YAMAHA

MUZIEKSYNTHESIZER

MODX M6
MODX M7
MODX M8

Bedieningshandleiding

NL

Over dit document

Informatie

- De illustraties en lcd-schermen zoals getoond in deze bedieningshandleiding zijn alleen voor instructieve doeleinden.
- Tenzij anders is aangegeven, zijn de afbeeldingen en schermen in deze bedieningshandleiding gebaseerd op de MODX M6 (in het Engels).
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.
- Lightning en Mac zijn geregistreerde handelsmerken van Apple Inc. in de Verenigde Staten en andere landen.
- MIDI is een geregistreerd handelsmerk van de Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- De MIDI 2.0-logo's (MIDI) zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van de Association of Musical Electronics Industry (AMEI) en THE MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- De namen van bedrijven en producten in deze handleiding zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Indicaties in dit document

Modelnaam

De MODX M6, MODX M7 en MODX M8 worden gezamenlijk "MODX M" genoemd.

Overige

Attribuut	Beschrijving
LET OP	Geeft aan dat er een defect, storing of dataverlies kan optreden.
OPMERKING	Geeft aanvullende informatie aan.
[ ]	Naam van knop of aansluiting afgedrukt op het product

Inhoudsopgave

Over dit document 2

1. Hoe de MODX M werkt 4

Wat is de MODX M? 4
Toongeneratorblok..... 5
Intern geheugen 8

2. Instellen voor live performance 10

Performance selecteren 11
Algemene functies gebruiken voor de gehele performance 16
De instellingen bewerken 19
Bewerkte instellingen opslaan..... 36
Een Live Set maken..... 37
Performances selecteren uit een Live Set 41
Het keyboard bespelen 42

3. Opnemen en afspelen. 43

Terminologie 43
Patronen opnemen en afspelen 44
Songs opnemen en afspelen 47
Audio opnemen en audiobestanden afspelen 50

4. Back-ups beheren 52

Beschikbare bestandsindelingen 52
Het USB-flashstation wordt geformatteerd. 54
Instellingen opslaan op een USB-flashstation 55
Instellingen laden van een USB-flashstation 57

5. Externe MIDI-instrumenten aansluiten. 58

Een microfoon of audioapparaat aansluiten..... 58
Een computer of extern MIDI-apparaat aansluiten . 62

6. Schermen en parameters 71

Navigatiebalk 71
Performance-schermen..... 73
Common Edit -schermen..... 153
Part Edit (AWM2) Part Common Edit-schermen..... 195
Part Edit (AWM2) Element Edit -schermen 239
Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit -schermen..... 268
Drum Part Edit (AWM2) Key Edit-scherm..... 279
Part Edit (FM-X) Part Common Edit -schermen.... 286
Part Edit (FM-X) Operator Edit -schermen 303
Part Edit (AN-X) Part Common Edit -schermen 310
Part Edit (AN-X) Oscillator Edit -schermen 336
Part Edit (AN-X) Noise Edit -schermen 342
Category Search -schermen 343
Live Set -schermen..... 356
Utility -schermen..... 361
Schermen die worden weergegeven door op specifieke knoppen te drukken..... 387

7. Overige informatie. 400

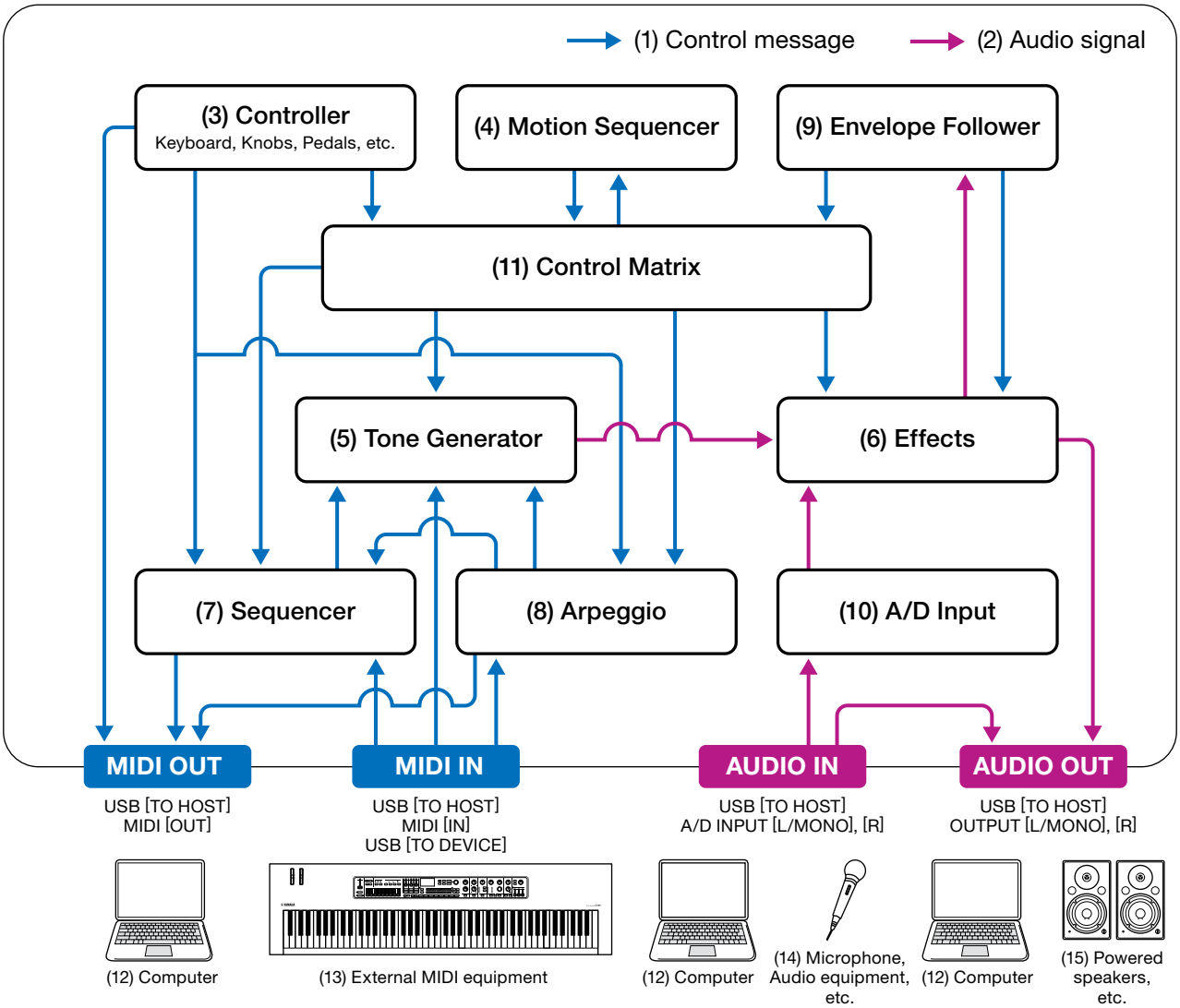
Effecttypen 400
Effectparameters 404
Snelkoppelingen en speciale bewerkingen..... 424
Berichtenlijst 426
Als er een probleem is..... 431

1. Hoe de MODX M werkt

Wat is de MODX M?

Blokschema en datastroom

Dit instrument bestaat uit acht belangrijke functionele blokken: Regelaar, Motion Sequencer, Toongenerator, Effecten, Sequencer, Arpeggio, Envelope Follower en A/D Input.



(1) Besturingsbericht
(2) Audiosignaal
(3) Regelaar
(4) Motion Sequencer
(5) Toongenerator
(6) Effecten
(7) Sequencer
(8) Arpeggio
(9) Envelope Follower
(10) A/D-ingang
(11) Controlematrix
(12) Computer
(13) Externe MIDI-apparatuur
(14) Microfoon, audioapparatuur enz.
(15) Versterkers enz.

Toongeneratorblok

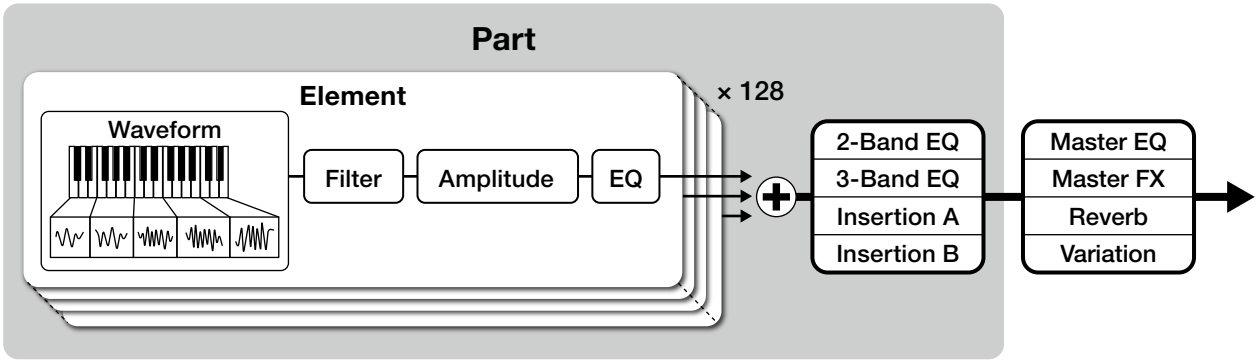
Het toongeneratorblok is uitgerust met een hybride soundengine die drie synthesesystemen combineert.

AWM2-soundengine

De AWM2-soundengine beschikt over golfvormen met gesamplede golfdata die u aan elk element kunt toewijzen, en waarmee u vervolgens het geluid kunt aanpassen met behulp van filters en EG's (envelopgeneratoren).

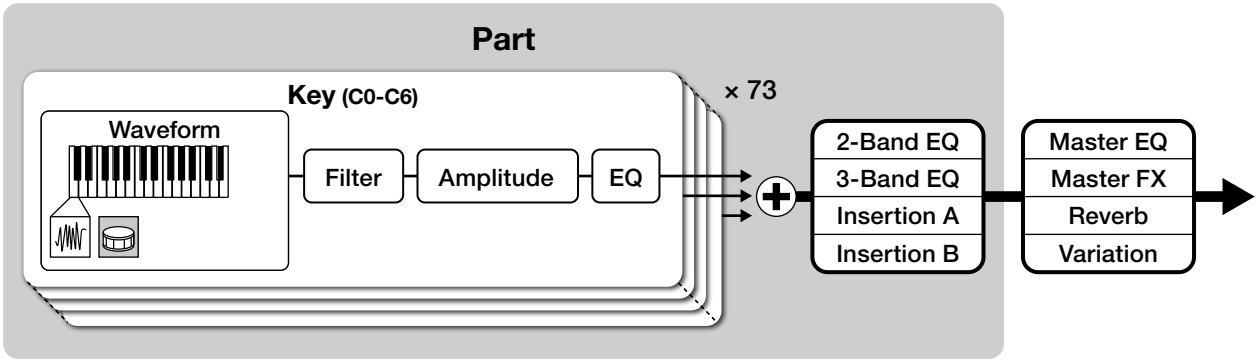
Normale partij

De normale partij gebruikt maximaal 128 elementen om een breed scala aan rijke geluiden te genereren waarmee u expressieve geluiden kunt creëren. De 'ruwe' golfvormen die van akoestische instrumenten worden gesampled, worden verwerkt zodat ze compatibel zijn met verschillende soorten muziek. Hierdoor kunnen piano's, blaasinstrumenten en dergelijke op een realistische manier worden gereproduceerd. U kunt ook proberen nieuwe geluiden te creëren met behulp van functies zoals Filters en EG's.

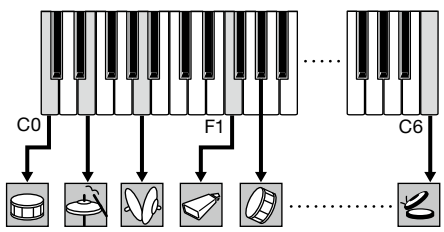


Drumpartij

Voor de drumpartij kunt u maximaal 73 drumtoetsen gebruiken om de golfvormen van percussiegeluiden aan elke toets op het toetsenbord toe te wijzen, om zo een gewenste drumkit te creëren.

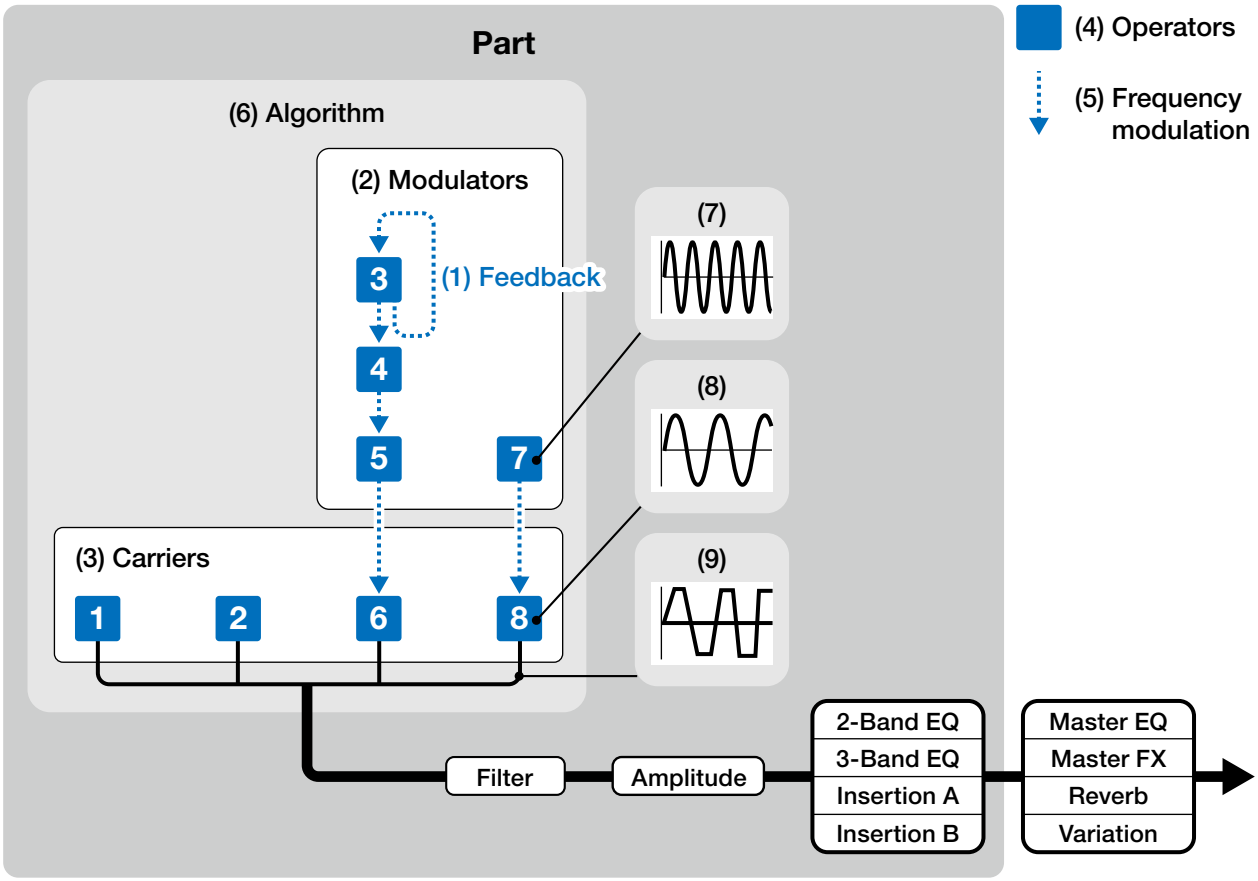


Afzonderlijke drumgeluiden (voor elke toets anders) (C0 t/m C6)



FM-X-soundengine

De FM-X-soundengine produceert geluiden met complexe harmonischen (boventonen) door middel van de frequentiemodulatie (FM) van acht golfvormgeneratoren, zogenaamde "operators".
De rangschikking van de acht operatoren wordt een "algoritme" genoemd en er zijn 88 verschillende patronen beschikbaar. Een operator heeft twee rollen: "draaggolf" en "modulator."
Een modulator moduleert de operator waarmee hij verbonden is en het geluid wordt uiteindelijk via de draaggolf uitgezonden. Het heeft ook een "feedbackfunctie" waarmee de operator het geluid zelf kan moduleren.
De harmonische structuur van de golfvorm van de operator kan ook met parameters worden gestuurd, waardoor u dezelfde hoogwaardige filters, effecten, EQ enz. kunt toepassen als in de AWM2-klankengine. Zo kunt u expressieve geluiden creëren die met conventionele FM-soundengines moeilijk te realiseren zijn.



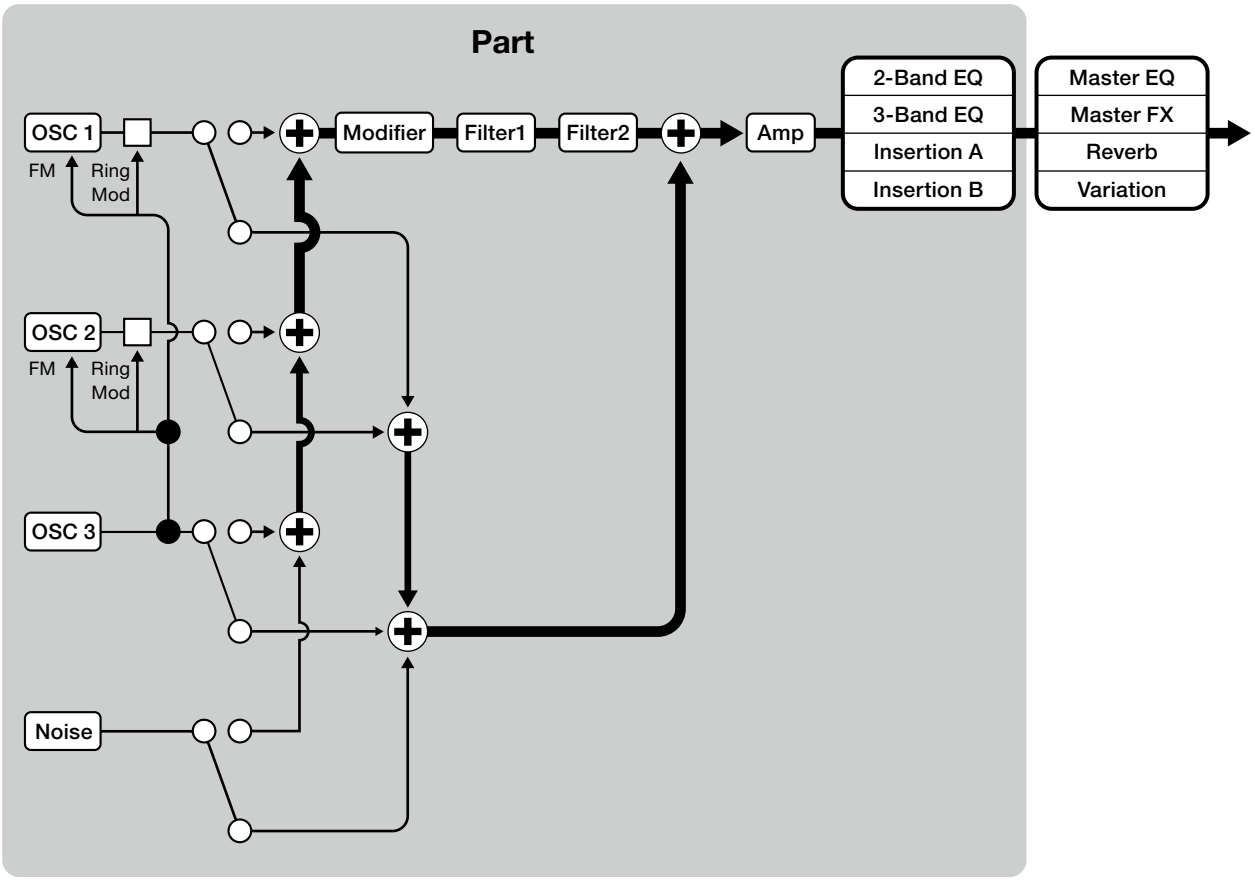
(1) Feedback
(2) Modulator
(3) Drager
(4) Operator
(5) Frequentiemodulatie
(6) Algoritme
(7) Modulatorgolf
(8) Draaggolf
(9) Gemoduleerde golf

AN-X-soundengine

De AN-X-soundengine is een virtueel analoge soundengine die het gedrag en de kenmerken van analoge synthesizers digitaal volledig reproduceert. Het is een AN-soundengine van de nieuwe generatie die traditionele en innovatieve elementen combineert en een breed scala aan geluiden kan uitdrukken, van realistische vintage geluiden tot edgy, extreme geluiden.

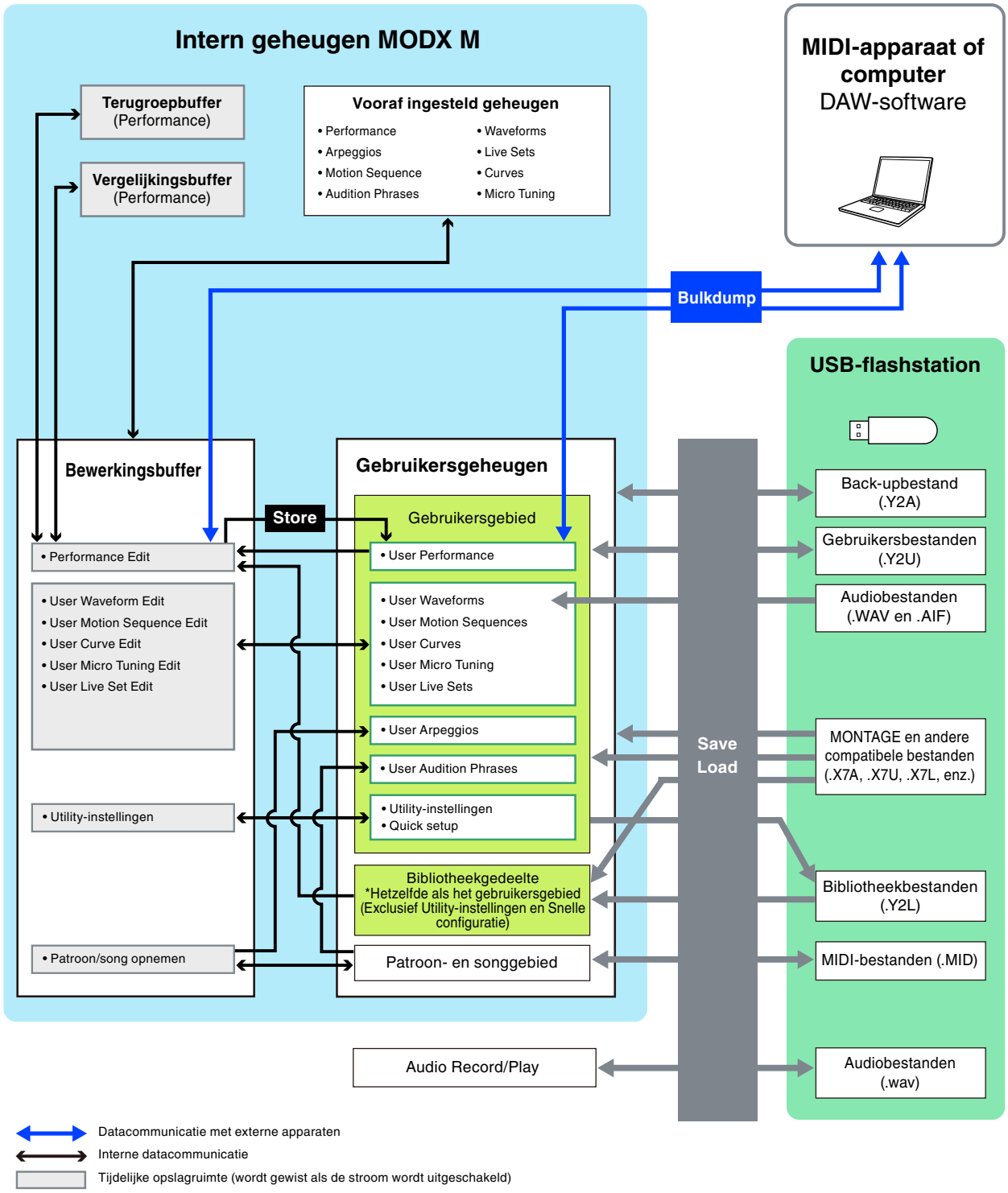
De AN-X-soundengine bestaat uit drie oscillatoren en één ruisgenerator. Elke oscillator is uitgerust met golfvormbesturingsfuncties zoals Pulse Width, OSC Self Sync en Wave Shaper, waardoor er veel vrijheid is bij het creëren van geluid.

Bovendien kan Oscillator 3 (OSC 3) Oscillator 1 (OSC 1) en Oscillator 2 (OSC 2) moduleren met behulp van FM- of ringmodulatie, en de uitvoerbestemming van elke oscillator kan vóór of na Filter1 of Filter2 worden ingesteld.



Intern geheugen

Het interne geheugen van dit instrument bevat de opgeslagen Performances, Live Sets, songs en andere instellingen. Dit schema toont de datastroom tussen het interne geheugen en het externe apparaat.



Vooraf ingesteld geheugen

Bevat de vooraf ingestelde performances, vooraf ingestelde arpeggio's, vooraf ingestelde auditiefrasen en andere instellingen. U kunt de gegevens in het Preset-geheugen niet overschrijven, aangezien dit alleen-lezen is.

Bewerkingsbuffer

De bewerkingsbuffer is het werkgebied voor het bewerken van Performances, Live Sets, songs en andere instellingen. In dit werkgebied mag u zowel lezen als schrijven, en de inhoud binnen dit werkgebied wordt gewist wanneer het instrument wordt uitgeschakeld.
Bewerkte gegevens moeten in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen voordat u van performance wisselt of het instrument uitschakelt (gegevens anders dan performances en motion sequences worden echter automatisch opgeslagen).

Gebruikersgeheugen

Het gebruikersgeheugen bestaat uit twee gebieden: Gebruiker en Bibliotheek.

Gebruikersgebied

Het gebruikersgebied bevat de opgeslagen performances en motion sequences, en andere instellingen voor het hele instrument, zoals Utility-instellingen en andere gebruikersdata die in de bewerkingsbuffer zijn bewerkt.
Wanneer een gebruikersperformance wordt bewerkt, kunt u deze opslaan als een nieuwe performance of de bestaande performance overschrijven.

Bibliotheekgedeelte

In het bibliotheekgebied kunnen maximaal 24 bibliotheekbestanden (.Y2L) worden geladen vanaf het USB-flashstation. De instellingen die zijn opgeslagen in het bibliotheekgebied kunnen niet worden bewerkt. Als u de instellingen in het bibliotheekgebied wilt bewerken, stuurt u de data naar de bewerkingsbuffer door een performance te selecteren die is opgeslagen in het bibliotheekgebied of door een motion sequence uit het bibliotheekgebied te laden. Na het bewerken worden de gegevens opgeslagen in het gebruikersgebied.

Het gebruikersgeheugen wordt gebruikt voor lezen en schrijven, en de gegevens in dit gebied blijven behouden nadat het instrument is uitgeschakeld.

Terugroepbuffer en vergelijkingsbuffer

De terugroepbuffer en de vergelijkingsbuffer zijn gebieden die worden gebruikt voor het tijdelijk opslaan van de instellingen die u aan het bewerken bent.

Terugroepbuffer

De terugroepbuffer wordt gebruikt als back-up voor de bewerkingsbuffer.
Als u per ongeluk naar een andere performance bent overgestapt zonder de instelling eerst op te slaan, kunt u de terugroepfunctie gebruiken (Recall) om de tijdelijk opgeslagen instellingen van de terugroepbuffer naar de bewerkingsbuffer te herstellen.

Vergelijkingsbuffer

De vergelijkingsbuffer is het gebied waar instellingen worden bewaard voordat wijzigingen worden aangebracht. Door de vergelijkingsfunctie te gebruiken, kunt u de instellingen die tijdelijk zijn opgeslagen in de vergelijkingsbuffer gebruiken om de bewerkte en onbewerkte geluiden te vergelijken.

Deze buffers zijn bedoeld voor het lezen en schrijven van data, maar de instellingen gaan verloren als het instrument wordt uitgeschakeld.

2. Instellen voor live performance

Hieronder ziet u een algemene workflowgids voor dit instrument.

Performance selecteren

Maak een keuze uit het Live Set-scherm of uit het Performance-scherm (Category Search-scherm).

▼

De instellingen bewerken

▼

Bewerkte instellingen opslaan

▼

Een Live Set maken

▼

Een Live Set selecteren

▼

Het keyboard bespelen

Performance selecteren

Selecteren op het scherm Live Set

1. Druk op de knop [LIVE SET].

Het scherm Live Set wordt geopend.



2. Tik om de gewenste performance te selecteren uit de weergegeven lijst.

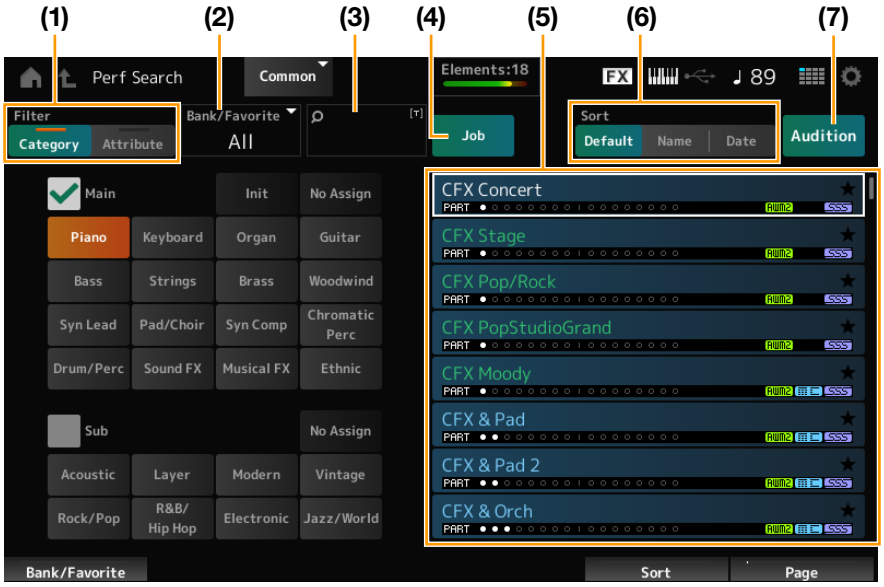
Selecteren op het scherm Category Search

Met de functie Category Search kunt u performances, partijen, ritmepatronen, arpeggio's en golfvormen doorzoeken om te vinden wat u wilt gebruiken. Om te zoeken naar een performance, drukt u op knop [CATEGORY] met het scherm Performance open om het scherm Performance Category Search te openen.
Zelfs terwijl het scherm Category Search wordt weergegeven, kunt u wisselen van partij en dempen met behulp van de knoppen op het bovenpaneel.

OPMERKING

U kunt ook een performance selecteren door de cursor op de performancenaam op het scherm Home te plaatsen en de datadraaiknop, [INC/YES]-knop of [DEC/NO]-knop te gebruiken.

Beschrijving van het scherm



(1) Filter

Met behulp van het filter kunt u door de lijst met performances zoeken.

- **Category**
  U kunt er één selecteren uit Main en Sub.
- **Attribute**
  Selecteer een attribuut of combinaties van attributen. Het filter varieert afhankelijk van de combinatie.
  Filter:

Exacte overeenkomst	AWM2, FM-X, AN-X
AND-voorwaarde	MC, SSS, Smart Morph
OR-voorwaarde	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (x.x is het versienummer van het besturingssysteem)

OPMERKING

“MONTAGE” omvat MODX en MODX+.

(2) Bank

(3) Zoeken op trefwoord

(4) Modus Job

(5) Lijst met performances

De lijst met performances die overeenkomen met de geselecteerde Category en Attribute worden weergegeven.

Tekstkleur	Beschrijving
White	Momenteel geselecteerde performance
Green	Single-part performance
Blue	Multi-part performance

(6) De sorteervolgorde wijzigen

(7) Audition

Procedure

1. Druk op de knop [CATEGORY].

Het scherm Performance Category Search wordt weergegeven.

U kunt het scherm ook openen door Category Search te selecteren in het contextmenu van de performancenaam.



2. Gebruik het filter indien nodig.

Zoek de performances door van filter, bank en sortering te wisselen.

3. Selecteer een optie uit de lijst.

Selecteer een optie uit de lijst met performances die aan de rechterzijde van het scherm wordt weergegeven. Gebruik de datadraaiknop, de knop [INC/YES], de knop [DEC/NO] of de knoppen omhoog en omlaag om uw selectie te maken.

U kunt ook Display-knop gebruiken om door het scherm te scrollen zonder de momenteel geselecteerde performance te wijzigen.

4. Sluit het scherm.

Druk op de knop [ENTER], [EXIT] of [PERFORMANCE (HOME)] op het bovenpaneel of tik op het pictogram [🏠] (HOME) of [⮤] (EXIT) op het scherm.

OPMERKING

U kunt de functie Part Category Search gebruiken als u een van de partijen in een performance met meerdere partijen wilt wijzigen. Selecteer de partij die u wilt wijzigen en houd vervolgens de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de knop [CATEGORY] drukt om het scherm Part Category Search te openen.

