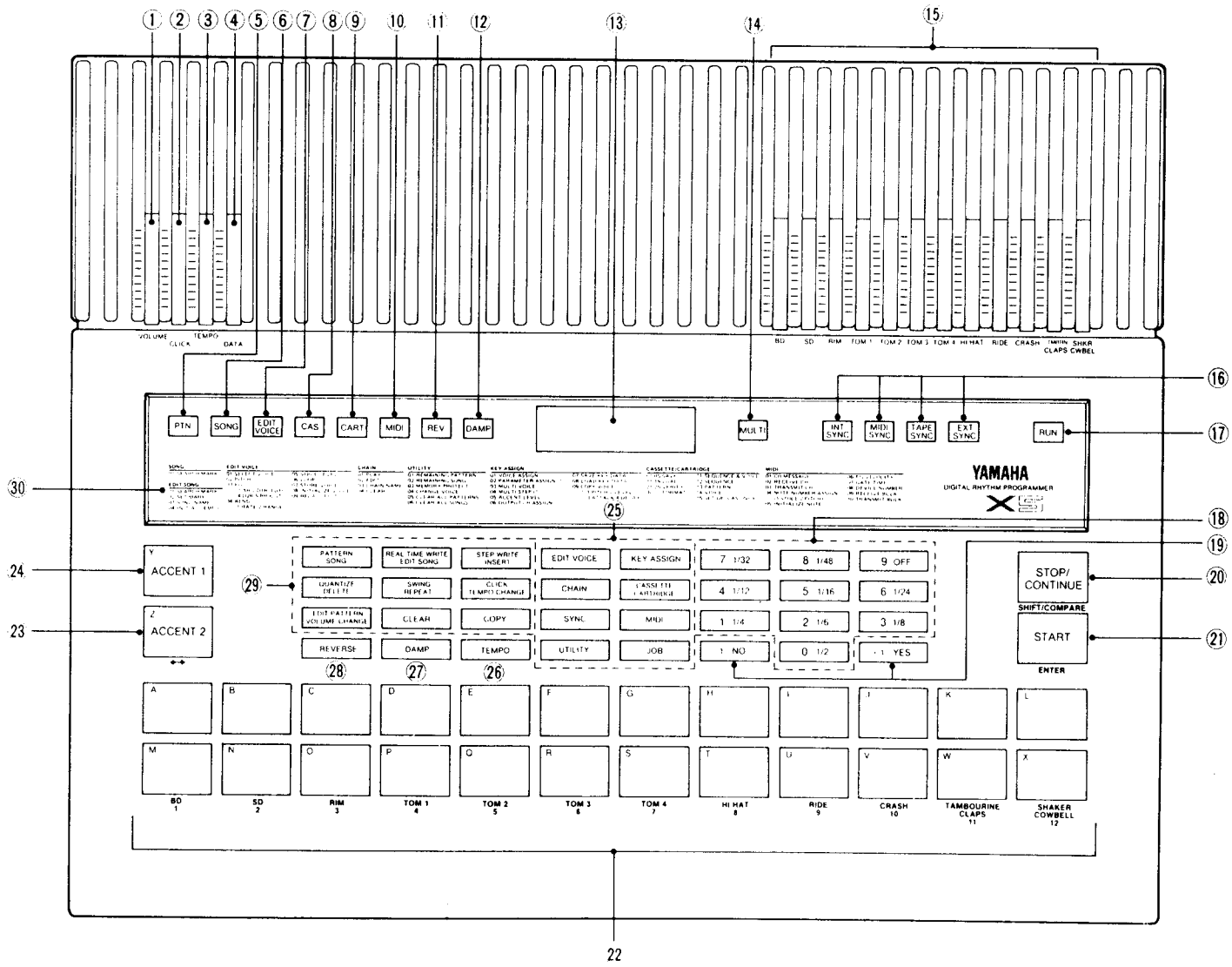
GRAFICO DEL "CONJUNTO DE BATERIA"

- Evite colocar el RX5 en lugares expuestos a la luz solar directa o altas temperaturas, humedad excesivamente alta o baja, alta concentración de polvo o vibración.
- Asegúrese de conectar el RX5 a la red de suministro eléctrico en acuerdo a las especificaciones relacionadas en el transformador adjunto de suministro eléctrico PA-1210, de 12 voltios.
- En el caso de que una tormenta eléctrica se esté desarrollando en los alrededores, desactive el RX5 y desenchufe el cable de la corriente.
- Asegúrese de hacer correctamente todas las conexiones, como se muestra el la sección PANEL POSTERIOR/CONEXIONES.
- Para evitar daños en sus altavoces y otros equipos de reproducción, desenchufe todo el equipo del suministro eléctrico antes de hacer las conexiones.
- No ejerza excesiva fuerza al manejar los interruptores y botones de control.
- Para evitar roturas de cables y cortocircuitos, desenchufe los conectores tomándolos del enchufe, no estirando del cable.
- Desenchufe el aparato del suministro eléctrico si no va a utilizarlo en un largo período de tiempo.
- Si va a transportar el aparato, quite todos los enchufes y conexiones para prevenir que se dañen los cables y las tomas.
- Nunca utilice disolventes para limpiar el aparato. No use insecticidas u otros productos presurizados en rociador cerca de la unidad. Limpie el exterior con un trapo mojado en un detergente suave, después séquelo con un trapo también suave.

EFECTOS EN OTROS EQUIPOS ELECTRONICOS

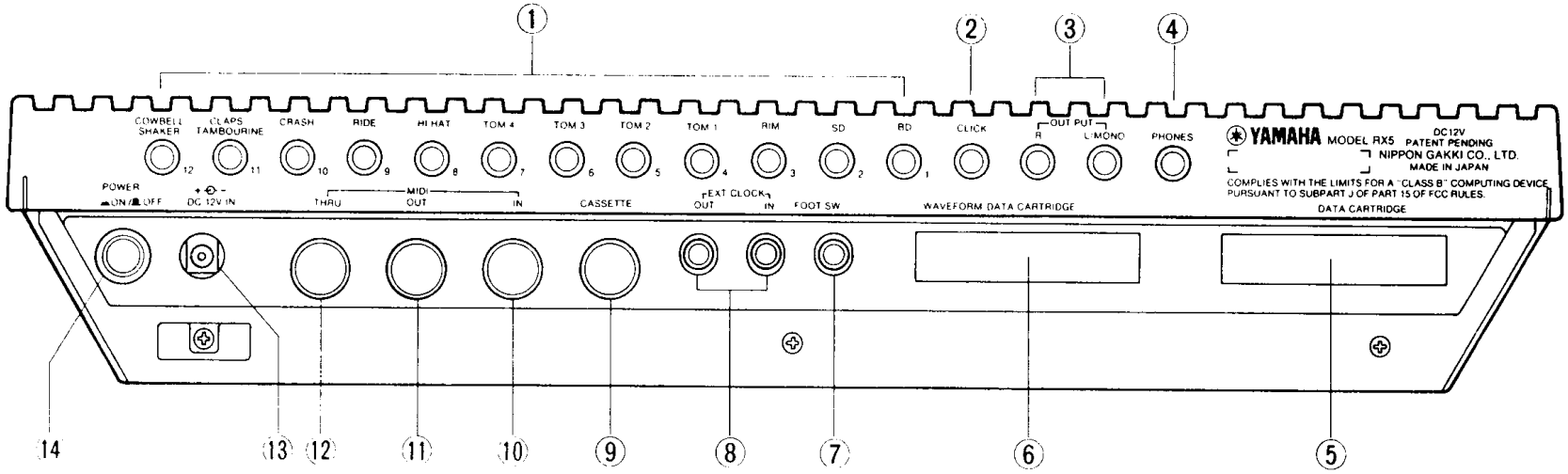
Puesto que esta unidad utiliza circuitos digitales para su funcionamiento, el uso simultáneo de otros equipos como televisiones, radios, etc., puede causar ruidos y operaciones erróneas. Si esto ocurre separe los aparatos afectados lo suficiente como para eliminar el problema. También es una buena idea el uso de filtros de línea separados para cada pieza del equipo.

PANEL DE CONTROL



1. Control de volumen principal (VOLUME). Sirve para controlar el nivel global de volumen SOLO de las tomas de los auriculares (PHONES) y de salida de audio estéreo (OUTPUT R L/MONO).
2. Volumen del metrónomo (CLICK).
3. Control deslizante del tempo (TEMPO). Al mover este control, el tempo salta al valor correspondiente a la posición del control.
4. Control deslizante de entrada de datos (DATA). Sirve para ajustar los valores de todos los parámetros. Cuando este control se mueve, el parámetro seleccionado salta al valor correspondiente a la posición del control.
5. Indicador LED de patrón (PTN). Se enciende cuando se reproduce o graba un patrón.
6. Indicador LED de canción (SONG). Se enciende cuando se reproduce o edita una canción.
7. Indicador LED de edición de voces (EDIT VOICE). Se enciende cuando se edita una voz.
8. Indicador LED de casete (CAS). Se enciende cuando se usa el modo de casete.
9. Indicador LED de cartucho (CART). Se enciende cuando se usa el modo de cartucho.
10. Indicador LED de MIDI. Se enciende cuando se usa el modo de MIDI.
11. Indicador LED de inversión (REV). Se enciende cuando se usa la función de inversión.
12. Indicador LED de amortiguamiento (DAMP). Se enciende cuando se usa la función de amortiguamiento.
13. Visualizador (de cristal líquido). Muestra la información relacionada con el estado actual del RX5, mediante iluminación de 16 caracteres x 2 líneas.
14. Indicador LED de modo múltiple (MULTI). Se enciende cuando se usa el modo múltiple.
15. Controles de volumen de instrumentos individuales. Sirven para ajustar los niveles individuales de las salidas 1 a la 12.
16. Indicadores LED de sincronización (SYNC). Se enciende cuando el RX5 se ajusta al reloj interno (INT SYNC), reloj externo MIDI (MIDI SYNC), sincronización con cinta externa (TAPE SYNC) o sincronización externa sin MIDI (EXT SYNC).
17. Indicador LED de ejecución (RUN). Se enciende cuando se reproduce un patrón, canción, o cadena, o cuando se graba un parámetro.
18. Teclas numéricas. Sirven para ajustar los valores de todos los parámetros, para seleccionar números de tareas, patrones, canciones, y cadenas.
19. Teclas de ajuste de parámetros (-1 NO/+1 YES). Sirven para ajustar los valores de los parámetros, números de parámetros, voces, y todas las entradas NO y YES. En la mayor parte de operaciones de entrada de datos, se presiona y suelta una de estas teclas para cambiar los datos en un paso, se retiene presionada una tecla para cambios continuos y rápidos de datos.
20. Tecla de parada/continuación (START/CONTINUE). Sirve para detener la grabación o reproducción, o para continuar la reproducción. Funciona también como la tecla EDIT COMPARE (comparación de edición) (al editar voces) y tecla SHIFT (mayúsculas) (al escribir nombres de canción, nombres de cadena, o marcas de búsqueda).
21. Tecla de inicio (START). Sirve para iniciar la reproducción y la grabación. Funciona también como la tecla ENTER (para introducir datos tales como valores de parámetros nuevos).
22. Teclas de instrumentos A a la X. Están dispuestas en 12 pares, correspondientes a los 12 canales de salida. Se usan también para introducir las letras (A a la X) para nombres de canciones, nombres de cadenas, y marcas de búsqueda.
23. Tecla de acentuación 2 (ACCENT 2). Sirve para añadir un cambio de nivel programado a cualquier voz. Funciona también como la tecla CURSOR MOVE (de movimiento del cursor), y para la letra "Z" en nombres de canciones, nombres de cadenas, y marcas de búsqueda.
24. Tecla de acentuación 1 (ACCENT 1). Sirve también para introducir la letra "Y" en nombres de canciones, nombres de cadenas, y marcas de búsqueda.
25. Teclas de selección de modo/tarea. Sirven para seleccionar los modos y las tareas.
26. Tecla de tempo (TEMPO). Sirve para ajustar el tempo.
27. Tecla de amortiguamiento (DAMP). Sirve para amortiguar sonidos sostenidos. Se usa también como la tecla PERIOD (punto) para introducir nombres de canciones, nombres de cadenas, y marcas de búsqueda.
28. Tecla de inversión (REVERSE). Sirve para invertir los sonidos de todos los instrumentos. Se usa también como la tecla SPACE (espaciador) para introducir nombres de canciones, nombres de cadenas, y marcas de búsqueda.
29. Teclas de operación de canciones/patrones. Consulte los capítulos OPERACIONES DE PATRONES y OPERACIONES DE CANCIONES para encontrar más detalles.
30. Tabla de tareas. Enumera todas las tareas disponibles, bajo los encabezamientos de los modos.

CONTROLES/CONEXIONES DEL PANEL POSTERIOR



1. Salidas de audio individuales. Para los canales de salida 1 al 12. Los nombres de los instrumentos de cada salida se refieren a las voces internas del RX5.
2. Salida de señal de metrónomo (CLICK). Para escuchar la señal del metrónomo.
3. Salidas de audio estéreo (OUTPUT R L/MONO). Para escuchar en estéreo el sonido del RX5. Las posiciones de estéreo son fijas para cada uno de los 12 canales de salida. Si se conecta un cable SOLO a la toma de salida L/MONO, el RX5 podrá escucharse en monoaural.
4. Salida de auriculares (PHONO). Para escuchar el sonido del RX5 con auriculares.
5. Ranura de cartuchos de datos (DATA CARTRIDGE). Para los cartuchos de datos RAM4 de Yamaha.
6. Ranura de cartuchos de datos de formas de onda (WAVEFORM DATA CARTRIDGE). Para los cartuchos de datos de formas de onda Yamaha.
7. Conector para interruptor de pie (FOOT SW). Para un interruptor de pie Yamaha, que puede usarse para controlar las funciones de parada (STOP) y de inicio (START) del RX5.
8. Conectores de entrada y salida de reloj externo (EXT. CLOCK IN/OUT). Para la transmisión y recepción de señales de reloj, cuando se emplea el RX5 con instrumentos externos que no tienen MIDI, tales como secuenciadores u otras baterías electrónicas.
9. Interfaz para casete (CASSETTE). Para la conexión de una grabadora de casete con el fin de almacenar y cargar datos. Se usa también para grabar o recibir señales de sincronización de cinta.
10. Conector de entrada de MIDI (MIDI IN). Para la recepción de señales MIDI, como cuando el RX5 controla un secuenciador o teclado con MIDI externos.
11. Conector de salida de MIDI (MIDI OUT). Para la recepción de señales MIDI, como cuando el RX5 controla un secuenciador o teclado con MIDI externos, o para emitir datos a otro RX5.
12. Conector de derivación MIDI (MIDI THRU). Las señales MIDI recibidas en el conector MIDI IN se derivan a través de este conector, sin ningún cambio, a otro instrumento con MIDI, cuando el RX5 forma parte de una cadena de instrumentos con MIDI.
13. Toma de entrada de 12V CC (DC 12V IN). Para la alimentación eléctrica desde la unidad de alimentación PA- 1210 Yamaha.
14. Interruptor de la alimentación (POWER ON/OFF).

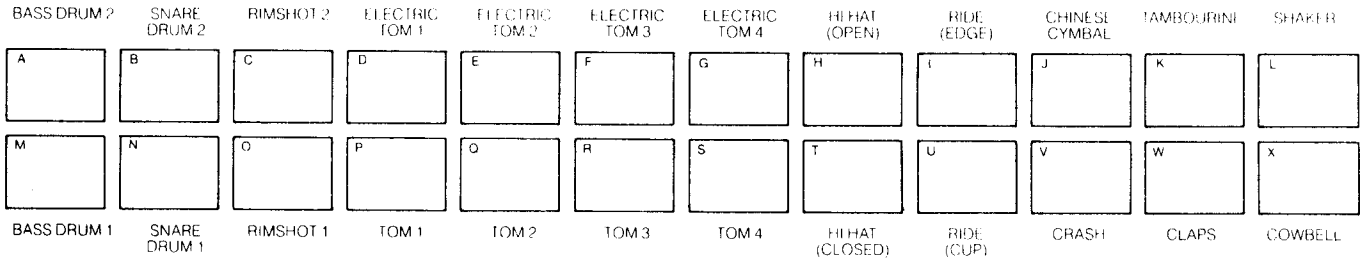
NOTA: Una breve pulsación de sonido aparece en las salidas del RX5 cuando se conecta inicialmente a la red eléctrica. Para prevenir que se dañe su sistema de altavoces, enchufe primero su RX5 y después su equipo de sonido.

INTERPRETACION DE INSTRUMENTOS DEL RX5

Los instrumentos del RX5 se pueden tocar en tiempo real (sin programar Patrones y Canciones) presionando las teclas negras del instrumento. Conecte un par de auriculares a las tomas de auriculares (PHONES) o un sistema de sonido a las salidas de audio estéreo (OUTPUT R L/MONO) o a las salidas de audio individuales (INDIVIDUAL AUDIO OUTPUTS). Conecte el RX5 y golpee cualquiera de las teclas negras del instrumento mientras ajusta el control de volumen principal (VOLUME) o los controles del volumen de los instrumentos hasta que oiga los instrumentos del RX5 en un nivel de escucha adecuado.

Ahora puede tocar todas las teclas del instrumento para hacerse familiar con sus sonidos. Los sonidos que escuchará inicialmente serán las voces internas del RX5. Estas voces están preasignadas a las teclas de instrumentos, como se muestra en el siguiente gráfico.

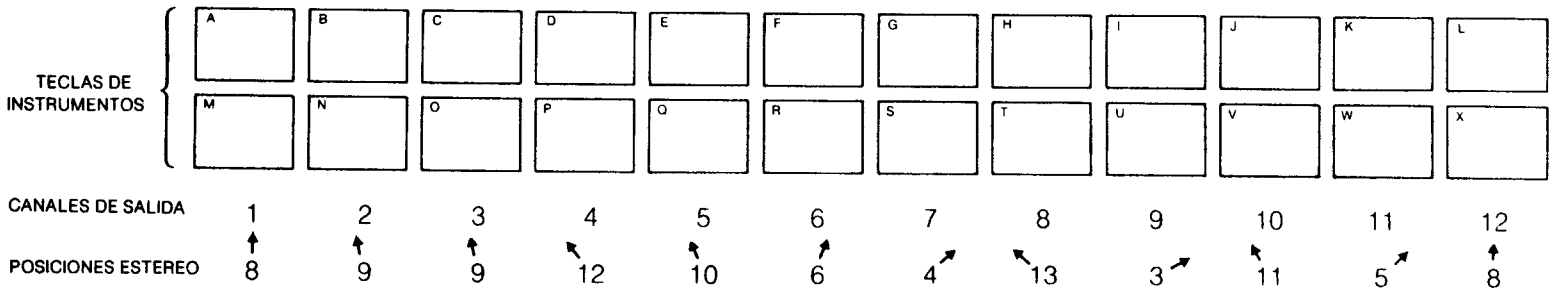
TECLAS DE INSTRUMENTOS Y VOCES INTERNAS



Si está usando las salidas estéreo del RX5, encontrará que los instrumentos están "distribuidos en panorama" en diferentes posiciones del campo del estéreo. Cada par de teclas de instrumentos (por ej. cada canal de salida) está ajustado en una posición del panorama estéreo. Si está usando las salidas individuales usted puede, por supuesto, usar los controles de efecto panorámico de su mezclador para crear el panorama de los instrumentos en cualquier posición deseada. El siguiente gráfico muestra las posiciones estéreo que corresponden a cada par de teclas de instrumentos.

- Las posiciones estéreo vienen indicadas por números, 15 significa izquierda, 1 significa derecha y el resto de los números se encuentran equidistantemente espaciados entre ellos (8 significa centro). Estos son los equivalentes a los números estéreo de los Programadores de Ritmo Digitales Yamaha RX11 y RX15.