Een geïnitialiseerde performance of een performance met één partij selecteren

Geïnitialiseerde performance

Stel Bank/Favorite in op All of Preset.

Stel het filter in op Category en selecteer Init.

Single-part performance

Stel het filter in op Attribute en selecteer Single.

Een auditiefrase afspelen

Door de auditiefrase af te spelen, kunt u de performance controleren. U kunt ook horen hoe het geluid van performance verandert door de regelaar te bedienen tijdens het afspelen.

1. **Druk op de knop [AUDITION] op het bovenpaneel of tik op Audition op het scherm Category Search.**
   De auditiefrase van de huidige performance wordt afgespeeld.
   Als u tijdens het afspelen van performance wisselt, wordt de frase van de nieuwe performance afgespeeld.

   OPMERKING
   Als de knop [AUDITION] is uitgeschakeld, is de auditiefunctie niet beschikbaar voor de geselecteerde performance en gebeurt er niets als u erop drukt.

2. **Om het afspelen van de auditiefrase te stoppen, drukt u nogmaals op de knop [AUDITION] op het bovenpaneel of tikt u op de knop Audition op het scherm Category Search.**

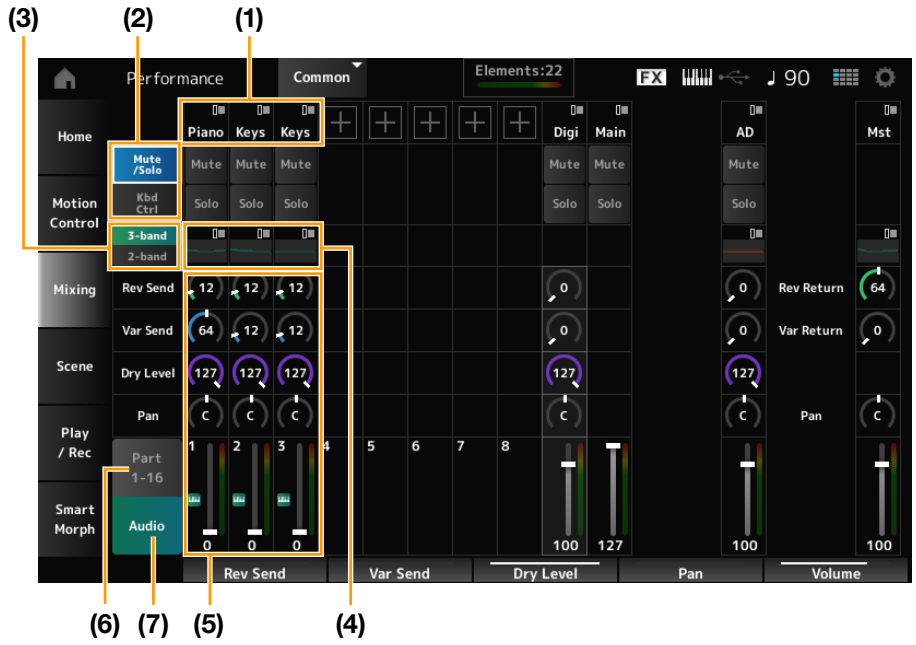
Algemene functies gebruiken voor de gehele performance

Er zijn andere functies voor het aanpassen van de balans tussen partijen binnen de performance of voor het snel overschakelen naar verschillende groepen instellingen die vooraf voor de knoppen zijn geregistreerd.

Mengen

Met de Mix-functie kunt u de balans tussen de partijen aanpassen.
U kunt de instellingen voor elke partij controleren, zoals Pan, Volume en EQ, en de parameters aanpassen.

Beschrijving van het scherm



(1) Hoofdcategorie voor elke partij

(2) Van weergave wisselen voor Solo, Mute en Kbd Ctrl

(3) Wisselen tussen 3-band EQ en 2-band EQ

(4) EQ-instellingen voor elke partij

(5) Parameters voor elke partij

(6) Overschakelen naar weergave voor 16 partijen

(7) Overschakelen naar weergave van audiopartij (partijen 9 tot en met 16 verborgen)

U kunt de volgende audioparameters instellen voor een audiopartij.

- AD-partij: Audio-ingang van de A/D INPUT-aansluitingen
- Digitale partij: Audio-ingang van de USB [TO HOST]-aansluiting

  * Verwijst naar de audio die is ingesteld op Digital L/R in audiokanalen

Procedure

1. Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)] en tik op Mixing.

Het scherm Mixing wordt weergegeven.

2. Selecteer een parameter.

Selecteer een parameter met behulp van de PART-knoppen of cursorknoppen of tik op de pictogrammen en knoppen op het scherm.

3. Wijzig de waarde met behulp van de datadraaiknop of de relevante Display-knop.

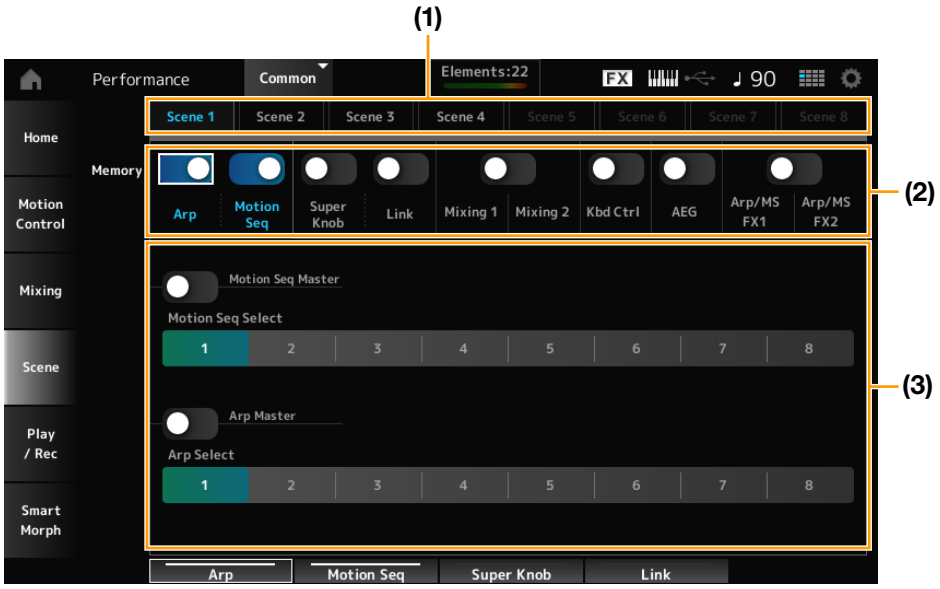
OPMERKING

Als u de waarde heel nauwkeurig wilt aanpassen, drukt u op de knop [EDIT/] terwijl het scherm Mixing wordt weergegeven, om het scherm Edit te openen.

Scene

De scène is een 'momentopname' van verschillende instellingen, zoals het arpeggiotype, het Motion Sequence-type en de partijparameters. Door verschillende scènes te registreren onder elk van de acht SCENE-knoppen, kunt u de SCENE-knoppen gebruiken om verschillende instellingen onmiddellijk op te roepen.
Dit zou bijvoorbeeld handig zijn als u alleen de typen arpeggio en motion sequence wilt wijzigen, zonder de performance te wijzigen, om de voortgang van een song te volgen of om een ander aspect van een performance naar voren te brengen.

Beschrijving van het scherm



(1) Tabblad Scene

(2) Geheugenschakelaar

(3) Instellingen voor het tabblad

Als de Memorize switch (geheugenschakelaar) op On staat, verschijnen de parameters voor de functie op het scherm.

Procedure

1. Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)] en tik op Scene.

Het scherm Scene wordt weergegeven.

2. Stel Scene 1–8 in.

De functies waarvoor de geheugenschakelaar (Memory) is ingesteld op On, worden geregistreerd onder de geselecteerde SCENE-knop.
De zojuist ingestelde Scene wordt nu actief als u op de juiste SCENE-knop drukt.

3. Druk op de knop [STORE] om de performance op te slaan.

LET OP

Zorg ervoor dat u de scène-instellingen die u zojuist hebt bewerkt, opslaat (Store) voordat u naar een andere performance overschakelt of het instrument uitschakelt. Als u de opslagbewerking niet uitvoert, gaan de scène-instellingen verloren.

OPMERKING

Als een parameter die op de SCENE-knop kan worden geregistreerd al aan een knop of schuifregelaar is toegewezen, verplaatst u deze. U kunt de instellingen vervolgens registreren op een knop door de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en een van de SCENE-knoppen in te drukken.
Daarna drukt u op de knop [STORE] om de scène-instellingen in de performance op te slaan.

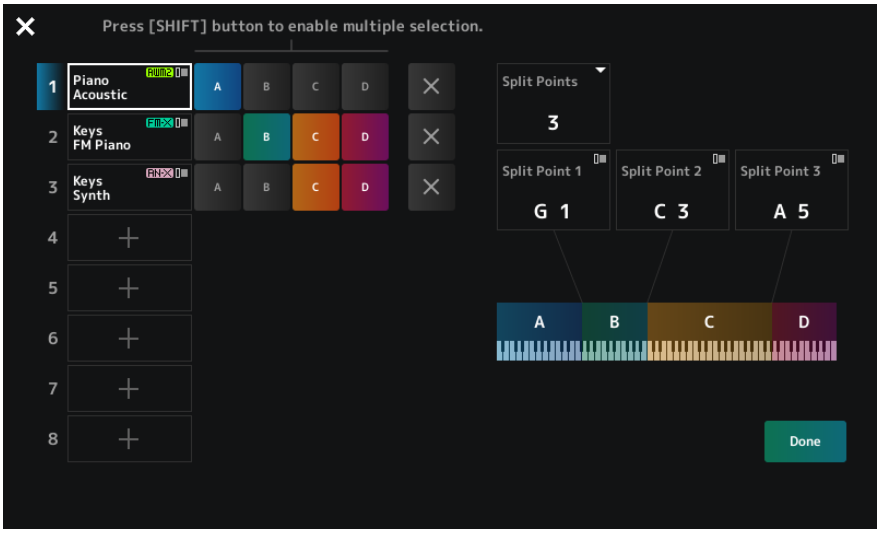
De instellingen bewerken

Split en Layer gebruiken

Wat is Split?
Met deze instelling wordt het volledige toetsenbord in meerdere groepen verdeeld en wordt aan elke groep een partij toegewezen. Op dit instrument kunt u het splitpunt en toetsbereik voor elke groep opgeven.

Wat is Layer?
Met deze instelling kunt u meerdere partijen op elkaar combineren en tegelijkertijd afspelen. Door twee of meer partijen aan dezelfde groep toe te wijzen, kunt u een combinatie van meerdere tonen spelen.

Split Job-scherm



Raadpleeg Split Job voor een beschrijving van elk item op het scherm.

Instellingsprocedure voor Split

1. **Druk op de [SPLIT] knop.**
   Het scherm Split Job voor de performance wordt weergegeven.

2. **Door op de items op het scherm te tikken om het nummer en de positie voor het splitpunt op te geven, kunt u het toetsenbereik voor elke groep instellen.**
   Tik op de groepknoppen terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om een enkele partij aan meerdere groepen toe te wijzen.

3. **Druk op de knop [EXIT] of tik op Done op het scherm om de instellingen te bevestigen.**
   Als u op [×] (Sluiten) linksboven tikt, wordt de instelling geannuleerd.

Instellingsprocedure voor notenbereik

1. **Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en druk op de knop [SPLIT].**
   De Part - Note-weergave wordt weergegeven op het scherm Performance.

2. **Gebruik het toetsenbord of de datadraaiknop om het notenbereik voor elke partij te wijzigen.**

Procedure voor bewerken

1. Selecteer een performance.

2. Verplaats de cursor op scherm Performance naar de gewenste performancenaam of partij die u wilt bewerken.

3. Druk op de knop [EDIT/] of tik op Edit in het contextmenu.

Het scherm Common Edit verschijnt als de cursor op de performancenaam staat.
Het Part Edit-scherm voor de soundengine verschijnt als de cursor op de partij staat.

OPMERKING

U kunt de te bewerken parameter wijzigen door het scherm Common Edit te openen op het scherm Edit en het gewenste item te selecteren op de navigatiebalk.

4. Selecteer een tabblad op de eerste en tweede rij om het scherm te openen.

Het wordt aanbevolen om de instellingen op elk tabblad van boven naar beneden te wijzigen.

Bijvoorbeeld: Normale partij (AWM2)



5. Bewerk de instellingen door de parameters rechts van de tabbladen te wijzigen.

6. Ga indien nodig verder met het bewerken van de parameters op verschillende tabbladen.

Het te bewerken doel wordt weergegeven op de navigatiebalk.
Selecteer Common om de instellingen voor de hele performance te bewerken.
Selecteer Part Common om de instellingen voor de hele partij te bewerken.
Als u gedetailleerde instellingen wilt bekijken, selecteert u een van de volgende opties: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise en C0–C6.

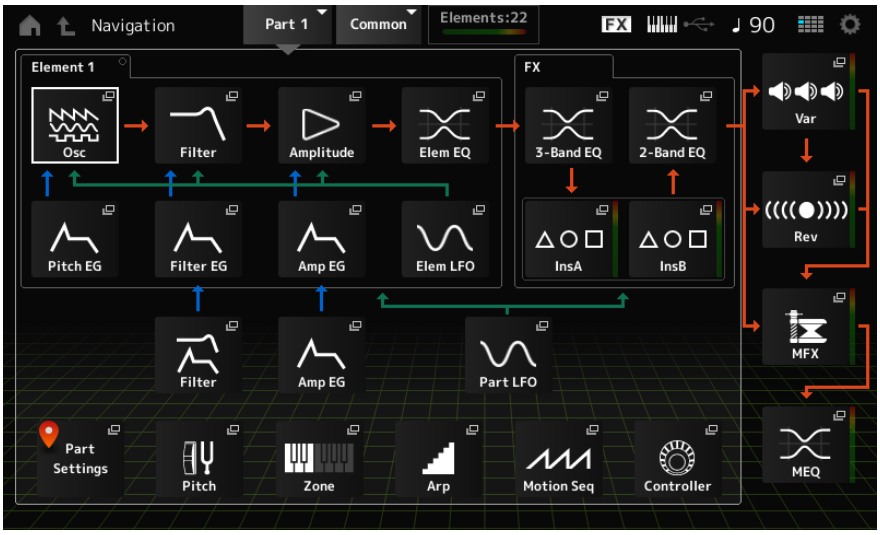


7. Als u klaar bent met bewerken, drukt u op de knop [STORE] om de performance op te slaan.

Het scherm Navigation gebruiken

1. Druk op de knop [NAVIGATION].

Het scherm NAVIGATION verschijnt.



Als u tijdens het bewerken op de knop [NAVIGATION] drukt, wordt het huidige locatiepictogram ( ) opgeroepen.

2. Selecteer het item om te bewerken.

Selecteer Part Common om de instellingen voor de hele partij te bewerken.

Als u gedetailleerde instellingen wilt bekijken, selecteert u een van de volgende opties: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise en C0–C6.

3. Selecteer het pictogram voor de parameter die u wilt bewerken.

Gebruik de cursorknoppen om de cursor te verplaatsen en druk op de knop [ENTER]. Of tik op het pictogram op het scherm.

4. Selecteer het pictogram voor de instelling die u wilt bewerken.

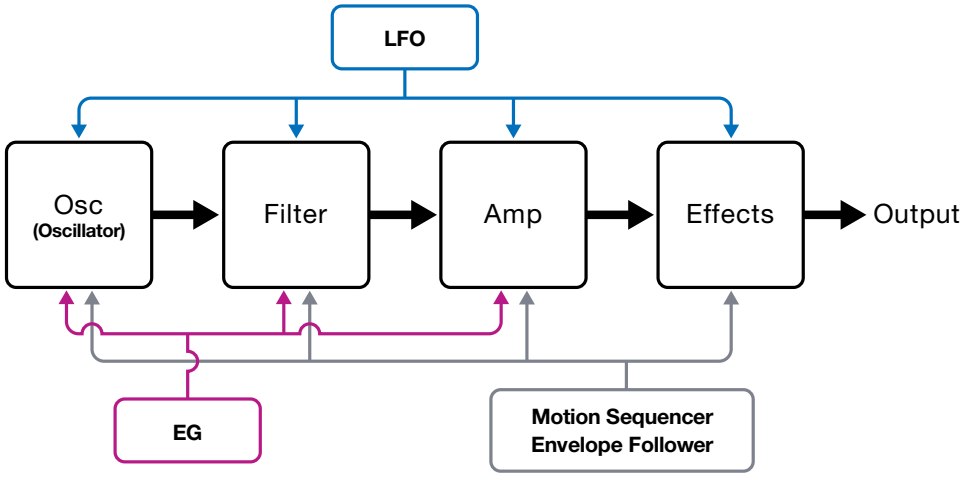
5. Wijzig de parameters die op het scherm worden weergegeven.

6. Sla de performance op.

Toonveranderingen creëren

Voor het creëren van toonveranderingen kunt u oscillators, filters, EG's (of envelopgeneratoren), LFO's (of laagfrequente oscillatoren) en effecten gebruiken. Door deze parameters te wijzigen, kunt u de helderheid, resonantie of andere timbrekwaliteiten van het geluid wijzigen.
De gedetailleerde instellingen variëren afhankelijk van de soundengine, maar de algemene instellingen zijn als volgt:

Oscillatoren (Osc)	Creëert een golfvorm
Toonhoogte (Pitch)	Regelt de toonhoogte
Filters (Filter)	Regelt de afsnijfrequentie
EG	Bepaalt hoe het geluid binnen een tijdsbestek verandert
LFO	Bepaalt de cyclische verandering van het geluid
Motion Sequencer	Creëert complexe veranderingen in het geluid binnen een tijdsbestek
Effecten (Effects)	Verwerkt het geluid



Effectconfiguratie

System Effect
Dit effect wordt toegepast op partijen van alle van de performance.
De systeemeffectbestanden bevatten twee typen: Variation en Reverb. Je kunt ook Reverb toevoegen aan het uitvoergeluid van de Variation (Variation to Reverb).

Insertion Effect (invoegeffect)
Dit effect wordt op elke partij toegepast.

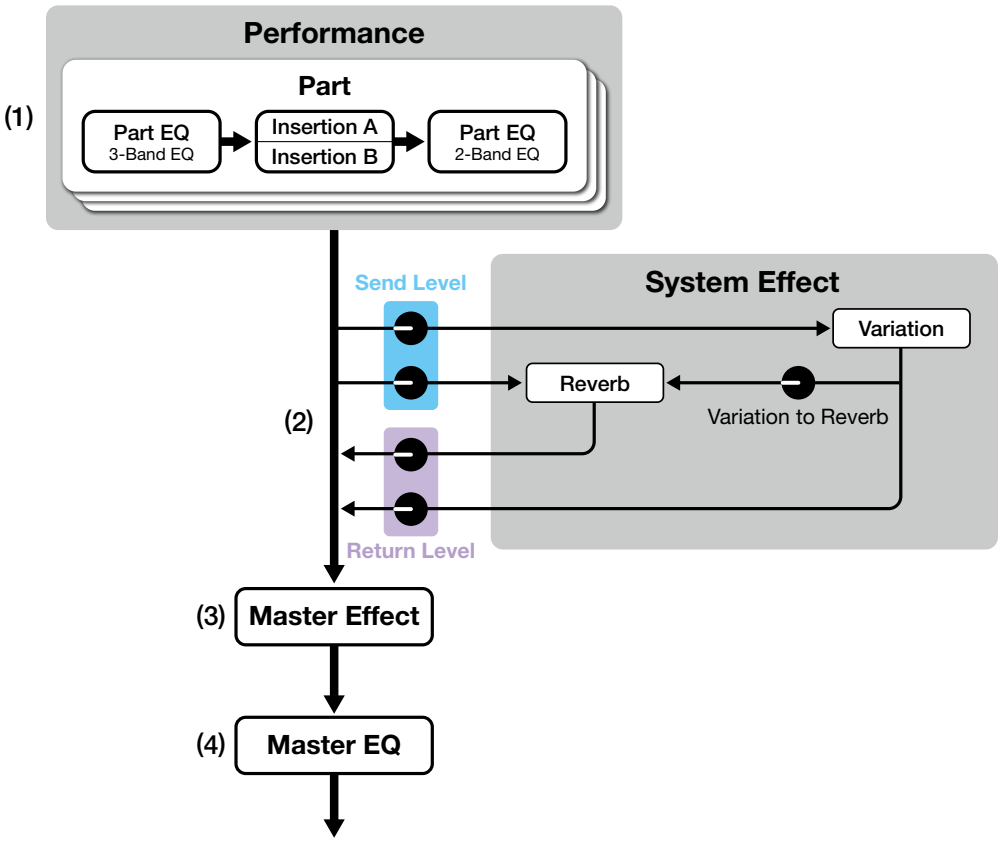
Mastereffect
Dit effect wordt toegepast op totaalgeluid in de uiteindelijke uitvoer.

Part EQ
Een 3-bands en 2-bands equalizer die op elke partij wordt toegepast.
De partij-EQ kan voor of na het invoegeffect worden toegepast.

Master EQ
Een 5-bands equalizer die wordt toegepast op de totaalgeluid bij de uiteindelijke uitvoer.

Effectverbindingen en instellingen

Maak verbinding zoals hieronder weergegeven in schema en stel elke verbinding in met behulp van de methode (1) tot en met (4).



(1) De partij-EQ en het invoegeffect instellen

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Ins A
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Ins B
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → 3-band EQ
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → 2-band EQ

(2) De Variation en Reverb instellen

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing
[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Variation
[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Reverb

(3) Het Master-effect instellen

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Master FX

(4) De Master EQ instellen

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Master EQ

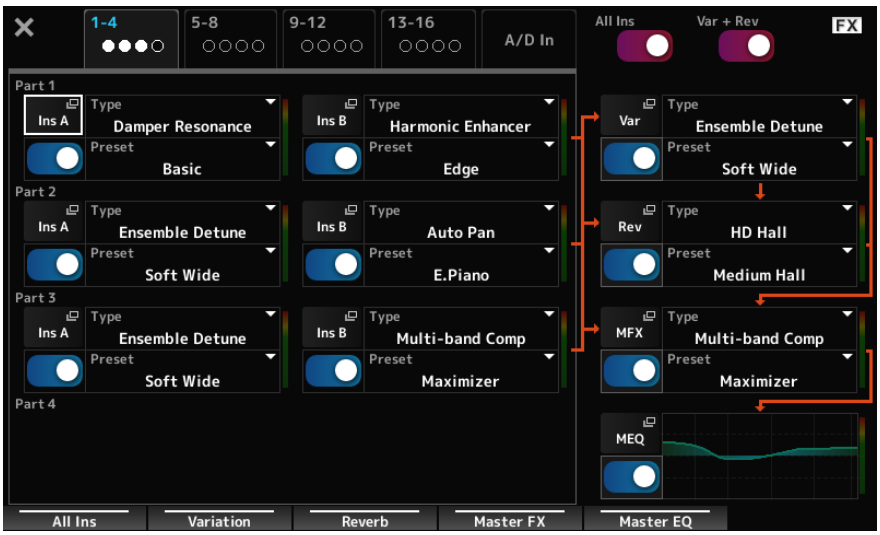
OPMERKING

Stel het effect voor het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT-aansluitingen als volgt in: [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Audio In.

Zie de effecttypen voor informatie over de effectcategorie en effecttypen. Zie de effectparameters voor informatie over de effectparameters.
Zie de Data List voor meer informatie over het voorinstellingsprogramma voor elk effecttype.

De effectinstellingen wijzigen

Als u op de [NAVIGATION]-knop drukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, verschijnt het scherm FX Overview en ziet u een overzicht van de effectinstellingen. Tik op de knoppen op de effectnamen zoals Ins A and Var om het scherm Edit te openen.



Arpeggio gebruiken

Arpeggio is een functie waarmee u automatisch ritmepatronen en akkoordbegeleidingen kunt afspelen door simpelweg op toetsen te drukken.
Hiermee beschikt u niet alleen over inspiratie en complete ritmische passages voor uw live optredens, u beschikt tevens over volledig gevormde instrumentale achtergrondpartijen van verschillende muziekgenres waarmee u eenvoudiger songs kunt maken.

Kenmerken van de arpeggiofunctie van dit instrument

Met dit instrument kunt u voor elke partij maximaal acht arpeggiotypen instellen en arpeggio's van acht partijen gelijktijdig afspelen.
U kunt ook het bereik van de sleutels instellen die worden gebruikt voor het afspelen van het arpeggio (Note Limit) en de boven- en ondergrenzen van de toetsdruk (Velocity Limit).

Met de arpeggiofunctie kunt u accentfrasen spelen (de sequencefrase die alleen wordt gespeeld als het toetsenbord met een hogere aanslagsnelheid wordt bespeeld dan de opgegeven waarde) of effectgeluiden zoals fretruis op een gitaar met behulp van de Random SFX-functie.
U kunt zoeken naar de vooraf ingestelde arpeggio's die deze geluiden bevatten op het scherm Arp Category Search. Door Accent (Accentfrase) of Random SFX in Attribute op te geven, worden de arpeggio's die overeenkomen beperkt.

Arpeggio in- en uitschakelen

Druk op de knop [ARP] op het bovenpaneel om het afspelen van arpeggio in of uit te schakelen.

Arpeggio wijzigen met behulp van de knoppen

Selecteer ARP/MSEQ met de knop [QUICK EDIT] en gebruik knoppen 1 en 2 om de manier waarop arpeggio klinkt te veranderen.
Wijzig het geluid door aan de knoppen te draaien en naar het afspelen van de arpeggio te luisteren.
Voor details over de effecten van knoppen 1 en 2, zie Arp/MS → Arp Common op het scherm Common Edit.

De manier wijzigen waarop het afspelen van arpeggio's wordt in- of uitgeschakeld

U kunt de arpeggio-afspeelmethode vrij aanpassen, van een instelling waarbij het arpeggio alleen wordt afgespeeld zolang u de toets ingedrukt houdt, tot een instelling waarbij het arpeggio doorgaat nadat u de toets loslaat, enz. Volg de onderstaande stappen om deze instelling te wijzigen:

Hold

[EDIT/]-knop → Part-selectie → Common → Arpeggio → Common

Trigger Mode

[EDIT/]-knop → Part-selectie → Common → Arpeggio → Advanced

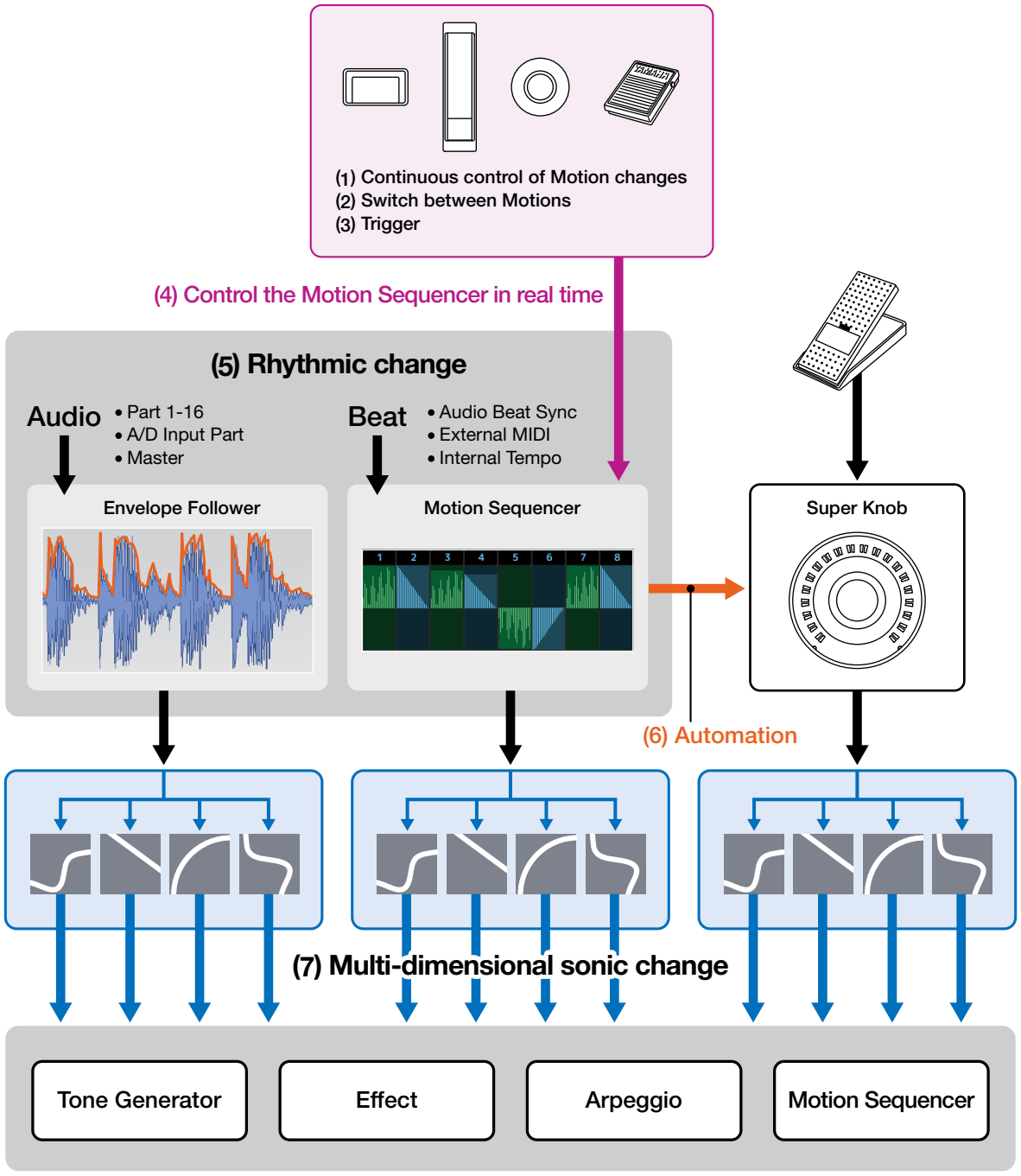
Setting	Hold	Trigger Mode
Wordt alleen afgespeeld terwijl een toets wordt ingedrukt	Off	Gate
Het afspelen gaat door nadat de vinger van de toets is gehaald	On	Gate
Elke keer dat u op de toets drukt, wordt het afspelen in- of uitgeschakeld	Ongeacht of On/Off	Toggle

OPMERKING

Wanneer Arp Master en Arp Part zijn ingeschakeld, zet u de knop [KEYBOARD HOLD] op het bovenpaneel aan om hetzelfde effect te bereiken als wanneer Hold is On is ingeschakeld.

Motion Control gebruiken

Met de Motion Control-functie kunt u in real time Motion (ritmische en dynamische geluidsveranderingen) creëren, zodat u compleet nieuwe manieren van expressie kunt vinden.
Met deze functie kunt u de instellingen vooraf maken, zodat u de parameters kunt wijzigen zonder de pedalen of wielen daadwerkelijk te bedienen.
Hierdoor kunt u dramatische en krachtige expressieve veranderingen creëren die het ritme van uw muziek volgen.



(1) Voortdurende aansturing van Motion-veranderingen

(2) Schakel tussen Motions

(3) Trigger

(4) De Motion Sequencer in real-time aansturen

(5) Ritmische verandering

(6) Automatisering

(7) Multidimensionale geluidswisseling

Setting Motion instellen

Motion Control kan worden ingesteld door de Source voor de regelaar in te stellen, evenals het Destination en Parameter in het scherm Control Assign.

Het scherm Control Assign openen

[PERFORMANCE (HOME)] → Tik op Common → [EDIT/⟲] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecteer Part → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign

Instellen op Super Knob

Stel de Display Filter in op SuperKnob en selecteer de Source (AsgnKnob 1–8), Destination, enz.

Instellen op Motion Sequence

Voor Motion Sequence stelt u de Source in op een Motion Sequence-lane van 1 tot 4.

Instellen op Envelope Follower

Stel de Source in op EnvFollow.

De Super Knob-instellingen aanpassen

Door de Super Knob te gebruiken, kunt u tegelijkertijd de waarden Assign 1–8 besturen die zijn toegewezen aan knoppen 1 t/m 8 die voor alle partijen gemeenschappelijk zijn.
Door de Super Knob en de Motion Sequencer te combineren, kunt u complexere geluidsveranderingen bereiken.

De Super Knob bedienen vanaf de pedalen

U kunt de Super Knob bedienen via de afzonderlijk verkrijgbare voetregelaar (FC7) die is aangesloten op dit instrument.

1. Sluit de voetregelaar (FC7) aan op de FOOT CONTROLLER-aansluiting [1] of [2].

2. Open het scherm vanuit: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Control → Control Number.

3. Selecteer SuperKnob voor Foot Ctrl1 of Foot Ctrl2, afhankelijk van de aansluiting waarop u de voetregelaar (FC7) hebt aangesloten.



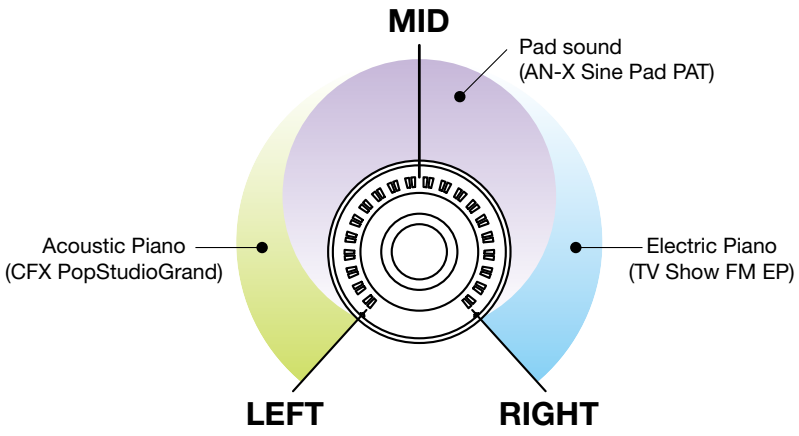
4. Sluit het scherm om de instelling te voltooien.

Voorbeeld van een instelling voor de Super Knob

De Super Knob-instellingen kunnen worden aangepast.
U kunt twee of drie vaste waarden instellen voor het gebruik van de Super Knob voor het morphen (transformeren) van geluiden. Met drie vaste waarden kunt u de mediaanwaarde instellen.

Een voorbeeld van morphen met behulp van drie vaste waarden

Hier leggen we uit hoe u morph-effecten kunt toevoegen aan het gelaagde geluid dat is gemaakt met drie vooraf ingestelde performances (akoestische piano, padgeluid en elektrische piano). Daarnaast leggen we uit hoe u een morphingeffect kunt toevoegen terwijl u de originele instellingen voor deze performances behoudt.



1. Selecteer geluiden voor partijen 1 t/m 3.

1-1. Druk op de knop [CATEGORY] en selecteer CFX PopStudioGrand.

1-2. Tik in het -scherm Home screen, tap the [+] op het pictogram [+] bij Part 2 om het scherm Part Category Search te openen en selecteer AN-X Sine Pad PAT.

1-3. Tik in het -scherm Home screen, tap the [+] op het pictogram [+] bij Part 3 om het scherm Part Category Search te openen en selecteer TV Show FM EP.

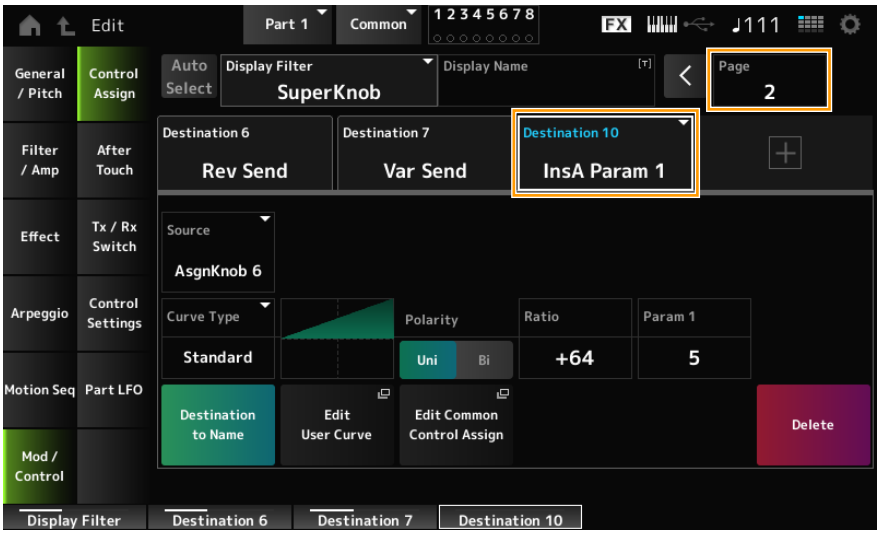
2. Stel de parameters voor partij 1 in.

2-1. Selecteer Part 1.

2-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt om het scherm Control View te openen.

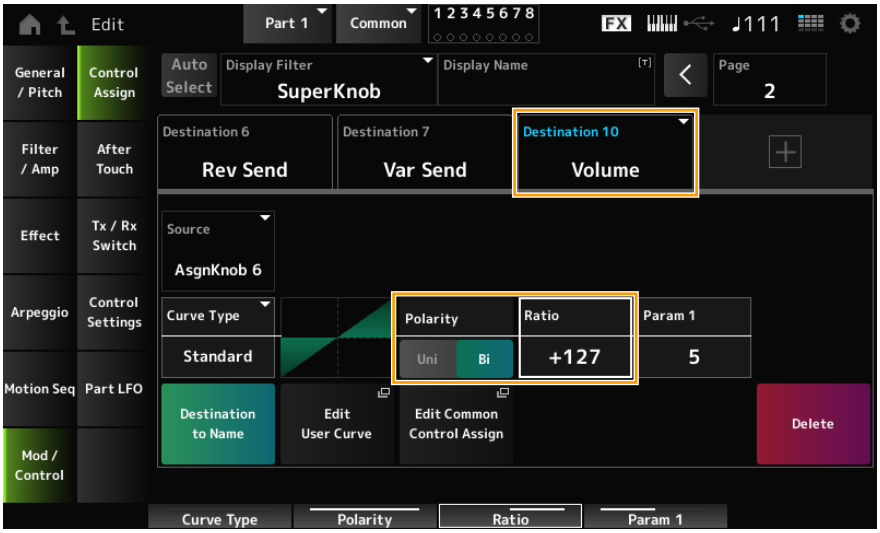
2-3. Draai aan de Super Knob om het scherm Control Assign te openen.

2-4. Ga naar Page 2 en tik op het [+] pictogram om Destination 10 toe te voegen.



2-5. Tik op het tabblad Destination 10 en selecteer Volume bij Part Param.

2-6. Stel Polarity (Curve Polarity) in op Bi en stel Ratio (Curve Ratio) in op +127.



3. Stel de parameters voor partij 2 in.

3-1. Selecteer Part 2.

3-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Super Knob. Het scherm Part 2 Control Assign wordt geopend.

3-3. Tik op het pictogram [+] om Destination 8 toe te voegen.

3-4. Tik op het tabblad Destination 8 en selecteer Volume bij Part Param.

3-5. Stel Polarity (Curve Polarity) in op Bi en stel Ratio (Curve Ratio) in op +127.

4. Stel de parameters voor partij 3 in.

4-1. Selecteer Part 3.

4-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Super Knob. Het scherm Part 3 Control Assign wordt geopend.

4-3. Tik op het pictogram [+] om Destination 8 toe te voegen.

4-4. Tik op het tabblad Destination 8 en selecteer Volume bij Part Param.

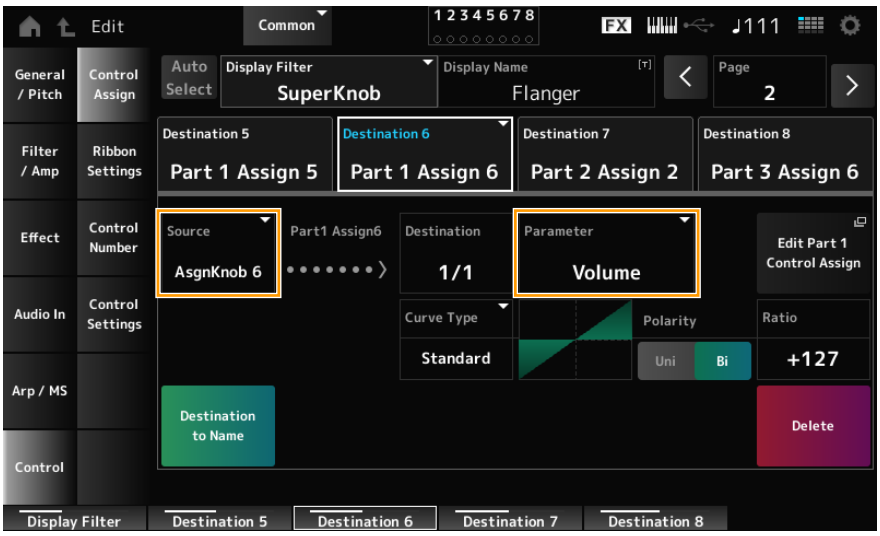
4-5. Stel Polarity (Curve Polarity) in op Bi en stel Ratio (Curve Ratio) in op +127.

5. Controleer of de parameters voor partijen 1 tot en met 3 zijn ingesteld op Common Assignable Knob.

5-1. Druk op de knop [COMMON].

5-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Super Knob. Het scherm Common Control Assign wordt geopend.

5-3. Tik op elk van de tabbladen Destination 6 t/m 8 om te controleren of de Source respectievelijk is ingesteld op AsgnKnob 6 t/m 8 en de Destination Parameter is ingesteld op Part 1 t/m 3 Volume.



6. Stel de LEFT-positie in op de Super Knob.

Dit creëert de instellingen voor de Super Knob wanneer deze helemaal naar links wordt gedraaid.

6-1. Druk op de knop [KNOB POSITION LEFT].

6-2. Zorg ervoor dat COMMON is geselecteerd voor Part Select en druk vervolgens op de knop [ASSIGN]. Zorg ervoor dat de knoppen op 5 tot en met 8 staan.

6-3. Om alleen de CFX PopStudioGrand op partij 1 op geluid te zetten, draait u knop 6 (Assign6) helemaal naar rechts (tot de maximale waarde) en knop 7 (Assign7) en knop 8 (Assign8) helemaal naar links (tot de minimumwaarde).

6-4. Sla de instellingen op door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de KNOB POSITION [LEFT]-knop te drukken.

7. Stel de RIGHT-positie in op de Super Knob.

Dit creëert de instellingen voor de Super Knob wanneer deze helemaal naar rechts wordt gedraaid.

7-1. Druk op de knop [KNOB POSITION RIGHT].

7-2. Om alleen de TV Show FM EP op partij 3 op geluid te zetten, draait u knop 8 (Assign8) helemaal naar rechts (tot de maximale waarde) en knop 6 (Assign6) en knop 7 (Assign7) helemaal naar links (tot de minimumwaarde).

7-3. Sla de instellingen op door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de KNOB POSITION [RIGHT]-knop te drukken.

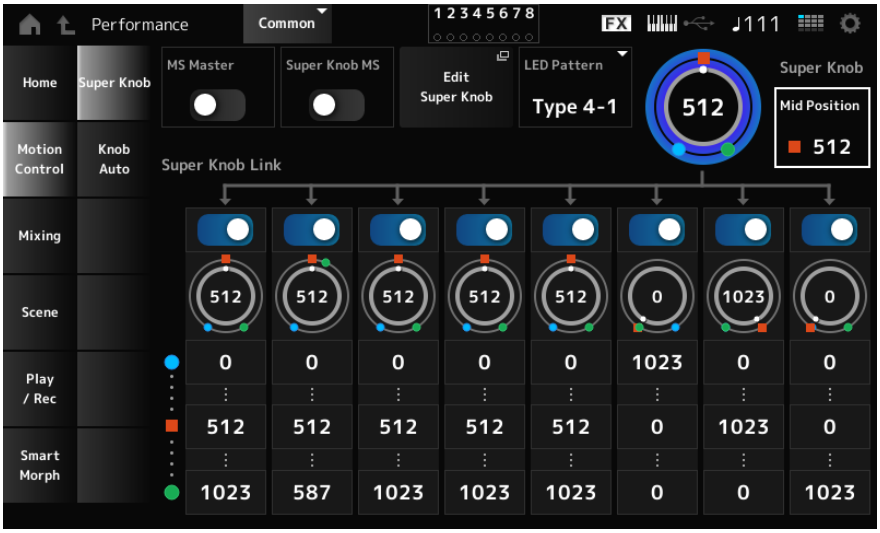
8. Stel de MID-positie in op de Super Knob.

Schakel de MID-positie in en draai vervolgens aan de Super Knob om de waarde voor de middenpositie in te stellen.

8-1. Druk op de knop [NAVIGATION] om het scherm NAVIGATION te openen.

8-2. Tik op Super Knob en open het scherm voor de Super Knob-instellingen.

8-3. Stel de waarde 512 in voor de Mid Position.



8-4. Druk op de knop [KNOB POSITION MID].

8-5. Om alleen de AN-X Sine Pad PAT op partij 2 op geluid te zetten, draait u knop 7 (Assign7) helemaal naar rechts (tot de maximale waarde) en knop 6 (Assign6) en knop 8 (Assign8) helemaal naar links (tot de minimumwaarde).

8-6. Sla de instellingen op door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de KNOB POSITION [MID]-knop te drukken.

De hoofdinstelling is nu voltooid.

9. Maak fijne aanpassingen.

Pas de Curve Type, Ratio en Param voor elke partij, en LEFT, RIGHT en MID voor de KNOB POSITION aan, indien gewenst.

Motion Sequencer gebruiken

Met de Motion Sequencer-functie kunt u geluidsveranderingen creëren door parametertijden te regelen op basis van een sequence die u van tevoren hebt gemaakt. Hiermee kunt u ritmische veranderingen instellen die synchroon lopen met het tempo van de performance, het arpeggio of de ritmes die worden ingevoerd vanaf het aangesloten apparaat, en om dergelijke veranderingen interactief en in real time te besturen, afhankelijk van de voortgang van de song.

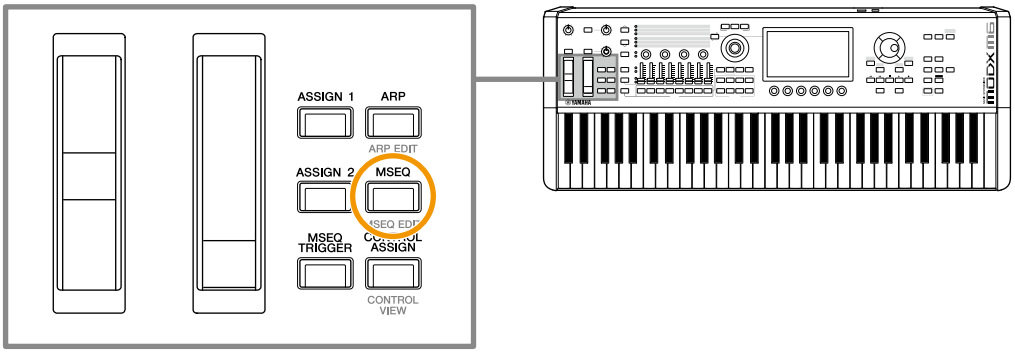
U kunt maximaal vier lanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance. U kunt maximaal acht sequencepatronen per lane instellen. Net als bij arpeggio's kunt u de Velocity Limit en de afspeelmethode van de sequence, het aantal stappen, enz. instellen voor het afspelen van de sequence.

De parameters voor elke lane instellen:

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

Motion Sequencer in- of uitschakelen

Druk op de knop [MSEQ] op het bovenpaneel om de functie Motion Sequencer in/uit te schakelen.



Motion Sequencer wijzigen met behulp van de knoppen

Selecteer ARP/MSEQ met de knop [QUICK EDIT] om met knoppen 3 en 4 Motion Sequencer te wijzigen.
Wijzig de Motion Sequencer-instellingen door aan de knoppen te draaien en naar het afspelen van de Motion Sequencer te luisteren.
Voor details over de effecten van knoppen 3 en 4, zie Arp/MS → MS Common op het scherm Common Edit.

De manier wijzigen waarop Motion Sequence wordt geactiveerd

De manier waarop Motion Sequence wordt geactiveerd, kan worden ingesteld met de parameters LaneSw en Trigger.

LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

Setting	Lane Sw	Trigger	Sync
Speelt de Motion Sequence af als u op een toets drukt	On	Off	-
Speelt de Motion Sequencer af als op de knop [MSEQ TRIGGER] wordt gedrukt	On	On	Other than Arp

De Motion Sequence bewerken

Motion Sequence bestaat uit maximaal 16 stappen.
Tik op Edit Sequence om het Motion Sequence-instellingenscherm te openen en elke stap te bewerken.

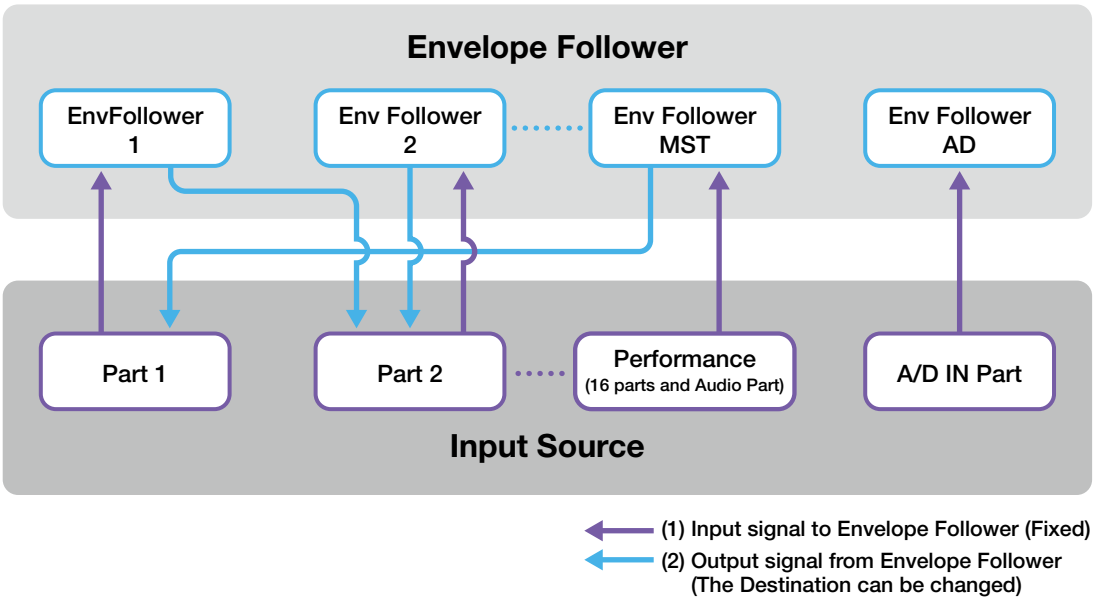
De Envelope Follower gebruiken

Envelope Follower is de functie die de envelop van de golfvorm uit de audio-ingang haalt en wordt gebruikt als regelaar voor het creëren van veranderingen in het geluid. Hiermee is de uitvoer van partijen en de uitvoer van het externe apparaat dat op de A/D INPUT-aansluitingen is aangesloten mogelijk.

U kunt bijvoorbeeld de Envelope Follower van een partij die aan een ritmepatroon is toegewezen, als bron gebruiken om variatie toe te voegen aan een andere partij. Dit is bijvoorbeeld handig als u ducking wilt instellen (het volume van een partij wilt verlagen terwijl een bepaalde andere partij wordt gespeeld).

Elke Envelope Follower heeft zijn eigen invoerbron, zoals EnvFollow 1 voor partij 1, EnvFollow 2 voor partij 2 en EnvFollow AD voor de audiopartij. De uitvoer van elke Envelope Follower kan worden gewijzigd door een andere Source te selecteren in het scherm Control Assign.

U kunt bijvoorbeeld de Envelope Follower voor partij 1 (EnvFollow 1) instellen om wijzigingen in partij 2 aan te brengen. Hoe het geluid wordt gewijzigd door de uitvoer van elke Envelope Follower, kan worden ingesteld in het scherm Control Assign.



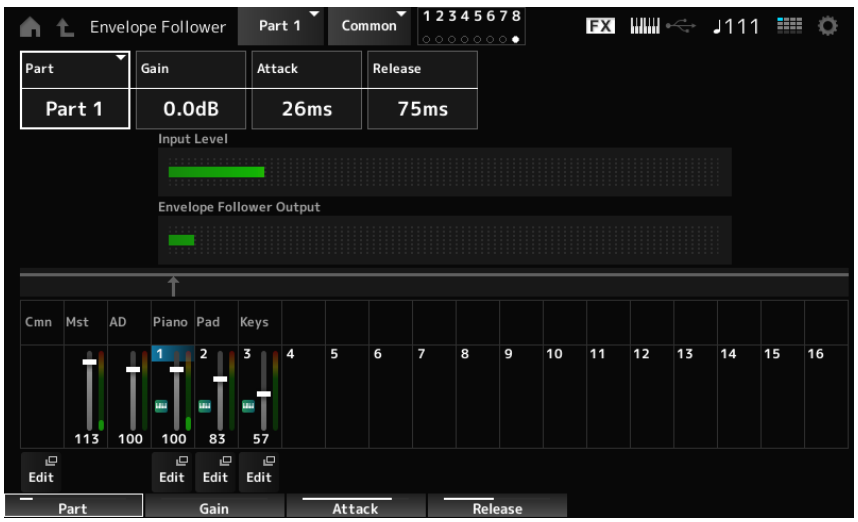
(1) Ingangssignaal naar Envelope Follower **(2) Uitgangssignaal van Envelope Follower**

Instellingen voor de Envelope Follower:

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1–16)



De Envelope Follower instellen vanuit het scherm Rhythm Pattern

U kunt de Envelope Follower instellen in het scherm Rhythm Pattern. Op deze manier hebt u snel toegang tot de Envelope Follower-parameters die vaak voor de ritmepatronen worden gebruikt.

1. Druk op de knop [SONG/PATTERN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt om het scherm Rhythm Pattern te openen.

2. Selecteer een drumgeluid uit de lijst aan de rechterkant van het scherm.

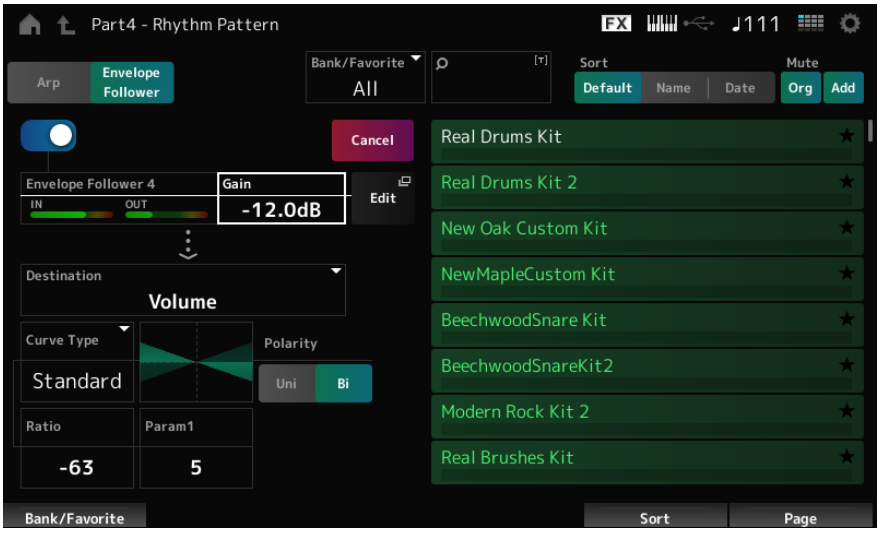
3. Tik op Envelope Follower en zet de schakelaar aan.

U kunt het toetsenbord bespelen om het effect van de Envelope Follower te beluisteren.

4. Pas de instellingen aan.

Voorbeeld van instelling

- Polarity (Curve Polarity): Bi
- Ratio (Curve Ratio): –63
- Gain (Envelope Follower Gain): –12.0 dB



5. Voor fijnere aanpassingen tikt u op Edit het scherm.

Het scherm Envelope Follower Edit wordt geopend.

OPMERKING

- U kunt een nieuwe kit of nieuw arpeggiotype voor het ritmepatroon selecteren door tegelijkertijd de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en op de knop [SONG/PATTERN] te drukken om terug te gaan naar het scherm Rhythm Pattern.
- De instellingen van de Envelope Follower blijven behouden, zelfs nadat de nieuwe kit of het arpeggio voor het ritmepatroon zijn geselecteerd.

Smart Morph gebruiken

Smart Morph is een functie die FM-X- of AN-X-partijen transformeert ('morpht') met behulp van machine learning. Zo kunt u voor partij 1 een nieuw geluid creëren uit meerdere FM-X- of AN-X-partijen die u op het toetsenbord kunt spelen.

Eigenschappen van Smart Morph

De functie Smart Morph analyseert elk geluid dat is toegewezen aan partijen 9 tot en met 16 en tekent één punt per partij op de kaart. Elk punt op de kaart vertegenwoordigt een geluid, en de afstand tussen de punten laat de overeenkomsten tussen deze geluiden zien.

Een nieuwe partij maken (Learn)

De functie Learn genereert automatisch geluiden om de hiaten tussen de punten op de kaart op te vullen. Als u op het punt op de kaart tikt, wordt het geluid voor dat punt geselecteerd voor partij 1. U kunt een nieuwe plaats die u leuk vindt op de kaart vinden en de instellingen ervan opslaan om een nieuwe partij te maken.

Door het punt op de kaart te slepen terwijl u het toetsenbord bespeelt, of door de Super Knob te bewegen met de vooraf toegewezen bewegingen van twee tot acht punten, kunt u geheel nieuwe geluiden creëren.

Bewerkte instellingen opslaan

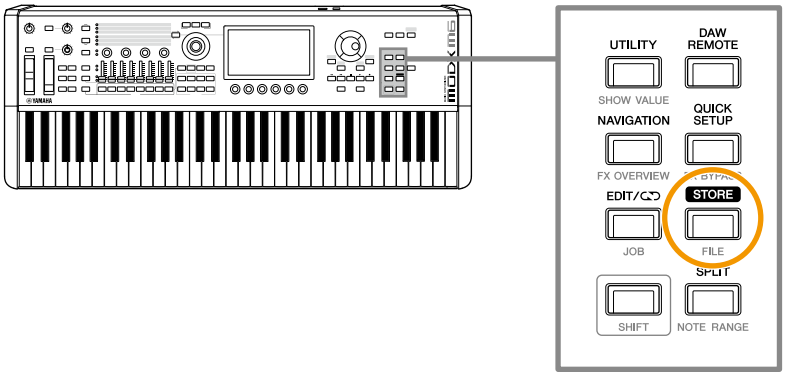
Na het bewerken slaat u de performance die u hebt gemaakt op in het interne geheugen. Het opslaan van de instellingen in het interne geheugen wordt de bewerking 'Store' genoemd.

LET OP

- **Als u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt zonder eerst de performance op te slaan, gaan de instellingen die u aan het bewerken bent verloren.**
- **De bestaande performances in de User Bank zullen verloren gaan als u ze overschrijft. Wanneer u Performances opslaat die u hebt bewerkt, zorg er dan voor dat u bestaande Performances niet overschrijft. Belangrijke instellingen die u hebt gemaakt, moeten worden opgeslagen op een USB-flashstation (Save). Voor de opslagbewerking, zie "Instellingen opslaan op een USB-flashstation als back-upbestand (Save)".**

Een performance opslaan

1. Druk op de knop [STORE].



- Als u een nieuwe performance opslaat, wordt Store As New Performance weergegeven.
- Als de performance al is opgeslagen, worden Overwrite Current Perf. en Store As New Performance weergegeven.

2. Om de performance op te slaan als een nieuwe performance, tikt u op Store As New Performance.

Als u een performance wilt overschrijven die al is opgeslagen, tikt u op Overwrite Current Perf. en tikt u vervolgens op Store (YES).

3. Typ de naam van de performance op het toetsenbordscherm.

Gebruik het toetsenbord dat op het hoofddisplay wordt weergegeven. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

4. Tik op Done wanneer u klaar bent met het invoeren van de naam.

Wanneer de opslagbewerking is voltooid, wordt het scherm Performance op het display weergegeven.

Een Live Set maken

De Live Set-functie is een handige manier om tussen verschillende performances te wisselen, terwijl u bijvoorbeeld nummers op een setlist speelt.
Op dit instrument kunt u eenvoudig een Live Set maken door uw favoriete performance in elke sleuf te registreren.

Een performance registreren in de sleuf

U kunt een performance in de Live Set registreren door de onderstaande procedure te volgen.

LET OP

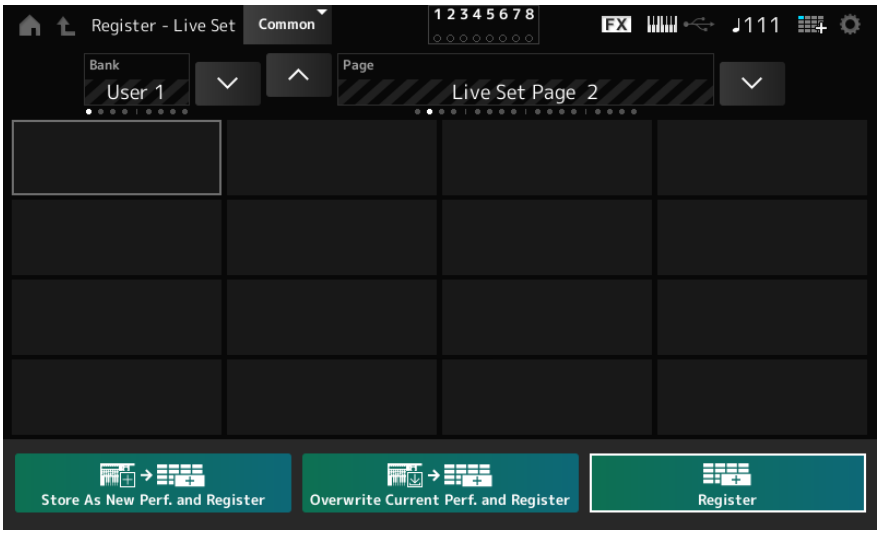
- **Sla de performance die u zojuist hebt bewerkt, op voordat u de performance registreert in de Live Set. Wanneer u echter registreert in de Live Set en Store As New Perf. and Register of Overwrite Current Perf. and Register selecteert, hoeft u de performance niet vooraf op te slaan.**
- **Als u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt zonder eerst de performance op te slaan, gaan de bewerkte instellingen verloren.**

1. Een performance selecteren in het scherm Performance.

Zorg ervoor dat de [LIVE SET] knop aan of half aangezet is.

2. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de knop [LIVE SET] drukt.

Het scherm Live Set Register wordt weergegeven.



3. Tik op de sleuf die u wilt registreren om deze te selecteren.

4. Selecteer een van de beschikbare opslagbewerkingen en druk op de knop [ENTER] of tik eenvoudigweg op uw selectie op het scherm.

Opslagmethode	Beschrijving
Store As New Perf. and Register	Wordt opgeslagen als een nieuwe performance en geregistreerd
Overwrite Current Perf. and Register	De huidige performance wordt overschreven en de nieuwe wordt geregistreerd
Register	Registreert

Wijzig de performancenaam indien nodig. Bevestig de wijzigingen om de performance in de sleuf te registreren.

OPMERKING

Als u een nieuwe performance wilt registreren vóór een reeds geregistreerde sleuf, volgt u de onderstaande stappen.
1. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de sleuf tikt. Er verschijnt een cursor voor de sleuf.
2. Houd de [SHIFT] knop ingedrukt, selecteer de opslagmethode en druk op de knop [ENTER] of tik op het scherm.

Op dit punt wordt de performance die is geregistreerd in de laatste sleuf (rechtsonder) van de Live Set-pagina verwijderd.

Performances uitwisselen die zijn geregistreerd in de sleuven

U kunt de inhoud van sleuven omwisselen.

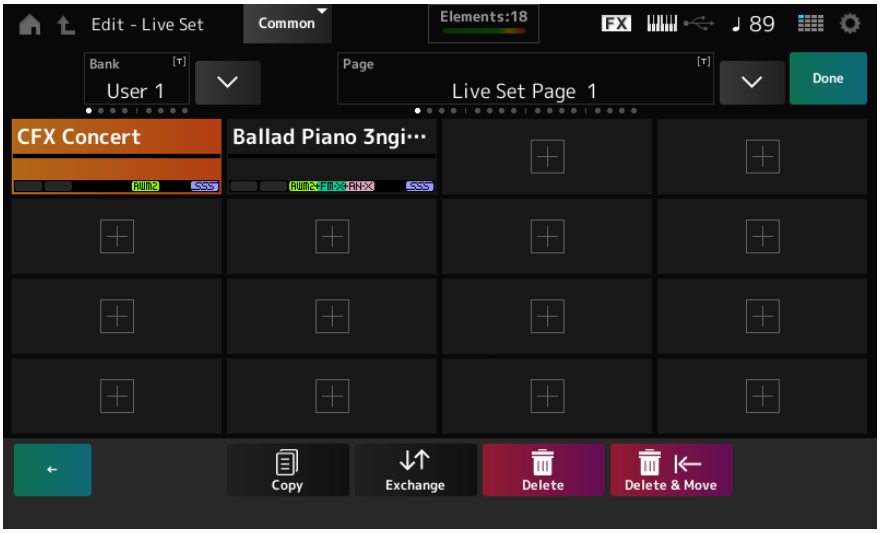
1. Open het scherm vanuit: [LIVE SET] (of Live Set-pictogram) → Gebruikersbank selectie → [EDIT/].

Het scherm Live Set Edit wordt weergegeven.

Wanneer de Live Set-pagina op de Preset bank of Library bank open is, wordt het scherm Live Set Edit niet weergegeven.

2. Tik op Job op het scherm.

Het scherm Jobverschijnt onderaan het scherm.



3. Tik op de sleuf waaruit u de performance wilt verplaatsen en tik op Exchange.

Het scherm Jobverschijnt onderaan het scherm.

4. Tik op de sleuf waar u de performance naartoe wilt verplaatsen.

De performances van de twee sleuven worden omgewisseld.