POSICIONES ESTEREO DE LOS CANALES DE SALIDA



Se pueden tocar hasta 12 sonidos simultáneamente en el RX5. Naturalmente si presiona dos teclas de instrumentos del mismo par (por ej. "A" y "M" o "L" y "X") sólo se escuchará un sonido, porque solamente un sonido puede tener salida de cada uno de los doce canales de salida del RX5.

VOLUMEN DE LOS INSTRUMENTOS

Utilizando los controles de volumen de instrumentos individuales, puede ajustar el volumen de salida de cada par de teclas de instrumentos ("A" y "M", "B" y "N", etc.) y equilibrar el sonido general del RX5.

- El nivel de cada voz puede ser programado independientemente del ajuste de los controles de volumen de instrumentos individuales. Vea la Tarea 05 de la Edición de Voces.
- El nivel de cada tecla de instrumento puede también programarse independientemente. Vea la Tarea 02, Asignación de Teclas.

ACENTUACIONES

La presion de cualquier tecla de instrumentos, mientras mantiene retenidas una de las dos teclas verdes de acentuación (ACCENT) producirá que aquel instrumento suene con un nivel de acentuación 1 ó 2 (ACCENT 1, ACCENT 2). Esto se puede aplicar cuando se toca el RX5 en tiempo real, o programado en los modos de escritura en tiempo real o escritura de pasos. Los acentos le permiten añadir un dinamismo natural a los patrones de batería.
Se pueden ajustar dos niveles de acentuación para cada tecla de instrumento. Vea la Tarea 05 de Asignación de Teclas.

LA FUNCION DE INVERSION (REVERSE)

La presión de la tecla de inversión (REVERSE) le permite tocar cualquiera de las voces del RX5 en inversión. Esto se puede aplicar cuando se toca el RX5 en tiempo real, o programado en los modos de escritura en tiempo real o escritura de pasos. Cuando la tecla de inversión esté activada su LED permanecerá encendido.

NOTA: La utilización de la función de inversión hace sonar una voz con sus valores de parámetro originales del Generador de Envolventes (aunque por supuesto invertidos) incluso si estos valores han sido editados usando la Tarea 03 de Edición de Voces. También hay que decir que la función de inversión no invierte los parámetros de la inflexión de tono (vea la Tarea 04 de Edición de Voces), es por eso que si la voz se inflexiona hacia arriba en el tono, hará lo mismo cuando sea invertida.

FUNCION DE AMORTIGUAMIENTO (DAMP)

La función de amortiguamiento (DAMP), le permite amortiguar los sonidos mantenidos, un efecto particularmente realista cuando está usando los platillos. Esta función puede utilizarse cuando el RX5 está ajustado en el modo de escritura en tiempo real (vea Modo de Escritura en Tiempo Real en el capítulo Operaciones de Patrones). Este es el procedimiento de amortiguamiento de sonidos:

1. Grabe un patrón, usando el método de tiempo real o el de escritura de pasos.
2. Presione la tecla **PATTERN SONG** para introducir el modo de patrones, después presione las teclas **REAL TIME WRITE** y **START**.
   A continuación usted puede escuchar el patrón que ha escrito.
3. Presione la tecla **DAMP**. El LED de esta tecla se encenderá.
4. Ahora puede amortiguar cualquier nota del patrón presionando la tecla de instrumento apropiada. Por ejemplo, si presiona la tecla **CRASH** justo después de que se escucha el sonido del estallido de los cimbales, el sonido se amortiguará, exactamente, en el punto en el cual se presionó la tecla **CRASH**. Cuando el modo de reproducción está reciclando, usted oirá el efecto de amortiguamiento.

NOTA: La función de amortiguamiento depende de la función de cuantificación (vea la Función de Cuantificación en el capítulo de Operaciones de Patrones). El punto de amortiguamiento será llevado a la división de cuantificación más cercana. Si amortigua una nota durante la primera mitad de la primera división de cuantificación, siguiendo el comienzo de la nota, dicha nota será borrada. Para amortiguar en "tiempo libre" es mejor desconectar la función de cuantificación.

5. Presione la tecla **DAMP** de nuevo para desconectar la función. El LED que le corresponde se apagará. El RX5 volverá al modo de escritura en tiempo real. Puede desconectar este modo en la forma habitual, o introducir más notas, que también podrán ser amortiguadas (vuelva al paso 3 de arriba).

- La función de amortiguamiento, también puede ser controlada desde un teclado MIDI externo. El capítulo que trata del Modo MIDI, le describe cómo controlar el RX5 desde un teclado MIDI. La función de amortiguamiento se puede controlar de la manera siguiente:

1. Conecte la salida de MIDI (MIDI OUT) del teclado MIDI, a la entrada MIDI (MIDI IN) del RX5. Ajuste el RX5 tal que se pueda tocar desde un teclado MIDI. Vea la Tarea 04 de MIDI.
2. Empiece la escritura de un patrón en el modo de tiempo real.
3. Presione la tecla **DAMP**. El LED de esta tecla se encenderá.

Cuando empiece a tocar el RX5 desde el teclado MIDI, recibirá señales de "nota desactivada" (NOTE OFF) y "nota activada" (NOTE ON). Cuando se recibe la señal de nota desactivada (al haber liberado la tecla), el sonido del instrumento será amortiguado. Esto puede ser especialmente conveniente si por ejemplo está utilizando el modo de nota afinable del RX5 (vea la Tarea 04 de MIDI) para interpretar una voz de bajo eléctrico (ELECTRIC BASS) - puede interpretar notas claramente articuladas, que se mantendrán tanto tiempo como el que se esté presionando la tecla, como si se tratara de un bajo real (pero antes de hacer esto, examine la NOTA siguiente).

NOTA: La función de amortiguamiento depende de la función de cuantificación. (Vea la sección de Cuantificación en el capítulo de Operaciones de Patrones). El punto de amortiguamiento será llevado a la división de cuantificación más cercana. Si se amortigua una nota durante la primera media parte de la primera división de cuantificación, siguiendo el comienzo de la nota, se ignorará la señal de nota desactivada (NOTE OFF) y por lo tanto la nota no será amortiguada. Por consiguiente,

para utilizar la función de amortiguamiento en "tiempo libre", es mejor desconectar la función de cuantificación.

4. Presione de nuevo la tecla **DAMP** para desconectar su función. El LED de esta tecla se apagará. El RX5 volverá al modo de escritura en tiempo real. Utilice el procedimiento habitual para desconectar este modo o ,si lo desea, introduzca más notas. Puede activar el modo de amortiguamiento en cualquier momento, mientras se mantenga en el modo de tiempo real, presionando la tecla DAMP de nuevo.

NOTA: Mientras esté activada la función de amortiguamiento no se pueden introducir nuevas notas, aunque el RX5 esté ajustado en el modo de escritura en tiempo real. Naturalmente se pueden borrar notas mientras la función de amortiguamiento está activada.

CARTUCHO DE DATOS DE FORMAS DE ONDAS

El RX5 viene provisto de un cartucho de datos de formas de ondas Yamaha estándar. Este cartucho contiene 28 voces, relacionadas a continuación, que pueden ser asignadas a cualquier tecla de instrumentos.

LISTA DE LAS VOCES DEL CARTUCHO DE DATOS DE FORMAS DE ONDAS

1. **SD3** Caja
2. **BD3** Bombo
3. **CgaHMT** Conga (agudo apagado)
4. **CgaHOP** Conga (agudo normal)
5. **CgaLO** Conga (bajo)
6. **BgoHI** Bongo (alto)
7. **BgoLO** Bongo (bajo)
8. **TimbIH** Timbal (alto)
9. **TimbIL** Timbal (bajo)
10. **AgoHI** Agogo (alto)
11. **AgoLO** Agogo (bajo)
12. **Cuica** Cuica
13. **Cstnt** Castañuela
14. **Whstl** Silbido
15. **Timpn** Timbal
16. **GlsCsh** Efecto de rotura de vidrios
17. **Gun** Efecto del disparo de un arma de fuego
18. **FMprc1** Percusión de sintetizador (alto)
19. **FMprc2** Percusión de sintetizador (medio)
20. **FMprc3** Percusión de sintetizador (bajo)
21. **EbassH** Bajo eléctrico (alto)
22. **EbbasL** Bajo eléctrico (bajo)
23. **DXorch** Orquesta de sintetizador
24. **DXmrmb** Marimba de sintetizador
25. **DXclav** Clavinete de sintetizador
26. **Hey** Sonido vocal
27. **Wao** Sonido vocal
28. **Ooo** Sonido vocal

El cartucho se debe introducir en la ranura de cartuchos de datos de formas de ondas (WAVEFORM DATA CARTRIDGE), situada en el panel posterior, cuando el aparato está desconectado.
Una vez introducido puede conectar el RX5 a la red eléctrica.
Si es la primera vez que introduce un cartucho de datos de formas de ondas, o si ha introducido uno que es diferente al que habia insertado previamente, el visualizador le mostrará:

```
Different Crt !!
 Init Crt Voice?
```

Usted puede escoger entre aceptar las voces del nuevo cartucho, o retener las voces que se encuentran en la memoria de edición de voces del RX5 (que pertenecen al cartucho utilizado anteriormente). Si no quiere aceptar las voces del nuevo cartucho, presione **−1/NO**. El Rx5 volverá al modo de selección de patrones.
Si desea aceptar las voces del nuevo cartucho, presione **+1/YES**. El visualizador le mostrará:

```
Different Crt !!
  Are you sure ?
```

Ahora tiene una nueva posibilidad de cancelar las voces del nuevo cartucho, si presiona **−1/NO**.
Para la aceptación de las voces del nuevo cartucho, presione **+ 1/YES** otra vez
El RX5 volverá al modo de selección de patrones.
Vea en el capítulo siguiente cómo puede asignar las voces del cartucho a las teclas de instrumentos.

NOTA: Si conecta el RX5 sin haber introducido el cartucho de datos de formas de ondas, las teclas que habían sido asignadas a una voz del cartucho no sonarán.
Por otro lado, si selecciona una función en la que el visualizador muestra voces (por ej., la Tarea 01 de la Asignación de Teclas, descrita en la sección siguiente) aparecerán visualizaciones como las siguientes:

```
 Voice Assign
keyA :Crt-------
```

La voz del cartucho fue asignada a esta tecla

```
Voice Assign
keyA :Cpl-------
```

Ubicación de la voz copiada asignada a esta tecla contenida en una voz de cartucho

Vuelva a desconectar el RX5 e introduzca un cartucho de datos de formas de ondas.

ASIGNACION DE OTRAS VOCES A LAS TECLAS DE INSTRUMENTOS

Mediante la tarea 01 de asignación de teclas, puede asignar cualquiera de las voces de las 3 memorias de voz (Interna, Ram, Cartucho) a las 24 teclas de instrumentos. El gráfico de asignación de teclas a continuación, relaciona todos los instrumentos (y posiciones RAM) disponibles para cada par de teclas de instrumentos, en sus localizaciones prefijadas de fábrica.

GRAFICO DE ASIGNACION DE TECLAS

TECLAS DE INSTRUMENTOS	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
VOCES INTERNAS	BD 1 BD 2	SD 1 SD 2	RIM 1 RIM 2	E Tom 1 Tom 1	E Tom 2 Tom 2	E Tom 3 Tom 3	E Tom 4 Tom 4	HH clos HH open	Edge Cup	China Crash	Tambrn Claps	Shaker Cowbel
VOCES DE CARTUCHO	BD 3 Timpn	SD 3 FM prc 1	Cga HMT DX mrmb	Cga Hop TimblH	Cga LO TimblL	Bgo HI FM prc 2	Bgo LO FM prc 3	Ago HI C stnt	Ago LO Whstl DX clav	GisCsh Gun DX orch	Hey Wao Ooo	Cuica E bass H E bass L
RAM Posición	Cp1	Cp2	Cp3	Cp4	Cp5	Cp6	Cp7	Cp8	Cp9	Cp10	Cp11	Cp12
RAM Voz	BD 1	SD 1	RIM 1	Tom 1	Tom 2	Tom 3	Tom 4	HH clos	Cup	Crash	Claps	Cowbel

- El RAM del RX5 le permite copiar hasta 12 voces internas o de cartucho y editarlas después para hacer nuevas voces. Por supuesto puede editar voces en sus localizaciones originales, pero el RAM, le permite disponer instantáneamente de 12 voces más y asignarlas a cualquier tecla. En el visualizador, los nombres de las voces RAM van precedidos por las siglas "Cp", que quiere decir "Copiado". Vea la Tarea 09 de Asignación de Teclas, para una referencia de cómo copiar voces en el RAM. RAM quiere decir "Memoria de Acceso al Azar" (RANDOM ACCESS MEMORY).

OPERACIONES

1. Presione la tecla **ASSIGN**, seleccione la tarea # 01, primero presione **JOB**, después "0" y después "1".
2. Presione la tecla de instrumento a la que se le va a asignar una voz. Por ejemplo, tecla "A".

```
Voice assign
keyA :Int-BD 1
```

3. Utilice las teclas **−1/NO** y **+1/YES** para abrirse paso entre las voces disponibles en la tecla seleccionada. Cuando se visualice la voz deseada, será automáticamente asignada a la tecla seleccionada. Las voces internas van precedidas por "Int"; las voces copiadas, precedidas por "Cp" y las voces de cartucho precedidas por "Crt". Ejemplo: "Voz de cartucho BOMBO 3".

```
Voice assign
keyA :Crt-BD 3
```

4. Presione cualquier tecla de modo, o la tecla "**PATTERN/SONG**", para terminar con el modo de asignación de teclas.

- Usted también puede asignar voces a otras teclas diferentes de las que se encuentran en el gráfico superior, permitiéndole ajustar cualquier voz a cualquier posición de estéreo, cuando utilice las salidas de estéreo del RX5. Vea la Tarea 09 de Asignación de Teclas, para tener una referencia de cómo reasignar voces internas a las teclas. Vea la Tarea 06 de Asignación de Teclas, para tener una referencia de cómo reasignar voces copiadas y de cartucho a las teclas.

RESUMEN

Las operaciones de patrones disponibles en el RX5, le permiten:

- Escribir (Grabar) hasta 100 patrones rítmicos, utilizando ya sea la escritura en tiempo real o la escritura de pasos.
- Seleccionar un patrón y tocarlo en un tempo cualquiera.
- Borrar un patrón o un solo instrumento en el patrón.
- Alterar las funciones de la escritura del patrón, incluyendo la cuantificación, el swing y el metrónomo.
- Copiar o conectar patrones.
- Editar patrones (alterar 5 parámetros relacionados a las notas individuales).
- Verificar la memoria de patrones que aún queda en el RX5.

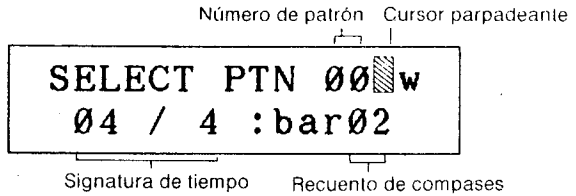
El RX5 incluye una variedad de patrones programados en fábrica, en las localizaciones de patrones desde 00 hasta 54. Entre ellos tenemos ritmos básicos de rock, rellenos complejos, secuencias de tipo batería de sintetizador e interesantes patrones melódicos. Estos patrones se encuentran permanentemente almacenados en la memoria interna del RX5. Por lo tanto, si los borra o los edita (altera) para confeccionar sus propios patrones, aquellos seguirán estando disponibles y pueden ser recargados en las localizaciones de patrones, simplemente presionando la tecla "ACCENT 1" mientras se conecta el aparato.

NOTA: Algunas de las teclas de operaciones de canción/patrón (SONG/PATTERN OPERATION) del RX5 tienen dos funciones. La función SUPERIOR escrita en cada tecla se aplica al modo de patrón.

INTRODUCCION DEL MODO DE PATRONES

- Todas las operaciones de patrones van precedidas por la introducción del modo de patrones.

Cuando usted conecta el RX5, el modo de selección de patrón, se selecciona automáticamente (a no ser que haya introducido un cartucho de datos de formas de ondas diferente del que se estaba usando previamente).
Si el RX5 está funcionando en otro modo diferente, presione la tecla **PATTERN/SONG**. La presión repetida de esta tecla cambia el RX5 del modo de patrones al modo de canción y viceversa. Cuando se selecciona el modo de patrones, el LED PTN se encenderá. La imagen visualizada le mostrará el último número de patrón que fue seleccionado, así como la llave de tiempo y el número de compases. Además verá un cursor parpadeante. Cuando aparece, quiere decir que se pueden introducir datos relacionados con el parámetro contiguo al cursor, en este caso el número de patrón.
También verá una "w" en la esquina superior derecha de la visualización, indicando que el patrón ya contiene datos
("w" es la abreviación de "written", "escrito"). Esta es la forma más conveniente de seleccionar un patrón en un margen de números distantes.



SELECCION DE PATRONES

FUNCIONES

Selección de un patrón para instrumentar, editar, etc. Selección de un patrón vacío para escribir en él.

El RX5 puede almacenar hasta 100 ~~parámetros~~ Patrones, numerados de 00 a 99. Después de haber seleccionado un patrón, podrá instrumentar con él, editarlo, copiarlo, borrarlo y escribir en él (para añadir más notas). Puede también seleccionar un patrón vacío (uno que no contenga datos) antes de escribir un nuevo patrón.

OPERACIONES

En el modo de selección de patrones hay dos métodos para hacerlo.

1. LAS TECLAS −1/NO y +1/YES
Esta es la forma más conveniente de seleccionar un patrón contiguo o cercano.
Al presionar la tecla −1/NO se selecciona el número de patrón inmediatamente inferior del número de patrón actual.
Al presionar la tecla +1/YES se selecciona el número de patrón inmediatamente superior del número de patrón actual.

2. TECLADO NUMERICO
Esta es la forma más conveniente de seleccionar un patrón en un margen de números distantes.
Utilice las teclas numéricas para introducir un número de patrón de dos dígitos. Los números de patrón por debajo de 10, deben estar precedidos de un "0". Por ejemplo, para localizar el patrón "5", se inroducirá "05".

EJECUCION DE PATRONES

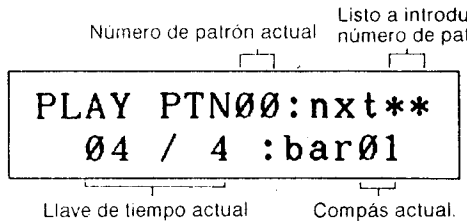
FUNCIONES

Instrumentación continua del patrón seleccionado.

Una vez se escribe, la función de ejecución del patrón lo repetirá continuamente hasta que usted deje de interpretar.

OPERACIONES

1. Tras haber seleccionado un patrón, presione la tecla START.



Durante la ejecución el LED de ejecución (RUN LED) se encenderá. Tambien, como el patrón 00 es un patrón de dos compases, la imagen del visualizador alternará entre el compás 1 y el compás 2, según se toque uno u otro de estos compases.

2. Se pueden seleccionar nuevos patrones durante la interpretación, utilizando uno de los dos métodos descritos en Selección de Patrones. El nuevo patrón seleccionado empezará a sonar inmediatamente después del último golpe del primer patrón.
3. Para terminar con la ejecución de un patrón, presione la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTINUE**). El LED de ejecución (**RUN/LED**) se apagará y la imagen del visualizador mostrará el compás en el que el patrón fue interrumpido.

- Durante la ejecución de un patrón, se puede alterar el tempo, conectando la función de señal del metrónomo y cambiando su estimación. Estas funciones se describen a continuación, en este mismo capítulo.

MODO DE ESCRITURA EN TIEMPO REAL

NOTA: La función de cuantificación, descrita más adelante en este capítulo, debe de ser entendida antes de que pueda escribir un patrón. Le sugerimos que lea la sección de Cuantificación, después de leer esta sección y antes de escribir un patrón.

FUNCIONES **Escribir un patrón utilizando la función de escritura en tiempo real.**

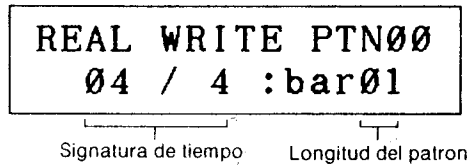
Esta es la primera de las dos formas de escribir patrones en el RX5. Le permite ejecutar un patrón en las teclas de instrumentos, mientras escucha una guía de señales del metronomo. Se pueden añadir instrumentos y ritmos hasta que el patrón esté completo. La ventaja de este método es que se puede escuchar el patrón que se está confeccionando a medida que lo va escribiendo, en oposición a la escritura de pasos, con la que se confecciona un patrón sin poderlo escuchar al momento.

OPERACIONES

AJUSTE DE LOS PARAMETROS DE LOS PATRONES

Antes de escribir un nuevo patrón, deben ajustarse sus parámetros: la llave de tiempo, y la longitud (en compases).

1. En el modo de patrones presione escritura en tiempo real (**REAL TIME WRITE**). La imagen del visualizador le mostrará el ajuste inicial de 4/4, la longitud de un compás.



NOTA: Si el patrón seleccionado ya contiene datos, el cursor no aparecerá ya que la llave de tiempo y la longitud del patrón están fijadas. Si así lo desea puede escribir en este patrón, añadiendo notas extras.

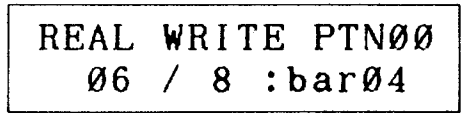
- Si la protección de memoria está activada, la visualización le mostrará el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) cuando se ha seleccionado escritura en tiempo real, lo que quiere decir que ésta no se puede realizar. Utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2. Para ajustar la primera parte de la llave de tiempo del patrón, introduzca un número de dos dígitos a través del teclado numérico. Margen: de 01-99.
3. Presione la tecla de acentuación 2 "**ACCENT 2**" para mover el cursor a la posición siguiente y utilice el teclado numérico para ajustar la segunda parte de la llave de tiempo.

NOTA: Este tiempo se refiere a los números de fracción escritos en cada tecla. Los números disponibles son 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, y 1/32. (1/48 no puede utilizarse para la llave de tiempo.)

4. Presione la tecla de acentuación 2 (**ACCENT 2**) para mover el cursor a la posición de longitud de patrón, después utilice el teclado numérico para introducir un número de dos dígitos, correspondiente al número de compases en el patrón. Margen: de 01-99.

Ejemplo: Llave de tiempo 6/8. Longitud de patrón: 4 compases



Puede usar la tecla de acentuación 2 (**ACCENT 2**) otra vez, para mover el cursor, cuando desee hacer algunos ajustes antes de escribir.

- Si los ajustes iniciales son aceptables (tiempo 4/4, 1 compás), se pueden omitir los pasos del 2 al 4.
- Puede interrumpir el modo de escritura en tiempo real en cualquier momento, con sólo presionar la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTINUE**).

ESCRITURA DE UN PATRON

- Cuando esté escribiendo un patrón escuchará una guía de metrónomo, con un acento en el primer tiempo de cada compás. Este puede ser ajustado a diferentes velocidades y niveles, como se describirá más adelante en este capítulo.
- El tempo puede ajustarse de diferentes maneras, como se describirá más adelante en este capítulo.

1. Una vez que los parámetros de patrón han sido ajustados, presione la tecla de inicio (START) para empezar a escribir, el LED de ejecución se encenderá (RUN LED) y el visualizador le mostrará el compás que está escribiendo en esos momentos (si el patrón es de más de 1 compás de longitud).
   El RX5 seguirá el ciclo de patrón, mientras usted está confeccionando uno.
2. Escriba el patrón presionando en las teclas del instrumento. Puede tocar un instrumento cada vez, escúchelo mientras el patrón se recicla y gradualmente añada otros instrumentos. Los tiempos acentuados se pueden introducir si mantiene presionada una de las dos teclas verdes de acentuación (ACCENT 1/2), mientras interpreta un instrumento.
   (Vea Acentuaciones en el capítulo de Los instrumentos.)
   Los errores pueden borrarse, presione la tecla de borrar (CLEAR) y golpee la tecla del instrumento al mismo tiempo que la nota que va a ser borrada.
   En la escritura en tiempo real se pueden alterar las funciones de tempo, cuantificación, swing y de metrónomo. Estas funciones serán descritas más adelante en este capítulo.
3. Tras haber escrito un patrón, presione la tecla de parada (STOP). EL LED de ejecución desaparecerá (RUN LED).
   Ahora puede ejecutar su propio patrón, presione la tecla de inicio (START). Puede también seleccionar otro patrón para escribir en él: uno vacío para crear un nuevo patrón, o uno que se encuentra ya escrito al que se le pueden añadir nuevos instrumentos y notas.

NOTA: En el caso que esté añadiendo nuevos datos a un patrón ya escrito, recuerde que al escribir una nota sobre otra escrita previamente, ésta última será borrada si ambas tienen el mismo canal de salida. A cada canal de salida le corresponden un par de teclas de instrumentos ("A" y "M", "B" y "N" etc.). El RX5 es una unidad polifónica con una capacidad máxima de 12 notas sonando al mismo tiempo.

MODO DE ESCRITURA DE PASOS

NOTA: La función de cuantificar, descrita más adelante en este capítulo, debe ser entendida antes de que pueda escribir un patrón. Le sugerimos que lea la sección de cuantificación, después de leer está sección y antes de escribir un patrón.

FUNCIONES: Escritura de un patrón utilizando la función de escritura de pasos.

Este es el segundo de los dos modos de escrirura de patrones en el RX5. Le permite confeccionar un patrón utilizando las teclas de instrumentos para introducir notas simples a intervalos de tiempo preseleccionados. Usted va añadiendo instrumentos y ritmos, uno cada vez, hasta que el patrón está completo. Esta es la manera ideal de confeccionar patrones perfectamente medidos, especialmente si está utilizando una partitura. También le permite confeccionar patrones que son demasiado complejos o demasiado rápidos para ser interpretados en tiempo real.

- Se puede hacer una grabación del patrón a medida que lo va escribiendo. Vea el Gráfico de Patrones al final de este manual.

OPERACIONES

AJUSTE DE LOS PARAMETROS DE PATRONES

Antes de escribir un patrón, deben ajustarse sus parámetros, llave de tiempo y su longitud (en compases). Esto fue descrito en la sección Modo de Escritura en Tiempo Real de este capítulo. De una manera breve, éste sería el procedimiento de ajuste de los parámetros de patrones.

1. En el modo de patrones, presione escritura de pasos (STEP WRITE).

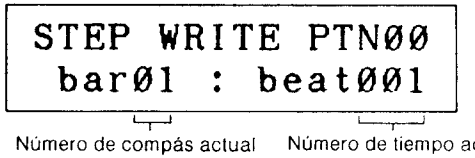
- Si el visualizador le muestra el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) la escritura no podrá ser realizada. En ese caso utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2. Ajuste la primera parte de la llave de tiempo, usando las 10 teclas numéricas.
3. Presione la tecla de acentuación 2 (ACCENT 2) para movilizar el cursor, y presione una de las 10 teclas para ajustar la segunda parte de la llave de tiempo.
4. Presione la tecla de acentuación 2 (ACCENT 2) para movilizar el cursor y use las diez teclas para introducir la longitud del patrón.

- Si los ajustes iniciales (tiempo de 4/4, 1 compás) son aceptables, los pasos del 2 al 4 pueden ser omitidos.
- Para terminar en el modo de escritura de pasos, presione en cualquier momento la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).

ESCRITURA DE UN PATRON

1. Una vez que los parámetros del patrón se han ajustado, presione la tecla de inicio (START) para empezar a escribir.



La imagen le indica que introduzca una nota en el primer tiempo del compás 1.

2. Se puede escribir una nota golpeando una tecla de instrumentos, o introducir un silencio/pausa presionando la tecla +1/YES.

En cualquier caso, el tiempo avanzará un espacio y usted podrá introducir la siguiente nota. Este proceso se repetirá hasta el último tiempo del último compás del patrón.

El número de tiempos por compás está determinado por el ajuste de la función de cuantificación (descrita más adelante en este capítulo) y NO es necesariamente el mismo que el número de tiempos del compás (4/4, 6/8, etc.).
El patrón empieza otra vez desde el principio, permitiéndole introducir más notas e instrumentos. Ya que sólo puede introducir un instrumento cada vez, las notas simultáneas con el mismo tiempo entrarán en ciclos sucesivos a lo largo del patrón.
Los tiempos acentuados serán introducidos cuando usted presione una de las dos teclas verdes de acentuación (**ACCENT 1 y 2**) mientras está interpretando con el instrumento (vea Acentuaciones en el capítulos de Los Instrumentos).
Los errores pueden borrarse repasando el patrón por pasos hasta localizar la nota errónea, después mantenga presionada la tecla de borrado (**CLEAR**) mientras golpea la tecla de instrumento apropiada. Se puede ir rápidamente a lo largo del patrón mientras se mantiene presionada la tecla **+1/YES**, útil en casos de patrones largos o complejos.
También se puede utilizar la tecla **−1/NO** para ir hacia atrás a lo largo del patrón. Esto le permitirá introducir rápidamente varias notas del mismo tiempo, sin necesidad de seguir todo el ciclo a lo largo del patrón. Presione simplemente **−1/NO** después de haber introducido una nota, para volver al mismo tiempo e introduzca otra nota.

NOTA: La tecla **−1/NO** a diferencia de la tecla **+1/YES** (la cual permite la introducción de silencios) no permite la introducción de ningún dato. Se utiliza SOLO para retroceder a lo largo del patrón. Si mantiene presionada esta tecla se producirá un retroceso continuo. Usted no escuchará ningún sonido cuando la esté utilizando.

En el modo de escritura de pasos, se pueden alterar las funciones de tempo, cuantificación, swing, y metrónomo.
Estas funciones serán descritas más adelante en este capítulo.

3. Cuando haya escrito el patrón, presione la tecla de parada (**STOP**).
   Ahora puede interpretar su patrón presionando la tecla de inicio (**START**), o seleccionar otro patrón o añadir notas e instrumentos a otro patrón ya existente.

NOTA: En el caso de añadir nuevos datos a un patrón previamente escrito, recuerde que si escribe una nota donde previamente había otra nota escrita con el mismo canal de salida, ésta última será borrada. A cada canal de salida le corresponden un par de teclas de instrumentos ("A" y "M", "B" y "N" etc.)

BORRADO DE PATRONES/INSTRUMENTOS

FUNCIONES

Borrado de un patrón seleccionado o de un instrumento seleccionado en un patrón.

Se puede borrar instantáneamente todo un patrón. Esto se llevaría a cabo, por ejemplo, cuando la memoria del RX5 está completa y se desea escribir un nuevo patrón.
También se puede borrar un instrumento seleccionado dentro de un patrón. Esto le proporciona un método fácil para reajustar un patrón y confeccionar otro nuevo. Borre simplemente uno o varios instrumentos y escriba tantas nuevas partes como se precisen.

- Se pueden borrar también los 100 patrones simultáneamente. Vea la **Tarea 05** del Modo de Utilidad.

OPERACIONES

1. Presione una o dos veces la tecla patrón/canción (**PATTERN/SONG**) y seleccione el patrón que desea borrar. Después presione la tecla de borrado (**CLEAR**).

```
CLEAR  PTNØØ
▒:PTN or 2:inst?
```

Ahora puede borrar o todo el patrón o un solo instrumento seleccionado del patrón.

- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará "MEMORY PROTECTED" cuando se selecciona la función de borrado, esto querrá decir que no se puede realizar la operación de borrar el patrón. Use la taerea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2A. Para borrar todo el patrón presione 1.

```
CLEAR  PTN00
Are you sure?
```

Si desea cancelar la función de borrado presione la tecla - 1/NO. Para llevarla a cabo, presione la tecla +1/YES, y verá:

```
CLEAR  PTNØØ
      completed!
```

Seguido por

```
SELECT PTN ØØ▒
 Ø4 / 4 :barØ1
```

2B. Para borrar un instrumento seleccionado, presione 2.

```
CLEAR  PTNØØ
   .select inst
```

3. Presione la tecla del instrumento correspondiente que desea borrar.

```
CLEAR PTNØØ
clear Int-Cowbel
```

4. Para borrar el instrumento, presione la tecla de inicio (START).

```
CLEAR  SONG 00
Are you sure?
```

Si desea cancelar la función de borrado presione la tecla - 1/NO. Para llevarla a cabo, presione la tecla +1/YES, y verá:

```
CLEAR  PTNØØ
       completed!
```

Seguido por.

```
SELECT PTN ØØ
 Ø4 / 4 :barØ1
```

FUNCION DE CUANTIFICACION

FUNCIONES

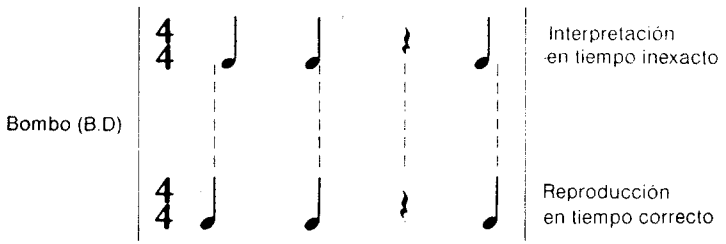
En la escritura en tiempo real se usa para ajustar automáticamente la duración de un patrón a la duración de un tiempo preseleccionado.
En la escritura de pasos se usa para ajustar la duración mínima de un tiempo para la introducción de notas.

La cuantificación determina los valores de nota mínimos que se pueden escribir en un patrón. Cualquiera de las notas interpretadas entre estos valores, se moverá hacia el valor del tiempo más cercano. No se debe confundir esto con los tiempos en que está dividido un compás. Por ejemplo, un ajuste de cuantificación a 1/8, significa que las notas más cortas que se pueden escribir son de 1/8 de nota, en este caso el número de notas que pueden ser escritas en un compás de 4/4 es de 8.
La aplicación de la función de cuantificación depende del modo de escritura de patrón que se está utilizando.

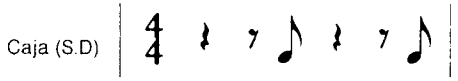
ESCRITURA EN TIEMPO REAL

En el modo de escritura en tiempo real se utiliza la función de cuantificación como un mecanismo de corrección de tiempo. Si la función está desactivada, su patrón sonará exactamente según lo esté interpretando, con todas las sutilezas de tiempo de su actuación original.

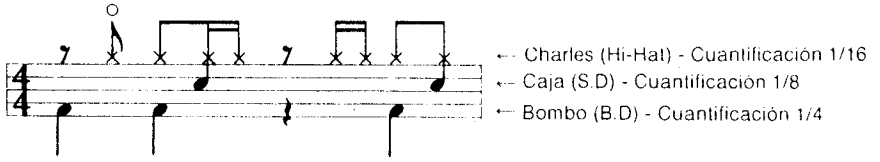
(En realidad, cuando la función de cuantificación está desactivada, su interpretación se está grabando en incrementos de 1/96 de nota, que son lo bastante cortos como para captar los más finos matices del tiempo.)
Es por ello, que la función de cuantificación se puede utilizar de forma fácil y rápida en la escritura de un patrón perfectamente medido. Por ejemplo, se puede ajustar la relación de cuantificación a 1/4 y escribir en una parte simple de bombo (B.D). Aunque usted toque las notas fuera de tiempo, tan pronto como se recicla el patrón, las escuchará exactamente en el tiempo.



Sin necesidad de dejar de escribir en tiempo real, se puede cambiar la relación de cuantificación a 1/8 y grabar una parte de caja (S.D) fuera de tiempo.



Después puede reajustar la función de cuantificación a 1/16 y añadir una parte más compleja de charles (Hi-Hat), para completar así el siguiente patrón de ritmo básico. En este ejemplo la nota de charles está abierta, el resto cerradas.

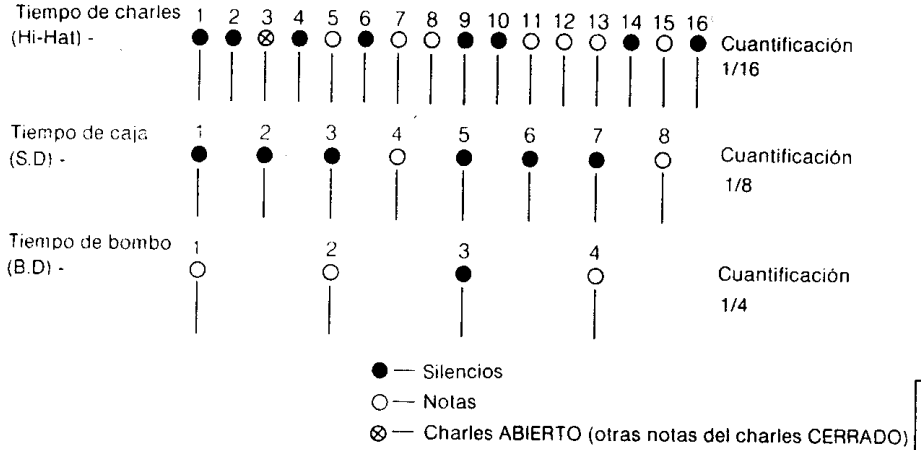


Incluso se puede desactivar la función de cuantificación y añadir según lo desee sonidos de percusión latina o Tom, si por ejemplo va a utilizar su patrón como introducción o relleno.

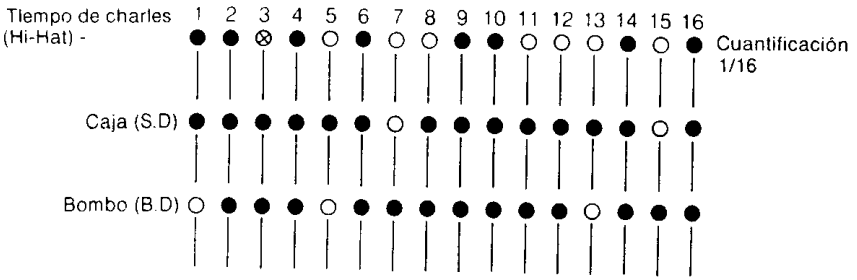
ESCRITURA DE PASOS

En el modo de escritura de pasos, se usa la función de cuantificación para ajustar la longitud mínima de cada tiempo. Aunque su patrón contenga un complejo arreglo de ritmos, se puede salvaguardar el tiempo de escritura del patrón cuando escriba cada instrumento en una relación de cuantificación apropiada, de forma similar a la utilizada en la cuantificación de escritura en tiempo real.
A continuación utilizaremos el mismo patrón que en el ejemplo de cuantificación en la escritura en tiempo real, pero ahora aparecerá como un gráfico de escritura de pasos.

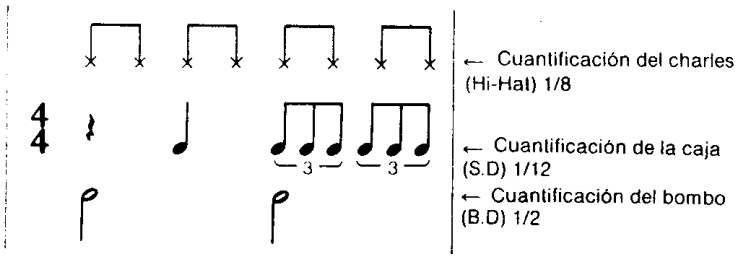
Los puntos blancos indican las notas que se han introducido al presionar una tecla de instrumento, los puntos negros indican los silencios (pausas) que se han introducido al presionar + 1/YES



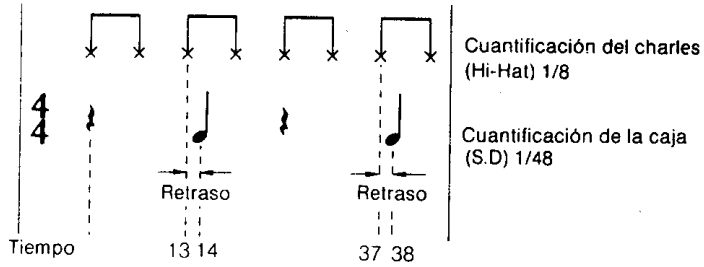
Si ha escrito todo el patrón a una relación de cuantificación de 1/16, el gráfico será:



De este modo, es fácil ver que el uso inteligente de la cuantificación substancialmente acorta el número de silencios que se necesitan introducir.
También se puede utilizar la función de cuantifiación para facilitar la escritura de ritmos complejos, como por ejemplo tresillos de caja.