5. Zodra de uitwisseling is voltooid, tikt u op Done.

OPMERKING

Als u de gehele Bank of de gehele Page wilt kopiëren of omwisselen, houdt u terwijl het scherm Live Set wordt weergegeven tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de knop [EDIT/]. Vervolgens verschijnt het dialoogvenster.

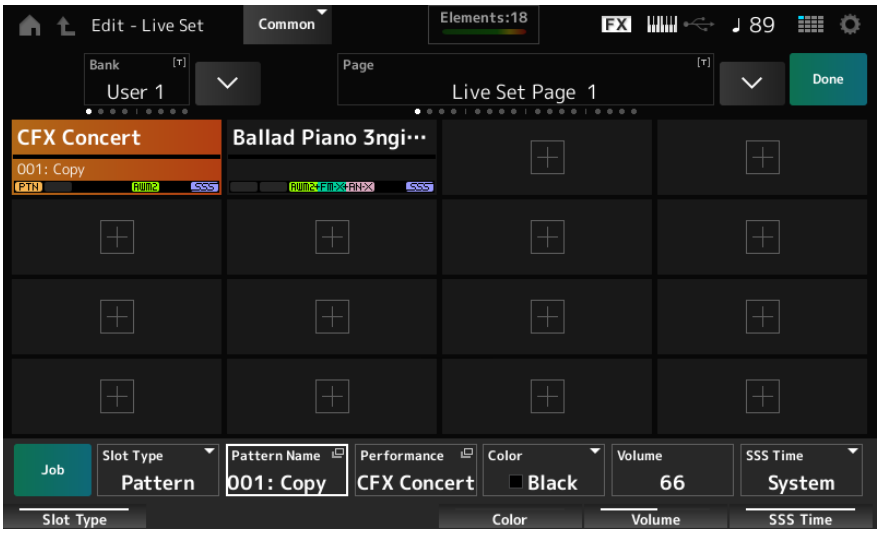
Een patroon, song of audiobestand registreren in de sleuf

U kunt ook patronen, songs of audiobestanden aan Live Set-sleuven toevoegen. Op deze manier kunt u een sleuf selecteren voor het afspelen van een gewenst patroon, song of audiobestand, en vervolgens de performance op het toetsenbord meespelen.

1. Open het scherm vanuit: [LIVE SET] (of Live Set-pictogram) → Gebruikersbank selectie → [EDIT/↻].

Het scherm Live Set Edit wordt weergegeven.

Wanneer de Live Set-pagina op de Preset bank of Library bank open is, wordt het scherm Live Set Edit niet weergegeven.



2. Selecteer een sleuf of tik op [+] op het scherm.

3. Tik op de sleuf die u wilt registreren bij Slot Type.

Slot Type	Type
Perform	Performance
Song	Songs
Audio	Audiobestand
Pattern	Patronen

4. Tik op Pattern Name, Audio Name, enz. om het scherm Load te openen.

5. Selecteer het gewenste patroon of bestand om in de sleuf te registreren.

6. Zodra de instellingen voltooid zijn, tikt u op Done.

OPMERKING

U kunt ook een patroon of song registreren in de Live Set-sleuf door op de knoppen [SHIFT] en [LIVE SET] te drukken op het scherm Pattern of het scherm Song.

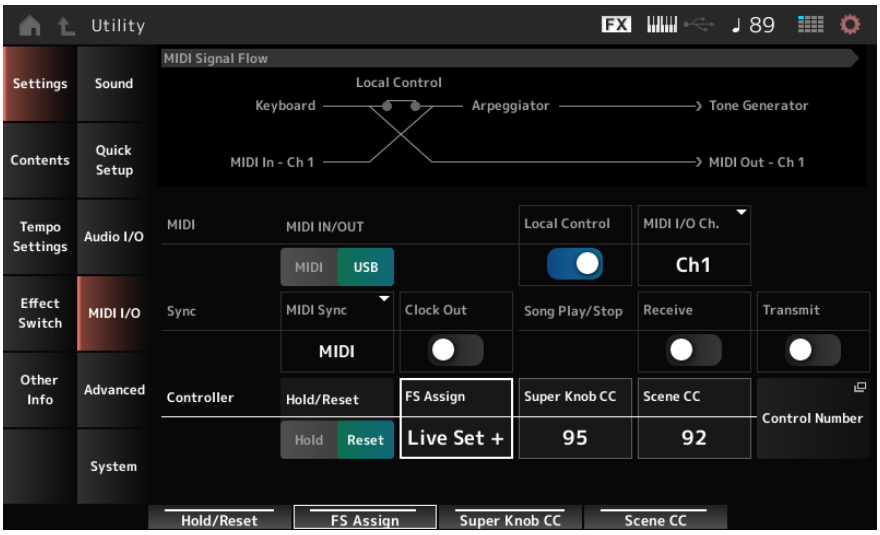
Van sleuf wisselen met de voetschakelaar

U kunt een andere Live Set-sleuf selecteren met behulp van een afzonderlijk verkrijgbare voetschakelaar, zoals de FC4A of FC5.
Volg onderstaande procedure.

1. Sluit een voetschakelaar (FC4A of FC5) aan op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].

2. Open het scherm als volgt: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Het scherm MIDI I/O verschijnt.



3. Stel FS Assign in op Live Set+ of Live Set–.

Met Live Set+ kunt u de volgende Live Set-sleuf in voorwaartse volgorde selecteren.
Met Live Set– kunt u de volgende Live Set-sleuf in omgekeerde volgorde selecteren.

Performances selecteren uit een Live Set

Selecteer performances voor een setlist op het Live Set-scherm.

1. Druk op de knop [LIVE SET] om het scherm te openen.

Het scherm Live Set wordt weergegeven.



2. Schakel indien nodig tussen Bank en Page.

3. Tik op een sleuf om deze te selecteren.

De performance voor de setlist wordt geselecteerd.

Het keyboard bespelen

Zorg ervoor dat u een performance uit de Live Set selecteert voordat u het toetsenbord bespeelt.
Indien gewenst kunt u ook een specifiek patroon, specifieke song of audiobestand afspelen (geregistreerd in een Live Set-sleuf), tegelijk met uw toetsenspel.

Een patroon, song of audiobestand afspelen dat is geregistreerd in de sleuf van de Live Set

U kunt op het toetsenbord meespelen met het patroon, de song of het audiobestand dat in de sleuf is geregistreerd.

OPMERKING

Terwijl de song of het patroon wordt afgespeeld, kunt u de performance niet wijzigen of een andere sleuf selecteren. Als u probeert deze te wijzigen, verschijnt er een foutmelding.

1. **Selecteer een sleuf op het scherm Live Set.**

2. **Druk op de knop [▶] (Afspelen).**

   Het patroon, de song of het audiobestand dat in de geselecteerde sleuf is geregistreerd, wordt vervolgens afgespeeld.

   OPMERKING

   Terwijl het patroon, de song of het audiobestand wordt afgespeeld, wordt door op de knop [▶] (Afspelen) te drukken hetzelfde scherm weergegeven als het patroonscherm, het songscherm of het audioscherm.

3. **Druk op de knop [■] (Stoppen) om het afspelen te stoppen.**

3. Opnemen en afspelen

U kunt dit instrument gebruiken om patronen, songs en audiobestanden op te nemen en af te spelen.
Patronen en songs worden opgenomen in het opslaggebied van het instrument, terwijl audiobestanden worden opgenomen op een aangesloten USB-flashstation.

Terminologie

Patronen

Patronen bestaan uit MIDI-sequencedata, die korte frasen bevatten die zijn opgenomen als MIDI-events. Ze kunnen in een loop worden afgespeeld of worden gebruikt met de scènefunctie. Dit instrument kan maximaal 128 patronen in het geheugengebied opslaan.

Songs

Songs bestaan uit MIDI-sequencedata, die informatie bevatten over de bediening van het toetsenbord en andere regelaars die zijn opgenomen als MIDI-events. Dit instrument kan maximaal 128 songs in het geheugengebied opslaan.

Tracks

Tracks zijn afzonderlijke opslaglocaties voor het opnemen van het toetsenbordspel. Een track bevat de informatie voor één partij.
Er zijn maximaal 16 tracks beschikbaar op dit instrument, zodat u maximaal 16 partijen kunt gebruiken voor opnemen en afspelen.

Patronen opnemen en afspelen

Een melodie op een track opnemen.

Een patroon opnemen

1. Selecteer het gewenste geluid voor opname op Track 1.

2. Druk op de knop [SONG/PATTERN] en tik op Pattern.

Het scherm Pattern wordt weergegeven.

OPMERKING

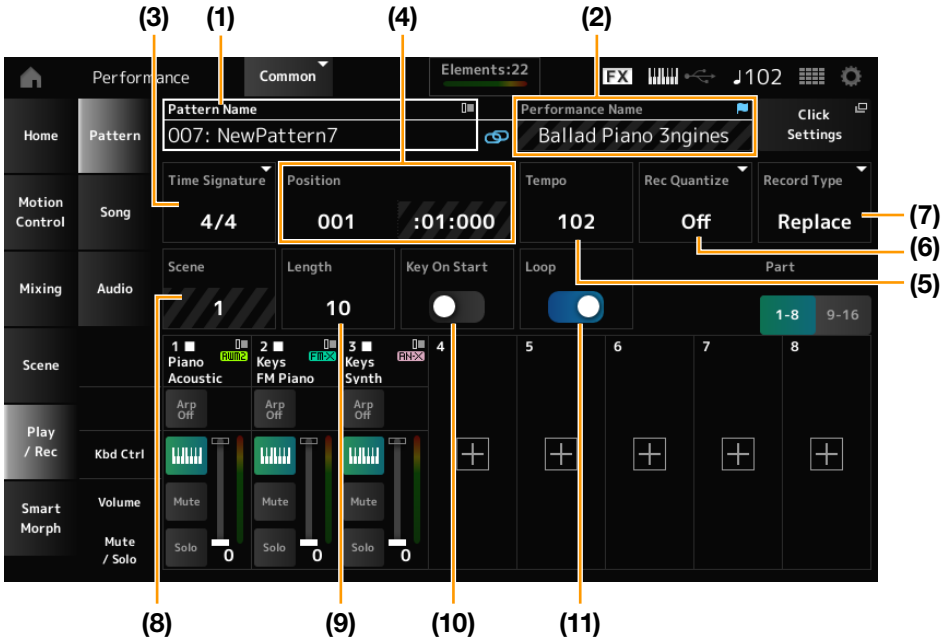
U kunt hetzelfde scherm ook openen via de knop [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern.

3. Wijzig de lengte van de scène (Length), het tempo (Tempo) en andere instellingen indien nodig.

4. Druk op een van de [SCENE]-knoppen om de gewenste scène voor opname te selecteren.

5. Druk op de knop [●] (Opnemen).

Het opnemen wordt in stand-by gezet.



(1) Patroonnaam

(2) Naam van de performance die momenteel is geselecteerd

(3) Maatsoort

(4) Positie voor het starten van de opname en het afspelen

(5) Tempo

(6) Quantize

(7) Opnametypes wisselen (wordt niet weergegeven bij het opnemen van een nieuw patroon)

(8) Scene

(9) Lengte van het patroon

(10) De functie in- of uitschakelen om de opname te starten bij het inschakelen van de toets

(11) De loop-instelling in- of uitschakelen

6. Druk op de knop [▶] (Afspelen) om de opname te starten.

7. Bespeel het keyboard.

Als Loop is ingeschakeld, wordt de frase die u afspeelt tijdens het opnemen, in een loop afgespeeld. Zo kunt u deze op een andere track opnemen en toch de opnamestatus behouden.

OPMERKING

Wanneer u tijdens het opnemen op de knop [●] (Opnemen) drukt, gaat deze knipperen en wordt de repeteermodus ingeschakeld. In deze modus kunt u de opname op een track tijdelijk uitschakelen, terwijl u het afspelen voortzet. Dit is handig als u een geluid wilt uitproberen.

Als u nogmaals op de knop [●] (Record (opnemen)) drukt terwijl u zich in de repeteermodus bevindt, keert u terug naar de opnamemodus.

8. Selecteer het gewenste geluid voor Track 2 en speel op het toetsenbord mee met de frase die u hebt opgenomen op Track 1.

9. Neem indien nodig andere tracks op.

Songs en patronen worden automatisch opgeslagen wanneer ze worden opgenomen.

Als u het tempo of de toon van een song of patroon na het opnemen wilt wijzigen en het vervolgens wilt opslaan, tikt u op Store Pattern&Perf Settings (of Store Song&Perf Settings voor een song) om op te slaan.

OPMERKING

Als u de parameters voor de performance hebt bewerkt, moet u ook de performance opslaan.

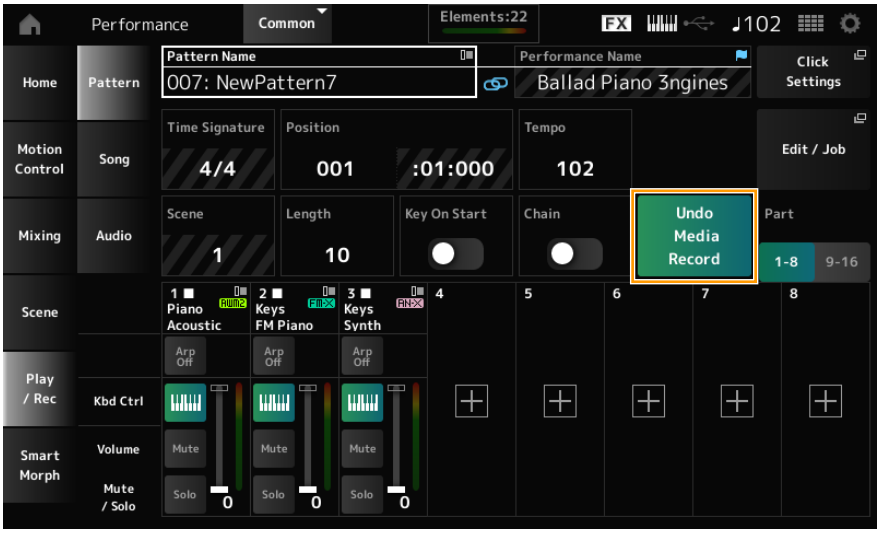
De laatste opnameactie annuleren (Undo, Redo)

Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.

Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door Undo.

Undo Media Record (verschijnt niet als er geen opnames zijn)

Tik hierop om de laatste opnameactie te annuleren en de opname in de oorspronkelijke staat te herstellen.

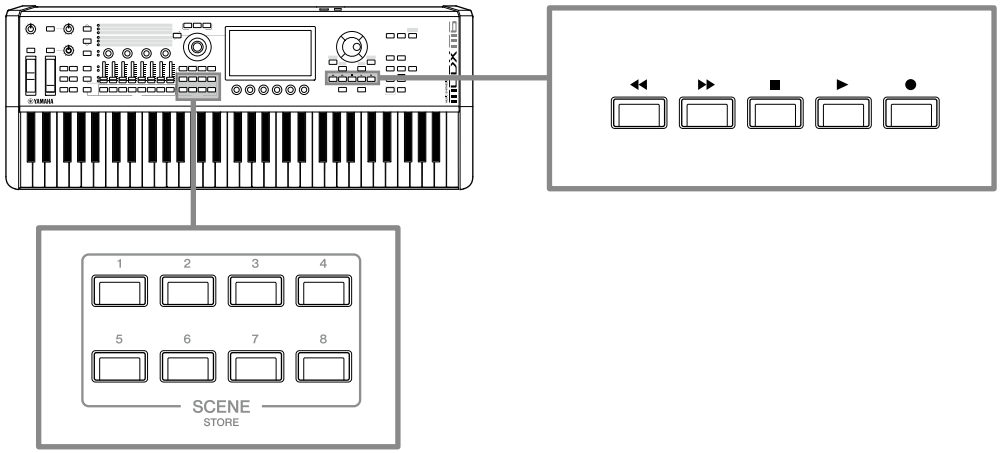


Redo Media Record (verschijnt pas nadat Undo is uitgevoerd.)
Als u hierop tikt, wordt de opname hersteld naar de staat van vóór Undo.



Het patroon afspelen

Gebruik de sequencertransportknoppen om het opgenomen patroon af te spelen.
U kunt de SCENE-knoppen gebruiken om een scène te selecteren die u wilt afspelen.



Songs opnemen en afspelen

Een song opnemen

Niet alleen het toetsenspel, maar ook de bediening van de regelaars en knoppen wordt als MIDI-gegevens op een track opgenomen.
Wanneer u het toetsenbord bespeelt of een regelaar bedient, worden de partijen met de Keyboard Control Switch Aan opgenomen.
Voor de knophandelingen worden ook de regelaarwijzigingsberichten en parameterwijzigingsberichten opgenomen. Voor meer informatie over regelaarwijziging raadpleegt u de Data List.

OPMERKING

- Wanneer Arp Rec is ingeschakeld, wordt alleen het resultaat van het afspelen van arpeggio opgenomen.
- Wanneer Arp Rec is uitgeschakeld, worden gegevens van het volledige toetsenbordspel opgenomen, zodat u de arpeggiopatronen later kunt wijzigen.

1. Selecteer een performance.

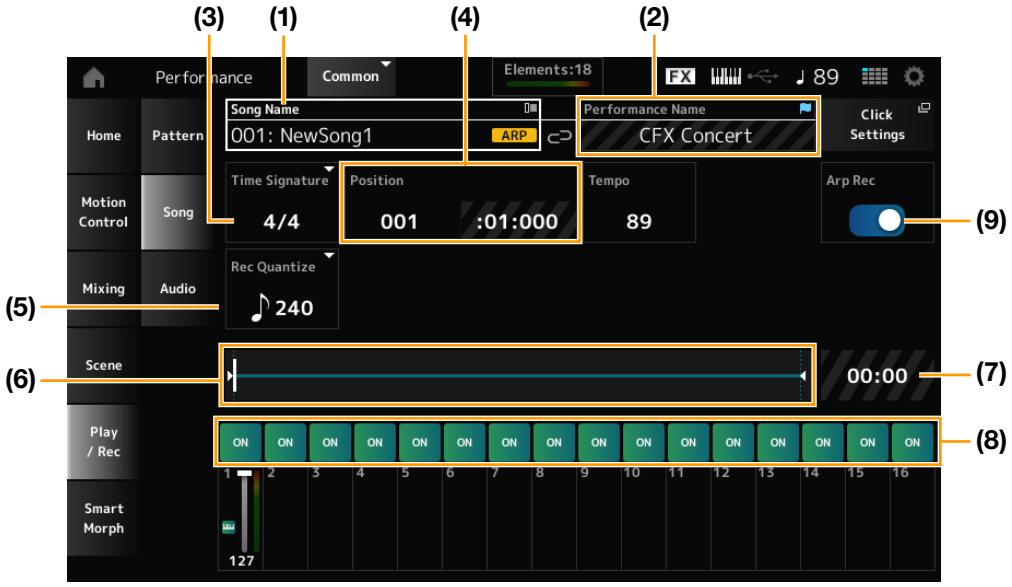
2. Druk op de knop [SONG/PATTERN] om het scherm Play/Rec te openen en selecteer het tabblad Song en druk vervolgens op de knop [●] (Opnemen).

De knop [●] (Opnemen) knippert en het opnemen wordt in stand-by gezet.

OPMERKING

Het opnemen kan ook in stand-by worden gezet door het scherm te openen via: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song en op de knop [●] (Opnemen) te drukken.

3. Wijzig de Time Signature en Rec Quantize indien nodig.



(1) Song name

(2) Naam van de performance die momenteel is geselecteerd

(3) Maatsoort

(4) Positie voor het starten van de opname en het afspelen

(5) Quantize

(6) De totale lengte van de sequence en de huidige afspeelpositie

(7) Tijd voor de hele sequence

(8) De track in- of uitschakelen voor afspelen

(9) Arpeggio-opname in- of uitschakelen (alleen voor een nieuwe opname)

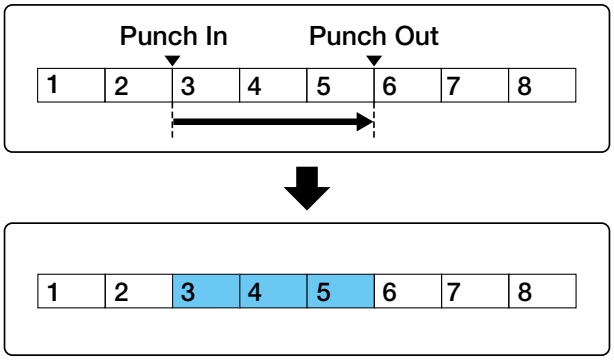
4. Wanneer de voorbereiding is voltooid, drukt u op de knop [▶] (Afspelen) om de opname te starten.
Als Click Settings is ingesteld, begint het Precount wanneer u op de knop [▶] (Afspelen) drukt. Begin met het bespelen van het toetsenbord na het vooraf tellen.

5. Als het toetsenspel is afgelopen, drukt u op de knop [■] (Stoppen) om de opname te stoppen.

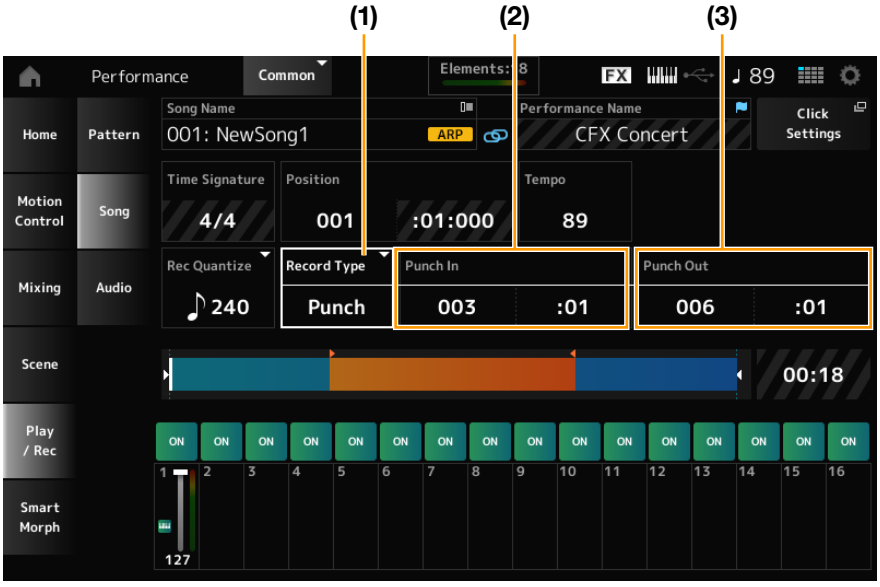
Sommige partijen opnieuw opnemen (Punch-in-/Punch-out-opname)

Er zijn drie soorten opnames (Record Type) beschikbaar op dit instrument: Replace, Overdub en Punch.
- **Replace:** overschrijft de bestaande gegevens.
- **Overdub:** voegt een laag toe aan het bestaande geluid op de track.
- **Punch:** overschrijft het opgegeven gedeelte van de bestaande gegevens.

Als u een bepaalde sectie opnieuw wilt opnemen, kunt u de Punch-in- en Punch-out-parameters voor de Punch-opname instellen.
Wanneer u de punch-opname start, wordt de opgenomen song vanaf het begin afgespeeld. Wanneer het afspelen de voor Punch-in ingestelde maat bereikt, start de opname automatisch. De opname eindigt automatisch wanneer de maat wordt bereikt die is ingesteld voor punch-out, en de rest van de opgenomen song wordt tot het einde afgespeeld. Als u bijvoorbeeld de maten 3 t/m 5 van een song van acht maten opnieuw wilt opnemen, volgt u de onderstaande instructies.



Voor de bovenstaande Punch-in Punch-out-opname stelt u de volgende parameters op het scherm Record Setup in.



(1) Record Type = Punch

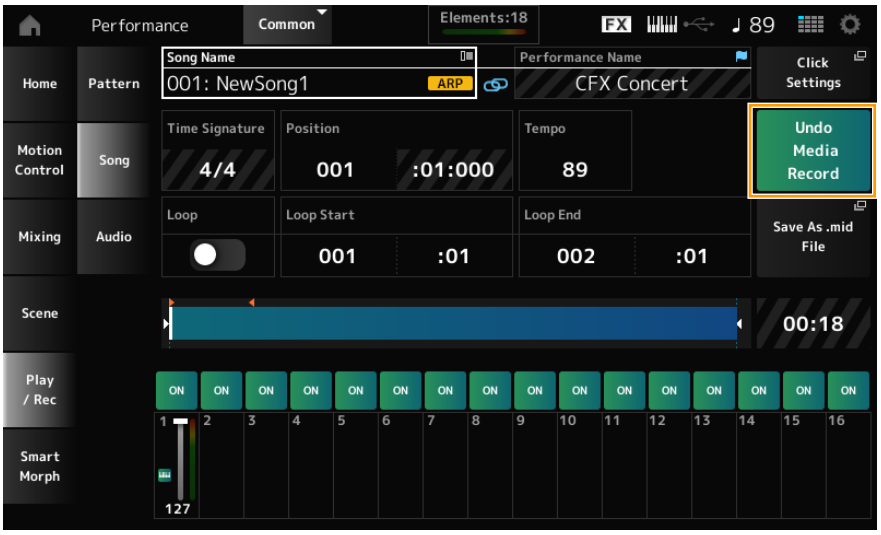
(2) Punch In (Maat en tel waarop begonnen moet worden met de heropname) = 003:01
Vanaf de hier gespecificeerde maat en tel wordt het geluid van de corresponderende track uitgeschakeld en wordt uw toetsenspel opgenomen.

(3) Punch Out (Maat en tel waarop gestopt moet worden met de heropname) = 006:01
Vanaf de hier gespecificeerde maat en tel zal het nummer worden afgespeeld.

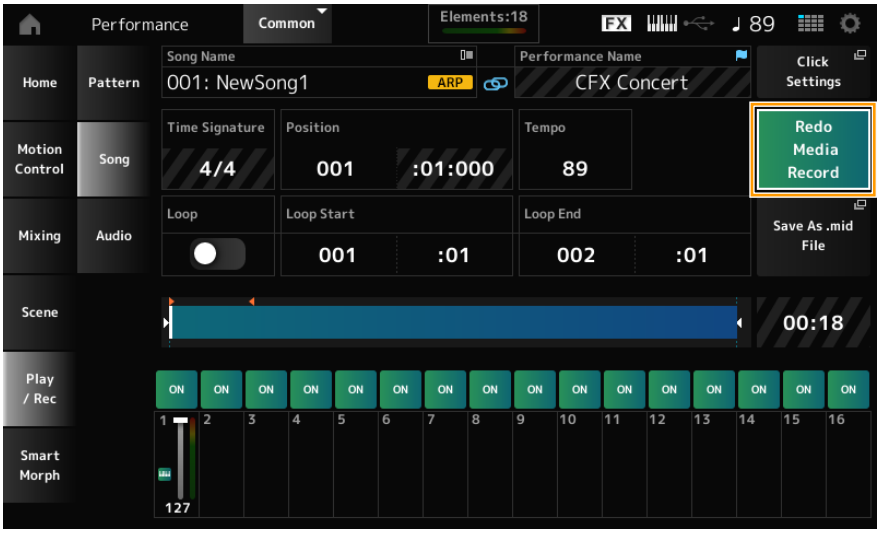
De laatste opnameactie annuleren (Undo, Redo)

Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door Undo.

Undo Media Record (verschijnt niet als er geen opnames zijn)
Tik om het bevestigingsscherm te zien. Continue(YES) annuleert de laatste opnameactie en herstelt de opname in de oorspronkelijke staat.

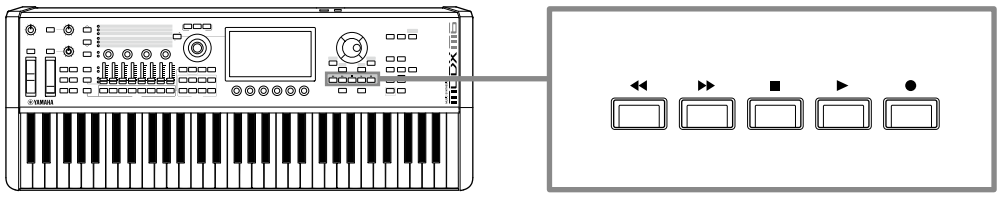


Redo Media Record (verschijnt pas nadat Undo is uitgevoerd.)
Tik om het bevestigingsscherm te zien. Continue(YES) herstelt de opname naar de staat van vóór Undo.



De song afspelen

Gebruik de sequencertransportknoppen om de opgenomen song te controleren.



Audio opnemen en audiobestanden afspelen

Audio opnemen

U kunt dit instrument gebruiken om audiobestanden in stereo op te nemen en af te spelen (44,1 kHz, 24-bits wav). Het opnameniveau is vast en het is mogelijk om continu maximaal 74 minuten op te nemen (aangenomen dat het USB-opslagapparaat voldoende beschikbaar geheugen heeft).

1. Sluit een USB-flashstation aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting van het instrument.

2. Opent het scherm vanuit: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
Het audio-opnamescherm verschijnt.

3. Druk op de knop [●] (Opnemen).
De knop [●] (Opnemen) knippert en het opnemen wordt in stand-by gezet.



(1) Positie voor opname

(2) Toont de totale lengte van het audiobestand en de huidige afspeelpositie

(3) Beschikbare tijd voor opname

(4) Level meter

(5) Trigger Level

4. Hiermee stelt u het Trigger Level in.
Als u het Trigger Level instelt op manual(handmatig), begint de opname zodra u op de knop [▶] (Afspelen) drukt. U kunt Trigger Level ook op een waarde tussen 1 en 127 instellen. In dat geval begint de opname automatisch zodra u op de knop [▶] (Afspelen) drukt en vervolgens zodra het afspeelvolume dat niveau overschrijdt.
Het ingestelde Trigger Level wordt met een blauwe lijn weergegeven op de niveaumeter (4). Voor optimale resultaten stelt u deze parameter zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.

5. Druk op de knop [▶] (Afspelen).
Als u het Trigger Level hebt ingesteld op manual, begint de opname meteen zodra u op de knop [▶] (Afspelen) drukt. Tijdens de opname brandt het lampje op de knop [●] (Opnemen) rood en het lampje op de knop [▶] (Afspelen) groen.
Als u een waarde tussen 1 en 127 hebt ingesteld als Trigger Level, begint de opname automatisch zodra het afspeelvolume dat niveau overschrijdt.

6. **Bespeel het keyboard.**

7. **Als u klaar bent met spelen, drukt u op de knop [■] (Stoppen).**
   Het opgenomen audiobestand wordt opgeslagen op het USB-flashstation.

Een audiobestand afspelen

Zoals hieronder beschreven, kan dit instrument audiobestanden (44,1 kHz, 24-bit of 16-bit .wav in stereo) afspelen vanaf een USB-flashstation.
U kunt ook een performance op het toetsenbord spelen terwijl u het audiobestand afspeelt.

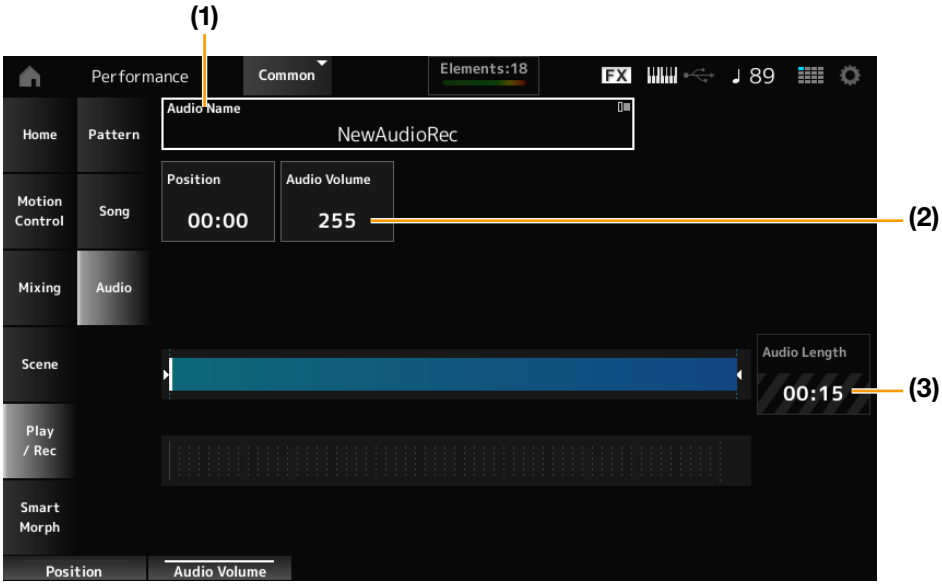
1. **Sluit een USB-flashstation aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting van het instrument.**

2. **Opent het scherm vanuit: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**

3. **Tik op Audio Name (1) en tik vervolgens op Load in het contextmenu.**

4. **Selecteer het gewenste bron-USB-flashstation en de map die de instellingen bevat.**

5. **Selecteer het gewenste wav-bestand op het USB-flashstation om te laden.**



(1) Audionaam

(2) Volume voor afspelen

(3) Audiolengte

6. **Druk op de knop [▶] (Afspelen).**
   Het audiobestand wordt afgespeeld.