El uso de una relación de cuantificación alta le permite añadir sutiles variaciones de tiempo. Por ejemplo, muchas baterías de rock crean una sensación excitante al retrasar ligeramente sus síncopes en la caja. Esto es fácil de crear en el modo de ecritura de pasos. En este caso la caja está programada para utilizar una relación de programación de 1/48. Las negras 2 y 4, recaen sobre los tiempos 13 y 37 respectivamente, por lo que las notas de la caja se introducirán en los tiempos 14 y 38 para proporcionar así el retraso deseado.



OPERACIONES

1. Antes o durante la escritura del patrón, presione cuantificación/supresión (QANTIZE/DELETE).

Valor de la relación de cuantificación

```
QUANTIZE= 1/ 8
Swing      OFF
```

2. Utilice el teclado numérico para ajustar la relación de cuantificación. Los números de fracción del teclado indican esta relación.

Margen: 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, Desactivado (OFF).

- En el modo de escritura de pasos si se ajusta la cuantificación a la posición "desactivado" (OFF) se podrán escribir patrones con longitudes de tiempo de 1/96 de nota.
- Si cambia la relación de cuantificación, en la escritura de pasos, después del primer tiempo de un compás, la escritura seguirá en la anterior relación de cuantificación hasta que el patrón se recicle (o en un patrón que contiene más de un compás, hasta que llegue al siguiente compás).

NOTA: La cuantificación se puede ajustar en todo momento. Tras haber presionado la tecla de cuantificación, debe presionar la tecla correspondiente a la función en que se estaba usando el RX5 antes de ajustar la relación de cuantificación, si quiere volver a dicha función. Por ejemplo si estaba escribiendo en tiempo real, presione **REAL TIME WRITE** después de ajustar la relación de cuantificación para poder así seguir escribiendo.

FUNCION DE TEMPO

FUNCIONES

Ajusta el tempo (velocidad) de la ejecución de un patrón, de la interpretación de una canción, de la interpretación de una cadena o de la escritura de un patrón.

El tempo puede ser ajustado en todo momento. Su margen es de 40- 250 notas negras por minuto.

NOTA: Después de presionar la tecla del tempo (TEMPO), debe presionar la tecla correspondiente a la función con la que se estaba usando el RX5 antes del ajuste del tempo, por si quiere volver a esa función. Por ejemplo, si estaba escribiendo en tiempo real, presione escritura en tiempo real (REAL TIME WRITE) después de ajustar el tempo, para poder así seguir escribiendo.

OPERACIONES

Hay tres maneras de ajustar el tempo:

1. CONTROL DESLIZANTE DEL TEMPO

Cuando se mueve el control deslizante del tempo, el tempo saltará al valor correspondiente de la escala del control, en lugar de hacer un cambio gradual. Esta es la forma de ajustar rápidamente un tempo aproximado.
Si desea ver el ajuste del tempo, presione la tecla de tempo (TEMPO). Ejemplo: Modo de selección de patrones.

```
 SELECT PTN ØØ w
TEMPO        ♩=12Ø
```

2. LAS TECLAS -1/NO Y +1/YES

Este es un método conveniente para una pequeña alteración o una alteración gradual del tempo.

1. Presione la tecla tempo (TEMPO), el visualizador mostrará el tempo actual.
2. Presione la tecla −1/NO ó +1/YES para disminuir o incrementar el tempo, a razón de un tempo por minuto. Al mantener presionadas estas teclas se producirá un cambio continuo y suave.

3. TECLADO NUMERICO

Esta es una manera muy conveniente para introducir un ajuste exacto del tempo. Si realiza el ajuste mientras interpreta o escribe, el tempo cambiará al nuevo ajuste tan pronto como se introduzca la última figura del tempo nuevo.

1. Presione la tecla de tempo (TEMPO), el visualizador le mostrará el tempo actual.
2. Introduzca con las teclas numéricas un tempo de 2 dígitos (en el caso de un tempo de 40-99) o un tempo de 3 dígitos (en el caso de un tempo de 100-250).

FUNCION DE METRONOMO

FUNCIONES

Provee de una señal de metrónomo (CLICK) durante la instrumentación o escritura de patrones.

La función de metrónomo (CLICK) le da la guía rítmica exacta para escribir un patrón en tiempo real o para ejecutarlo. Se puede escuchar por los auriculares o a través de una vía separada de la toma de salida del metrónomo (CLICK OUTPUT) que se puede conectar a un mezclador o amplificador.
La señal del metrónomo se puede ajustar para que suene cada 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, ó 1/32 de nota. El tono de la señal es más alto que el del primer tiempo de cada compás.
La relación del metrónomo se puede ajustar antes o durante cualquiera de las operaciones de patrones.

NOTA: Tras ajustar la función del metrónomo, deberá presionar la tecla correspondiente a la función con la que se estaba usando el RX5, (antes de presionar la tecla de la función del metrónomo, CLICK), si quiere volver a dicha función. Por ejemplo, si estaba escribiendo en tiempo real, presione esta tecla (REAL TIME WRITE) tras el ajuste de la función del metrónomo, pudiendo así continuar con la escritura.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de función de metrónomo. El visualizador le mostrará la relación actual de esta función. Ejemplo: Modo de selección de patrones

```
 SELECT PTN ØØ w
OFF:CLICK= 1/ 8
```

2. Ajuste la relación de la función de metrónomo con el teclado numérico.
3. Irá recibiendo la señal del metrónomo mientras trabaje en tiempo real, para desactivar la función o cambiar a ejecución de patrón, presione −1/NO (desactivar) ó +1/YES (activar). Ejemplo: Función de metrónomo activada; 1/4 de nota.

```
 SELECT PTN ØØ w
ON :CLICK= 1/ 4
```

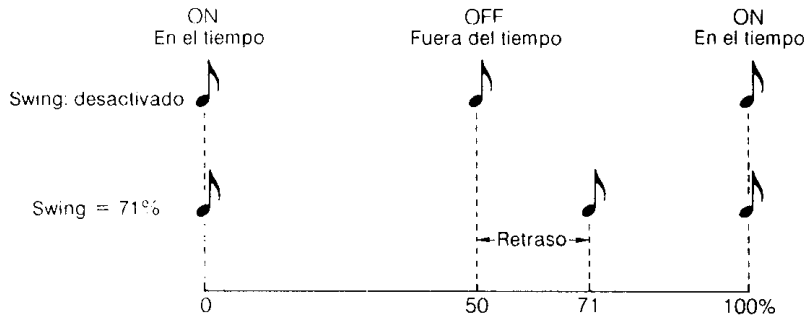
4. El nivel de la función de metrónomo se ajusta con el control deslizante de volumen del metrónomo (CLICK VOLUME).

FUNCION DE SWING

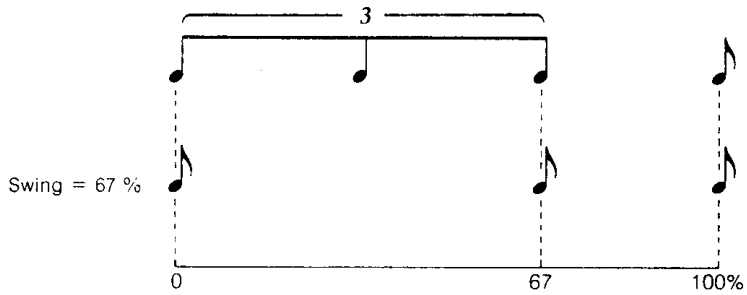
FUNCIONES

Sirve para añadir automáticamente una sensación de swing a un patrón escrito en tiempo real.

La función de swing le ofrece la oportunidad simple y rápida de escribir un patrón que contenga un ritmo de swing, tipo jazz. SOLO se puede utilizar en una relación de cuantificación de 1/8 ó 1/16.
La función de swing tabaja retrasando los síncopes en un compás. La cantidad de swing se calcula tomando una negra como un 100% (no swing), las síncopes se realizarán al 50%. Se puede ajustar el retraso en 5 puntos entre el 54% (efecto muy sutil) y el 71% (efecto muy pronunciado).



Un ajuste del 67% crea un efecto tipo tresillo desordenado.



OPERACIONES

1. Antes o mientras está escribiendo un patrón, presione la tecla swing/repetición (SWING/REPEAT). Ejemplo: Durante la escritura de un tiempo real.

```
REAL WRITE PTNØØ
SWING VALUE=OFF
```

2. Presione la tecla + 1/YES para avanzar a través de los ajustes de los valores swing, hasta que llegue al ajuste deseado. La tecla −1/NO le hace retroceder a través de los ajustes de los valores swing, hasta llegar al punto de desactivación.

Margen: 54%, 58%, 63%, 67%, 71%.

NOTA: Tras ajustar la función de swing, presione la tecla correspondiente à la función que estaba usando anteriormente, si quiere retornar a dicha función. Por ejemplo, si estaba escribiendo en tiempo real, presione la tecla de escritura en tiempo real (REAL TIME WRITE) para poder así continuar con la escritura.

COPIA/ANEXION DE PATRONES

FUNCIONES

Sirve para copiar un patrón en otro destino, o añadir un patrón a otro patrón.

La función de copia de patrón le permite enviar un patrón seleccionado a otro destino en la memoria de patrones del RX5. Esto le será útil si quiere copiar un patrón para alterarlo o para crear un patrón nuevo, mientras conserva el patrón original. Será también útil cuando quiera tener un patrón en una posición específica de la memoria del RX5 (de este modo, podrá ejecutar un patrón seguido de su contiguo al presionar la tecla + 1/YES, durante la interpretación)
La función de anexión de patrones le permite añadir un patrón al final de otro patrón, para confeccionar un patrón nuevo y más largo. Los patrones deben tener la misma llave de tiempo. Puede añadir varios patrones juntos para confeccionar un patrón largo, el cual podría ser una parte de una canción. Esta se conservará en el número de partes necesitadas para crear una canción; cada sección de la canción (versos, coros, etc.) puede corresponder a un patrón diferente. De esta manera, el arreglo de una canción será una cosa fácil. Incluso se puede añadir un patrón a sí mismo, para ejecutar el mismo patrón dos veces.

OPERACIONES

Los procedimientos de las funciones de copia de patrones y anexión de patrones son un poco diferentes.

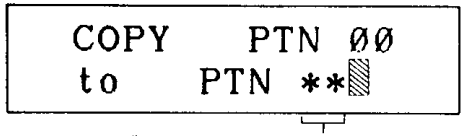
- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará "MEMORY PROTECTED" cuando presione la tecla de copia/anexión de patrones (PATTERN COPY/APPEND) indicando que la función no se puede realizar. Use la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

COPIA DE PATRONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) una o dos veces y seleccione el patrón que desea copiar, después presione la tecla de copia (COPY).

```
COPY    PTN ØØ
▒:copy,2:Append?
```

2. Para seleccionar la función de copia de patrón, presione 1.

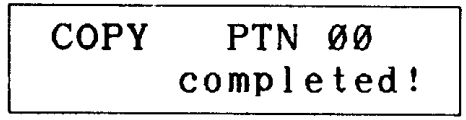


Prompt to enter destination number

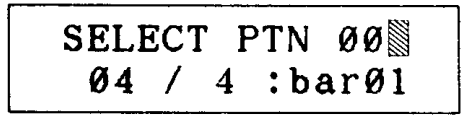
3. Utilice el teclado numérico para introducir el número de destino de patrón, en el cual el patrón seleccionado va a ser copiado.



4. Presione la tecla de inicio (START). Si el destino del patrón está vacío, el patrón será copiado inmediatamente.



Seguido



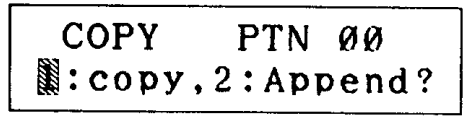
Si el destino del patrón ya contiene un patrón, éste será borrado si se hace la copia. En este caso, el siguiente mensaje parece.



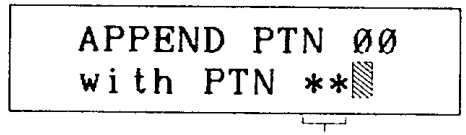
Si no desea copiar en este destino de patrón presione −1/NO. Esto le retornará al modo de selección de patrones, desde el cual podrá acceder de nuevo a la función de copia de patrones y seleccionar un nuevo destino.
Si desea copiar en el destino seleccionado (reescribiendo el patrón que se encuentra allí) presione de nuevo la tecla de inicio (START). El visualizador le mostrará "realizado" (COMPLETED) y volverá al modo de selección de patrones.

ANEXION DE PATRONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) una o dos veces y seleccione el patrón que desea añadir, después presione la tecla de copia (COPY).

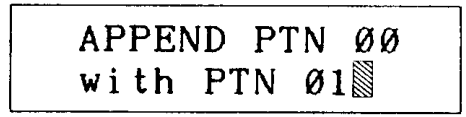


2. Para seleccionar la función de anexión de patrón, presione 2.

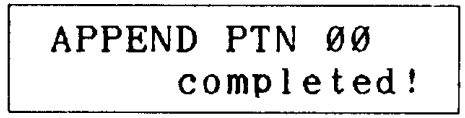


Preparado para introducir el número de patrón

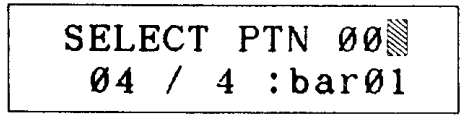
3. Utilice el teclado numérico para introducir el número de patrón al cual se añadirá el patrón seleccionado.



4. Para añadir el patrón, presione la tecla de inicio (START).



Seguido



EDICION DE PATRONES

FUNCIONES

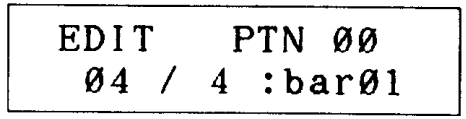
Sirve para editar la activación y desactivación de los parámetros de tono, nivel, ataque, caída de notas individuales en un patrón seleccionado.

La función de edición de patrones es una característica extremadamente útil y creativa del RX5. Le permite ir nota por nota a través de un patrón y cambiar los parámetros de cada una de ellas. Se puede ir a través de todos los instrumentos del patrón o seleccionar un solo instrumento e ir a través de todas las notas que éste interpreta. Las baterías reales tienen muchos matices de nivel, ataque, caída e incluso afinación dependiendo de la fuerza con que son tocadas. Con el modo de edición de patrones, es fácil programar estas pequeñas variaciones. Puede también usar este modo para suprimir una nota ajustando su nivel a 0, añadir efectos de sonido por la inversión de sonidos, alterar el tono de los instrumentos afinados, como las voces de bajo y sintetizador del RX5, para crear líneas melódicas, y puede incrementar o reducir el sonido de forma gradual.

- Los parámetros que se ajustan en este modo se refieren sólo a la NOTA, y no a la voz que está tocando ni a la tecla a la cual está asignada. Estos son independientes del ajuste de parámetros, utilizando las tareas 02, 03, y 04 de edición de voces o la tarea 02 de asignación de teclas.
- También puede cambiar cualquier voz de un patrón por otra voz. Vea la Tarea 04 de Utilidad.

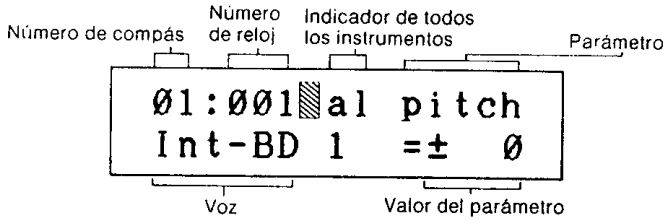
OPERACIONES

1. Presione una o dos veces la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) y seleccione el patrón que desea editar, después presione la tecla de edición de patrón/cambio de volumen (**EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE**).

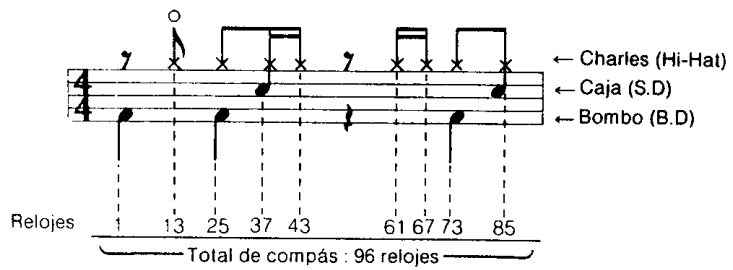


- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará "MEMORY PROTECTED" cuando presione la tecla de edición de voces (**EDIT VOICE**), esto indica que la operación no puede ser realizada. Use la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2. Para introducir el modo de edición de patrones, presione la tecla de inicio (**START**). El visualizador le mostrará el último parámetro de edición de patrón que fue seleccionado, y el instrumento que toca la primera nota del patrón.



El símbolo "al" indica que el modo de búsqueda de nota de "todos los instrumentos" está activado. Los números de reloj que se muestran en el visualizador, son en realidad la cantidad de 1/96 de nota. Estos son los incrementos más pequeños de nota que pueden ser grabados en el RX5 y le permiten a usted localizar exactamente una nota. Por ejemplo, las notas del ejemplo del patrón en escritura en tiempo real, dadas en la sección de cuantificación en este capítulo, se desarrollarán en los relojes siguientes.

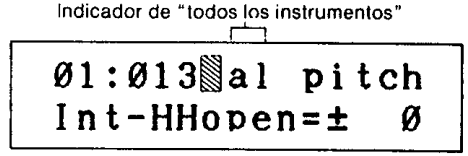


Ahora puede buscar en el patrón las notas que deban ser editadas.

BUSQUEDA DE NOTAS

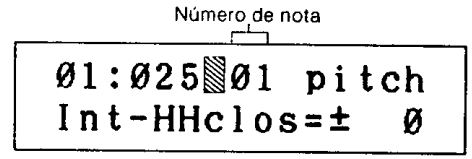
Para localizar las notas que deban de editarse, puede buscar a lo largo de todas las notas de un patrón o entre las notas interpretadas por un instrumento seleccionado.

1. Para buscar entre todas las notas de un patrón, presione **+1/YES**. El visualizador le mostrará la nota siguiente en el patrón, la cual deberá aparecer en un tiempo diferente y en un instrumento diferente. Tenga en cuenta el símbolo "al" en el visualizador que le indica que el modo de búsqueda de notas está activado.



El presionar repetidamente la tecla **+1/YES**, le llevará a lo largo del patrón. Si se mantiene presionada esta tecla, puede ir rápido hacia adelante. La tecla **−1/NO** trabaja en la dirección contraria, pero usted no escuchará ningún sonido cuando la utilice.

2. Para seleccionar un instrumento para el modo de búsqueda de notas, presione la tecla del instrumento. El símbolo "al" cambiará a 01, indicando así que la primera nota del instrumento seleccionado ha sido localizada.

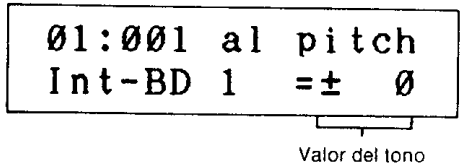


Ahora, cuando presione **+1/YES** para buscar a lo largo del patrón, el RX5 automáticamente localizará la siguiente nota interpretada por el instrumento seleccionado y aparecerá en la visualización su número de nota. En nuestro ejemplo anterior de patrón, el charles (Hi-Hat, cerrado) interpreta 8 notas. Una vez se haya localizado la última nota (número de nota en el visualizador: 08), la siguiente presión de **+1/YES** le retornará a la nota 01.