7. **Verplaats de cursor naar Audio Volume (2) en pas het afspeelvolume aan met de datadraaiknop.**

8. **Druk op de knop [■] (Stoppen) om het afspelen te stoppen.**

4. Back-ups beheren

U kunt back-ups van de Performances, Live Sets en de Utility-instellingen die u op het instrument hebt gemaakt en opgeslagen (store) opslaan op een USB-flashstation, en instellingen uit back-upbestanden van het USB-flashstation naar dit instrument laden.
In deze sectie wordt beschreven hoe u alle instellingen in het gebruikersgeheugen op een USB-flashstation kunt opslaan en hoe u uw instellingen weer naar het instrument kunt laden.
Van de performance-instellingen die op dit apparaat zijn ingesteld, kan ook een back-up worden gemaakt met Soundmondo (een service voor geluidsbeheer en delen).
Soundmondo: https://www.yamaha.com/2/soundmondo

Beschikbare bestandsindelingen

Opslaan op een USB-flashstation

Indelingen die gebruikelijk zijn voor MONTAGE M en MODX M

- Back-upbestand (.Y2A)
  Alles in het gebruikersgeheugen (inclusief het gebruikersgebied, bibliotheekgebied, songs en patronen)
- Gebruikersbestanden (.Y2U)
  Alles in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen (inclusief de Utility-instellingen en Quick Setups)
- Bibliotheekbestanden (.Y2L)
  Gebruikersgebied in gebruikersgeheugen (exclusief Utility-instellingen en Quick Setup). Live Set is maar 1 bank

Als de bestandsgrootte groter is dan ongeveer 2 GB, wordt het bestand in tweeën gedeeld. Splitbestanden hebben verschillende bestandsextensies.

- Back-upbestanden (.Y2B)
- Gebruikersbestanden (.Y2W)
- Bibliotheekbestanden (.Y2M)

Generieke bestandsindelingen

- Patronen en songs (.MID)
  Patronen en songs die in het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen

Laden vanaf een USB-flashstation

Bestanden opgeslagen op de MONTAGE M en MODX M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

Generieke bestandsindelingen

- Audiobestanden (.WAV en .AIF)
  Bestanden die worden gebruikt als gebruikersgolfvormen
- MIDI-bestanden (.MID)
  Bestanden die worden gebruikt als patronen en songs

Bestandsindelingen die worden gebruikt voor oudere modellen

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

OPMERKING

Als het back-upbestand dat is opgeslagen op de MONTAGE M de capaciteit van het gebruikersgolfvormgeheugen van de MODX M overschrijdt, kan dat bestand niet worden geladen.

Het USB-flashstation wordt geformatteerd.

We raden aan om het USB-flashstation op het instrument te formatteren. USB-flashstations die op andere apparaten zijn geformatteerd, werken mogelijk niet correct met dit instrument.

LET OP

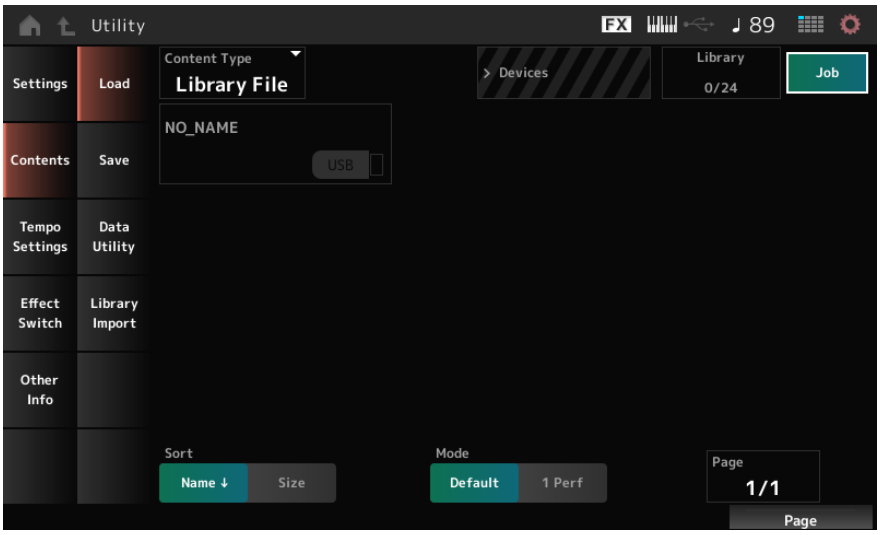
Wanneer u een USB-flashstation formatteert, worden alle gegevens die erop zijn opgeslagen gewist. Controleer of er geen noodzakelijke gegevens meer op de kaart staan voordat u gaat formatteren.

Procedure voor formatteren

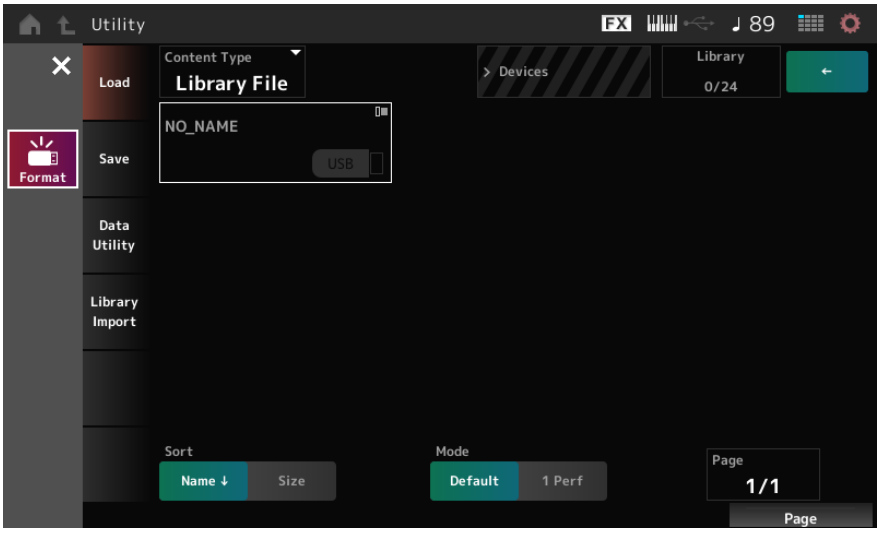
1. **Sluit een USB-flashstation aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting van het instrument.**

2. **Open het scherm door naar [UTILITY] → Contents → Load te gaan.**
   U kunt hetzelfde scherm openen door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [STORE]-knop te drukken.

3. **Tik op Job in de rechterbovenhoek van het scherm en tik vervolgens op het aangesloten USB flashstation.**



4. **Tik op Format in het contextmenu.**



5. **Tik op Format(YES).**
   Het formatteren is voltooid.

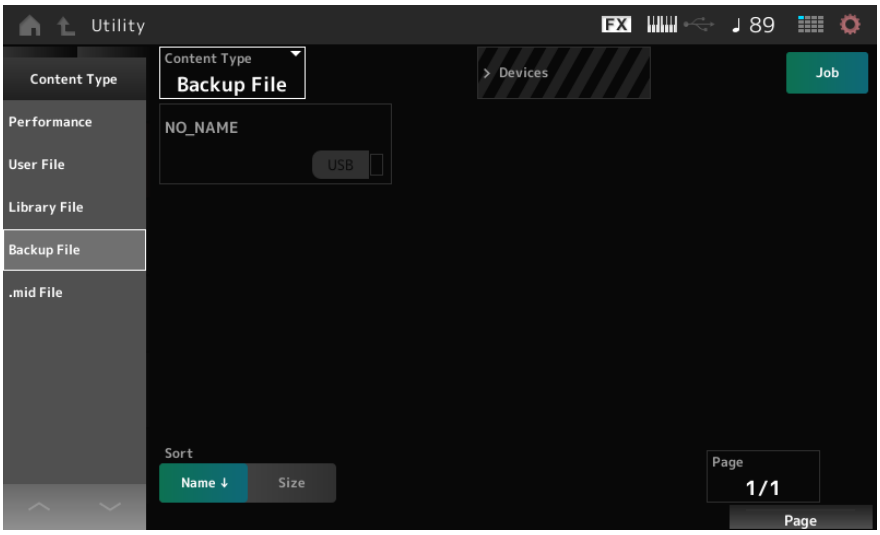
Instellingen opslaan op een USB-flashstation

1. Sluit een USB-flashstation aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting van het instrument.

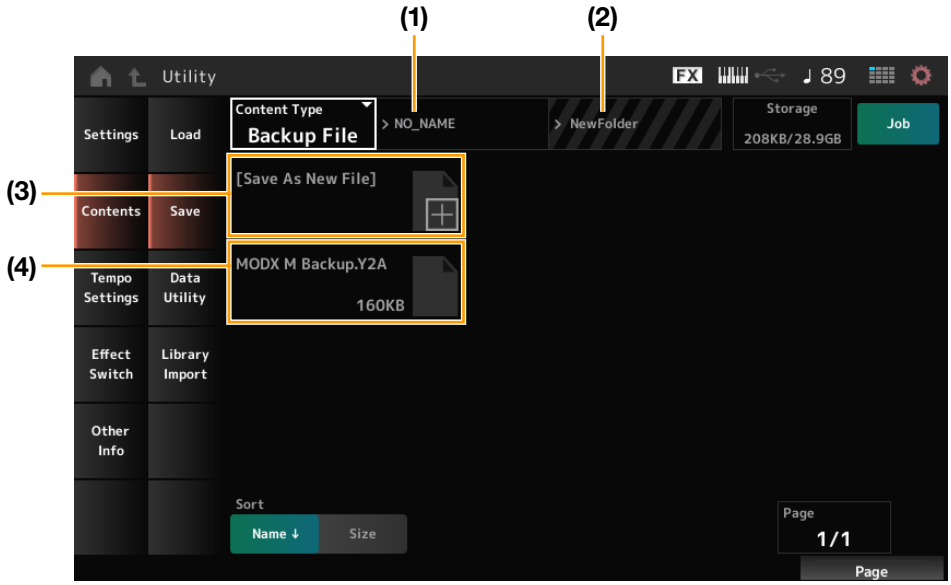
2. Open het scherm door naar [UTILITY] → Contents → Save te gaan.

U kunt hetzelfde scherm openen door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [STORE]-knop te drukken, en vervolgens het tabblad Save te selecteren.

3. Selecteer onder Content Type de optie Backup File.



4. Selecteer het USB-flashstation en de gewenste map waarin u het bestand wilt opslaan.



(1) Naam van bovenliggende map

(2) Naam van de doelmap die momenteel is geselecteerd op het USB-flashstation

(3) Opslaan naar

(4) Lijst met bestanden die al zijn opgeslagen in de map

5. Tik op [+] voor Save As New File.

Hierdoor wordt het scherm voor het invoeren van namen opgeroepen.

OPMERKING

Als u het bestaande bestand wilt overschrijven, bevestigt u het proces door op de bestandsnaam op het scherm te tikken. Tik op Save(YES) om het bestand op te slaan.

6. Voer de bestandsnaam in die u wilt gebruiken.

Raadpleeg de Beknopte handleiding voor specifieke informatie over het invoeren van bestandsnamen.

7. Tik op Done om het invoeren van de naam te voltooien.

Het back-upbestand wordt vervolgens op het USB-flashstation opgeslagen.

Instellingen laden van een USB-flashstation

LET OP

Wanneer instellingen worden geladen, worden de bestaande instellingen op het instrument overschreven en gaan ze dus verloren. Belangrijke instellingen die u wilt behouden, moeten worden opgeslagen op een USB-flashstation (Save) voordat u de instellingen laadt.

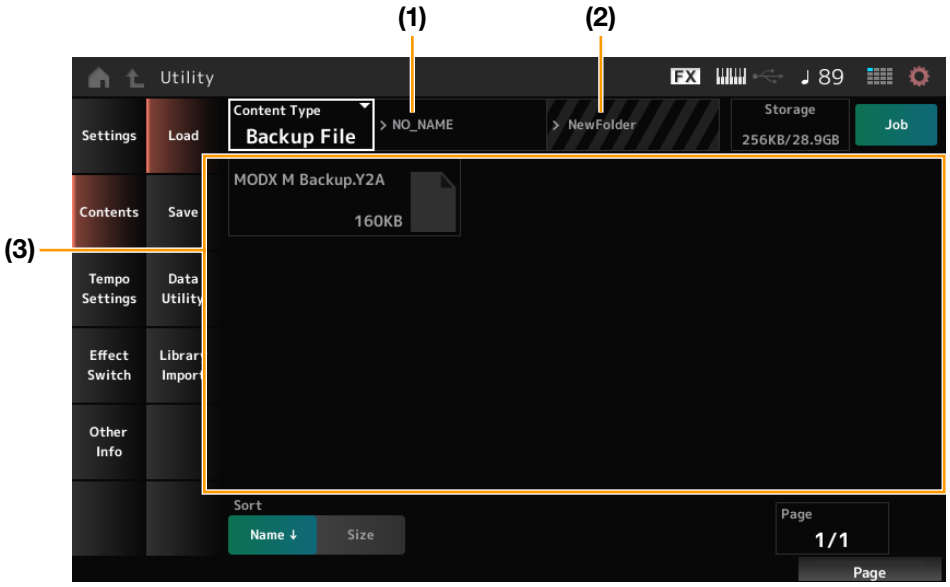
1. **Sluit een USB-flashstation aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting van het instrument.**

2. **Open het scherm door naar [UTILITY] → Contents → Load te gaan.**
   U kunt hetzelfde scherm openen door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [STORE]-knop te drukken.

3. **Selecteer onder Content Type de optie Backup File.**

4. **Selecteer het gewenste bron-USB-flashstation en de map die de instellingen bevat.**

5. **Selecteer het gewenste bestand op het USB-flashstation om te laden.**



(1) Naam van bovenliggende map

(2) Naam van de gewenste map die momenteel is geselecteerd op het USB-flashstation

(3) Lijst met bestanden die al zijn opgeslagen in de map

5. Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Een microfoon of audioapparaat aansluiten

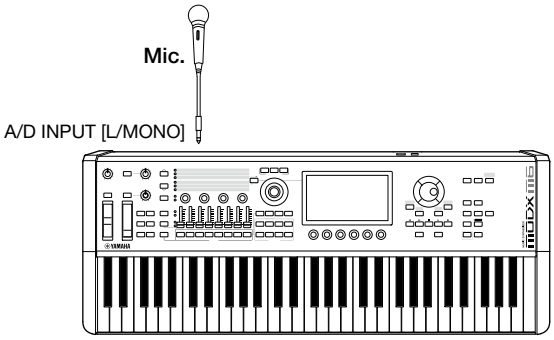
Met dit apparaat kunt u audioapparaten zoals microfoons en cd-spelers, evenals elektronische muziekinstrumenten zoals synthesizers, aansluiten op de A/D INPUT-aansluiting en de ingevoerde audio afspelen als een audio-ingangspartij (A/D INPUT Part).
Net als bij andere partijen kunt u het volume, pan, effecten, enz. instellen. De audio-ingangspartij wordt met de andere partijen gemixt en weergegeven als het geluid van dit instrument.

Microfoons en audioapparatuur aansluiten

1. Schakel dit instrument uit en stel de knop A/D INPUT [GAIN] in op de minimumwaarde.

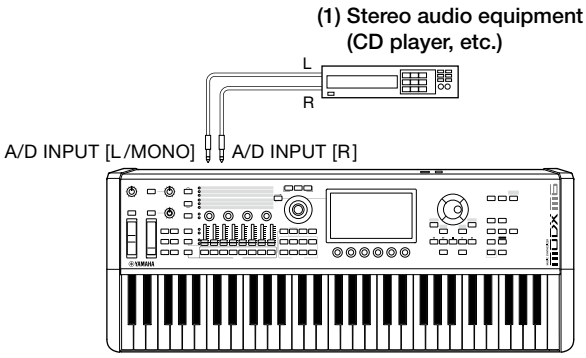
2. Verbind het externe apparaat met de A/D INPUT-aansluiting(en) op het achterpaneel.

■ Als u een microfoon aansluit



OPMERKING
Zorg dat u een dynamische microfoon gebruikt. Condensatormicrofoons kunnen niet worden gebruikt.

■ Bij het aansluiten van audio-apparaten, elektronische muziekinstrumenten, enz.



(1) Stereoaudioapparaat (cd-speler en dergelijke)

3. Zet het aangesloten apparaat aan en zet vervolgens dit apparaat aan.

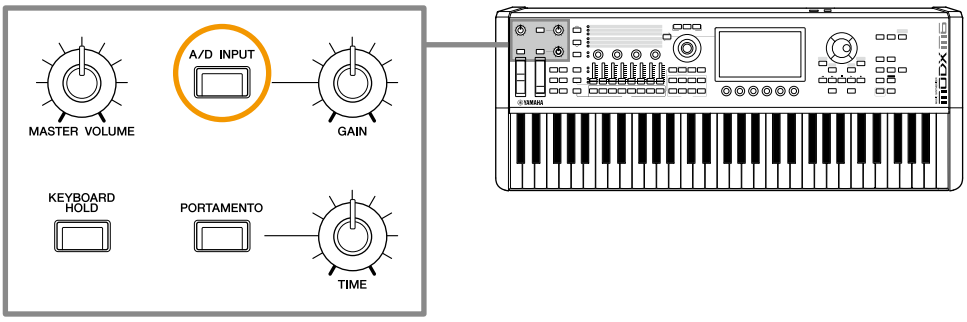
4. Open het scherm door naar [UTILITY] → Settings → Audio I/O te gaan.

5. Selecteer de A/D-ingangsinstelling voor het apparaat dat is aangesloten op de A/D INPUT-aansluiting(en).

Stel deze in op Mic wanneer een microfoon of ander apparaat met een laag uitgangsniveau is aangesloten.
Stel deze in op Line wanneer een audioapparaat, elektronisch instrument of een ander apparaat met een hoog ingangsniveau is aangesloten.

6. Druk op de knop [A/D INPUT].

De knop licht op en de invoer van de audioapparatuur die op dit instrument is aangesloten, wordt ingeschakeld.



7. Luister naar het geluid van het externe apparaat dat is aangesloten op de MODX M en draai aan de A/D INPUT [GAIN]-knop om de versterking aan te passen.

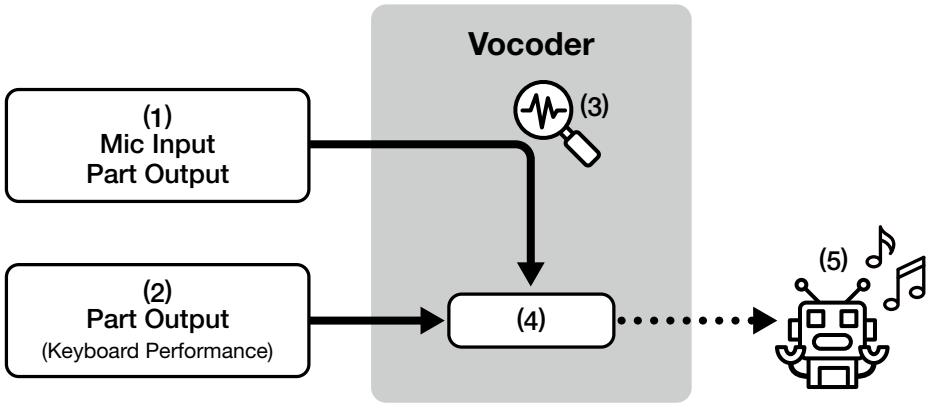
8. Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)] en selecteer de performance die u wilt gebruiken met het externe apparaat dat op de MODX M is aangesloten.

9. Bespeel het toetsenbord terwijl u in de microfoon zingt of audio afspeelt met het audioapparaat.

Pas het A/D INPUT-volume aan met de schuifregelaars.

De Vocoder gebruiken

Dit instrument is uitgerust met een Vocoder. De Vocoder is een effect dat het geluid van de interne soundengine van dit apparaat verwerkt met behulp van de kenmerken van de steminvoer via de microfoon. Als u het toetsenbord bespeelt terwijl u in de microfoon spreekt, verandert het geluid van het instrument in een robotachtige stem.
Dit mechanisme is gebaseerd op het principe van de manier waarop mensen geluiden maken. Het geluid dat de stembanden produceren, resoneert in de mond en de neus. De mond en de neus fungeren als filters die bepaalde frequenties versterken, waardoor formanten (pieken op specifieke frequenties) in het geluid ontstaan.
Het Vocoder-effect past dit principe toe door de filtereigenschappen van de steminvoer via de microfoon te extraheren en de formanten te reproduceren met meerdere banddoorlaatfilters. Door het geluid van muziekinstrumenten erdoorheen te sturen, ontstaat een robotstem-effect.



(1) Mic Input of Part Output

(2) Partij-uitvoer (instrument-uitvoer)

(3) Stemeigenschappen extraheren

(4) Formanten reproduceren met filters

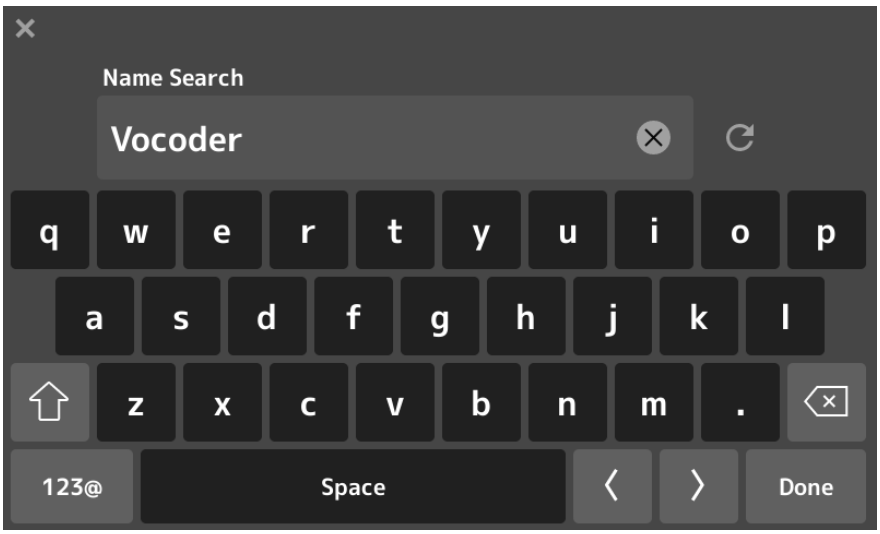
(5) Robotstem

Om de Vocoder te gebruiken, sluit u de microfoon aan, stelt u de A/D-ingangsinstellingen in het scherm Utility in en past u de versterking aan. Selecteer ten slotte een performance die het Vocoder-effect gebruikt, zoals hieronder wordt weergegeven.

1. Druk op het scherm Performance op de knop [CATEGORY].

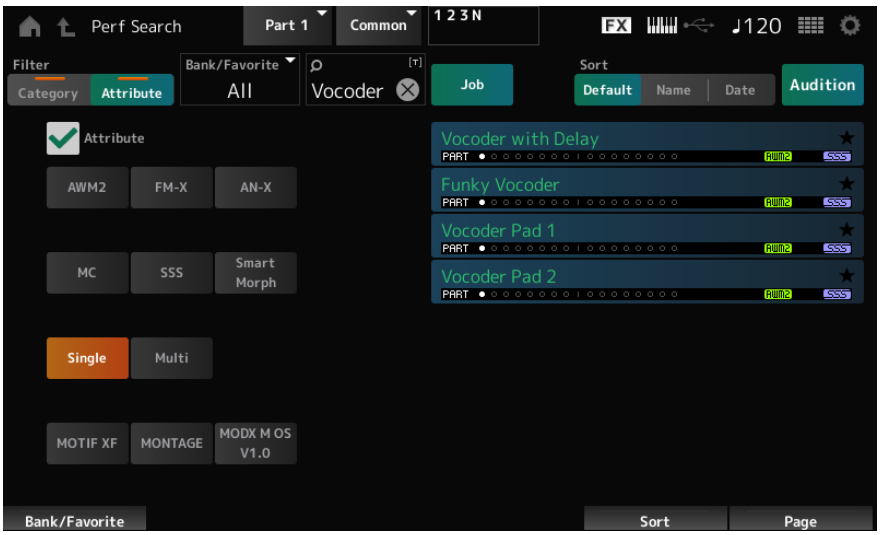
2. Tik op de knop(pen) op het scherm om de Pad/Choir-categorie te selecteren.

3. **Tik op het zoekvak op het scherm Category Search en voer "Vocoder" in.**



4. **Stel Filter in op Attribute en selecteer Single.**

Er wordt een lijst met performances voor Vocoder-effecten weergegeven.



5. **Selecteer de gewenste performance en druk op de knop [ENTER] om te bevestigen.**

Een computer of extern MIDI-apparaat aansluiten

De USB- en MIDI-aansluitingen op het achterpaneel worden gebruikt voor aansluiting op een computer en externe MIDI-apparaten. U kunt deze aansluitingen gebruiken om programmawijzigingsberichten naar externe MIDI-apparaten te verzenden wanneer u de performance wijzigt.

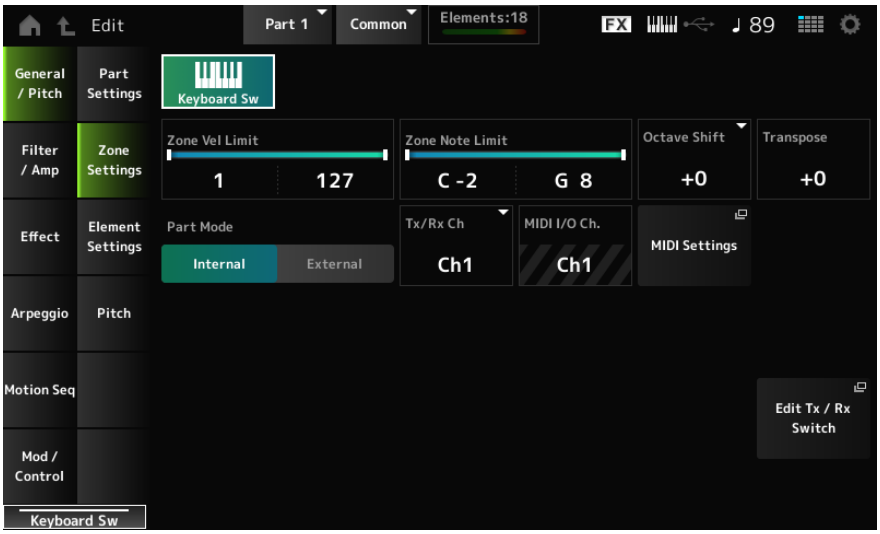
De Zone-functie is handig voor het instellen van externe MIDI-apparaten.

De functie Zone instellen

Met de Zone-functie kunt u meerdere externe apparaten bedienen via het toetsenbord van dit instrument.
U kunt per performance maximaal acht zones instellen.
U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om te schakelen tussen de interne soundengine en aangesloten externe soundengines op basis van aanslag of notenbereik.

1. Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)] om het scherm Performance te openen.

2. Selecteer een partij en open het scherm door [EDIT/] → General/Pitch → Zone Settings te selecteren.



3. Controleer de Part Mode-instellingen.

Selecteer Internal om het geluid van de soundengine af te spelen, en External om het geluid van de externe soundengine af te spelen.

OPMERKING

U kunt schakelen tussen Part Mode Internal en External door tweemaal snel op de PART-knop te drukken terwijl de knop [PART SELECT] is ingeschakeld.

4. Stel indien nodig de parameters in voor Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel) en Note Limit.

5. Druk op de knop [STORE] om de performance op te slaan.

Een computer aansluiten en instellen

Door uw computer aan te sluiten op dit instrument kunt u met DAW- of sequencesoftware op de computer uw eigen muziek maken.
De afkorting DAW (Digital Audio Workstation) verwijst naar muzieksoftware voor het opnemen, bewerken en mixen van audio- en MIDI-data. Typische DAW-software omvat Cubase, Logic, Pro Tools en Live.

Een computer aansluiten en instellen

Door een computer op de USB [TO HOST]-aansluiting aan te sluiten, kunt u audiosignalen en MIDI-berichten verzenden en ontvangen.
Voor de verbinding zijn een USB-kabel van het type AB en het stuurprogramma voor het verzenden en ontvangen van audio en MIDI vereist.
In Windows moet u de Yamaha Steinberg USB Driver installeren. Op een Mac werkt het alleen met het generieke stuurprogramma dat in het besturingssysteem is opgenomen, dus installatie van een stuurprogramma is niet nodig.

De Yamaha Steinberg USB Driver installeren

1. Download het nieuwste stuurprogramma via de onderstaande URL.

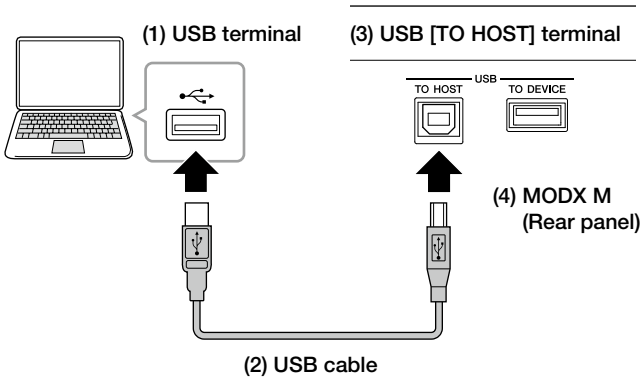
https://download.yamaha.com/

OPMERKING

- Via de bovenstaande url vindt u ook informatie over systeemvereisten.
- De Yamaha Steinberg USB Driver kan zonder voorafgaande kennisgeving worden aangepast en bijgewerkt voor verbeteringsdoeleinden. Klik op de bovenstaande URL voor meer details en de laatste informatie.

2. Pak het gedownloade bestand uit en installeer de Yamaha Steinberg USB Driver op uw computer.

Raadpleeg de installatiehandleiding in het gedownloade bestandspakket voor instructies voor het downloaden van het stuurprogramma.
Wanneer u dit instrument op een computer aansluit, gebruik dan een USB-kabel om de USB [TO HOST]-aansluiting aan te sluiten op de USB-aansluiting van de computer, zoals weergegeven in het onderstaande diagram.



(1) USB-aansluiting

(2) USB-kabel

(3) USB [TO HOST]-aansluiting

(4) Achterpaneel van dit instrument

Instellen voor het verzenden en ontvangen van audio en MIDI

Sluit de computer aan met een USB-kabel en stel vervolgens de parameters in voor het verwerken van audio en MIDI via de USB-aansluiting.

- **Audio**
  Kan gebruikt worden door simpelweg de USB-kabel aan te sluiten. En wijzig indien nodig instellingen zoals de samplingfrequentie en versterking.

- **MIDI**
  Sluit de kabel aan en stel vervolgens de parameters in voor het verzenden en ontvangen. Volg de onderstaande stappen om dit in te stellen.
  Open het scherm vanuit [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT en selecteer USB.
  Stel dit instrument zo in dat de verzending en ontvangst van MIDI via de USB [TO HOST]-aansluiting wordt ingeschakeld.

Over audiokanalen

Voor de uitvoer van de audiosignalen kunt u de USB [TO HOST]-aansluiting en de OUTPUT-aansluitingen gebruiken. De audiosignaaluitgang naar de USB [TO HOST]-aansluiting bestaat uit maximaal 10 kanalen (5 stereokanalen) met een samplingfrequentie van 44,1 kHz.
Als u wilt selecteren welk signaal naar een specifiek kanaal moet worden uitgevoerd, opent u het scherm vanuit [PERFORMANCE (HOME)] → Part -selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings en selecteert u de betreffende Part Output.

Voor de invoer van de audiosignalen kunt u de USB [TO HOST]-aansluiting en de A/D INPUT-aansluitingen gebruiken. Audiosignalen die via de USB [TO HOST]-aansluiting binnenkomen, kunnen maximaal 4 kanalen (of 2 stereokanalen) bevatten. De uitgangsniveaus voor Digital In L/R en Main L/R worden ingesteld op het scherm Mixing of het scherm Performance Edit en worden uitgevoerd naar de OUTPUT-aansluitingen.
Bovendien wordt het audiosignaal van de A/D INPUT-aansluiting naar het A/D-inganggedeelte van di instrument verzonden op maximaal twee kanalen (één stereokanaal).

MIDI-kanalen en MIDI-poorten

MIDI heeft 16 kanalen, maar voor grote songgegevens kunnen 16 kanalen onvoldoende zijn.
Daarom bestaat het concept van MIDI-poorten om gegevens met meer dan 16 kanalen te verwerken. Elke MIDI-poort kan 16 kanalen verwerken.

- Eén MIDI-kabel kan tegelijk gegevens voor één poort (16 kanalen) verzenden.
- Eén enkele USB-kabel kan echter MIDI-gegevens voor maximaal 8 poorten (of 16×8=128 kanalen) tegelijkertijd verwerken.

Op dit instrument worden de vastgestelde poorten geboden voor de USB-aansluitingen, zoals hieronder weergegeven.

Poort 1: Poort voor het afhandelen van het soundenginegedeelte van dit instrument
Zorg ervoor dat poort 1 op het externe MIDI-apparaat of de computer is ingesteld als u wilt dat de soundengine op het externe MIDI-apparaat of de computer wordt afgespeeld.

Poort 2: Speciaal voor gebruik van de DAW-afstandsbediening.

Poort 3: Speciaal bedoeld voor het ontvangen van MIDI-berichten van een MIDI-apparaat en het verzenden ervan naar een ander MIDI-apparaat voor MIDI Thru.

- MIDI-poort 3-gegevens ontvangen door de USB [TO HOST]-aansluiting worden doorgegeven via de MIDI [OUT]-aansluiting.
- MIDI-poortgegevens ontvangen door de MIDI [IN]-aansluiting worden doorgegeven via de USB [TO HOST]-aansluiting als MIDI-poort 3-gegevens.

Om MIDI-berichten tussen het instrument en de computer via de USB-kabel te verzenden, moet u de juiste MIDI-poort en het MIDI-kanaal selecteren. Stel de poortinstellingen op het externe apparaat in die geschikt zijn voor de situatie.

De MIDI 2.0-functies gebruiken

Dit instrument ondersteunt MIDI 2.0-functies. Door dit instrument aan te sluiten op een computer die voldoet aan de operationele vereisten van MIDI 2.0, kunt u data met een hogere resolutie gebruiken dan die van welk MIDI 1.0-instrument dan ook.
Raadpleeg de MIDI 2.0-site (https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/) voor meer informatie over MIDI 2.0.

Voor meer informatie over de ondersteunde MIDI 2.0-berichten raadpleegt u de Data List.
https://download.yamaha.com/

Als u de MIDI 2.0-functionaliteit wilt gebruiken, opent u eerst de instelling vanuit [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode en stelt u deze in op Legacy Mode en sluit u vervolgens een computer aan die voldoet aan de operationele vereisten voor MIDI 2.0.

Over muziekproductie met behulp van de computer

Door dit instrument en de computer aan te sluiten, kunt u de DAW-software gebruiken zoals in de onderstaande voorbeelden.

- De DAW-software op de computer gebruiken om uw toetsenbordspel op te nemen in MIDI of audio
- Het toongeneratorblok gebruiken om de song af te spelen die is opgenomen met de DAW-software

Bij deze instructies wordt ervan uitgegaan dat het instrument en de computer al met elkaar zijn verbonden. Hieronder vindt u enkele voorbeelden van het gebruik van de DAW-software en dit instrument.

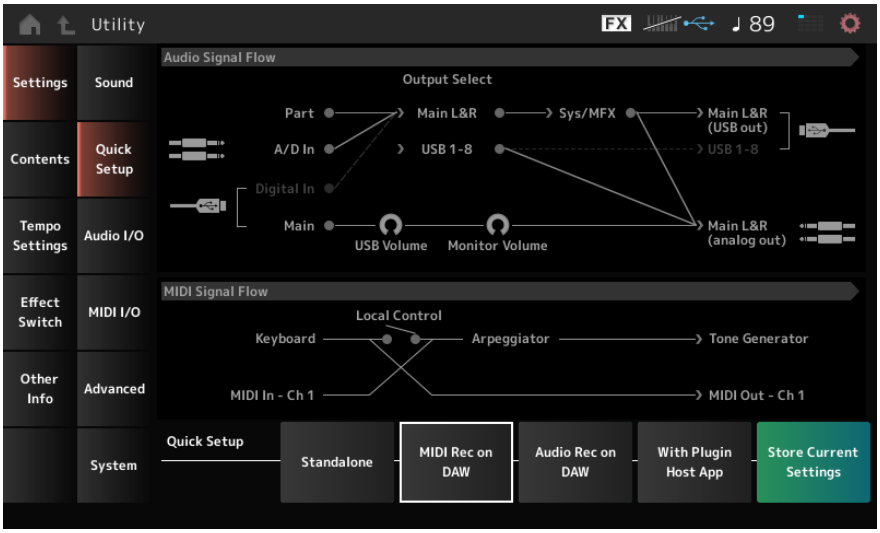
MIDI-opnames maken van uw eigen toetsenbordspel op de DAW

Hier wordt getoond hoe u uw toetsenbordspel op de DAW opneemt als MIDI-gegevens.

Instellingen op dit instrument

1. Open het scherm door naar [UTILITY] → Settings → Quick Setup te gaan.

2. Selecteer MIDI Rec on DAW.



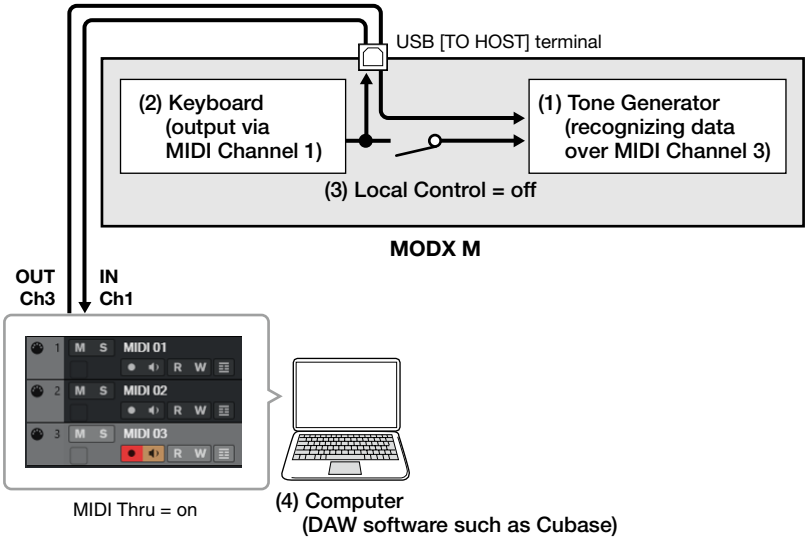
3. Druk op de knop [EXIT] om het scherm Quick Setup te sluiten of druk op de knop [PERFORMANCE] om het scherm Performance te openen en de gewenste performance te selecteren voor opname.

De instelling in de DAW-software

1. Schakel MIDI Thru in.

MIDI Thru is een instelling die wordt gebruikt voor het verzenden van MIDI-berichten van het ingebouwde toetsenbord naar de computer en terug naar het toongeneratorblok van het instrument, afhankelijk van de instellingen op de opnametracks.

Zoals hieronder bijvoorbeeld wordt weergegeven, worden de MIDI-gegevens die vanaf dit instrument worden ingevoerd naar kanaal 1 verzonden. Als MIDI Thru op de computer op ON is ingesteld, worden de MIDI-gegevens vanaf de computer naar kanaal 3 verzonden om de soundengine af te spelen op kanaal 3. Door deze instelling te gebruiken, kunt u het toetsenbordspel opnemen terwijl u naar hetzelfde geluid luistert als de uiteindelijke uitvoer.



(1) Toongeneratorblok (herkent gegevens via MIDI-kanaal 3)

(2) Keyboard (Ch1)

(3) Lokale besturing = UIT

(4) Computer (DAW-software zoals Cubase)

2. Neem de instrumentperformance op de DAW op.

De soundengine gebruiken om songs op de DAW af te spelen

Hier ziet u hoe u de DAW-software als multitimbrale geluidsgenerator kunt gebruiken.
Hiermee kunt u de hoogwaardige MIDI-geluidsgenerator gebruiken zonder de CPU van uw computer te zwaar te belasten.

Instellingen op dit instrument

1. Selecteer een performance.

Nadat u een performance hebt geselecteerd, kan het handig zijn om het Mixing-scherm te gebruiken vanuit: [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing om partij 1 tot en met 16 te mengen.

Stel vanuit het scherm [UTILITY] → Effect Switch Kbd Ctrl Lock in op AAN om de Tx/Rx Ch. van elke partij in te stellen om de ontvangst van berichten mogelijk te maken.

De instelling in de DAW-software

1. Met de tracks die u wilt gebruiken voor het afspelen van de soundengine, stelt u de MIDI-uitvoer in op poort 1 op dit instrument.

2. Voer de MIDI-gegevens voor elke track in.

De soundengine die overeenkomt met het MIDI-kanaal van elke track wordt ingesteld op het scherm Mixing van dit instrument.

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M gebruiken

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M is een softwaresynthesizer met hetzelfde soundenginesysteem als de hardware MONTAGE M en MODX M.
Omdat deze software gesynchroniseerd werkt met de hardware MONTAGE M of MODX M, kunnen dezelfde geluiden naadloos worden geïntegreerd in uw muziekproductie (waarbij software het handigste is voor een DAW) en in uw live performance (waarbij het echte instrument op het podium wordt gebruikt). Zo kunt u beide versies van de MONTAGE M of MODX M gebruiken, afhankelijk van uw persoonlijke voorkeuren en de specifieke toepassing.
Voor meer informatie over de installatie en activering van de ESP, gaat u naar de MODX M-welkomstpagina in de folder van de Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information die bij het instrument is geleverd.

De handleiding bij de ESP kan worden gedownload van de onderstaande website.
https://download.yamaha.com/

De DAW-Remotefunctie gebruiken

Met de DAW Remote-functie kunt u de DAW-software bedienen met de regelaars op het bovenpaneel van dit instrument. Deze functie kan alleen worden gebruikt als het instrument is aangesloten op een computer met een USB-kabel. Het kan niet worden gebruikt als het is aangesloten met een MIDI-kabel.

Instellingen op dit instrument

1. Gebruik een USB-kabel van het AB-type om een computer aan te sluiten op de USB [TO HOST]-aansluiting van het instrument.

2. Selecteer de DAW-software via: [DAW REMOTE] → Settings → DAW.

De instelling in de DAW-software

In deze sectie wordt uitgelegd hoe u de DAW-software instelt.
Afhankelijk van de versie van uw DAW-software kan de instellingsprocedure verschillen of is het instellen misschien niet mogelijk. Zie voor details de relevante gebruikershandleiding van de DAW-software die u gebruikt.

OPMERKING

Zodra de verbinding tussen de computer en dit instrument is verbroken, herkent de DAW-software dit instrument mogelijk niet, zelfs niet nadat de verbinding opnieuw is gemaakt. Als dit gebeurt, start u de DAW opnieuw op nadat u opnieuw verbinding hebt gemaakt.

- **Cubase**

1. Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup... om het dialoogvenster te openen.
2. Selecteer MIDI → MIDI-poortinstellingen en vink All MIDI Input voor Port 2 uit van MODX M-2 of MODX M.
3. Druk op de knop [+] linksboven in het dialoogvenster en selecteer Mackie Control uit de lijst.
4. Selecteer Remote Devices → Mackie Control.
5. Stel de MIDI Input en de MIDI Output in op MODX-2 of MODX M Port2.
6. (Optioneel) Wijs de gewenste functies toe aan F1–F8 van de User Commands.

- **Logic Pro**

1. Selecteer Logic Pro X → Preferences → Advanced → en vink Show [Advanced Tools] aan.
2. Logic Pro X → Control Surfaces → Setup... om het dialoogvenster te openen.
3. Selecteer vanuit New → Install... Mackie Designs bij Mackie Control.
4. Stel de Output Port en de Input Port van Mackie Control in op MODX M Port2.
5. (Optioneel) stel vanuit Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... de Zone in op Control Surface: Mackie Control en wijs vervolgens functies toe aan Control F1–F8.

- **Pro Tools**

1. Setup → Peripherals... om het dialoogvenster te openen.
2. Selecteer het tabblad MIDI Controllers.
3. Stel het Type in op HUI en stel Receive From en Send To in op de voorgedefinieerde opties (Predefined) MODX M-2 of MODX M, Port2.

- **Live**

1. Live → Preferences... om het dialoogvenster te openen.
2. Selecteer het tabblad Link/MIDI.
3. Selecteer MackieControl bij Control Surface.
4. Stel de MIDI Input en de MIDI Output in op MODX-2 of MODX M Port2.
5. (Optioneel) Wijs gewenste functies voor F1–F8 toe door de werking van MIDI Note F#2–C#3 in te stellen in de MIDI Map Assign-modus.

Een smartapparaat aansluiten

U sluit een slim apparaat, zoals een smartphone of een tablet, op dit instrument aan.

Apps voor slimme apparaten die compatibel zijn met instrument bieden veel meer handige en leuke manieren om dit muziekinstrument te gebruiken.
Raadpleeg de Yamaha-website voor meer informatie over de apps en ondersteunde apparaten.

Voor meer informatie over hoe u deze kunt aansluiten, zoekt u naar "Handleiding voor het aansluiten van smartapparaten" op de Yamaha-website.
Om audio-communicatie met een iOS-apparaat te gebruiken, moet u de volgende adapters voorbereiden op basis van het type connector/aansluiting.

- Lightning MIDI-aansluitingen: Lightning-to-USB 3-camera-adapter
- USB Type-C poort: USB-C digitale AV-multipoortadapter

Wanneer u een slim apparaat aansluit, gaat u op de instrument naar [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode en stelt u deze in op Generic.

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Met behulp van USB-kabels en standaard MIDI-kabels (die in de winkel verkrijgbaar zijn) kunt u een extern MIDI-instrument op dit instrument aansluiten.
U kunt een extern MIDI-instrument bespelen via het ingebouwde toetsenbord, of het toongeneratorblok bespelen via een MIDI-toetsenbord of -sequencer.

OPMERKING

U kunt de USB [TO DEVICE]-aansluiting of de MIDI-aansluiting gebruiken om het externe MIDI-apparaat aan te sluiten.

Een extern MIDI-apparaat aansluiten op MIDI-aansluitingen

Wanneer u MIDI-aansluitingen gebruikt, sluit dan een extern MIDI-apparaat aan met MIDI-kabels en selecteer vervolgens MIDI via [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Een externe MIDI-soundengine aansturen met dit instrument

U kunt geluiden van een externe MIDI-soundengine afspelen met behulp van het toetsenbord op dit instrument of via het afspelen van songs.
Om de geluiden van de interne soundengine en de externe MIDI-soundengine afzonderlijk af te spelen, gebruikt u de functie Zone. Zorg dat het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-apparaat overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van het instrument.

Het MIDI-ontvangstkanaal instellen voor dit instrument

Het MIDI-uitvoerkanaal op dit instrument moet op een andere waarde worden ingesteld, afhankelijk van of er partijen zijn met Part Mode ingesteld op External.

- **Als Part Mode geen External partijen heeft**
  Partijen met Common of Keyboard Control Switch ingeschakeld: MIDI I/O Ch.
  Partijen met Keyboard Control Switch uitgeschakeld: Tx/Rx Ch.
- **Als Part Mode wel External partijen heeft**
  Partijen met Common of Keyboard Control Switch ingeschakeld: Tx Ch. waarvoor de Part Mode is ingesteld op External en Keyboard Control Switch is ingeschakeld
  Partijen met Keyboard Control Switch uitgeschakeld: Part Mode is ingesteld op External en een andere partij Tx Ch.
  *Partijen waarbij Part Mode is ingesteld op Internal zullen geen MIDI-berichten verzenden.

Het ontvangstkanaal voor een externe MIDI-soundengine instellen

Raadpleeg de gebruiksaanwijzing van de externe MIDI-soundengine.

Wanneer u het geluid alleen vanaf de externe sound engine wilt afspelen, verlaagt u het volume van dit instrument of stelt u Local Control in op OFF via [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

De geluiden van deze instrument afspelen met een extern MIDI-toetsenbord

U kunt de toetsen op een extern MIDI-toetsenbord gebruiken om de performances van dit instrument af te spelen en performances te wijzigen.
Zorg dat het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-apparaat overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de MODX M.

Het MIDI-ontvangstkanaal instellen voor dit instrument

Partijen met Keyboard Control Switch ingeschakeld: MIDI I/O Ch.
Partijen met Keyboard Control Switch uitgeschakeld: Tx/Rx Ch.
* Als de Part Mode is ingesteld op External, ontvangt de partij geen MIDI-berichten van het externe apparaat.

Het zendkanaal voor een extern MIDI-toetsenbord instellen

Raadpleeg de gebruikershandleiding van uw externe MIDI-toetsenbord.

Een USB MIDI-toetsenbord aansluiten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting

Door een USB MIDI-toetsenbord aan te sluiten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting, kunt u het aangesloten toetsenbord op dezelfde manier gebruiken als het ingebouwde toetsenbord, afhankelijk van de functies van het aangesloten USB MIDI-toetsenbord.

LET OP

- **De nominale stroomsterkte van de USB [TO DEVICE]-aansluiting bedraagt maximaal 5 V/500 mA. Sluit geen USB-apparaten aan met een hoger nominaal vermogen, aangezien u daarmee het instrument zelf kunt beschadigen.**
- **Gebruik een USB-kabel van het type AB van minder dan 3 meter lang.**

Compatibele MIDI-apparaten

- MIDI-apparaten die compatibel zijn met USB
  USB MIDI-keyboard enz.
- Yamaha MIDI-apparaten die getest zijn op compatibiliteit
  CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

Bijzondere opmerkingen over MIDI-communicatie

MIDI-communicatie met een apparaat dat is aangesloten via de USB [TO DEVICE] aansluiting volgt speciale regels, zodat het apparaat zich gedraagt als een ingebouwd toetsenbord.

- MIDI-communicatie is alleen eenrichtingsverkeer (verzonden vanaf het externe MIDI-apparaat en ontvangen door dit instrument).
- Alle MIDI-gegevens worden ontvangen, ongeacht de instellingen voor MIDI IN/OUT en MIDI I/O Ch..
- Voor partijen waarbij Keyboard Control Switch is ingeschakeld, worden gegevens gedeeld die worden ontvangen op alle overeenkomstige kanalen.
  (Als Keyboard Control Switch bijvoorbeeld is ingeschakeld voor partij 1 tot 3, worden gegevens die worden ontvangen van elk van de kanalen 1 tot 3 geleverd aan alle partijen 1 tot 3.)
- Elke partij waarvoor Keyboard Control Switch is uitgeschakeld, ontvangt de gegevens van alleen het overeenkomstige kanaal voor de partij.

6. Schermen en parameters

Navigatiebalk

In dit hoofdstuk wordt de navigatiebalk uitgelegd, die altijd op het scherm wordt weergegeven.



(1) HOME-pictogram

Dit heeft dezelfde functie als de [PERFORMANCE (HOME)]-knop op het bovenpaneel. Tik hierop om het scherm Performance (HOME) weer te geven.

(2) EXIT-pictogram

Dit heeft dezelfde functie als de [EXIT]-knop op het bovenpaneel. Tik hierop om terug te keren naar het scherm één niveau hoger.

(3) INFORMATION-gebied

In dit gebied wordt informatie weergegeven, zoals de momenteel geselecteerde schermnaam, partij, element, operator, oscillator en drumtoets.

Tik op ▼ om te wisselen van partij, element, operator, oscillator en drumtoets.

- **Normale partij**

  Wanneer een normale partij wordt geselecteerd, worden de status van de elementen, operators en oscillatoren aan de rechterkant van dit gebied weergegeven.

  Wanneer gedempt, verschijnt er een M-pictogram onder het nummer.

1 2 3 4 5 6 7 8 M ● ● ● ● ● ● ○ ○	Element (AWM2) Als een element wordt afgespeeld, licht ● onder het nummer op naar ○. Wanneer u elementen op basis van aanslagsnelheid verdeelt, kunt u controleren welk element wordt afgespeeld.
Elements: 18	Het totale aantal elementen dat is ingesteld De indicator geeft het volume van het afgespeelde element weer
1 2 3 4 5 6 7 8 M	Operator (FM-X)
1 2 3 N M	Oscillator (AN-X)

- **Drumpartij**

  Wanneer een drumpartij is geselecteerd, wordt de status van de drumtoets aan de rechterkant van dit gebied weergegeven.

Drum Keys: 73	Het totale aantal drumtoetsen dat is ingesteld De indicator toont het volume van de drumpartij die wordt gespeeld

(4) VIEW-pictogram

Met deze functie kunt u de weergave op het scherm Performance selecteren. Tik hierop om de weergavelijst op het scherm Performance weer te geven.

(5) EFFECT-pictogram

Tik hierop om het scherm Effect Switch weer te geven. Wanneer het invoegeffect, systeemeffect of mastereffect wordt uitgeschakeld, gaat de indicator uit.

(6) QUICK SETUP-pictogram

Tik hierop om het scherm MIDI I/O weer te geven.

	Geeft aan of uit aan voor lokale besturing. Aan als het pictogram aan staat, uit als het uit staat.
	Wordt weergegeven als MIDI IN/OUT is ingesteld op MIDI
	Wordt weergegeven als MIDI IN/OUT is ingesteld op USB

(7) Pictogram TEMPO SETTINGS

Hiermee geeft u het tempo van de momenteel geselecteerde performance weer. Tik hierop om het scherm Tempo Settings weer te geven.

(8) LIVE SET-pictogram

Klik hierop om het scherm Live Set weer te geven.

De momenteel geselecteerde sleuf wordt blauw weergegeven.

(9) Pictogram UTILITY

Tik hierop om het meest recent geopende Utility-scherm weer te geven.

Performance-schermen

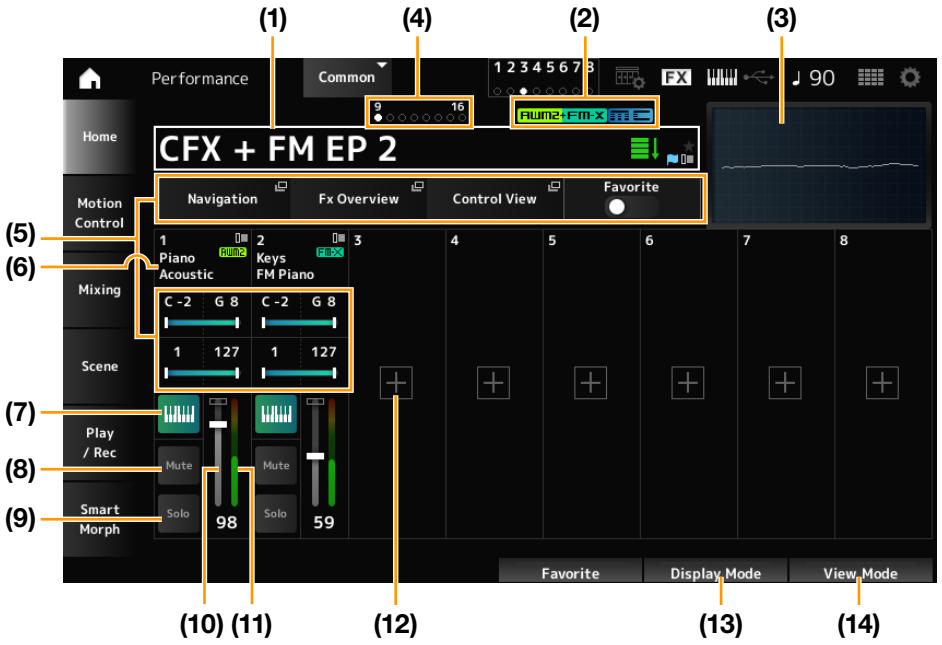
In het Performance-scherm kunt u een performance selecteren om op het toetsenbord te spelen, of de performance-instellingen wijzigen om de performance aan te passen.

HOME

Gebruik

Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)]

Tik op het HOME-pictogram (🏠)



(1) Performance Name

Toont de naam van de geselecteerde performance. Tik hierop om het contextmenu voor Category Search, Edit, Recall, enz. weer te geven.

U kunt van performance wisselen met behulp van de datadraaiknop, de [INC/YES]-knop en de [DEC/NO]-knop. Er zijn twee manieren om dit te doen:

- **Default ( )**
  Wisselt volgens de volgorde van de performancelijst op het scherm Performance Category Search.
- **Live Set ( )**
  Wisselt volgens de volgorde van de Live Set-sleuven.

U kunt de methode van wisselen instellen via [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

U kunt de status van de performance controleren met de vlaggen.

- **Vlag voor favorieten (★)**
  Er wordt een ★ weergegeven wanneer u de Favorite-schakelaar inschakelt. Deze wordt ook weergegeven op het scherm Performance Category Search.
- **Vlag voor bewerken ( )**
  De blauwe vlag wordt getoond als u een parameter in de Performance wijzigt. De vlag voor bewerken wordt uitgeschakeld als u de instellingen opslaat met de [STORE]-knop.

(2) Performance Flag

De performancevlaggen worden weergegeven.

Attribuut	Beschrijving
AWM2	Een performance die alleen uit AWM2-soundenginepartijen bestaat
FM-X (1 kleur)	Een performance die alleen uit FM-X-soundenginepartijen bestaat
FM-X (2 kleuren)	Uitvoeringen met gebruik van een FM-X-partij die de Smart Morph-informatie bevat.
AN-X (1 kleur)	Performances met gebruik van de AN-X-soundengine.
AN-X (2 kleuren)	Een performance met gebruik van een AN-X-partij die de Smart Morph-informatie bevat.
MC	Performances met Motion Control.
SSS	Een performance met ondersteuning voor Seamless Sound Switching

* Performances waarbij meerdere typen soundengines worden gecombineerd, worden aangegeven met het teken "+".

(3) Oscilloscope

De Main L&R-uitvoer wordt weergegeven als een golfvorm.

(4) Part Indicator

Wanneer de cursor op de Performance Name of op partijen 1 t/m 8 staat, wordt de status voor partijen 9 t/m 16 weergegeven.

Wanneer de cursor op partijen 9 t/m 16 staat, wordt de status voor partijen 1 t/m 8 weergegeven.

Er wordt niets getoond als de partijen 9 t/m 16 niet worden gebruikt.

(5) Weergavegebied voor verschillende parameters

In dit weergavegebied worden verschillende parameters weergegeven afhankelijk van de Display Mode.

(6) Part Name

Type en categorie van de partij, of de naam van de partij worden weergegeven.

Tik hierop om het contextmenu voor Category Search, Edit, Copy en Property weer te geven.

Wanneer een andere partij dan Part 1 is geselecteerd en het geluid al is ingesteld voor die partij, wordt het contextmenu voor Category Search, Edit, Copy en Delete weergegeven.

(7) Keyboard Control Switch

U kunt instellen welke partijen gelijktijdig worden afgespeeld door de Keyboard Control Switch van elke partij aan of uit te zetten.

Als de partij is ingesteld op Common of de Keyboard Control Switch op On staat, kunt u tegelijkertijd partijen afspelen waarvoor de Keyboard Control Switch op On is ingesteld.

Als de Keyboard Control Switch voor de partij is ingesteld op Off, worden als u het toetsenbord bespeelt met die partij geselecteerd, die geluiden afgespeeld.

Instellingen: Off, On

(8) Part Mute

Schakelt Part Mute in of uit.

Instellingen: Off, On

(9) Part Solo

Schakelt Partij-solo in of uit.

Instellingen: Off, On

(10) Part Volume

Stelt het volume van de partij in.

Instellingen: 0–127

(11) Part Level Meter

Geeft het audio-uitgangsniveau van de partij aan.

(12) [+] (Toevoegen)

Tik hierop om het scherm Part Category Search of het scherm Performance Merge weer te geven, waarop u een partij kunt toevoegen.

(13) De Display Mode wijzigen

(14) De View Mode wijzigen

De Display Mode wijzigen

Wanneer u de Display Mode wijzigt, worden verschillende parameters weergegeven in het weergavegebied van het scherm Home.

U kunt een andere Display Mode selecteren door de overeenkomstige weergaveknop te verplaatsen.

■ Range



Navigation

Het scherm Navigation wordt geopend.

Fx Overview

Het scherm FX Overview wordt geopend.

Control View

Het scherm Control View wordt geopend.

Favorite

Hiermee zet u de Favorite-schakelaar aan of uit.

Instellingen: Off, On

Note Limit

Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de partij.

Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.

Instellingen: C–2–G8

Velocity Limit

Stelt het aanslagbereik voor de partij in.

Instellingen: 1–127

■ FX/Pan



Var Return

Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Variation-effect worden verwerkt.

Instellingen: 0–127

Rev Return

Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Reverb-effect worden verwerkt.

Instellingen: 0–127

Pan

Past de panpositie (stereopositie) van de momenteel geselecteerde performance aan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Volume

Past het volume van de momenteel geselecteerde performance aan.

Instellingen: 0–127

Var (Part Variation Send)

Hiermee bepaalt u het niveau van de signalen die worden verzonden naar het Part Variation-effect (Variation-effect voor de partij).

Instellingen: 0–127

Rev (Part Reverb Send)

Hiermee bepaalt u het niveau van de signalen die worden verzonden naar het Part Reverb-effect.

Instellingen: 0–127

Dry (Part Dry Level)

Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet door het systeemeffect worden verwerkt) van de partij in.

Instellingen: 0–127

Pan (Part Pan)

Past de panpositie (in het stereoveld) voor de partij aan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

■ Arp/MS/Porta



Arp Select

Selecteert het arpeggio.

Instellingen: 1–8

MS Select

Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1–8

Portamento Switch

Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de Portamento Part Sw op On is ingesteld.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Portamento Time

Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento voor de partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Portamento Time (portamentotijd) van de partij (de waarde aangepast ten opzichte van de referentie).

Instellingen: –64–+0–+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Zet het arpeggio voor de partij aan of uit.

Wanneer zowel Arpeggio als Arpeggio aanhouden aan staan, wordt Arp Hold On weergegeven.

Wanneer het arpeggio op On is ingesteld, kunt u Arp Hold aan- of uitzetten door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de Arp On/Off-knop op het scherm te tikken.

Instellingen: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.

Instellingen: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Schakelt Portamento voor de partij in of uit.

Instellingen: Off, On

Time (Portamento Part Time)

Stelt de tijdsduur in van de toonhoogteovergang van de portamento van de partij.

Instellingen: 0–127

■ Mode/Transpose



MIDI I/O Ch.

Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de Common en de partij waarbij de Keyboard Control Switch is ingesteld op On.

Instellingen: Ch1–Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Verschuift de toonhoogte van de toetsen in octaven.

Dit is gerelateerd aan de OCTAVE [-]/[+]-knoppen op het bovenpaneel.

Instellingen: –3–+0–+3

Transpose (Keyboard Transpose)

Verschuift de toonhoogte van de toetsen in halve noten.

Instellingen: –11semi tot +0semi tot +11semi

OPMERKING

Als de toonhoogte het bereik (C-2 tot G8) overschrijdt dat de geluidsbron van het apparaat kan spelen, wordt er een noot geproduceerd die een octaaf hoger (of lager) is.

Int/Ext (Part Mode)

Hiermee stelt u in of de ingebouwde geluidsbron van het instrument (Int) of een externe geluidsbron (Ext) moet worden gebruikt.

Instellingen: Int, Ext

Ch (Tx/Rx Ch)

Hiermee stelt u het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten voor de zone wanneer Part Mode is ingesteld op Internal en de Keyboard Control Switch is ingesteld op Off.

Instellingen: Ch1–Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)

Hiermee stelt u het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten voor de zone wanneer Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: Ch1–Ch16

Oct (Zone Octave)

Verschuift de toonhoogte van de zone in octaven.

Instellingen: –3–+0 (standaard)–+3

Trans (Zone Transpose)

Verschuift de toonhoogte van de zone in halve noten.

Instellingen: –11–+0 (standaard)–+11

■ Filter



Cutoff (Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen.

Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie voor de partij.

Instellingen: –64–+0–+63

Resonance

Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie voor de partij.

Instellingen: –64–+0–+63

FEG Depth

Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG-diepte van de partij.

Instellingen: –64–+0–+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Hiermee wijzigt u het geluid door de afsnijfrequentie van het filter van de partij in te stellen.

Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie die is ingesteld op het scherm Filter Type.

Instellingen: –64–+0–+63

Res (Part Resonance)

Hiermee voegt u speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie van de partij aan te passen.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie die is ingesteld op het scherm Filter Type.

Instellingen: –64–+0–+63

FEG (Part FEG Depth)

Hiermee past u het bereik aan van de verandering van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG-instelling in het scherm Filter Type.

Als deze is ingesteld op 0, worden de instellingen in het scherm Filter Type gebruikt zoals ze zijn.

Instellingen: –64–+0–+63

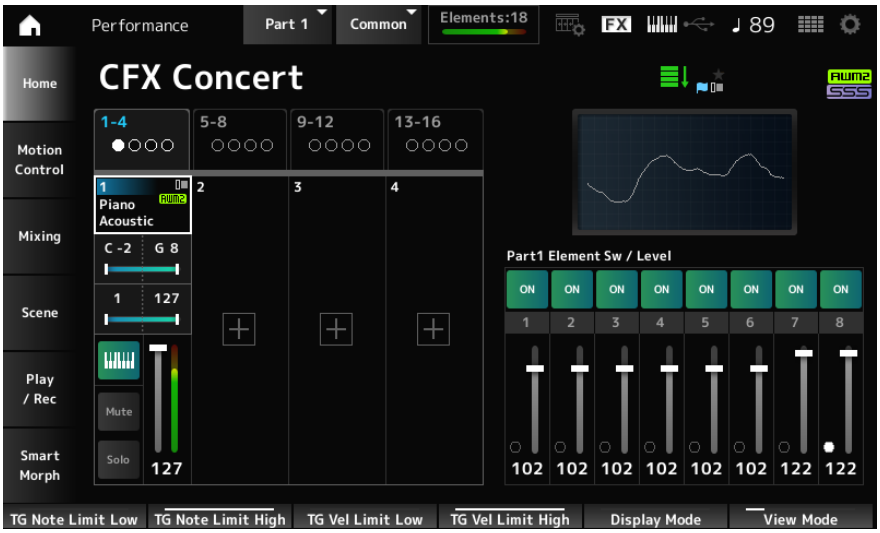
De View Mode wijzigen

U kunt toegang krijgen tot meer gedetailleerde informatie via het scherm Home door de View Mode te gebruiken.
U kunt een andere View Mode selecteren door de overeenkomstige weergaveknop te verplaatsen.
Wanneer de cursor op de Performance Name staat, verandert de weergave ook als u op de knop [PERFORMANCE (HOME)] drukt.