3. En todo momento puede seleccionar otro instrumento, cuando presione la tecla del instrumento el visualizador le mostrará la primera nota interpretada por ese instrumento.
4. Para retornar al modo de búsqueda de nota de "todos los instrumentos", presione la tecla de edición de patrón/cambio de volumen (**EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE**).
   El visualizador le mostrará la primera nota del patrón y el símbolo "al". Una vez haya localizado una nota, puede seleccionar el parámetro a editar.
5. Presione la tecla de acentuación 2 (ACCENT 2) para llevar el cursor a la posición del nombre del parámetro, en la esquina superior derecha del visualizador.

PARAMETRO 1: TONO

1. Para seleccionar el tono, presione 1.



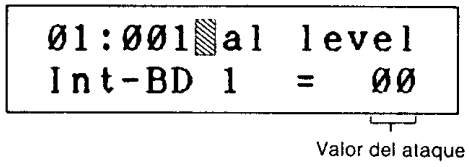
2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES del control deslizante del registro de datos (DATA ENTRY) para cambiar el tono por unidades de semitono. Manteniendo presionada la tecla 0 mientras utiliza las teclas −1/NO y +1/YES (para cambiar el tono) le permitirá un cambio de tono en unidades de 10 centésimas (1/10 de semitono). Los valores del tono aparecen en unidades de 10 centésimas (1/10 de semitono).

Margen: ±60 semitonos que aparecen como ±600 unidades. El margen actual del tono es de +24/−36 semitonos (el tono actual no puede ser ajustado fuera de estos límites).

3. Tan pronto como cambie el valor del parámetro, este empezará a parpadear en el visualizador. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nuevo valor. En el visualizador la posición del valor del parámetro dejará de parpadear.
4. Ahora se puede seleccionar otro parametro para cambiarlo, o presionar la tecla (STOP/CONTINUE) para salir del modo de edición del patrón. El visualizador volverá a la selección de patrones.

PARAMETRO 2: NIVEL

1. Para seleccionar el nivel, presione 2.



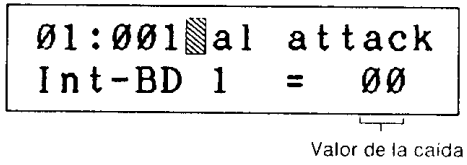
2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para cambiar el nivel.

Margen: ±31. El margen del nivel actual es 00/+31 (el nivel actual no se puede ajustar fuera de estos límites).

3 Tan pronto como cambie este valor de parámetro, su posición empezará a parpadear en el visualizador. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nuevo valor. El valor del parámetro en el visualizador dejará de parpadear.
4. A continuación se puede seleccionar otro parámetro a editar o desactivar el modo de edición de patrones presionando la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).
El visualizador mostrará que se ha retornado al modo de selección de patrones.

PARAMETRO 3: ATAQUE

1. Seleccione el ataque, presionando 3.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para cambiar la relación de ataque.

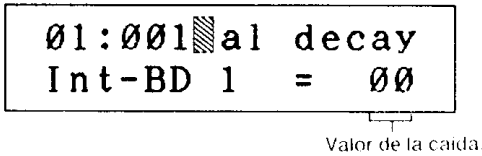
Margen: ±63, el margen actual de la velocidad de ataque es 01/+99 (la relación actual de ataque no puede ser ajustada fuera de estos límites).

NOTA: Los ataques largos crean "lazos". Vea la Tarea 03 de Edición de Voces.

3. Tan pronto como cambie el valor de este parámetro, empezará a parpadear en el visualizador. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nuevo valor. El valor del parámetro dejará de parpadear.
4. Ahora puede seleccionar otro patrón para editar o desactivar el modo de edición de patrones presionando la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE). El visualizador mostrará que se ha retornado a la selección de patrones.

PARAMETRO 4: CAIDA

1. Para seleccionar la caída, presione 4.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para cambiar la relación de caída.

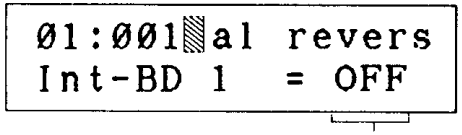
Margen: ±63, el margen actual de la relación de caída es de 01/+99 (las relaciones de caída actual no pueden ajustarse fuera de estos límites).

NOTA: Las caídas largas crean "lazos". Vea la Tarea 03 de Edición de Voces.

3. Tan pronto como cambie el valor de este parámetro, empezará a parpadear en el visualizador. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nuevo valor. El valor del parámetro dejará de parpadear.
4. Ahora puede seleccionar otro parámetro a editar, o desactivar el modo de edición de patrones presionando la tecla de parada/continuación. El visualizador mostrará que se ha retornado al modo de selección de patrones.

PARAMETRO 5: INVERSION ACTIVADA/DESACTIVADA

1. Para seleccionar la inversión, presione 5.



Indicador de activación/desactivación

2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para activar o desactivar la función de inversión.
3. Tan pronto como la active o desactive, el visualizador se lo indicará con el parpadeo del símbolo correspondiente. Presione la tecla de inicio (START) para introducir un nuevo ajuste. El símbolo ON/OFF dejará de parpadear en el visualizador.
4. Ahora puede seleccionar otro parámetro para editar o desactivar el modo de edición de patrones presionando la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE). El visualizador le mostrará que se ha retornado al modo de selección de patrones.

VERIFICACION DE LA MEMORIA DE LOS PATRONES

Esta función le permite verificar la memoria aún restante de un patrón del RX5, como un porcentaje de la capacidad total de memoria del patrón. Vea la Tarea 01 de Utilidad.

OPERACIONES DE CANCIONES

RESUMEN

Las operaciones de canción disponibles en el RX5 le permiten:

- Editar (ensamblar) hasta 20 canciones, pudiendo consistir cada una de ellas de hasta 999 partes. A cada canción se le puede dar un nombre y un tempo inicial.
- Introducir repeticiones, cambios de tempo (aceleración, retardo) y cambios de volumen en una canción.
- Seleccionar una canción y tocarla en cualquier tempo y desde cualquier parte seleccionada (localización).
- Fijar una marca de búsqueda en una canción para localizarla instantáneamente para su reproducción o reedición.
- Borrar una canción.
- Copiar una canción o una parte de la canción.
- Verificar la memoria de canciones aún restante del RX5.

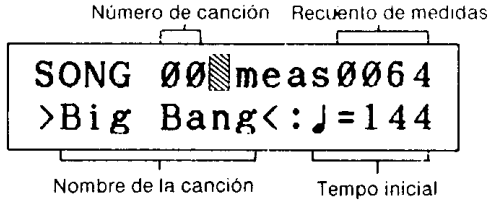
- El RX5 contiene canciones preprogramadas de fábrica, en localizaciones de canción de 00 a 02, mostrándole como se pueden unir interesantes secuencias de patrones. Estas canciones están permanentemente almacenadas en la memoria interna del RX5, por lo tanto, si las borra o edita (altera) para hacer sus propias canciones, aún permanecerán disponibles y podrán ser recargadas en las localizaciones de canción al presionar la tecla de acentuación 1 (ACCENT 1) mientras conecta el RX5.
- La canción 02 le muestra como puede utilizar el RX5 como un instrumento musical completo, programando partes melódicas, efectos de sonido, y ritmos. Hay cinco marcas de búsqueda llamadas "A", "B", "C", "D", y "E" que completan la función de marcas de búsqueda, la cual le permitirá localizar inmediatamente una canción o una parte cualquiera seleccionada de ella.
  Para una utilización correcta de esta función vea la Tarea 01 de Señales de Búsqueda, más adelante en este capítulo.
- La función del modo de canciones le permite ensamblar patrones para formar una secuencia de batería para toda una canción. Cada canción puede contener hasta 999 partes. Una parte puede contener otros datos como una repetición de orden, cambio de tiempo, cambio de volumen o una señal de búsqueda.

NOTA: Algunas de las teclas de la operación canción/patrón (SONG/PATTERN) del RX5 tienen dos funciones. La función escrita en la parte inferior de cada tecla se aplica al modo de canciónes.

INTRODUCCION DEL MODO DE CANCIONES

- Todas las operaciones de canciones van precedidas por la introducción del modo de canciones.

Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG). Al presionar varias veces esta tecla, se cambia del modo de patrones al de canciones en el RX5. Cuando se selecciona el modo de canciones, se encenderá el LED de canción. El visualizador le mostrará el número de la última canción que se seleccionó, además de su nombre, tempo inicial, y número de compases (medidas).



SELECCION DE CANCIONES

FUNCIONES **Sirve para seleccionar una canción a interpretar o editar, etc. También para seleccionar una canción vacía (que no contiene datos) en la que se desea escribir.**

El RX5 puede almacenar hasta 20 canciones, numeradas del 00 al 19. Una vez que haya seleccionado una canción puede interpretarla, editarla, copiarla, borrarla. También puede seleccionar una canción vacía (que no contiene datos) para realizar la edición de una nueva canción.

OPERACIONES

Presione la tecla patrón/canción (PATTERN/SONG), hasta que el visualizador indique el modo de canciones, entonces utilice el teclado numérico para introducir un número de canciones de dos dígitos. Los números de canción inferiores a 10 deben ser precedidos de 0. Por ejemplo, para la canción 5, introduzca 05.

INTERPRETACION DE CANCIONES

FUNCION **Sirve para realizar la interpretación de una canción seleccionada.**

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción hasta que el visualizador le indique que está en el modo de canciones, y utilice las teclas numéricas para introducir un número de canción.
2. Presione la tecla de inicio (START) para que comience la interpretación de la canción.
   Durante la interpretación se encenderá el LED de ejecución (RUN LED). El visualizador le indicará el compás actual, el número de la parte y el número de patrón.

Medida actual (compás)

```
SONG ØØ measØØØ1
Part001: PTN ØØ
```

Número de la parte actual Número de patrón actual

3. Para finalizar con la interpretación presione la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE), el LED de ejecución se apagará (RUN LED) y el visualizador le mostrará el punto de la canción donde se dejó de interpretar.
4. Para interpretar de nuevo desde el principio, presione la tecla de inicio (START) y para hacerlo desde donde interrumpió la interpretación presione la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).
5. Cuando la canción haya finalizado, el visualizador le mostrará el primer compás y la primera parte de la canción.

- Durante el uso de la función de interpretación de canciones puede alterar el tempo, moviendo el control deslizante de tempo o presionando la tecla tempo y usando las diez teclas numéricas, o mediante las teclas −1/NO y +1/YES. La función de metrónomo también se puede utilizar durante la interpretación de una canción, pero debe ser activada en el modo de patrones. Vea el capítulo de Operaciones de Patrones para una descripción detallada.

REPETICION DE LA INTERPRETACION DE CANCIONES

FUNCIONES **Sirve para tocar continuadamente una canción seleccionada.**

Esta función le permite interpretar una canción repetidamente, hasta que presione la tecla de parada (STOP). Esta función le será de utilidad cuando esté ensayando una canción, por ejemplo. Ayuda también en la composición ya que le provee de una pista continua de ritmos, mientras que usted trabaja en ideas para una composición.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique el modo de canciones (SONG), después presione la tecla de swing/repetición (SWING/REPEAT).

```
SONG ØØ measØØ64
  repeat  OFF
```

2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES para activar y desactivar la función de repetición.
3. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) para volver al modo de canciones, después seleccione e interprete una canción. Cuando acabe de ser interpretada, la canción volverá a empezar inmediatamente. El visualizador le mostrará de nuevo el principio de la canción y volverá a empezar el recuento de compases y partes.

- Si quiere introducir una pausa entre las dos interpretaciones de una canción, utilice un patrón vacío de cualquier longitud al final de la primera interpretación.

4. La tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE) se usa exactamente de la misma manera que en la interpretación de canciones.

MODO DE EDICION DE CANCIONES

FUNCIONES **Sirve para conectar patrones para crear una canción.**

En el modo de edición de canciones se pueden conectar hasta 999 patrones para formar la pista rítmica de toda una canción. Cada patrón, cuando se utiliza en una canción pasa a ser llamado parte. Las partes pueden contener otros datos como repeticiones, cambios de tempo y cambios de volumen. Esto se describirá más adelante en este capítulo.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG)hasta que el visualizador le indique el modo de canciones (SONG), después utilice las teclas numéricas para seleccionar una canción. Cuando se va a editar una nueva canción se debe seleccionar una canción vacía que aparacerá indicada con el número de compás 0 en el visualizador.

```
SONG ØØ measØØØØ
>            <:♩=---
```

- Las canciones que ya han sido editadas se pueden seleccionar para reeditar exactamente de la misma manera.

2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (REAL TIME WRITE/EDIT SONG).

```
EDIT   SONG ØØ
Part001= PTN **
```

En espera de número de patrón

- Si la canción seleccionada ya contiene datos, el visualizador le mostrará los de la primera parte.
- Si la protección de memoria está activada, el visualizador indicará memoria protegida (MEMORY PROTECTED) cuando se ha seleccionado la escritura en tiempo

real, indicándole que ésta no puede ser realizada. Utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

3. El visualizador le indicará que debe introducir el número de patrón para la primera parte. Utilice las diez teclas numéricas para introducirlo.

```
EDIT    SONG ØØ
Part001= PTN ØØ
```

- Si la parte que se está visualizando contiene un patrón (en el caso de una canción que ya haya sido editada), puede cambiar el patrón introduciendo un nuevo número de patrón de la misma manera.

4. Presione + 1/YES para avanzar a la parte siguiente e introduzca un nuevo número de patrón.

```
EDIT    SONG ØØ
Part002= PTN 33
```

5. Continúe avanzando a lo largo de toda la canción, introduciendo números de patrón, a su gusto. Será una buena idea conservar un archivo de cada canción, según la va editando. Vea el Gráfico de Canción/Cadena al final de este manual. Ahora puede retroceder a lo largo de toda la canción usando la tecla − 1/NO, lo cual le permitirá comprobar las partes ya escritas. En todo momento que una parte aparezca en el visualizador, podrá cambiar el patrón contenido en dicha parte introduciendo un nuevo número de patrón.
   El mantener presionadas las teclas − 1/NO y + 1/YES le permitirá moverse con rapidez a lo largo de la canción.

6. Una vez que haya introducido todas las partes de su canción, presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) para desactivar el modo de edición de canciones. A continuación puede interpretar su canción.

FUNCION DE INSERCION

FUNCIONES **Sirve para insertar partes nuevas en una canción.**

La función de inserción le permite seleccionar un punto de una canción que ya ha sido montada e insertar nuevas partes entre las partes que se encuentran programadas. Por ejemplo, si usted quiere insertar un patrón entre las partes 2 y 3 de una canción, significa que tendrá que insertar una nueva parte 3.

Antes de la inserción

Parte 001	Parte 002	Parte 003	Parte 004
PTN 01	PTN 02	PTN 03	PTN 04

Punto de inserción de un nuevo patrón. El Patrón 99

Despues de la inserción

Parte 001	Parte 002	Parte 003	Parte 004	Parte 005
PTN 01	PTN 02	PTN 99	PTN 03	PTN 04

Patrón 99 insertado en la parte 3. Todas las partes posteriores avanzadas un paso hacia adelante

- También se pueden insertar repeticiones, cambios de tempo, cambios de volumen y señales de búsqueda presionando las teclas correspondientes para estas funciones y después de haber presionado la tecla de inserción (INSERT).

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG) y utilice las teclas numéricas para seleccionar una canción. Después presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canciones (REAL TIME WRITE/EDIT SONG) para introducir el modo de edición de canciones.
2. Sírvase de la tecla + 1/YES para localizar el punto de inserción en la canción seleccionada.

```
EDIT    SONG ØØ
Part003= PTN Ø3
```

3. Presione la tecla de escritura de pasos/inserción (STEP WRITE/INSERT)

```
EDIT    SONG ØØ
Part003= PTN **
```

En espera del número de patron

4. El visualizador le está indicando que inserte un número de patrón. Utilice las teclas numéricas para hacerlo. Ejemplo: Patrón 99.

```
EDIT    SONG ØØ
Part003= PTN 99
```

Nuevo número de patrón

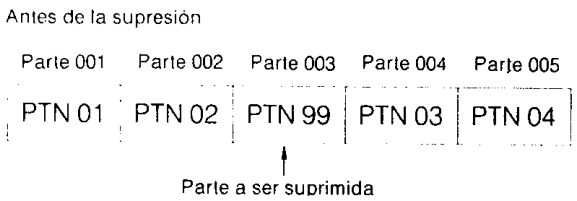
El nuevo número de patrón ha sido insertado. En este mismo momento aún puede cambiarlo antes de finalizar con el modo de edición de canciones.
Si utiliza la tecla + 1/YES para avanzar a lo largo de la canción, verá que todas las partes que siguen han sido movidas hacia adelante un paso.

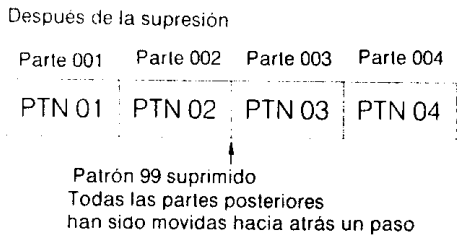
5. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) para desactivar el modo de edición de canciones.

FUNCION DE SUPRESION

FUNCIONES **Se utiliza para suprimir partes de una canción.**

La función de supresión funciona en sentido opuesto a la función de inserción. Le permite suprimir cualquier parte de una canción que ya ha sido montada. Por ejemplo, si quiere suprimir el patrón que insertamos en la canción de la sección anterior, debe localizar la parte 3 y llevar a cabo la función de supresión.





- También se pueden suprimir partes que contienen repeticiones, cambios de tempo, cambios de volumen y señales de búsqueda con el mismo procedimiento.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) hasta que el visualizador le indique que está en el modo de canciones (**SONG**) y utilice las teclas numéricas para seleccionar una canción. Después presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (**REAL TIME WRITE/EDIT SONG**) para introducir el modo de edición de canciones.
2. Utilice la tecla **+1/YES** para localizar el punto de supresión en la canción seleccionada.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ3= PTN 99
```

3. Presione la tecla de cuantificación/supresión (**QUANTIZE/DELETE**).

```
EDIT    SONG ØØ
Delete  PTN 99?
```

Si quiere desactivar la función de supresión presione la tecla **−1/NO**. El visualizador volverá a la imagen anterior.

4. Para suprimir el patrón 99 presione la tecla **+1/YES**. El visualizador le indicará que la parte seleccionada (parte 003) tiene un nuevo número de patrón. Este es el patrón que se asignó a la parte siguiente (parte 004) antes de realizar la operación de supresión.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ3= PTN Ø3
```

Nuevo número de patrón

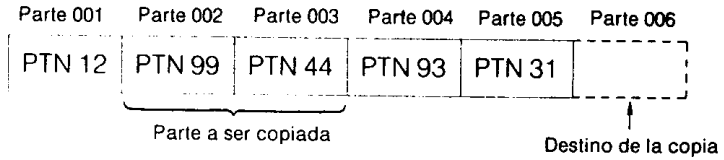
Si utiliza la tecla **+1/YES** para avanzar hacia adelante, a lo largo de la canción, verá que todas las partes posteriores han sido movidas un paso hacia atrás.

5. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) para desactivar el modo de edición de canciones.

FUNCION DE COPIA DE LAS PARTES

FUNCIONES **Es de utilidad para copiar un número seleccionado de partes en un punto determinado de la canción.**

Esta función le permite elegir una parte o un grupo de partes, y copiarlas en un punto determinado de la canción, o al final de la canción. Toda parte que siga al punto de destino para la copia será borrada. Esta función le ahorrará tiempo si se han programado las partes para un verso por ejemplo, y quiere repetir el mismo verso más adelante en la canción. Se puede copiar el verso en una operación en lugar de tener que copiar cada parte individual.
Por ejemplo, supongamos que en esta canción usted quiere copiar las partes 2 y 3 al final de la canción.



Después de la copia

Parte 001	Parte 002	Parte 003	Parte 004	Parte 005	Parte 006	Parte 007
PTN 12	PTN 99	PTN 44	PTN 93	PTN 31	PTN 99	PTN 44

Partes nuevas

Puede también copiar en un destino, ANTES del final de la canción, siempre que este venga DESPUES de las partes a ser copiadas. Tenga cuidado al hacer esto, ya que todas las partes posteriores al destino seleccionado van a ser borradas. Este ejemplo le muestra que es lo que pasa si copiamos las partes 2 y 3 en la parte 4.

Antes de la copia

Parte 001	Parte 002	Parte 003	Parte 004	Parte 005
PTN 12	PTN 99	PTN 44	PTN 93	PTN 31

Partes a ser copiadas — Destino de la copia

Después de la copia

Parte 001	Parte 002	Parte 003	Parte 004	Parte 005
PTN 12	PTN 99	PTN 44	PTN 99	PTN 44

Partes nuevas

Las partes originales que siguen al destino de la copia son borradas.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (**SONG**), utilice las teclas numéricas para seleccionar una canción. Después presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (**REAL TIME WRITE/EDIT SONG**) para introducir el modo de edición de canción.
2. Utilice la tecla **+1/YES** para localizar el punto de destino para la copia en la canción.

```
EDIT   SONG ØØ
Part004= PTN Ø4
```

3. Presione la tecla de copia (**COPY**).

En espera de la introducción de los números de las partes

```
from ***  -  ***
Part004= PTN Ø4
```

4. Use el teclado numérico para introducir el número de la primera parte de la sección a ser copiada, debe ser un número de tres dígitos.

```
from ØØ2  -  ***
Part004= PTN Ø4
```

5. El cursor se trasladará a la siguiente posición de introducción de números de partes. Introduzca el número de la última parte de la sección a ser copiada (si está copiando sólo una parte, este número será el mismo que el número que introdujo anteriormente).

```
from ØØ2  -  ØØ3
Part004= PTN Ø4
```

6. Presione la tecla de inicio (**START**) para que se lleve a cabo la operación de copia. El visualizador le mostrará la parte vacía que sigue a la última parte de la nueva canción editada. En nuestro ejemplo, ésta sería la parte 6.

```
EDIT   SONG ØØ
Part006= PTN **
```

7. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) para desactivar el modo de edición de canciónes.

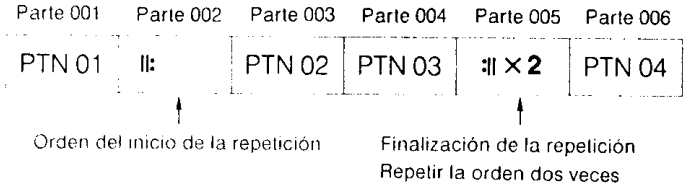
REPETICIONES

FUNCIONES

Se utiliza para introducir órdenes de repeticiones en una canción.

La repetición le puede ahorrar mucho tiempo en la edición, haciendo posible repetir cualquier parte o grupo de partes hasta 99 veces. Esta función será necesaria, por ejemplo, cuando un mismo ritmo se interpreta durante todo el tema.
Las repeticiones se introducen en dos operaciones. La orden de inicio de repetición, se introduce al principio de la sección que va a ser repetida. La orden de finalización de repetición se introducirá al final de la sección a ser repetida, junto con un número que indica el número de veces que la sección debe ser repetida. Recuerde que el

número de repeticiones debe ser UNO MENOS que el numero total de las partes interpretadas de una sección seleccionada. Cada orden de repetición cuenta como una parte. En este ejemplo las partes 3 y 4 son repetidas 2 veces, resultando en un total de tres interpretaciones de dichas partes.



SECUENCIA DE INSTRUMENTACION ACTUAL

PTN 01	PTN 02	PTN 03	PTN 02	PTN 03	PTN 02	PTN 03	PTN 04

Se pueden introducir cualquier número de repeticiones en una canción. Se pueden incluso "ennidar" las órdenes de repetición, para que una sección corta de repeticion pueda aparecer en una sección larga de repeticion. Esto se hará si, por ejemplo, todo un verso va a ser repetido (órdenes de repetición al principio y al final del verso) o una sección corta dentro de un verso va a ser repetida (órdenes de repetición al principio y al final de esta sección). Se pueden introducir hasta 10 nidos de repeticiones, uno dentro del otro.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (**SONG**), después utilice el teclado numérico para seleccionar una canción.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (**REAL TIME WRITE/EDIT SONG**) y empiece la edición de la canción. Cuando llegue al punto en que se debe introducir la orden de repetición (por ejemplo, parte 2) presione la tecla de swing/repetición (**SWING/REPEAT**).

```
EDIT    SONG ØØ
1: 𝄆 or  2: 𝄇 ?
```

3. Presione 1 para seleccionar la orden de inicio de repetición.

```
EDIT    SONG ØØ
Part ØØ2= 𝄆
```

4. Continue editando (introduciendo números de patrón) y cuando llegue al punto en el que se debe introducir la orden de finalización de repetición (por ejemplo, parte 5), presione la tecla de swing/repetición (**SWING/REPEAT**) y a continuación 2 para seleccionar la finalización de repetición.

```
EDIT    SONG ØØ
Part Ø05= 𝄇  xØ1
```

Número de repeticiones

En el visualizador aparecerá 01, el número del ajuste inicial de repeticiones, utilice el teclado numérico para introducir un número de dos dígitos (por ejemplo, 02) con un margen de 01 a 99.

```
EDIT    SONG ØØ
Part Ø05= 𝄇  xØ2
```

A continuación puede seguir editando.

- Las repeticiones frecuentemente se introducen después que todos los números de patrón se han introducido en una canción. Vea la Función de Insertar (descrita anteriormente en este capítulo) e introduzca las repeticiones en la forma habitual tras haber presionado la tecla de inserción (**INSERT**).
  Recuerde que una orden de repetición va a crear una nueva parte, y avanzará todas las partes posteriores hacia adelante.

FUNCION DE CAMBIO DE TEMPO

FUNCIONES

Sirve para introducir cambios graduales del tempo en una canción seleccionada.

Esta función le permite introducir cambios graduales del tempo en una canción. El tempo puede incrementarse (aceleración) o retardarse. Se puede ajustar el margen general de cambio de tempo y la duración del cambio.

Un cambio de tempo cuenta como una parte de una canción.

- Si introduce un cambio de tempo durante una sección de repetición, resultará en que el cambio de tempo también será repetido, permitiéndole realizar un cambio de tempo regular sobre un período más largo (más largo que el máximo de las 99 notas negras que pueden ser ajustadas para un solo cambio de tempo).

NOTA: Cuando interpreta una canción que contiene un cambio de tempo, el tempo final de una canción será diferente que el tempo inicial. Si usted no ha ajustado un tempo inicial para una canción e inmediatamente interpreta la canción otra vez, esta empezará a interpretarse en el nuevo tempo. Naturalmente se recomiendda que ajuste siempre un tempo inicial para una canción. Vea la Tarea 04 de Tempo Inicial.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que está en el modo de canción (SONG), después utilice el teclado numérico para seleccionar una canción.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (REAL TIME WRITE/EDIT SONG) para introducir el modo de edición de canciones y empiece a editar una canción. Cuando llegue al punto donde se debe realizar el cambio de tempo, presione la tecla click/cambio de tempo (CLICK/TEMPO CHANGE).

```
EDIT    SONG ØØ
1:Accel or 2:Rit
```

3. Presione 1 para seleccionar la aceleración del tempo ó 2 para seleccionar el retardo o disminución del tempo. Ya que la operación es idéntica para ambos tipos de cambio de tempo, describiremos la operación de aceleración. La única diferencia consiste en que el valor del cambio de tempo aparece como un número positivo en el caso de la aceleración y como un número negativo en el caso del retardo.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ1= +ØØ/ØØ
```

Valor del cambio de tempo Duración del cambio de tempo

4. Utilice el teclado numérico para ajustar el valor del cambio de tempo. Margen: de 0 a 99 notas negras/minuto.

NOTA: El margen del tempo general del RX5 es de 40-250 notas negras/minuto. La función del cambio de tempo no puede actuar más allá de estos límites.

5. Presione la tecla de acentuación 2 (ACCENT 2) para llevar el cursor a la posición de duración del cambio de tempo y utilice el teclado numérico para introducir la duración del cambio de tempo. Margen: de 0 a 99 notas negras.
   Use la tecla de acentuación 2 (ACCENT 2) para llevar el cursor hacia adelante y hacia atrás, para ajustar los dos parámetros del cambio de tempo en la manera en que los necesite.
6. El cambio de tempo está ajustado, y ahora puede presionar la tecla + 1/YES para avanzar a la parte siguiente y continuar editando, o presionar la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) para desactivar el modo de edición de canción.

- Los cambios de tempo se pueden introducir después de que haya introducido todos los números de patrón de una canción. Vea la Función de Inserción (descrita anteriormente en este capítulo) e introduzca los cambios de tempo en la manera normal tras presionar la tecla de inserción (INSERT).
  Recuerde que un cambio de tempo creará una nueva parte y va a mover todas las partes posteriores hacia adelante.

FUNCION DE CAMBIO DE VOLUMEN

FUNCIONES

Se utiliza para introducir cambios de volumen en cualquier punto de una canción.

Esta función le permite introducir un cambio de volumen en cualquier localización de una canción. El volumen puede ser aumentado o disminuido. Esto se utilizará para añadir sutilezas dinámicas en una canción o cambios de volumen más pronunciados o repentinos. También se puede introducir el cambio de volumen al principio de una canción para alterar el nivel general de toda la canción.

Un cambio de volumen cuenta como una parte de una canción.

- Si introduce un cambio de volumen durante una sección de repetición, el primero también será repetido, pudiendo así completar cambios de volumen sobre un período largo. Usted puede, por ejemplo, ajustar un solo patrón para ser repetido al final de la canción junto con una pequeña disminución del volumen. Esto va a crear una desaparición gradual del sonido. La operación contraria (repetición de patrones al comienzo de una canción con pequeños aumentos del volumen) creará una aparición gradual del sonido.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG), después utilice las teclas numéricas para seleccionar una canción.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (REAL TIME WRITE/EDIT SONG) para introducir el modo de edición de canciones, y empiece a editar una canción. Cuando llegue al punto donde desea introducir un cambio de volumen, presione la tecla de edición de patrón/cambio de volumen (EDIT PATTERN/VOLUME CHANGE).

```
EDIT    SONG ØØ
1:Up or 2:Down ?
```

3. Presione 1 para seleccionar un aumento de volumen ó 2 para seleccionar una disminución. Como el procedimiento es idéntico para ambas posibilidades, le describiremos solamente el aumento de volumen.
   La única diferencia estriba en que el valor del aumento de volumen aparece con un número positivo, y el valor de la disminución de volumen aparece con un número negativo.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ1= vol+ØØ
```

Valor del cambio de volumen

4. Utilice e: teclado numérico para fijar el valor del cambio de volumen. Margen: 0-31.

- Si se introduce más de una orden de cambio de volumen en una canción, el volumen resultante dependerá de la combinación de los cambios de volumen. Por ejemplo, si introduce un cambio de volumen de +5, y más adelante introduce un cambio de volumen de −5, la combinación de cambios de volumen será cero, por lo que el nivel final de la canción será igual al nivel inicial.

NOTA: El margen del cambio de volumen el en RX5 es de 0 a 31. La función de cambio de volumen no puede alterarse más allá de estos límites.

5. Una vez esté ajustado el cambio de volumen, presione la tecla +1/YES para avanzar hasta la parte siguiente, o presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) para desactivar el modo de edición de canciones.

- Los cambios de volumen deben introducirse después que hayan sido introducidos todos los números de patrón de una canción. Vea la Función de Inserción (descrita anteriormente en este capítulo) y proceda a introducir un cambio de volumen en la manera habitual, después de presionar la tecla de inserción (INSERT). Recuerde que el cambio de volumen va a crear una parte nueva, y moverá todas las partes posteriores hacia adelante.

COPIA DE CANCIONES

FUNCIONES **Se utiliza para copiar una canción en un nuevo destino.**

La función de copia de canciones le permitirá copiar una canción seleccionada en otro destino en la memoria de canciones del RX5, lo cual será útil si quiere alterar la canción o crear una nueva, mientras conserva la canción original.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG), a continuación use el teclado numérico para seleccionar la canción a ser copiada y después presione la tecla de copia (COPY).

```
COPY    SONG ØØ
to      SONG **
```

En espera de la introduccion del número de destino de la copia

- Si la protección de memoria está activada el visualizador mostrará "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) cuando se presiona la tecla de copia (COPY), indicando que la operación no puede ser realizada. Utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2. Use el teclado numérico para introducir el número de destino en el que se va a copiar la canción seleccionada.

```
COPY    SONG ØØ
to      SONG Ø1
```

3. Presione la tecla de inicio (START). Si el destino de canción está vacío, la canción será copiada inmediatamente.

```
COPY    SONG ØØ
      completed!
```

Followed by

```
SONG ØØ measØØ64
>Big Bang<:♩=144
```

Si el destino de canción ya contiene una (la cual será borrada si realiza la operación de copia), el visualizador le mostrará.

```
COPY    SONG ØØ
rewrite song Ø1?
```

Si no desea copiar en ese destino de canción, presione −1/NO. Esto le hará volver al modo de selección de canciones, desde el que puede volver a activar la función de copia de canciones y seleccionar un nuevo destino.
Si desea copiar en el destino seleccionado (escribiendo sobre la canción ahí contenida), presione +1/YES. El visualizador le mostrará el mensaje "realizado" (COMPLETED) y retornará al modo de selección de canciones.

BORRADO DE CANCIONES

FUNCIONES **Se utiliza para borrar una canción seleccionada.**

Se puede borrar instantáneamente toda una canción, operación que se realizaría si por ejemplo la memoria de canciones del RX5 estuviera llena y usted quisiera escribir otra canción.

- Incluso se pueden borrar hasta 20 canciones simultáneamente. Vea la Tarea 06 del Modo de Utilidad.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canción y utilice el teclado numérico para seleccionar la canción que desea borrar, a continuación presione la tecla de borrado (CLEAR).

```
CLEAR  SONG ØØ?
```

   Es ahora que puede desactivar la función de borrado si presiona la tecla −1/NO. El visualizador le mostrará que se ha retornado al modo de selección de canciones.

- Si la protección de memoria está activada, el visualizador se lo indicará con el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) cuando se selecciona la función de borrado, indicándole que esta operación no se puede realizar. Utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

2. Para borrar una canción presione +1/YES.

```
CLEAR  SONG 00
Are you sure?
```

Si lo desea cancele la operación de borrado presionando la tecla −1/NO. Y para llevar a cabo la operación presione la tecla +1/YES y verá:

```
CLEAR  SONG ØØ?
     completed!
```

Seguido de

```
SONG ØØ meas0000
>              <:♩=---
```

La imagen en el visualizador le indicará que la canción seleccionada está vacía (el número de compás es cero).
Ahora puede editar una nueva canción.

VERIFICACION DE LA MEMORIA DE CANCIONES

Esta función le permite comprobar la memoria de canción que aún queda en el RX5, como un porcentaje de su capacidad total de memoria de canciones. Vea la Tarea 02 de Utilidad.

LAS TAREAS

Algunas funciones del modo de canciones se llaman tareas y aparecen en la tabla de tareas (JOB TABLE), en el panel frontal del RX5. Las tareas se seleccionan introduciendo primero el modo de canciones o el modo de edición de canciones, y después presionando la tecla de tarea (JOB) e introduciendo el número de tarea mediante el teclado numérico del panel.

TAREA DEL MODO DE CANCION

Tarea 01: Señal de búsqueda. Automáticamente localiza una señal (un nombre de localización) o una parte de una canción para instrumentar en reproducción.

TAREAS DEL MODO DE EDICION DE CANCIONES

Tarea 01: Señal de búsqueda. Automáticamente localiza una señal (un nombre de localización) o una parte de una canción a editar.
Tarea 02: Ajuste de señal. Da nombre a una localización seleccionada de una canción, por lo que ésta podrá ser automáticamente localizada utilizando la función de señal de búsqueda.
Tarea 03: Nombre de canción. Da el nombre a una canción seleccionada.
Tarea 04: Tempo inicial. Ajusta el tempo inicial de la reproducción de una canción.

TAREA 01: SEÑAL DE BUSQUEDA

FUNCIONES **Automáticamente localiza una posición seleccionada de una canción para reproducirla o editarla.**

Esta función le permite localizar automáticamente una parte de una canción o una señal que ha sido fijada en una canción (vea la sección de Ajuste de Señales en este capítulo). La función es extremadamente útil y le ahorrará mucho tiempo. Le permite interpretar una canción desde cualquier punto seleccionado, o localizar cualquier punto de una canción para editar de nuevo (esto se puede comparar con los aparatos de memoria de los estudios de grabación, los que permiten interrumpir en un punto preseleccionado cuando se está realizando una grabación).

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG), después seleccione

una canción con el teclado numérico. Si está utilizando la función de la señal de búsqueda para localizar un punto desde el cual SOLO interpretará en reproducción, omita el paso siguiente y siga con el paso 3.

2. Si está usando la función de señal de búsqueda para localizar un punto desde donde editar una canción, presione la tecla de escritura en timpo real/edición de canción (**REAL TIME WRITE/EDIT SONG**) para introducir el modo de edición de canciones.
3. Presione la tecla de tarea (**JOB**). Si se encuentra en el modo de canción, el visualizador le mostrará el mensaje de la función de búsqueda (**SEARCH**). Si se encuentra en el modo de edición de canciones, utilice el teclado numérico para seleccionar la tarea 01. Ejemplo: Modo de edición de canciones.

```
EDIT    SONG ØØ
Search  "▒      "
```

Ahora puede buscar una localización, ya sea introduciendo un número de parte o un nombre de señal.

PARTE DE BUSQUEDA

1. A partir de la visualización del mensaje de búsqueda (SEARCH), utilice el teclado numérico para introducir un número de patrón de tres dígitos. Tan pronto como haya entrado el primer dígito, el visualizador le mostrará.

```
EDIT    SONG ØØ
Search Part Ø▒*
```

En espera de la introducción del resto de los números del número de patrón

2. Cuando haya introducido el número completo de la parte, el visualizador le mostrará inmediatamente la parte seleccionada y el patrón u otros datos ahí contenidos. Ejemplo: Parte 006, patrón 23.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ6= PTN 23▒
```

Si se encuentra en el modo de edición de canciones, puede seguir editando desde ese punto. Si se encuentra en el modo de canción, puede interpretar la canción desde ese punto una vez presione la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).

SEÑAL DE BUSQUEDA

1. A partir de la visualización de búsqueda (**SEARCH**), introduzca el nombre de la señal presionando las teclas de instrumentos (para las letras de la **A** a la **X**) o las teclas de acentuación 1 y 2 (para las letras **Y** y **Z**, respectivamente). El cursor se trasladará hacia la derecha cuando haya entrado una letra, permitiéndole así que introduzca la siguiente.
Las letras serán introducidas en mayúsculas. Las letras minúsculas se pueden obtener presionando la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTINUE**) durante la introducción de las letras.
Los numerales se introducirán mediante el teclado numérico.
Los espacios utilizando la tecla de inversión (**REVERSE**).
Los períodos con la tecla de amortiguamiento (**DAMP**).
Si comete algún error, utilice las teclas **−1/NO** y **+1/YES** para llevar el cursor sobre el carácter erróneo e introducir un nuevo carácter.
El visualizador le mostrará el nombre de la señal. Ejemplo: "Bridge".

```
EDIT    SONG ØØ
Search  "Bridg▒"
```

2. Presione la tecla de inicio (**START**) para llevar a cabo la función de búsqueda. El visualizador le mostrará inmediatamente el número de parte de la señal seleccionada. Ejemplo: Parte 3.