■ Part Info

- **Element Sw/Level**

Wordt weergegeven wanneer de momenteel geselecteerde partij een normale partij is (AWM2).



Element Sw (Element Switch)

Schakelt het element in of uit.

Instellingen: Off, On

Element Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.

Instellingen: 0–127

- **Drum Key**

Wordt weergegeven wanneer de momenteel geselecteerde partij een drumpartij is.



Drum Key Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets ingesteld.

Instellingen: 0–127

- **Algorithm**

Wordt weergegeven wanneer de momenteel geselecteerde partij een normale partij is (FM-X).



Algorithm (Algorithm Number)

Verandert het algoritme.

Als u op de afbeelding van het algoritme tikt, wordt het scherm Algorithm Search geopend.

Instellingen: Zie de Data List

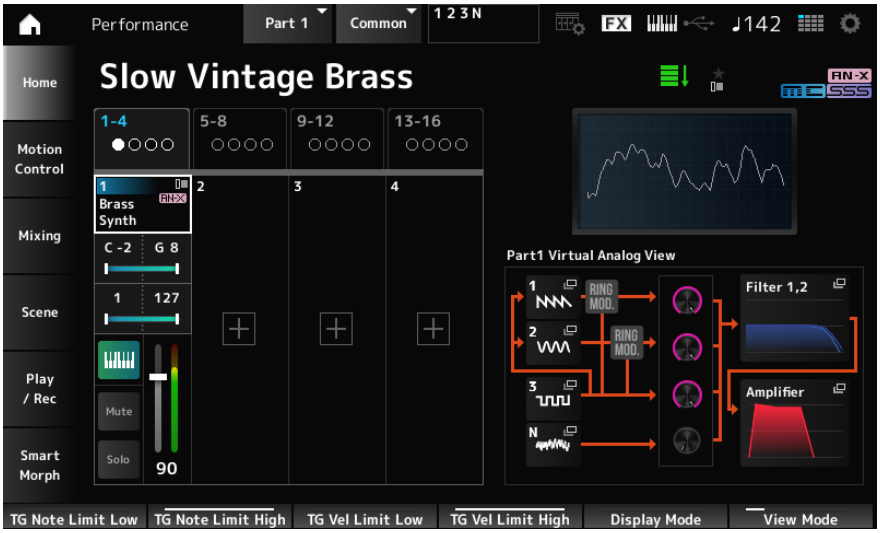
Feedback (Feedback Level)

Hiermee stelt u de mate (het niveau) van feedback in (het moduleren van de modulator zelf met behulp van de uitgangsgolfvorm van de draaggolf die door de modulator wordt gemoduleerd).

Instellingen: 0–7

- **Virtual Analog**

Wordt weergegeven wanneer de momenteel geselecteerde partij een normale partij is (AN-X).



1–3 (Oscillator 1–3)

Hiermee opent u het scherm OSC/Tune voor Part Edit (AN-X).

N (Noise)

Hiermee opent u het scherm Noise voor Part Edit (AN-X).

Oscillator Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de oscillator ingesteld.

Instellingen: 0–511

Noise Level

Hiermee stelt u het ruisniveau in.

Instellingen: 0–511

Filter 1, 2

Hiermee opent u het scherm Filter Type voor Part Edit (AN-X).

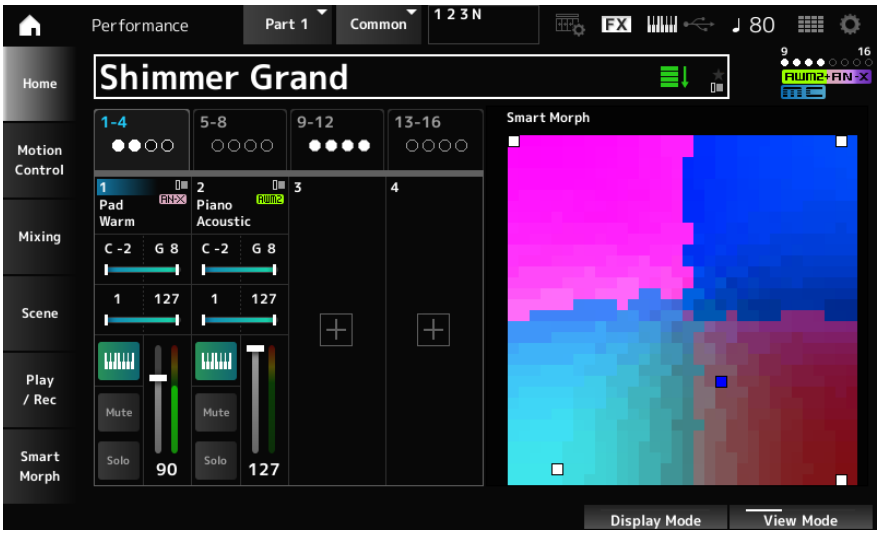
Amplifier

Hiermee opent u het scherm Amp EG voor Part Edit (AN-X).

■ Smart Morph

De Smart Morph-kaart wordt weergegeven.

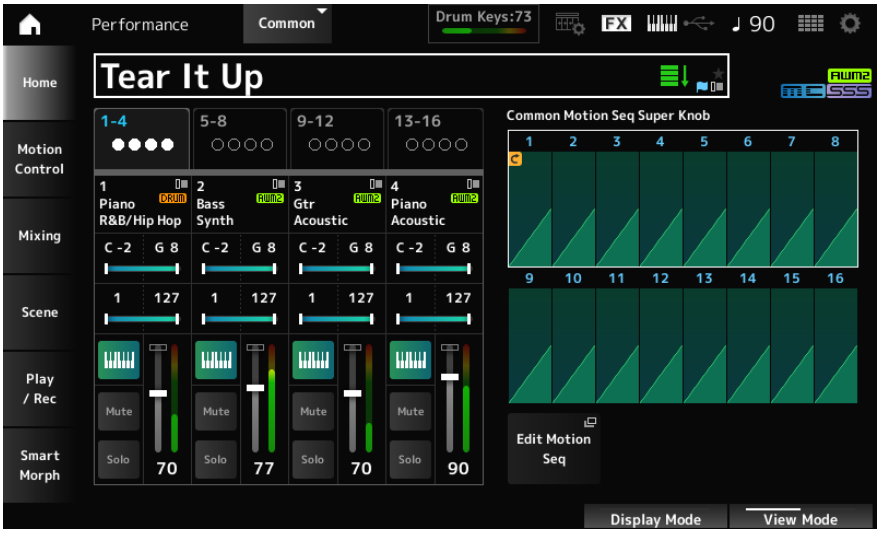
De kaart wordt niet weergegeven als er geen Smart Morph-informatie is.



■ Motion Seq

Toont de lane die is ingesteld in de View Lane van de momenteel geselecteerde partij.

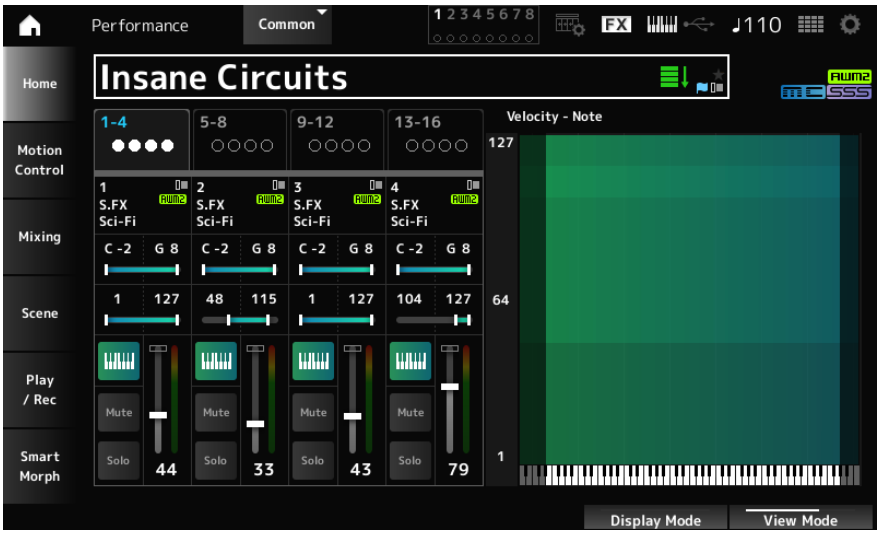
Deze wordt echter niet weergegeven als de ingestelde lane op Off staat.



■ Velocity - Note

De Velocity - Note-weergave wordt weergegeven.

Dit is handig voor het instellen van verschillende aanslagsnelheden bij gebruik van meerdere partijen.



■ Part - Note

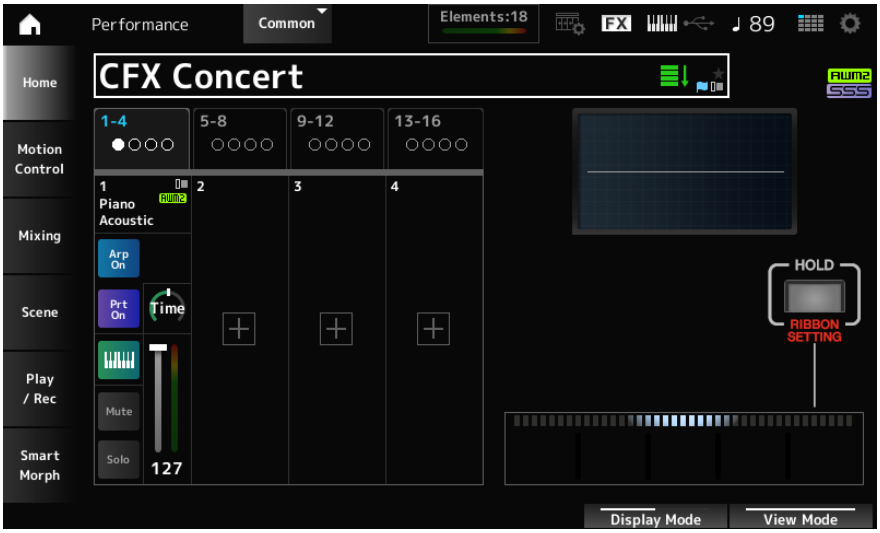
De Part - Note-weergave wordt weergegeven.

Wordt weergegeven wanneer de View Mode is ingesteld op Part Info en de geselecteerde partij Common is.



■ Ribbon

Wordt weergegeven wanneer de View Mode is ingesteld op Ribbon.



Motion Control

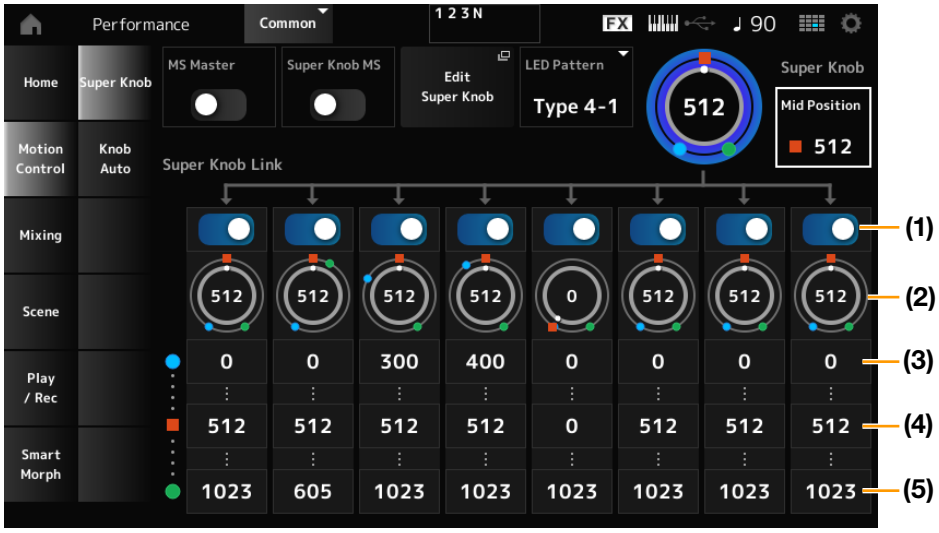
Op het scherm Motion Control kunt u de Motion Control-instellingen instellen die op de gehele performance worden toegepast.

Super Knob

Op het scherm Super Knob kunt u de waarden instellen voor het bedienen van de Super Knob.
U kunt een koppeling instellen tussen de Super Knob en alle toewijsbare knoppen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)
Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [MSEQ]-knoppen op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)
Schakelt de Motion Sequencer die wordt gebruik voor de gehele performance in/uit.
Instellingen: Off, On

Edit Super Knob
Het scherm Common Edit Control Assign wordt geopend. U kunt de parameters instellen die moeten worden bestuurd door de Super Knob.

LED Pattern

Hiermee stelt u het lichtpatroon van de Super Knob in.

Instellingen: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

Super Knob (Super Knob Value)

Stelt de Super Knob-waarde in.

Instellingen: 0–1023

Mid Position (Super Knob Mid Position)

Hiermee stelt u de Mid-waarde in voor de Super Knob.

Instellingen: Off, 1–1022

Super Knob Link

Stelt de corresponderende knop in die moet worden gekoppeld aan de Super Knob.

Als deze schakelaars op Off staan, heeft de werking van de Super Knob geen invloed op de parameter van de knop.

Instellingen: Off, On

Assignable Knob 1 – 8 Value

Toont de huidige waarden voor de toewijsbare knoppen (knoppen 1–8).

Instellingen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (knoppen 1-8) wanneer de Super Knob Value is ingesteld op 0 (of de Super Knob helemaal naar links is gedraaid).

Instellingen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (Knoppen 1–8) als de Super Knob Value is ingesteld op Mid Position.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer de Mid Position is ingesteld op Off.

Instellingen: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (Knoppen 1–8) wanneer de Super Knob Value is ingesteld op 1023 (of de Super Knob helemaal naar rechts is gedraaid).

Instellingen: 0–1023

OPMERKING

- Als u Value Left op een kleinere waarde en Value Right op een grotere waarde instelt, bewegen de knoppen 1-8 in dezelfde richting als de Super Knob.
- Als u Value Right op een kleinere waarde en Value Left op een grotere waarde instelt, bewegen de knoppen 1-8 in de tegenovergestelde richting als de Super Knob.

Knob Auto

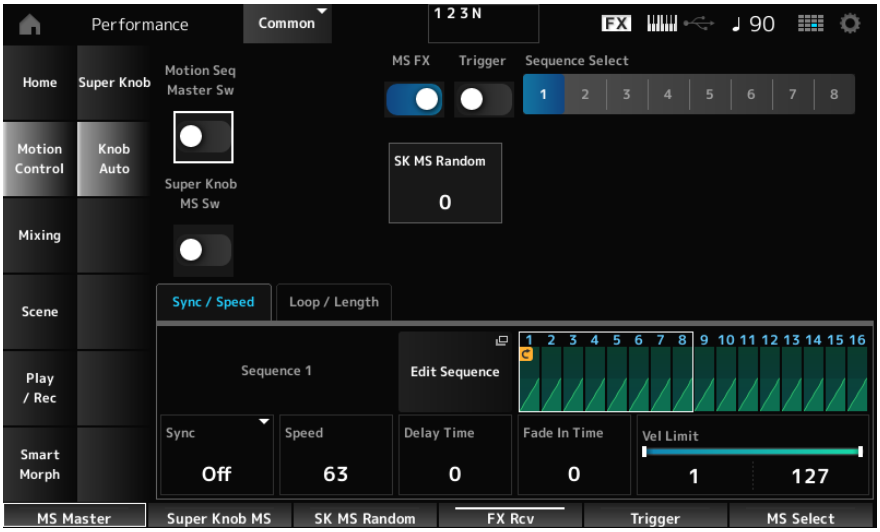
In het scherm Knob Auto kunt u de Motion Sequencer voor de Super Knob (Super Knob Motion Sequencer) instellen.
U kunt de Motion Sequencer zo instellen dat de Super Knob-waarde automatisch wordt geregeld.
Er kan slechts één lane worden gebruikt door de Super Knob.

OPMERKING

U kunt maximaal acht lanes tegelijkertijd gebruiken voor de hele performance. De lane die wordt gebruikt voor het scherm Knob Auto is echter niet een van de acht lanes waar hier naar wordt verwezen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [MSEQ]-knoppen op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Schakelt de Motion Sequencer van de Super Knob in/uit.
Instellingen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Stelt knoppen in die worden beïnvloed door de werking van de Super Knob.
Instellingen: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Stelt in dat de signalen worden ontvangen van de knop [MSEQ TRIGGER].
Als dit is ingesteld op On, begint de Motion Sequence pas met afspelen zodra u op de knop [MSEQ TRIGGER] drukt.
Instellingen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.
Instellingen: 1–8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Stelt in dat de veranderingen in de stapwaarde van de sequence willekeurig moeten zijn.
Instellingen: 0–127

Edit Sequence

Het scherm Super Knob Motion Sequence Edit wordt geopend.

■ Sync/Speed Tabbladen

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Selecteert de snelheid en de timing voor het afspelen van de Super Knob Motion Sequence.

Instellingen: Off, Tempo, Beat

Off: Alleen de Super Knob Motion Sequencer wordt afgespeeld
Tempo: Er wordt afgespeeld in het Performance-tempo.
Beat: Er wordt synchroon met de beat afgespeeld.

• Wanneer Sync is ingesteld op Off

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.

Instellingen: 0–127

Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence.

Instellingen: 0–127

Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence.

Instellingen: 0–127

• Wanneer Sync is ingesteld op iets anders dan Off

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Super Knob Motion Sequencer.

Instellingen: 50%–6400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit die geldt voor alle partijen, wordt toegepast

Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence.

Instellingen: 0–32

Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence.

Instellingen: 0–32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence.

Instellingen: 1–127

■ Loop/Length Tabbladen

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer de Trigger is ingesteld op On.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: elke keer dat u een noot speelt, begint het afspelen vanaf het begin
1st-On: het afspelen begint vanaf het begin bij de eerste noot die u speelt. Wanneer de tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.

Instellingen: Off, On

Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.

Instellingen: 1–16 (moet lager zijn dan de instelling voor Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Stelt de lengte van de Motion Sequence in.

Instellingen: 1–16 (moet hoger zijn dan de instelling voor Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

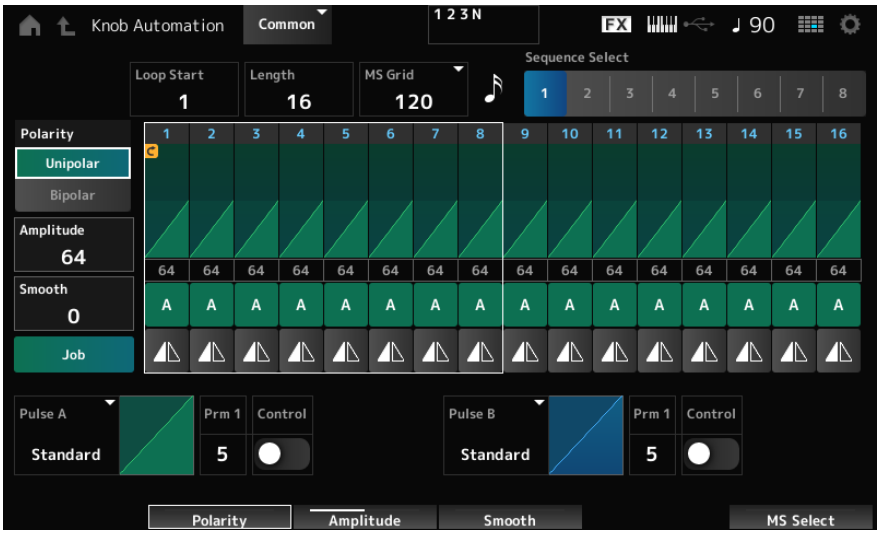
Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Super Knob Motion Sequence Edit

Het instellingenscherm voor de Super Knob Motion Sequencer.

U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.

Instellingen: 1–16 (moet lager zijn dan de instelling voor Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Stelt de lengte van de Motion Sequence in.

Instellingen: 1–16 (moet hoger zijn dan de instelling voor Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.

Instellingen: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Stelt de polariteit van de Motion Sequence in.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: alleen positieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging
Bipolar: zowel positieve als negatieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Stelt de mate van veranderingen in de Motion Sequence in.

Instellingen: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Stelt de geleidelijkheid van de wijzigingen in de Motion Sequence in binnen een tijdsbestek.

Instellingen: 0–127

Job

Roept het Job-menu op.

- **Store Sequence**
  Hiermee wordt de bewerkte Motion Sequence opgeslagen.
- **Load Sequence**
  Hiermee wordt de Motion Sequence geladen.
- **Copy Sequence**
  Hiermee wordt de Motion Sequence gekopieerd.

Super Knob Motion Sequence Step Value

Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.

U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stappen 1 t/m 8 en stappen 9 t/m 16 te wijzigen, afhankelijk van de cursorpositie.

Instellingen: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

Stelt het type en de richting van elke stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)

Selecteert een parameterwijzigingscurve voor Pulse A en Pulse B.

Gebruik de Super Knob Motion Sequence Step Type om te selecteren welke van de curvetypen u voor elke stap wilt gebruiken.

De verticale as geeft de tijd aan en de horizontale as geeft de stapwaarde aan.

Instellingen: (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd) Init Curve 1–32
(Bij het laden van een bibliotheekbestand) Curve binnen Library 1–24

Edit User Curve

Wordt weergegeven wanneer Init Curve is geselecteerd voor Pulse A en Pulse B.

Het scherm User Curve Edit wordt geopend.

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Past de vorm van de stapcurve voor de Motion Sequence aan. Het bereik van de parameterwaarde varieert ook afhankelijk van het Curve Type.

Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het Curve Type.

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Schakelt het gebruik van de knoppen voor het regelen van de stapcurvevorm van de Motion Sequence in of uit.

Wordt alleen weergegeven als MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) is ingesteld op On.

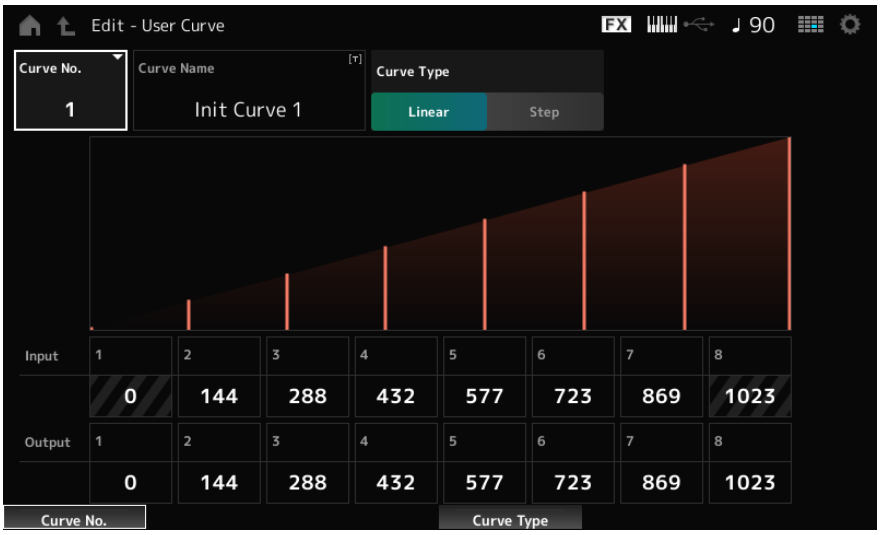
Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het Curve Type.

Instellingen: Off, On

■ User Curve Edit

Dit is het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.

U kunt een lineaire curve met acht punten Linear of een curve met acht stappen maken.



Curve No. (Curve Number)

Geeft het huidige curvenummer weer.

Instellingen: 1–32

Curve Name

U kunt de curve die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.

Curve Type

Hiermee stelt u het curvetype in.

Instellingen: Linear, Step

Input

Hiermee stelt u ingangsniveau van de curve in.

Input 1 is vastgesteld op de waarde 0. Input 8 is vastgesteld op de waarde 1023 wanneer het Curve Type is ingesteld op Linear.

Instellingen: 0–1023

Output

Hiermee stelt u uitgangsniveau van de curve in.

Instellingen: 0–1023

Mixing

In het scherm Mixing kunt u de mix wijzigen door het volume van elke partij aan te passen en effectinstellingen te maken. De instellingen in het scherm Mixing worden opgeslagen in de performance.

Gebruik

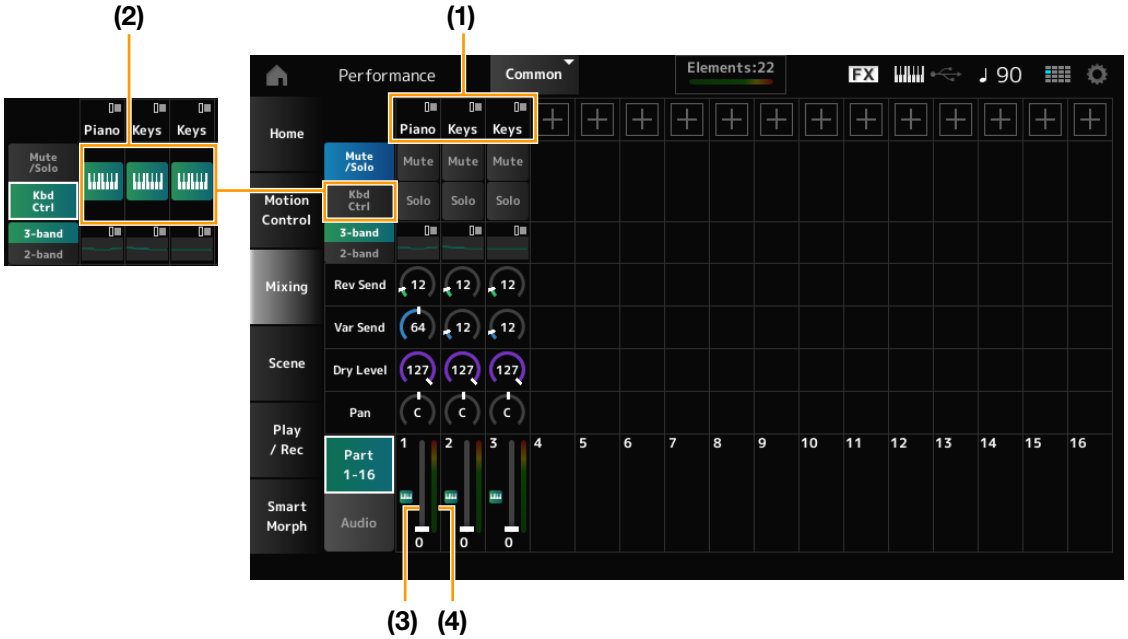
[PERFORMANCE (HOME)] → Mixing



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)
Audio (Audio Switch)
Dit verandert de weergave.
Instellingen: Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

■ Part 1–16-weergave

Stelt de mix in voor partijen 1 tot en met 16.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

Part Category
De hoofdcategorie van de geselecteerde partij wordt weergegeven.
Tik hierop om het contextmenu voor Category Search, Edit, Property, enz. weer te geven.
Wanneer een andere partij dan Part 1 is geselecteerd en het geluid al is ingesteld voor die partij, wordt het contextmenu voor Category Search, Edit, Copy en Delete weergegeven. Tik op [+] om een partij toe te voegen.
Instellingen: Zie de Data List

Mute/Solo Switch
Kbd Ctrl Switch
Schakelt tussen de weergave Mute/Solo en de weergave Keyboard Control.

Mute (Part Mute)
Solo (Part Solo)
Schakelt Mute en Solo voor de partij in of uit.
Instellingen: Off, On

Keyboard Control
Schakelt toetsenbordbediening in of uit.
Voor partijen 9 t/m 16 worden de knoppen niet weergegeven, omdat Keyboard Control voor die partijen niet op On kan worden ingesteld.
Instellingen: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)
2-band (2-band EQ Switch)
Schakelt tussen de weergave 2-band EQ en de weergave 3-band EQ van partijen 1 tot en met 16.
Instellingen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)
Toont de EQ-instelling in de weergave 3-band of 2-band.
Als u op het gebied tikt, wordt het contextmenu van Part EQ geopend.

Rev Send (Reverb Send)
Hiermee stelt u het niveau van de signalen van partijen 1 tot en met 16 in die worden verzonden naar het Reverb-effect.
Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)
Hiermee stelt u het niveau van de signalen van partijen 1 tot en met 16 in die worden verzonden naar het Variation-effect.
Instellingen: 0–127

Dry Level
Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet door het systeemeffect worden verwerkt) van partijen 1 tot en met 16 in.
Instellingen: 0–127

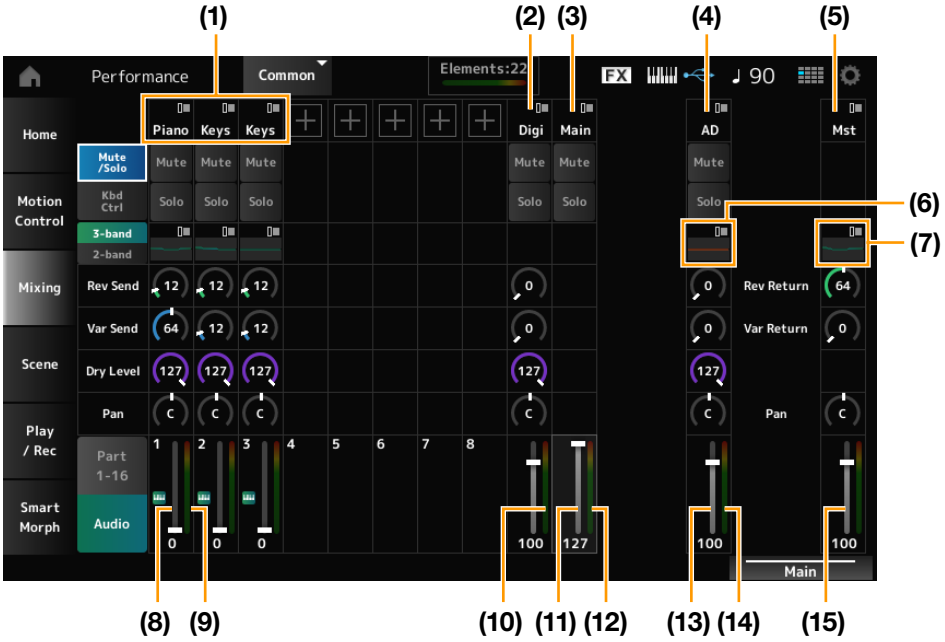
Pan
Past de panpositie (in het stereoveld) voor partijen 1 tot en met 16 aan.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Volume
Stelt het volume in voor partijen 1 tot en met 16.
Instellingen: 0–127

Part Level Meter
Toont het niveau voor partijen 1 tot en met 16.

■ Audio weergave

Stelt de mix voor de audiopartij in.



(1) Part Category

(2) Digi (Digital Part)

(3) Main (USB Main Part)

(4) AD (A/D Part)

(5) Mst (Master)

(6) A/D Part EQ

(7) Master EQ

(8) Digital Part Volume

(9) Part Level Meter

(10) Digi (Digital Part Level Meter)

(11) USB Main Monitor Volume

(12) Main (USB Main Monitor Level Meter)

(13) A/D Part Volume

(14) AD (A/D Part Level Meter)

(15) Performance Volume

Part Category

De hoofdcategorie van de geselecteerde partij wordt weergegeven.

Tik hierop om het contextmenu voor Category Search, Edit, Property, enz. weer te geven.

Wanneer een andere partij dan Part 1 is geselecteerd en het geluid al is ingesteld voor die partij, wordt het contextmenu voor Category Search, Edit, Copy en Delete weergegeven. Tik op [+] om een partij toe te voegen.

Instellingen: Zie de Data List

Digi (Digital Part)
Main (USB Main Part)
AD (A/D Part)
Mst (Master)

Tik hierop om het contextmenu voor Edit, enz. weer te geven.

Mute/Solo Switch
Kbd Ctrl Switch

Schakelt tussen de weergave Mute/Solo en de weergave Keyboard Control.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Schakelt Mute en Solo voor de partij in of uit.

Instellingen: Off, On

A/D Part EQ

Als u op het gebied tikt, wordt het contextmenu van Part EQ geopend.

Digital Part Reverb Send

A/D Part Reverb Send

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden van de A/D-partij of de digitale partij naar het Reverb-effect.

Instellingen: 0–127

Digital Part Variation Send

A/D Part Variation Send

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden vanaf de A/D-partij of de digitale partij naar het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Digital Part Dry Level

A/D Part Dry Level

Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen zonder het systeemeffect) van het digitale gedeelte of de A/D-partij in.

Instellingen: 0–127

Digital Part Pan

A/D Part Pan

Past de panpositie (in het stereoveld) van de digitale partij of de A/D-partij in.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Digital Part Volume

A/D Part Volume

USB Main Monitor Volume

Stelt het volume voor de audiopartij in.

Instellingen: 0–127

Master EQ

Toont de vijfbands parametrische EQ.

Als u op het gebied tikt, wordt het contextmenu voor Master EQ Edit geopend.