```
EDIT    SONG ØØ
PartØØ3="Bridge"
```

Si se encuentra en el modo de edición de canciones, puede seguir editando a partir de este punto.
Si se encuentra en el modo de canción, puede interpretar la canción a partir de este punto depués de presionar la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).

NOTA: Cuando utilice las operaciones de señal de búsqueda o parte de búsqueda durante la edición de una canción, si el punto de búsqueda coincide con el final de la canción, en el visualizador aparecerá el mensaje: final de canción (end of song).

TAREA 02: AJUSTE DE SEÑAL

FUNCIONES

Se utiliza para nominar una localización seleccionada de una canción.

La función le permite dar un nombre (de hasta 6 caracteres, letras o números) a cualquier parte seleccionada de una canción. Esta señal se puede localizar en cualquier momento utilizando la función de señal de búsqueda.
Puede fijar tantas señales como quiera en una canción.
Una señal cuenta como una parte de una canción.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG) y depués utilice el teclado numérico para seleccionar una canción.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (REAL TIME WRITE/EDIT SONG) para introducir el modo de edición de canciones, cuando llegue al punto donde se debe introducir la señal seleccione la tarea 02 (JOB 02).

```
EDIT    SONG ØØ
Set mark"▒      "
```

3. Introduzca las letras presionando las teclas de instrumentos (para las letras de la A a la X) o las teclas de acentuación 1 y 2 (ACCENT 1-2) (para las letras Y y Z respectivamente). El cursor se trasladará a la derecha cuando una letra haya entrado, permitiéndole así que introduzca la letra siguiente.
   Las letras se introducen en mayúsculas. Para disponer de las minúsculas mantenga presionada la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE) durante la introducción de las letras.
   Los números se introducen mediante el teclado numérico.
   NOTA: El primer carácter del nombre de una señal no puede ser un número, porque cuando utiliza la función de búsqueda la introducción de un número al principio activará la función de parte de búsqueda en lugar de la función de señal de búsqueda.
   Los espacios se introducen con la tecla de inversión (REVERSE).
   Los períodos con la tecla de amortiguamiento (DAMP).
   Si se comete algún error, lleve el cursor sobre el carácter erróneo con las teclas +1/YES y −1/NO, e introduzca un nuevo carácter.
4. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nombre de la señal. Ejemplo: Parte 3, nombre de la señal "Bridge".

```
EDIT    SONG ØØ
Part ØØ3="Bridge"
```

5. Ahora la señal está introducida, presione +1/YES para avanzar a la parte siguiente y continuar con la edición o presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) para desactivar el modo de edición de canciones.

- Las señales deben ser introducidas después que los números de patrones de la canción hayan sido introducidos.
  Vea la Función de Inserción (descrita anteriormente en este capítulo) e introduzca la señal en la manera habitual tras presionar la tecla de inserción (INSERT). Recuerde que una señal va a crear una nueva parte, y moverá todas las partes posteriores hacia adelante.

TAREA 03: NOMINACION DE CANCIONES

FUNCIONES **Se utiliza para introducir un nombre para una canción seleccionada.**

Le permite introducir un nombre de hasta 8 caracteres (letras y números) para una canción.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (SONG), después utilice el teclado numérico para seleccionar la canción que va a ser nominada.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canciones (REAL TIME WRITE/EDIT SONG) para introducir el modo de edición de canciones, a continuación seleccione la tarea 03 (JOB 03).

```
EDIT    SONG ØØ
Name-> ▒       <
```

- Si la canción seleccionada ya tiene nombre, éste aparecerá en el visualizador y será cambiado del mismo modo que cuando se introduce un nombre nuevo.

3. Introduzca las letras presionando las teclas de instrumentos (para las letras de la A a la X) y las teclas de acentuaciones 1 y 2 (ACCENT1-2) (para las letras Y y Z respectivamente). El cursor se trasladará a la derecha cuando una letra haya entrado, permitiéndole que introduzca la siguiente letra.
   Las letras serán introducidas en mayúsculas. Para disponer de las minúsculas mantenga presionada la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE) mientras va introduciendo las letras.
   Los números se introducen mediante el teclado numérico.
   Los espacios se introducen mediante la utilización de la tecla de inversión (REVERSE).
   Los períodos con la tecla de amortiguamiento (DAMP).
   Si se comete algún error lleve el cursor sobre el carácter erróneo con las teclas −1/NO y +1/YES, e introduzca el nuevo carácter.
4. Presione la tecla de inicio (START) para introducir el nombre. El visualizador volverá a la imagen de edición de canciones.
5. Presione la tecla de patrón/canción para desactivar el modo de edición de canciones.

TAREA 04: TEMPO INICIAL

FUNCIONES **Sirve para ajustar el tempo inicial de una canción seleccionada.**

Esta función le permite ajustar exactamente el tempo de una canción, evitándole la necesidad de cambiar los tempos manualmente entre las reproducciones de can-

ciones. Por ejemplo, si usted va a conectar varias canciones para hacer una cadena, esta función le asegurará que cada canción va a ser interpretada en su tempo correcto. Todas las órdenes de cambio de tempo que usted haya incluido en la canción van a ser conservadas (dentro de los límites del margen de tempo del RX5), también puede variar manualmente el tempo en cualquier momento.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) hasta que el visualizador le indique que se encuentra en el modo de canciones (**SONG**), después utilice el teclado numérico para seleccionar la canción a la que se ajustará el tempo inicial.
2. Presione la tecla de escritura en tiempo real/edición de canción (**REAL TIME WRITE/EDIT SONG**) para introducir el modo de edición de canciones y seleccione la tarea 04 (JOB 04).



Indicador de ajuste realizado/no realizado

- Si el tempo inicial ya ha sido ajustado, el visualizador le mostrará el mensaje "tempo inicial activado" (INIT TEMPO ON). En este punto puede alterar el ajuste del tempo inicial de la misma manera que cuando está introduciendo este ajuste por primera vez, o puede presionar **− 1/NO** para desactivar la función de tempo inicial.

3. Presione **+ 1/YES** para activar la función de tempo inicial.
4. Presione la tecla de inicio (**START**) y el visualizador le mostrará el ajuste actual del tempo del RX5.

- Si el tempo inicial ya fue ajustado, el visualizador le mostrará su valor. Ejemplo: 120 negras por minuto.



Valor del tiempo inicial

5. Utilice el teclado numérico para seleccionar el tempo inicial. Margen: 40-250 negras por minuto.
6. Presione la tecla de inicio (**START**) otra vez para introducir el tempo inicial. El visualizador volverá a la imagen de edición de canciones, mostrándole la primera parte de la canción.

MODO DE CADENA DE CANCIONES

RESUMEN

El modo de cadena de canciones le permite:

- **Editar (reunir) y nombrar hasta 3 cadenas, cada una de las cuales pudiendo contener hasta 90 pasos (cada paso es una canción).**
- **Borrar una cadena.**
- **Seleccionar una cadena e interpretarla en cualquier tempo.**

- La función de modo de cadena le permite conectar canciones para formar una secuencia de batería para todo un grupo de canciones, ya sea para una actuación en vivo o para una grabación. Cada cadena puede contener hasta 90 canciones, las que se vienen a llamar pasos.

LAS TAREAS

Tarea 01: Selección de cadena/interpretación. Selecciona una de las tres cadenas y la interpreta en cualquier tempo.
Tarea 02: Edición de cadena. Edita (reune) una cadena.
Tarea 03: Nominación de cadena. Da nombre a una cadena.
Tarea 04: Borrado de cadena. Borra una cadena.

INTRODUCCION DEL MODO DE CADENA DE CANCIONES

Para introducir el modo de cadena de canciones presione la tecla de cadena (**CHAIN**). El visualizador le mostrará la última cadena que fue seleccionada en este modo.
Es ahora o después de ajustar cualquier función de cadena que debe presionar una tecla de modo o la tecla de patrón/canción para desactivar este modo.
Las tareas se seleccionan presionando la tecla de tarea (**JOB**) tras haber presionado la tecla de cadena (**CHAIN**), a continuación introduzca los números de tarea mediante el teclado numérico del panel. Una vez en este modo no será necesario volver a presionar la tecla de cadena (**CHAIN**) antes de seleccionar otras tareas.

TAREA 01: INTERPRETACION DE CADENA

FUNCIONES **Se utiliza para seleccionar una cadena que deba ser interpretada o para seleccionar una cadena vacía que deba ser editada.**

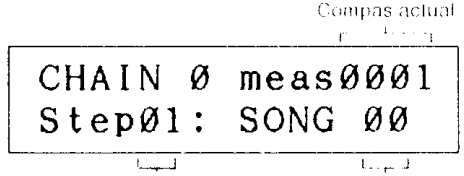
El RX5 puede almacenar hasta tres cadenas, numeradas de 0 a 2. Una vez ha seleccionado una cadena, puede empezar a interpretarla, editarla (si está vaciá) o borrarla.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de cadena (**CHAIN**) para introducir el modo de cadena. La tarea 01 será seleccionada automáticamente. Si anteriormente ha elegido otra tarea en este modo, presione la tecla de tarea (**JOB**) y después introduzca 01 con el teclado numérico. El visualizador le mostrará la última cadena que fue seleccionada en este modo. Ejemplo: Cadena 0 (CHAIN 0) que contiene 256 compases y se llama "Concerto".



2. Introduzca el número de cadena con el teclado numérico (0, 1, ó 2).
3. Presione la tecla de inicio (**START**) para interpretar la cadena. Durante la interpretación el LED de ejecución se encenderá (**RUN LED**). El visualizador le indicará el compás, número de paso y canción actuales.



4. Para interrumpir la interpretación presione la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTUNUE**). El LED de ejecución se apagará (**RUN LED**) y el visualizador le indicará el punto de la cadena donde la interpretación ha sido interrumpida.
5. Si desea comenzar de nuevo la interpretación, presione la tecla de inicio (**START**) y ésta empezará a realizarse desde el principio de la cadena, si desea comenzar desde el punto donde se interrumpió presione la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTINUE**).
6. Una vez la cadena ha sido interpretada, el visualizador volverá a la imagen que indica que se encuentra en el modo de selección de cadenas.

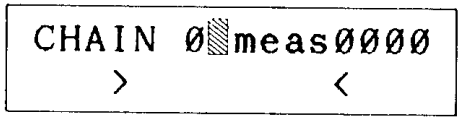
- Durante la interpretación de una cadena, se puede alterar el tempo bien moviendo el control deslizante del tempo o bien presionando la tecla del tempo (**TEMPO**) y usando el teclado numérico o las teclas **+ 1/YES** y **– 1/NO**. También se puede utilizar la función de metrónomo durante la interpretación de una cadena, pero deberá ser activada en el modo de patrones. Vea el capítulo de Operaciones de Patrón para un descripción completa.

TAREA 02: EDICION DE CADENA

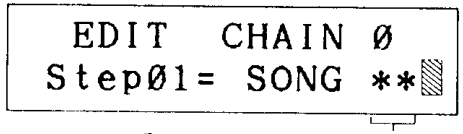
FUNCIONES **Sirve para conectar canciones para crear una cadena.**

OPERACIONES

1. Presione la tecla de cadena (**CHAIN**) para introducir el modo de cadena, después utilice el teclado numérico para seleccionar una cadena. En el momento de edición de una cadena, deberá seleccionar una cadena vacía. El visualizador le indicará que la cadena está vacía, con el número de compás 0.



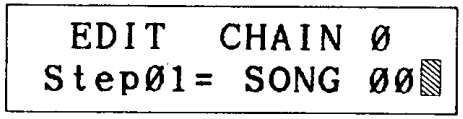
2. Seleccione la tarea 02 (JOB 02).



En espera de la introducción del número de canción.

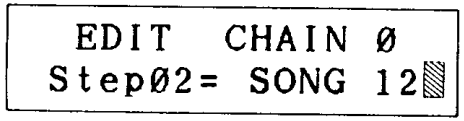
- Si la cadena seleccionada ya contiene datos, el visualizador le mostrará la canción contenida en el primer paso.
- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED), indicando que la edición no puede ser realizada. Use la tarea de utilidad 03 para desactivar la función de protección de memoria.

3. El visualizador le indica que se encuentra en espera de la introducción del número de canción para el primer paso.
   Introdúzcadlo a través del teclado numérico.



- Si el paso que aparece en imagen ya contiene una canción (en el caso de que la cadena ya ha sido editada) puede cambiar la canción introduciendo en la forma habitual un nuevo número de canción.

4. Presione + 1/YES para avanzar al paso siguiente e introduzca otro número de canción de la misma manera.



5. Continúe avanzando a lo largo de la cadena, introduciendo números de canción según lo desee. Será una buena idea llevar un archivo escrito de la cadena a medida que la va editando. Vea el Gráfico de Canción/Cadena al final de este manual.

Se puede retroceder a lo largo de una cadena utilizando la tecla − 1/NO. Esto le permite comprobar un paso anterior. En todo momento que aparezca un paso en el visualizador, puede cambiar la canción contenida en dicho paso introduciendo un nuevo número de canción.
Al mantener presionadas las teclas − 1/NO y + 1/YES podrá moverse rápidamente a lo largo de la cadena.

6. Una vez se hayan introducido todos los pasos de una cadena, presione la tecla de patrón/canción (**PATTERN/SONG**) para desactivar el modo de edición de cadenas, o seleccione la tarea 01 (JOB 01) para interpretar su cadena.

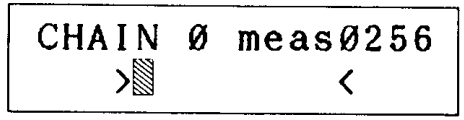
TAREA 03: NOMINACION DE CADENA

FUNCIONES **Se utiliza para introducir un nombre para una cadena seleccionada.**

Esta función le permite introducir un nombre de hasta 8 caracteres (letras y números) para una cadena.

OPERACIONES

1. Presione la tecla de cadena (**CHAIN**) para introducir el modo de cadena, después seleccione una cadena con el teclado numérico.
2. Seleccione la tarea 03 (JOB 03).



   Si la cadena seleccionada ya tenía un nombre, éste aparecerá en el visualizador y podrá ser cambiado exactamente de la misma manera que si introdujera un nombre nuevo.
3. Introduzca las letras a través de las teclas de instrumentos (desde la **A** a la **X**) o las teclas de acentuaciones 1 y 2 (**ACCENT 1 - 2**) (para la **Y** y la **Z** respectivamente). El cursor se trasladará a la derecha cuando una letra haya entrado, permitiéndole así que introduzca la letra siguiente.
   Las letras serán introducidas en mayúsculas. Las minúsculas se introducirán manteniendo presionada la tecla de parada/continuación (**STOP/CONTINUE**) durante la introducción de las letras.
   Los números se introducen con el teclado numérico.
   Los espacios con la tecla de inversión (**REVERSE**).
   Y los períodos con la tecla de amortiguamiento (**DAMP**).
   Si se comete algún error mueva el cursor, con las teclas − 1/NO y + 1/YES, sobre el carácter erróneo e introduzca un nuevo carácter.

4. Presione la tecla de inicio (START) para introducir un nombre nuevo. El visualizador le mostrará que se ha retornado al modo de interpretación de cadenas.

TAREA 04: BORRADO DE CADENA

FUNCIONES **Sirve para borrar una cadena seleccionada.**

Esta función le permite borrar instantáneamente toda una cadena. Operación que se realizará si, por ejemplo, la memoria de cadenas del RX5 estuviera completa y usted quisiera editar otra cadena.

OPERACIONES

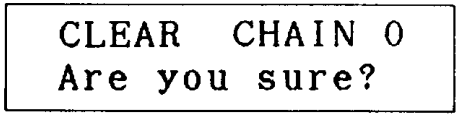
1. Presione la tecla de cadena (CHAIN) para introducir el modo de cadena y seleccione la cadena que desea borrar utilizando el teclado numérico.
2. Seleccione la tarea 04 (JOB 04).



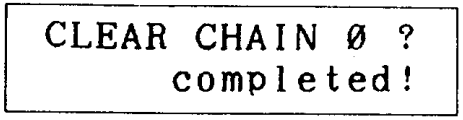
En este momento puede desactivar la función de borrado de cadena si así lo desea. Para ello presione la tecla **−1/NO**.

- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) cuando se ha seleccionado la función de borrado, indicando que esta función no puede ser realizada. Utilice la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

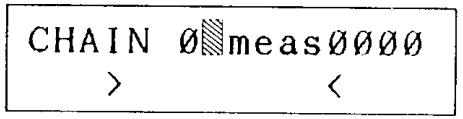
3. Para borrar la cadena presione **+1/YES**.



Si desea cancelar la operación de borrado, presione **−1/NO**. Para llevarla a cabo, presione **+1/YES**, y verá:



Seguido de



El visualizador le indicará que la cadena está vacía (con la medida de compás a 0). A continuación puede editar una nueva cadena.

MODO DE EDICION DE VOCES

RESUMEN

El modo de edición de voces le permite:

- Editar una voz que ha sido asignada a una tecla de instrumento para crear una nueva voz.
- Inicializar cualquier voz (sus parámetros volverán automáticamente a sus ajustes originales).
- Almacenar y editar una voz en la misma localización de memoria que la voz seleccionada.
- Volver a interpretar la última voz que usted estaba editando.
- Comparar y editar una voz con su versión anterior.

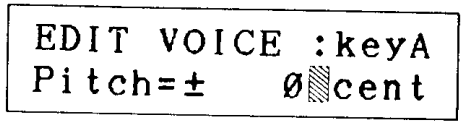
- Vea el Diagrama del Bloque de Edición de Voces, hacia el final de este manual, para una explicación visual de como editar voces en el RX5.
- Toda voz seleccionada para ser editada va a estar afectada por las funciones de asignación de parámetros correspondientes a dicha tecla de instrumento (vea la Tarea 02 de Asignación de Teclas). Por ejemplo, si el tono de la tecla seleccionada está ajustado a +3 semitonos, toda voz asignada a dicha tecla será afectada con un aumento del tono en 3 semitonos. El cambio de tono no aparecerá en la imagen del visualizador para este modo. Por otro lado, si ha utilizado la tarea 02 de asignación de teclas para el ajuste de un parámetro en el límite superior o inferior de su margen, ahora no podrá ser ajustada más allá de estos límites al utilizar el modo de edición de voces.

LAS TAREAS

Tarea 01: Selección de voces. Selecciona toda voz que ha sido asignada a una tecla de instrumento, para su edición.
Tarea 02: Tono. Edita el tono de una voz seleccionada.
Tarea 03: Generador de envolventes. Edita seis parámetros relacionados con la envolvente de una voz seleccionada.
Tarea 04: Inflexión. Altera la relación de tono e inflexión de una voz seleccionada.
Tarea 05: Nivel de voces. Altera el nivel de la voz seleccionada.
Tarea 06: Lazo. Activa y desactiva la sección de lazo de la voz seleccionada.
Tarea 07: Almacenamiento de voces. Almacena las voces editadas en la memoria de edición de voces del RX5, justo en la misma localización que la voz seleccionada.
Tarea 08: Inicialización de voces. Vuelve todos los parámetros de una voz editada a sus valores originales.
Tarea 09: Volver a peticionar para edición.

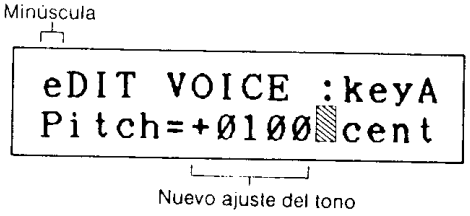
INTRODUCCION DEL MODO DE EDICION DE VOCES

Para introducir el modo de edición de voces, presione la tecla de edición de voces, el LED de edición de voces se encenderá. El visualizador le mostrará la última tecla de instrumento y valor de parámetro seleccionados en este modo.



Es ahora o después de haber ajustado cualquier parámetro o función de la edición de voces que puede desactivar este modo presionando la tecla de patrón/canción (PATTERN/SONG).

- Tan pronto como se haya cambiado un parámetro, la E de edición de voces se cambiará por una minúscula en el visualizador. Esto se mantendrá aunque el parámetro sea devuelto a su valor original.



Las tareas se seleccionan presionando la tecla de tarea (JOB), a continuación de haber presionado la tecla de edición de voces (EDIT VOICE), a continuación introducirá los números de tarea utilizando el teclado numérico. Una vez en este modo no hay porque presionar la tecla de edición de voces (EDIT VOICE) antes de seleccionar una tarea.

- Si la protección de memoria está activada, el visualizador le mostrará el mensaje "memoria protegida" (MEMORY PROTECTED) cuando se ha seleccionado el modo de edición de voces, indicándole que la función no puede ser llevada a cabo. Sírvase de la tarea 03 de utilidad para desactivar la función de protección de memoria.

TAREA 01: SELECCION DE VOCES PARA EDITAR

FUNCIONES **Se utiliza para seleccionar una voz que se ha asignado a una tecla de instrumento, para ser editada.**

OPERACIONES

1. Presione la tecla de edición de voces (EDIT VOICE), después seleccione la tarea 01 (JOB 01). El visualizador le mostrará la última que fue seleccionada. Presione la tecla de instrumento correspondiente a la voz que desea editar.

```
EDIT VOICE :keyA
voice:Int-BD 1
```

Ahora puede seleccionar los parámetros para la edición de la voz que ha aparecido en el visualizador mediante la selección de otras tareas en este modo.

NOTA: Si cuando ha seleccionado esta tarea aparece en el visualizador un guión junto a la palabra "Key", esto querrá decir que la última voz editada no se encuentra asignada a ninguna tecla de instrumento. (Por ejemplo: otra voz fue asignada a esta tecla).

TAREA 02: EDICION DE TONO

FUNCIONES **Sirve para alterar el tono de la voz seleccionada.**

Esta función puede ser llevada a cabo en la voz seleccionada, utilizando la tarea 01 de edición de voces.

OPERACIONES

1. Después de haber seleccionado una voz con la tarea 01, seleccione la tarea 02.

```
EDIT VOICE :keyA
Pitch=±   Ø cent
```

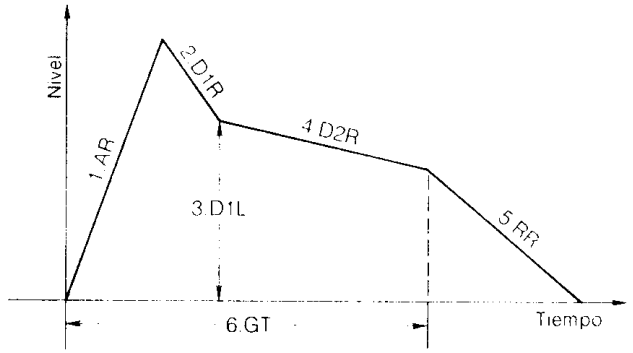
2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para cambiar el tono por unidades de semitono. Al mantener presionada la tecla del 0 mientras está presionando las teclas −1/NO ó +1/YES, podrá introducir cambios de tono en unidades de 10 centésima (1/10 de semitono). Los valores del tono se toman en unidades de 1 centésima (1/100 de semitono).

Margen: +24/−36 semitonos, que aparecen en el visualizador como +2400/−3600 centésimas (CENTS).

TAREA 03: EDICION DE ENVOLVENTES

FUNCIONES **Sirve para editar un generador de envolventes de la voz seleccionada.**

Esta función puede ser llevada a cabo utilizando la tarea 01 de edición de voces. Cada voz en el RX5 tiene una envolvente, con seis parámetros separados como se muestra en el siguiente diagrama.



AR = Relación de ataque (parámetro 1)
D1R = Relación de caída 1 (parámetro 2)
D1L = Nivel de caída 1 (parámetro 3)
D2R = Relación de caída 2 (parámtro 4)
RR = Tiempo de liberación (parámetro 5)
GT = Tiempo de cómputo (parámetro 6)

Este gráfico indica visualmente que es lo que ocurre con el nivel de un solo sonido. Con instrumentos de percusión el ataque inicial es, normalmente, muy rapido, al golpear el instrumento el sonido llega casi instantáneamente al máximo. Los ataques más lentos (en los cuales al sonido le cuesta un cierto tiempo el llegar al nivel máximo) ocurren con el violín, la flauta, la voz humana o un platillo tocado con una mano suave.

A continuación sigue una primera caída según el sonido baja de nivel, hasta el primer nivel de caída. Esto se sigue de una segunda caída y de una liberación final en la que el sonido desaparece en silencio. Este tipo de envolvente se puede escuchar claramente en el caso de un platillo interpretado con un palo duro. El sonido empezará instantáneamente (con una relación de ataque alta). El primer tono brillante decae rápidamente a un tono más mudo ("tono medio") cuando los armónicos complejos del impacto inicial se disipan (alta relación de caída 1, entonces viene un nivel más bajo de caída 1). El tono medio lentamente disminuye de nivel (relación de caída 2 baja). Finalmente la cola del sonido consiste en unos cuantos armónicos bajos que desaparecerán en silencio (relación de liberación baja).

En otros muchos instrumentos ocurre un tipo de estructura de envolvente similar, quizás con más rapidez.

Naturalmente, cada voz del RX5 tiene una grabación digital precisa de un instrumento real de percusión (o en algunos casos un sonido de sintetizador) y contienen sus propias envolventes. La función de edición de envolventes le permite modificar la envolvente en una forma natural, para crear nuevas voces igualmente auténticas.

El tiempo de cómputo indica la longitud general de la envolvente, excluyendo la parte de liberación. Esto puede describirse al compararse con lo que le ocurre a un sintetizador como el YAMAHA DX7. Cuando usted mantiene presionada una nota en el DX7, es como abrir un cómputo digital que permite pasar al sonido. Cuando usted deje ir la tecla el sonido desaparecerá gradualmente según la relación de li-

beración. Es por ello que el tiempo de cómputo no afecta la relación de liberación, pero como éste está disminuido, progresivamente acortará el tiempo de caída 2 y después el tiempo de caída 1.
Generalmente el incremento de la relación de ataque o caída disminuirá el tiempo de ataque o caída y viceversa.

NOTA: Si los ajustes de envolventes están ajustados para crear una envolvente larga, el sonido original es normalmente alargado por enlazamiento, tomando una corta porción de sonido y repitiéndola con incrementos y disminuciones del nivel, para un efecto natural extendido. Vea la Tarea 06 de Edición de Voces para una referencia de como desactivar un lazo.

Por otro lado, la longitud de caída no puede ser ajustada a más de 6,5 segundos (tiempo máximo de cómputo en el RX5).
Las caidas muy largas desaparecerán antes que el sonido haya acabado.

OPERACIONES

1. Después de haber seleccionado una voz con la tarea 01 seleccione la tarea 03. El visualizador le mostrará el ultimo parámetro seleccionado con esta tarea. A continuación puede seleccionar uno de los seis parámetros mencionados anteriormente para su edición.

PARAMETRO 1: RELACION DE ATAQUE

1. Para seleccionar la relación de ataque, presione 1.



2. Utilice las teclas +1/YES y −1/NO o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar la relación de ataque.

Margen: 01-99

PARAMETRO 2: RELACION DE CAIDA 1

1. Para seleccionar la relación de caída 1, presione 2.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar la relación de caída 1.

Margen: 01-99

PARAMETRO 3: NIVEL DE CAIDA 1

1. Para seleccionar el nivel de caída 1 presione 3.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar el nivel de caída 1.

Margen: 01-60

PARAMETRO 4: RELACION DE CAIDA 2

1. Para seleccionar la relación de caída 2, presione 4.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar la relación de caída 2.

Margen: 01-99

PARAMETRO 5: RELACION DE LIBERACION

1. Para seleccionar la relación de liberación, presione 5.

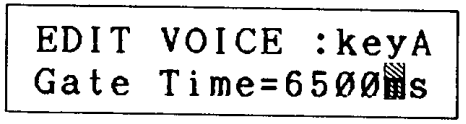


2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar la relación de liberación.

Margen: 01-99

PARAMETRO 6: TIEMPO DE COMPUTO

1. Para seleccionar el tiempo de cómputo, presione 6.



2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para modificar el tiempo de cómputo.

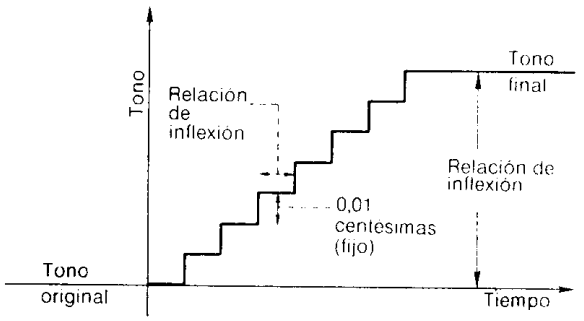
Margen: 0,1-6,5 segundos, que se visualizarán como 0100-6500 (milisegundos).

TAREA 04: MARGEN/RELACION DE INFLEXION

FUNCIONES

Se utiliza para ajustar el margen y la relación de inflexión de una voz seleccionada.

Las voces del RX5 tienen ajustes de fábrica para el margen de inflexión y para la relación de inflexión. La función de inflexión aumenta o reduce el tono en pasos de 1/100 centésimas, resultando en una modificación suave del tono a partir del tono original. El ajuste de margen afecta al tono final, para el cual se inflexiona la nota; el ajuste de relación afecta la "amplitud" (valor de tiempo) de cada paso, como se muestra en el siguiente gráfico.



OPERACIONES

1. Después de haber seleccionado una voz con la tarea 01 (JOB 01), seleccione la tarea 04 (JOB 04), el visualizador le mostrará el último parámetro que fue seleccionado en esta tarea.
   Ahora se puede elegir entre relación o margen de inflexión. Presione 1 para seleccionar la relación de inflexión o presione 2 para seleccionar el margen de inflexión.

Relación de Inflexión

```
EDIT VOICE :keyA
Bend Rate  =ØØ
```

Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para ajustar la relación de inflexión. Margen: 0-60. Al aumentar la relación de inflexión, la inflexión del tono se hace más rápida.
Si se ajusta a cero, no se producirá inflexión de tono.
Si el margen de inflexión está ajustado a cero, ningún ajuste de la relación de inflexión producirá efecto en la inflexión del tono.

Margen de Inflexión

```
EDIT VOICE :keyA
Bend Range = ØØ
```

Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para ajustar el margen de inflexión en unidades de semitonos.
Rango de ±60 semitonos. Los ajustes negativos resultan de una inflexión del tono hacia abajo; los ajustes positivos resultan de una inflexión del tono hacia arriba. Si el margen de inflexión se ajusta a cero, ningún ajuste del margen de inflexión producirá inflexión de tono.

NOTA: El margen de inflexión no puede alterar el tono de una nota fuera de los límites de su margen de tono (vea la Tarea 02 de Edición de Voces).

TAREA 05: NIVEL DE VOCES

FUNCIONES

Sirve para ajustar el nivel de una voz seleccionada.

Cada una de las voces del RX5 (y en el Cartucho de Datos de Formas de Ondas) tiene un preajuste de nivel. Esta tarea le permite modificar el nivel de cada voz individual.

- Este nivel es independiente del nivel de la tecla (vea la Tarea 02 de Asignación de Teclas), el cual le permite desactivar el ajuste del nivel de una tecla de instrumento seleccionada sin tener en cuenta cual es la voz asignada a esta tecla. También es independiente de el ajuste de las apariciones de sonido del VOLUMEN DEL INSTRUMENTO, los cuales controlan el nivel final de salida de cada par de teclas correspondientes a un canal de salida.

OPERACIONES

1. Después de seleccionar una voz con la tarea 01 (JOB 01), seleccione la tarea 05 (JOB 05).

```
EDIT VOICE :keyA
Voice Level =31
```

2. Utilice las teclas −1/NO y +1/YES o el control deslizante de registro de datos (DATA ENTRY) para ajustar el nivel. Margen: 0-31. En un ajuste a cero, la voz queda cancelada. Naturalmente si el nivel de tecla de instrumento es ajustado por encima de cero (vea la Tarea 02 de Asignación de Teclas) el instrumento sonará.

TAREA 06: ACTIVACION/DESACTIVACION DE LAZOS

FUNCIONES **Se utiliza para activar o desactivar la sección de lazo de una voz seleccionada.**

Esta función puede llevarse a cabo en la voz seleccionada mediante el uso de la tarea 01 de edición de voces.
El lazo de voces es un método digital para expandir un sonido muestreado para crear una envolvente extensa. Con voces más largas (platillos, por ejemplo) el sonido muestreado se expande tomando la cola final de la muestra y repitiéndola con un nivel disminuido para así conseguir un efecto natural de caída, con la duración completa de un sonido auténtico de platillos.

- Al editar la envolvente de una voz (vea la Tarea 03 de Edición de Voces) se producirá automáticamente el efecto de "lazo cerrado" cuando altere la velocidad de ataque o la velocidad de caída, para crear así un sonido que exceda la longitud de la envolvente de la muestra original.
- Este "lazo cerrado" puede desactivarse, restaurando el sonido a su estado de muestra original, presentando frecuentemente un corte repentino que puede ser útil para efectos especiales.

OPERACIONES

1. Después de haber seleccionado una voz con la tarea 01, seleccione la tarea 06 (JOB 06).

```
EDIT VOICE :keyA
Sound Loop :ON
```

2. Presione la tecla −1/NO para desactivar el lazo, o presione +1/YES para activar el lazo.

TAREA 07: ALMACENAMIENTO DE VOCES

FUNCIONES **Se utiliza para almacenar la voz editada.**

Esta función puede realizarse con la voz que ha sido seleccionada y editada al utilizar la tarea 01 de edición de voces.
Le permite almacenar las nuevas voces editadas. Los datos originales de voz no se perderán. Vea la Tarea 08 para saber como retornar una voz a su estado original.

- Si ha finalizado con la utilización del modo de edición después de haber editado una voz, y aún no la ha almacenado, la voz permanecerá en su estado de edición, hasta que la inicialize (vea la Tarea 08) o hasta que reintroduzca el modo de edición y seleccione otra voz para editar.

OPERACIONES

1. A continuación de haber seleccionado una voz con la tarea 01, seleccione la tarea 07 (JOB 07)

```
eDIT VOICE :keyA
Store Voice   ?
```

En este paso se puede anular la operación de almacenamiento presionando la tecla −1/NO. En el visualizador aparecerá la tarea que fue seleccionada anteriormente en el modo de edición. Seguidamente, o bien puede desactivar el modo de edición o continuar editando la voz.

2. Para seguir llevando a cabo la operación de almacenamiento, presione la tecla +1/YES.

```
eDIT VOICE :keyA
  Are you sure ?
```

Aún tiene otra posibilidad de anular la operación de almacenamiento, presionando la tecla −1/NO.

3. Para almacenar la voz, presione la tecla +1/YES otra vez.

```
EDIT VOICE :keyA
       completed!
```

TAREA 08: INICIALIZACION DE VOCES

FUNCIONES **Se usa para inicializar todos los parámetros de una voz seleccionada.**

Esta función se puede realizar con la voz que fue seleccionada y editada en la utilización de la tarea 01 de edición de voces.
Le permitirá retornar todos los parámetros de una voz seleccionada a sus valores originales.

NOTA: Si la voz seleccionada no es devuelta a su sonido original después de realizar esta función, esto significa que la tecla a la cual fue asignada tenía sus parámetros alterados, en la utilización de asignación de parámetros o de funciones múltiples. Vea respectivamente las Tareas 02 y 03 de Asignación de Teclas.

OPERACIONES

1. Tras haber seleccionado una voz con la tarea 01, seleccione la tarea 08.

```
eDIT VOICE :keyA
Init Int-BD 1   ?
```

En este paso se puede anular la operación de inicialización presionando la tecla −1/NO. En el visualizador aparecerá la tarea del modo de edición que fue seleccionada anteriormente a la presente tarea. Si lo desea ahora puede desactivar el modo de edición o en caso contrario, seguir editando la voz.

2. Para continuar adelante con la función de inicialización, presione la tecla +1/YES.

```
eDIT VOICE :keyA
  Are you sure ?
```

Aún tiene otra oportunidad de anular la función de inicialización, presionando la tecla −1/NO.

3. Para inicializar la voz, presione +1/YES otra vez.

```
eDIT VOICE :keyA
       completed!
```

TAREA 09: PETICION DE EDICION

FUNCIONES

Sirve para peticionar la ultima voz que estaba en la memoria provisional de la edición de voces.

Esta función se vale de una segunda memoria como refuerzo. Solamente se utiliza durante la edición, ANTES de salvaguardar una voz y de desactivar el modo de edición. Cubre tres posibles situaciones:

1. Usted estaba editando una voz, cuando accidentalmente seleccionó otra voz para editar ANTES de haber salvaguardado la primera voz. Puede valerse de esta tarea para peticionar la primera voz.
2. Usted ya ha editado y almacenado una voz. Después vuelve a editarla otra vez, pero decide que quiere volver a la primera versión editada. ANTES de almacenar la nueva versión editada, puede utilizar esta tarea para restaurar la voz a su anterior estado de edición (como opuesto a restaurarla a su estado original, lo que se realiza utilizando la función de inicialización, vea la Tarea 08)
3. Se ha editado y almacenado una voz. Después se selecciona para editarla otra vez y se inicializa, pero se decide que lo que se quiere es la versión editada anteriormente. ANTES de salvaguardar la nueva voz inicializada, puede valerse de esta tarea para restaurar la voz a su estado de edición anterior.

OPERACIONES

1. Durante la edición, seleccione la tarea 09 (JOB 09)

```
eDIT VOICE :keyA
 Recall Edit   ?
```

Ahora se puede cancelar la función de petición presionando la tecla −1/NO. En el visualizador aparecerá la tarea de edición de voces que ha sido seleccionada anteriormente. Si lo desea puede desactivar el modo de edición, en caso contrario continúe editando.

2. Para seguir adelante con la función de petición, presione +1/YES.

```
eDIT VOICE :keyA
  Are you sure ?
```

Aún tiene otra oportunidad de desactivar la función de petición, presionando la tecla −1/NO.

3. Para llevar a término la función de petición de edición, presione otra vez +1/YES. El visualizador le mostrará la última voz que fue editada. O si ésta era una versión editada previamente de la última voz seleccionada por usted, verá aparecer en imagen la misma voz pero cuando presione la tecla de instrumento que le corresponde sonará en su estado de edición anterior.

```
eDIT VOICE :keyA
Voice:Int-BD 1
```

A continuación puede seguir editando o salvaguardar la voz que ha peticionado (vea la Tarea 07).

COMPARACION DE EDICIONES

FUNCIONES

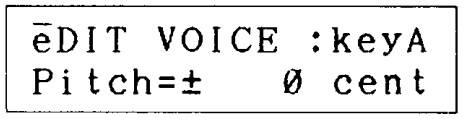
Se utiliza para comparar una voz editada con su estado seleccionado anteriormente.

Esta función le permite la comparación instantánea de una voz que está siendo editada con el estado en que ésta se encontraba cuando fue seleccionada para su edición (el estado a comparar seguramente no será el mismo que la versión original de la voz ya que ésta habrá sido editada y almacenada).
También puede utilizar esta función cuando el RX5 se encuentra en el modo de edición. Puede usarla en todo momento durante la edición como una forma con-

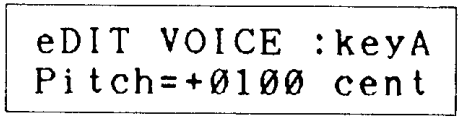
veniente de comprobación audible y visual (lectura de los valores de los parámetros) del efecto de su edición.

OPERACIONES

1. Durante la edición de una voz, presione la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE).
   Podrá escuchar la versión original de la voz al presionar la tecla de instrumento correspondiente. En el visualizador aparecerá una señal de comparación encima de la "e" de edición (EDIT), y el cursor desaparecerá. El valor original del parámetro que en estos momentos se está editando va a aparecer en imagen. Ejemplo: Tono (PITCH).



2. Presione de nuevo la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE) para retornar a la versión de la voz editada. La señal de comparación desaparecerá y el cursor reaparecerá.



   Se pueden seleccionar otros parámetros (tareas de la 02 a la 06) y utilizar la tecla de parada/continuación (STOP/CONTINUE) para comprobar sus valores.