Rev Return (Reverb Return)

Var Return (Variation Return)

Stelt het uitgangsniveau (retourniveau) in van de signalen die door het Reverb- of Variation-effect worden verwerkt.

Instellingen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden naar het Reverb-effect.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden naar het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Stelt de panpositie (in het stereoveld) van de performance in.

Deze parameterwaarde compenseert de Pan-instelling voor elke partij.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Performance Volume

Stelt het volume voor de performance in.

Instellingen: 0–127

Part Level Meter

Digi (Digital Part Level Meter)

Main (USB Main Monitor Level Meter)

AD (A/D Part Level Meter)

Toont het niveau van partijen 1 t/m 8 en audiopartij.

Scene

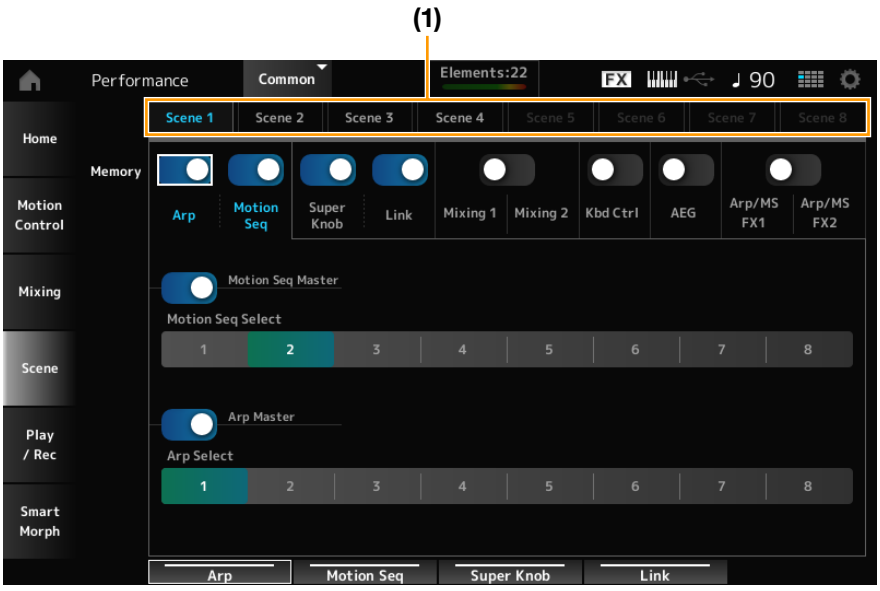
In het scherm Scene kunt u de instellingen voor het arpeggiotype, het Motion Sequence-type en de partijparameters registreren voor elk van de SCENE-knoppen.
Stel in dit scherm het juiste Memory (Memory Switch) in op On en bewerk de gewenste parameterwaarden zodat u de instellingen in de scène kunt opslaan.

OPMERKING

De scènefunctie kan worden ingesteld vanuit een ander scherm dan Scene. U kunt de toegewezen Scene-parameters wijzigen door de overeenkomstige knoppen en schuifregelaars te verplaatsen en de instellingen te registreren door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de gewenste SCENE-knop te drukken.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



(1) Scene Select

Scene Select

Selecteer een Scene-tabblad om de instellingen te registreren.
De tabbladen Scene1 tot Scene8 zijn gekoppeld aan de SCENE-knoppen op het bovenpaneel.
Instellingen: 1–8

Memory (Memory Switch)

Selecteert elk van de parameterwaarden, zoals Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG en Arp/MS FX, om in de scène te registreren.
Als deze schakelaars op Off staan, worden de parameterwaarden niet op het scherm weergegeven, zelfs niet als de overeenkomstige tabbladen zijn geselecteerd.
Instellingen: Off, On

Part 1–16 / Common

Schakelt de weergave tussen Part1-16 en Common.
Getoond op de tabbladen Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 en Arp/MS FX2.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Door Offset op Off te zetten, kunnen sommige Scene-parameters nauwkeuriger worden aangepast.
Getoond op de tabbladen Mixing 1, Mixing 2 en AEG.
Instellingen: Off (Absolute), On (Offset)

Wanneer de Memory Switch voor Arp en Motion Seq zijn ingesteld op On

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1–8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.

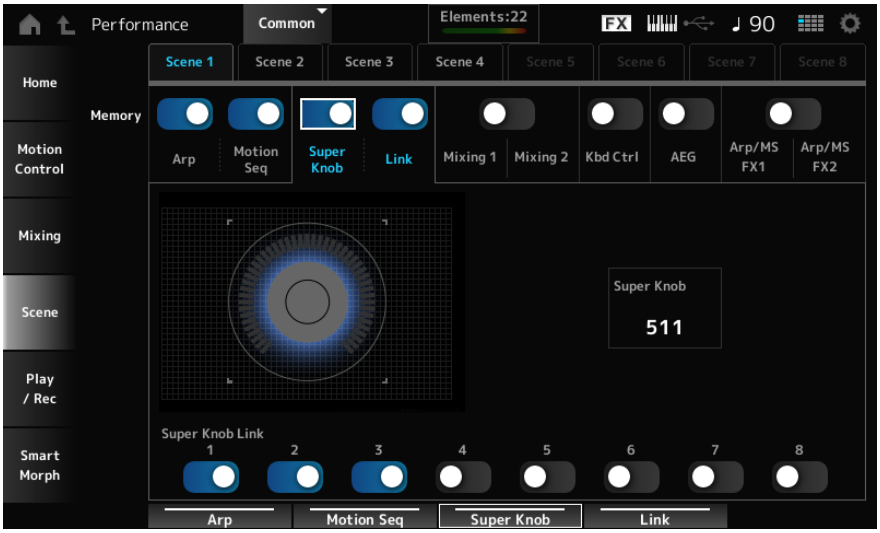
Instellingen: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)

Wijzigt de arpeggioselectie.

Instellingen: 1–8

Wanneer de Memory Switch voor Super Knob en Link zijn ingesteld op On



Super Knob (Super Knob Value)

Stelt de Super Knob-waarde in.

Instellingen: 0–1023

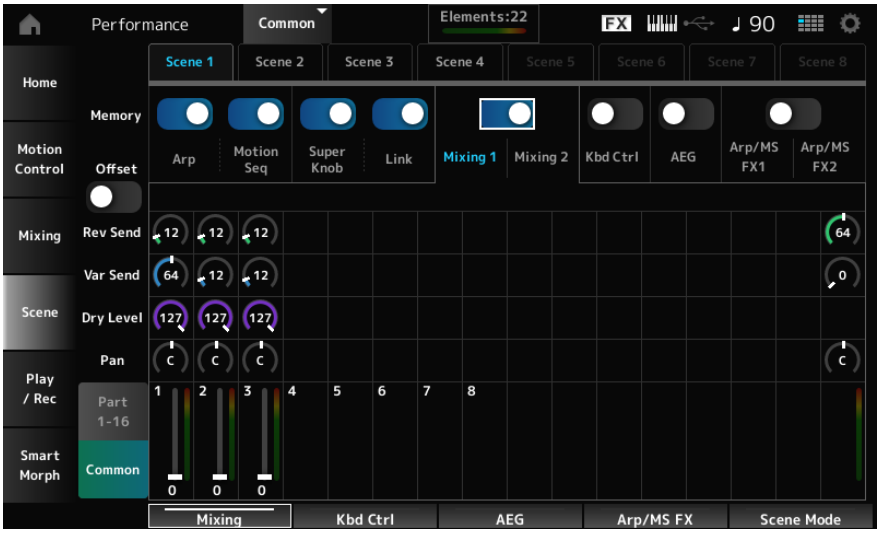
Super Knob Link

Hiermee wordt de link tussen de Super Knob en Assignable Knob 1–8 op On of Off gezet.

Als deze schakelaar op Off staat, heeft de werking van de Super Knob geen invloed op de parameter van de Assignable Knob.

Instellingen: Off, On

Wanneer de Memory Switch voor Mixing 1 en Mixing 2 zijn ingesteld op On



■ Mixing 1

Part 1–16-weergave: Scene-parameters voor Part 1–16 worden weergegeven.
Common-weergave: Scene-parameters voor Part 1–8 en Common worden weergegeven.
Common-parameters worden toegepast op de gehele performance.

• Part 1–16-weergave

Rev Send (Reverb Send)
Stelt de Reverb Send (Naar reverb zenden) in voor elke partij.
Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)
Stelt de Variation Send (Naar variation zenden) in voor elke partij.
Instellingen: 0–127

Dry Level
Stelt het droge niveau van elke partij in.
Instellingen: 0–127

Pan
Past de panpositie (in het stereoveld) voor elke partij aan.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Volume (Part Volume)
Stelt het volume voor elke partij in.
Instellingen: 0–127

• Common-weergave

Rev Return (Reverb Return)
Stelt de Reverb-retour in.
Instellingen: 0–127

Var Return (Variation Return)
Stelt de Variation-retour in.
Instellingen: 0–127

Pan (Performance Pan)
Past de panpositie (in het stereoveld) van de performance aan.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

■ Mixing 2

• Part 1-16-weergave

Wanneer Offset is ingesteld op On

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
Bepaalt de afsnijfrequentie voor elke partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Res (Filter Resonance/Width)
Stelt de filterresonantie of filterbreedte voor elke partij in.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Depth
Stelt de FEG-diepte voor elke partij in.
Instellingen: –64–+0–+63

Wanneer Offset is ingesteld op Off
Door Offset op Off te zetten, kunnen sommige Scene-parameters nauwkeuriger worden aangepast.

Cutoff
Instellingen: (AN-X, FM-X): 0–1023

Res
Instellingen: (AN-X): 0–255
Instellingen: (FM-X): 0–127

FEG Depth
Instellingen: (AN-X): –9600–+0–+9600
Instellingen: (FM-X): –64–+0–+63

OPMERKING
Het wordt aanbevolen om Offset in te stellen op On als u zowel Smart Morph als Scene wilt gebruiken.

Mute (Part Mute)
Schakelt Mute en Solo voor de partij in of uit.
Instellingen: Off, On

Volume (Part Volume)
Stelt het volume van de partij in.
Instellingen: 0–127

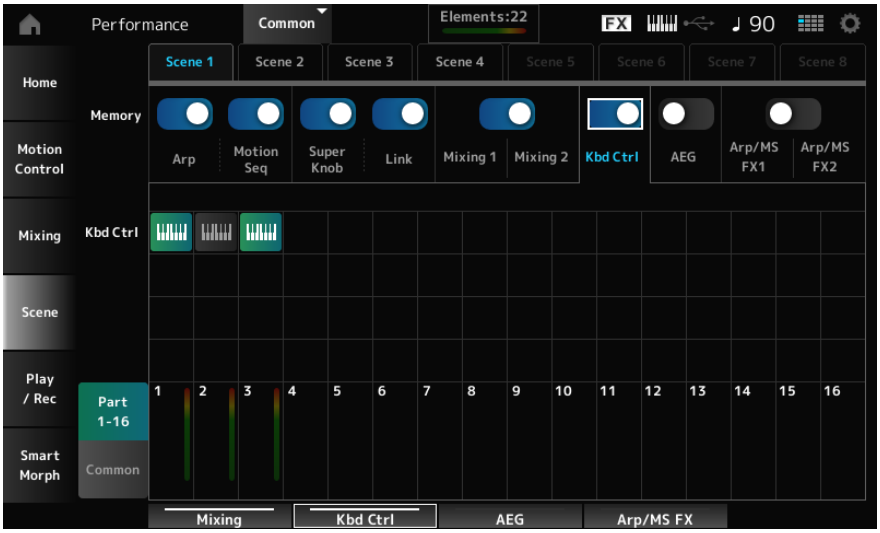
• Common-weergave

Cutoff (Cutoff Frequency)
Stelt de offsetwaarde in voor de afsnijfrequentie van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Res (Filter Resonance/Width)
Stelt de offsetwaarde in voor de filterresonantie of filterbreedte van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Depth
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part FEG Depth (FEG-diepte van de partij).
Instellingen: –64–+0–+63

Als de Kbd Ctrl Memory Switch is ingesteld op On



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Schakelt Keyboard Control (toetsenbordbesturing) voor de partij in of uit.

Als de Keyboard Control voor de partij op Off is ingesteld, wordt er geen geluid geproduceerd wanneer u het toetsenbord bespeelt.

Instellingen: Off (grijs), On (groen)

Als de AEG Memory Switch is ingesteld op On



- **Part 1-16-weergave**

Wanneer Offset is ingesteld op On

Attack (AEG Attack Time)
Stelt de AEG-aanslagtijd voor de partij in.
Instellingen: –64–+0–+63

Decay (AEG Decay Time)
Stelt de AEG-wegsterftijd voor de partij in.
Instellingen: –64–+0–+63

Sustain (AEG Sustain Level)
Hiermee bepaalt u het AEG-sustainniveau van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Release (AEG Release Time)
Stelt de AEG-releasetijd voor de partij in.
Instellingen: –64–+0–+63

Wanneer Offset is ingesteld op Off

Door Offset op Off te zetten, kunnen sommige Scene-parameters nauwkeuriger worden aangepast.

Attack
Instellingen: (AN-X): 0–255

Decay
Instellingen: (AN-X): 0–255

Sustain
Instellingen: (AN-X): 0–511

Release
Instellingen: (AN-X): 0–255

- **Common-weergave**

Attack
Stelt de offsetwaarde in op Attack (AEG Attack Time) voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Decay
Stelt de offsetwaarde in op Decay (AEG Decay Time) voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Sustain
Stelt de offsetwaarde in op Sustain (AEG Sustain Level) voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Release
Stelt de offsetwaarde in op Release (AEG Release Time) voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Wanneer de Memory Switch voor Arp/MS FX 1 en Arp/MS FX 2 zijn ingesteld op On



■ Arp/MS FX 1

• Part 1-16-weergave

Swing

Stelt de swingwaarde van het arpeggio of de Motion Sequencer in voor elke partij.

Instellingen: –120–+0–+120

Unit (Part Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van het arpeggio of de Motion Sequencer voor elke partij.

Instellingen: 50%–400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit (Common Unit Multiply) die geldt voor alle partijen, wordt toegepast

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Stelt de gatetijdsnelheid van het arpeggio in voor elke partij.

Instellingen: 0%–200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Stelt de aanslagsnelheid van het arpeggio in voor elke partij.

Instellingen: 0%–200%

• Common-weergave

Swing

Stelt de offsetwaarde in op Swing voor elke partij.

Instellingen: –120–+0–+120

Unit (Common Unit Multiply)

Stelt de Unit Multiply voor alle partijen in.

Instellingen: 50%–400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Stelt de offsetwaarde in op Arpeggio Gate Time Rate voor elke partij.

Instellingen: –100–+0–+100

Velocity (Arp Velocity Rate)

Stelt de offsetwaarde in op Arpeggio Velocity Rate voor elke partij.

Instellingen: –100–+0–+100

■ Arp/MS FX 2

• Part 1-16-weergave

Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Amplitude voor elke partij.
Instellingen: –127–+0–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Pulse Shape voor elke partij.
Instellingen: –100–+0–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Smoothness voor elke partij.
Instellingen: –127–+0–+127

Random (Motion Sequencer Randomness)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Randomness voor elke partij.
Instellingen: 0–127

• Common-weergave

Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Amplitude voor alle partijen.
Instellingen: –127–+0–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Pulse Shape voor alle partijen.
Instellingen: –100–+0–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Smoothness voor alle partijen.
Instellingen: –127–+0–+127

Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)
Stelt de offsetwaarde in op Motion Sequencer Randomness voor alle partijen.
Instellingen: –127–+0–+127

Play/Rec

Op het scherm Play/Rec kunt u patronen en songs opnemen in het interne geheugen van dit instrument, en audio op een USB-flashstation, en uw opnamen afspelen.

Pattern

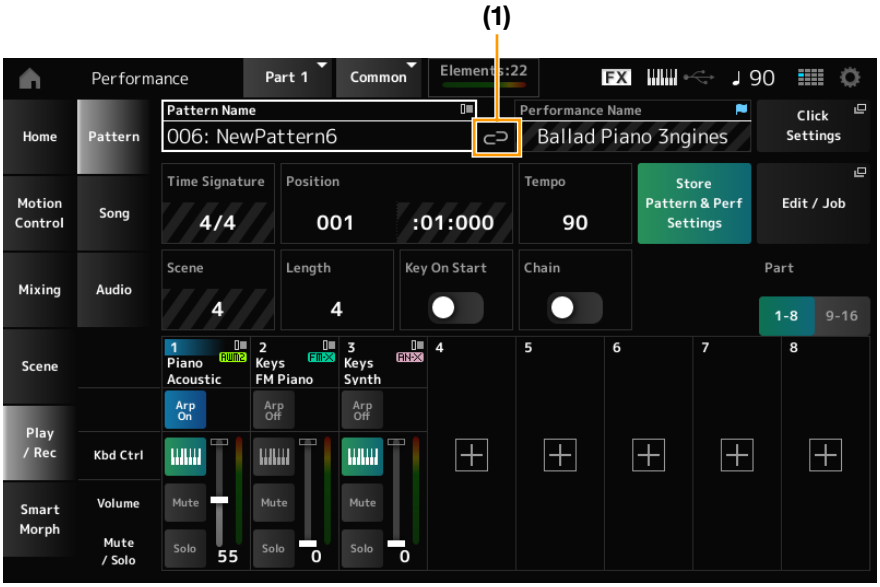
■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Bediening

[SONG/PATTERN]-knop → Pattern

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern



(1) Link Icon

Pattern Name

Toont de naam van het geselecteerde patroon.

Tik hierop om het contextmenu voor Load, Rename en New Pattern weer te geven.

U kunt een patroon selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] wanneer de cursor op de Pattern Name staat.

Link Icon

Het Link Icon wordt weergegeven als de performance die wordt gebruikt voor het opnemen van het patroon en de geselecteerde performance dezelfde is. Als dit niet het geval is, wordt het verbroken Link Icon weergegeven.

Performance Name

Toont de naam van de geselecteerde performance.

OPMERKING

De blauwe vlag wordt in de rechterbovenhoek van de Performance Name getoond als u een parameter in de performance wijzigt.

Click Settings

Hiermee opent u het scherm Tempo Settings.

Time Signature

Toont het metrum voor het patroon.

Position

Stelt de positie in voor het starten van het afspelen en opnemen, evenals de huidige positie van het afspelen.
Het getal aan de linkerkant is de maat en de getallen aan de rechterkant zijn de tellen en tikken.

Tempo

Stelt het tempo in voor het afspelen van patronen.

Instellingen: 5–300

Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)

Slaat de koppeling op tussen de bewerkte patronen en de gebruikte performance.

OPMERKING

Als u de parameters voor de performance hebt bewerkt, moet u ook de performance opslaan.

Edit/Job

Opent het scherm voor patroonbewerking en jobs. Door de Pattern-functie te gebruiken, kunt u voor elke scène een sequence registreren.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer weer.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de SCENE-knoppen op het bovenpaneel.

Length (Section Length)

Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.

Instellingen: 1–256

Key On Start

Stelt het patroon in om te beginnen met opnemen of afspelen zodra u een toets op het toetsenbord indrukt.

Instellingen: Off, On

Chain

Schakelt ketengewijs afspelen in.

Instellingen: Off, On

Undo ***

Annuleert de vorige actie en keert terug naar de vorige status.
Deze knop komt beschikbaar wanneer een of meer jobs zijn gebruikt nadat een sequence is opgenomen.

Redo ***

Herstelt de geannuleerde actie met Undo (Ongedaan maken). Deze knop is pas actief nadat Undo *** is gebruikt.

Part 1–8

Part 9–16

Schakelt tussen partijweergaven

■ Stand-by voor opnemen

Gebruik

[SONG/PATTERN]-knop → Pattern → [●]-knop (Opnemen)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●]-knop (Opnemen)



Time Signature

Stelt het metrum van de scène in.

Instellingen: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize is een functie die de opgenomen noten corrigeert zodat ze op de exacte fractie van de tel vallen (in nootwaarden).

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noottriool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Loop

Indien ingesteld op On, gaat de patroonopname in een loop door.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Als u tijdens het opnemen van een song op de knop [●] (Opnemen) drukt, wordt de recorder in de repeteermodus gezet en gaat de knop [●] (Opnemen) knipperen.

In de Repeteermodus wordt het patroon afgespeeld, maar wordt de opname tijdelijk gepauzeerd, wat handig is om te oefenen.

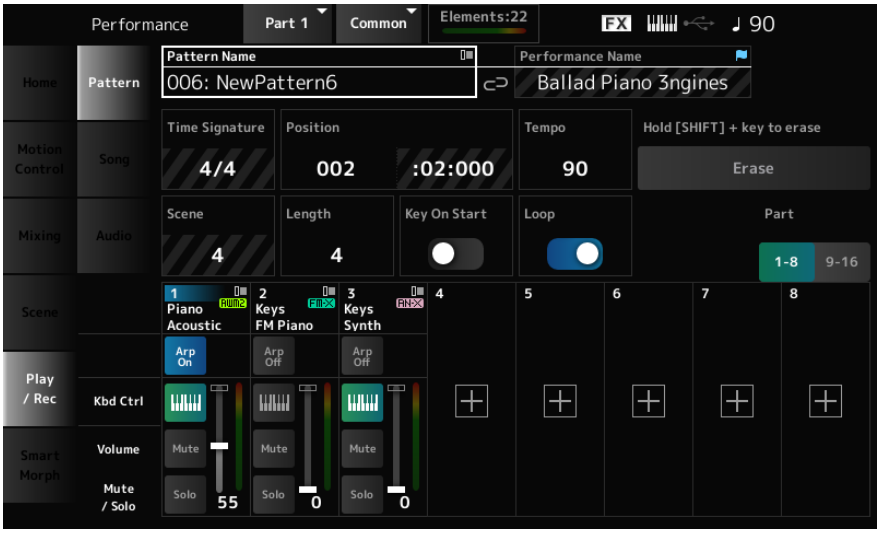
U kunt terugkeren naar de modus Opnemen door nogmaals op de knop [●] te drukken.

■ Opname

Gebruik

[SONG/PATTERN]-knop → Pattern → [●]-knop (Opnemen) → [▶]-knop (Afspelen)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → [●]-knop (Opnemen) → [▶]-knop (Afspelen)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

U kunt specifieke nootevents verwijderen door op de knop [SHIFT] te drukken en de toets in te drukken te spelen die overeenkomt met de noot die u wilt verwijderen.

U kunt ook op de knop Erase op het scherm tikken om de functie in te schakelen, en vervolgens op de overeenkomstige toets op het toetsenbord drukken om de nootevent te verwijderen.

■ Overdub-opname

Wanneer u een regelaar bedient tijdens een overdub-opname, kunt u de bestaande events van die regelaar verwijderen en de handeling opnemen als nieuwe events.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (met de song reeds opgenomen) → [●]-knop (Opnemen) → Tap Record Type → Selecteer Overdub in het menu → [▶]-knop (Afspelen)



Record Type

Selecteert uit een Replace- of Overdub-opname.

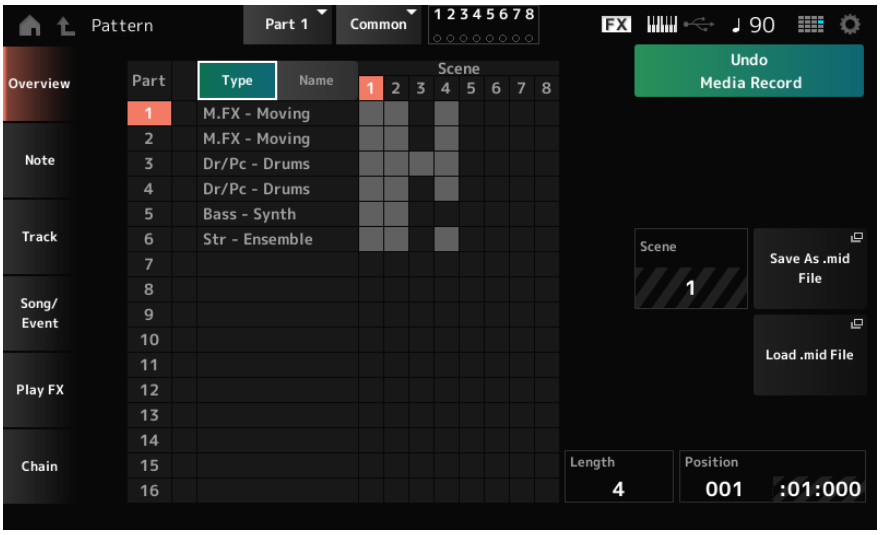
Instellingen: Replace, Overdub

Pattern Edit Overview

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



Type

Tik op deze knop om de hoofd- en subcategorieën van de partij te zien.
Het verandert ook de lijst die wordt weergegeven op het scherm Play/Rec.

Name

Tik hierop om de partijnaam te zien.
Het verandert ook de lijst die wordt weergegeven op het scherm Play/Rec.

Part Mute Icon
Part Solo Icon

Toont de status van de dempings- en solo-instellingen voor de partij.

Undo *

Annuleert de vorige actie en keert terug naar de vorige status.
Deze knop komt beschikbaar wanneer een of meer jobs zijn gebruikt nadat een sequence is opgenomen. Algemene bewerkingen voor alle tabbladen op het scherm Pattern Edit.

Redo *

Herstelt de opname die werd geannuleerd door Undo. Deze knop is pas actief nadat Undo *** is gebruikt. Algemene bewerkingen voor alle tabbladen op het scherm Pattern Edit.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer weer.

Save As .mid File

Hiermee opent u het scherm Save. U kunt de sequence van de geselecteerde scène opslaan als een MIDI-bestand.

Load .mid File

Opent het scherm Load voor het laden van een MIDI-bestand.
Nadat u een MIDI-bestand hebt geselecteerd, selecteert u een patroon en scène op de laadlocatie.

Length

Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.

Position

Toont de huidige positie voor het afspelen van een scène en laat u de positie van het afspelen instellen.
Instellingen: 001–256

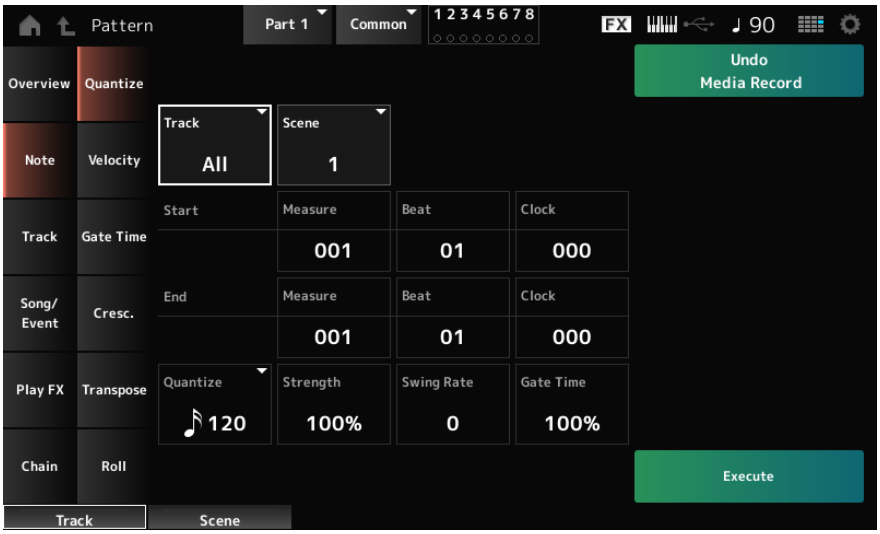
■ Quantize

Quantizering is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een patroon dat u in real time hebt opgenomen.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



Track

Geeft de track op voor de job.

Instellingen: Alle, 1–16

Scene

Geeft de scène op voor de job.

Instellingen: 1–8

Start Measure

Geeft de startmaatpositie op voor de job.

Instellingen: 001–257

Start Beat

Geeft de starttelpositie op voor de job.

Instellingen: Afhankelijk van de Time Signature-instelling

Start Clock

Geeft de startklokpositie op voor de job.

Instellingen: Afhankelijk van de Time Signature-instelling

End Measure

Geeft de eindmaatpositie op voor de job.

Instellingen: 001–257

End Beat

Geeft de eindtelpositie op voor de job.

Instellingen: Afhankelijk van de Time Signature-instelling

End Clock

Geeft de eindklokpositie op voor de job.

Instellingen: Afhankelijk van de Time Signature-instelling

Quantize

Stelt de kwantizeringsresolutie in (of een noot die als basis voor de kwantizering moet worden gebruikt).

Instellingen: Tweeëndertigste noot, zestiende noottriool, zestiende noot, achtste noottriool, achtste noot, kwartnoottriool, kwartnoot, zestiende noot + zestiendenoottriool, achtste noot + achtstenoottriool

Strength

Stelt de 'magnetische sterkte' van de kwantizering in.

Wanneer deze parameter wordt ingesteld op 100%, worden alle noten verplaatst naar de positie die is opgegeven in Quantize. Een instelling van 0% resulteert in geen kwantizering.

Instellingen: 0%–100%

Swing Rate

Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Quantize, om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes.

Instellingen: Afhankelijk van de instelling voor Quantize (kwantizeringsresolutie).

Wanneer Quantize is ingesteld op kwartnoot, achtste noot, zestiende noot, of tweeëndertigste noot: 0 tot de helft van het rooster

Wanneer Quantize is ingesteld op kwartnoottriool, achtstenoottriool of zestiendenoottriool: 0 tot de helft van het rooster

Wanneer Quantize is ingesteld op noot + achtstenoottriool of zestiende noot + zestiendenoottriool: 0 tot de helft van het trioolrooster

Gate Time

Wijzigt de gate-tijd (of de daadwerkelijke tijd voor de gespeelde noot) van de even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Quantize om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes.

Instellingen: 0%–200%

Execute

Voert de geselecteerde job uit naar de MIDI-sequence. Algemene bewerkingen voor alle tabbladen op het scherm Pattern Edit.

■ Velocity

Wijzigt de geluidssterkte (snelheid) van de noten binnen het opgegeven bereik.

OPMERKING

De aanslag wordt gewijzigd met behulp van de volgende formule

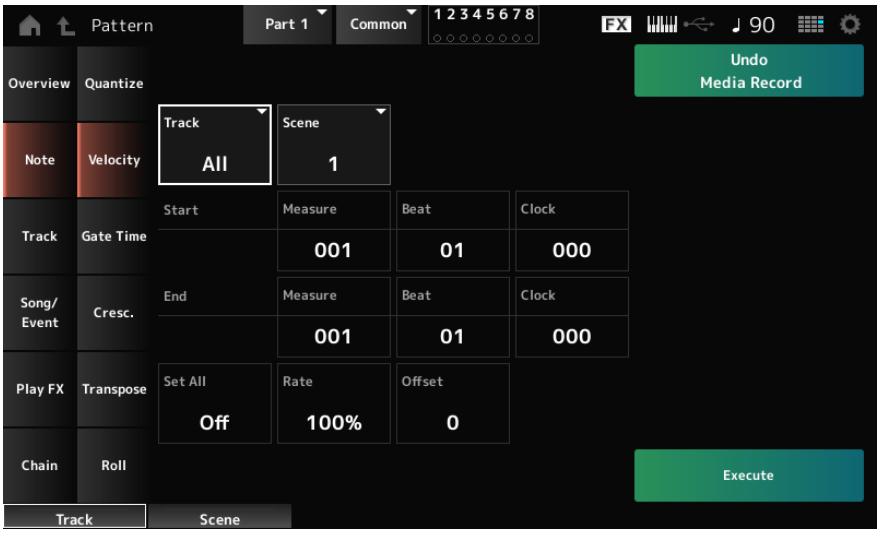
Aangepaste aanslag = (oorspronkelijke aanslag × snelheid) + offset

Als het resultaat kleiner dan of gelijk aan 0 is, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 128, wordt de waarde ingesteld op 127.

Gebruik

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



Set All

Stelt de aanslagsnelheid in van alle noten in de geselecteerde sectie.

Wanneer dit is ingesteld op Off, werkt Set All niet.

Wanneer dit is ingesteld op iets anders dan Off, zijn Rate en Offset uitgeschakeld.

Instellingen: Off, 001–127

Rate

Stelt het percentage in voor het wijzigen van de aanslagsnelheid.

Indien ingesteld op 99% of lager, zal de aanslagsnelheid langzamer zijn. Wanneer dit is ingesteld op 101% of hoger, zal de aanslagsnelheid sneller zijn. 100% blijft de aanslagsnelheid onveranderd.

Deze parameter kan niet worden gewijzigd als Set All is ingesteld op een andere waarde dan Off.

Instellingen: 0%–200%

Offset

Stelt de waarde in die moet worden opgeteld bij of afgetrokken van de oorspronkelijke aanslagsnelheidwaarde.

Wanneer dit is ingesteld op -1 of lager, zal de aanslagsnelheid langzamer zijn. Wanneer dit is ingesteld op +1 of hoger, zal de aanslagsnelheid sneller zijn. Wanneer dit is ingesteld op 0, blijft de aanslagsnelheid onveranderd.

Deze parameter kan niet worden gewijzigd als Set All is ingesteld op een andere waarde dan Off.

Instellingen: –127–0–+127

■ Gate Time

Wijzigt de geluidstijd (gatetijd) van de noten binnen het opgegeven bereik.

OPMERKING

De gatetijd wordt gewijzigd met behulp van de volgende formule

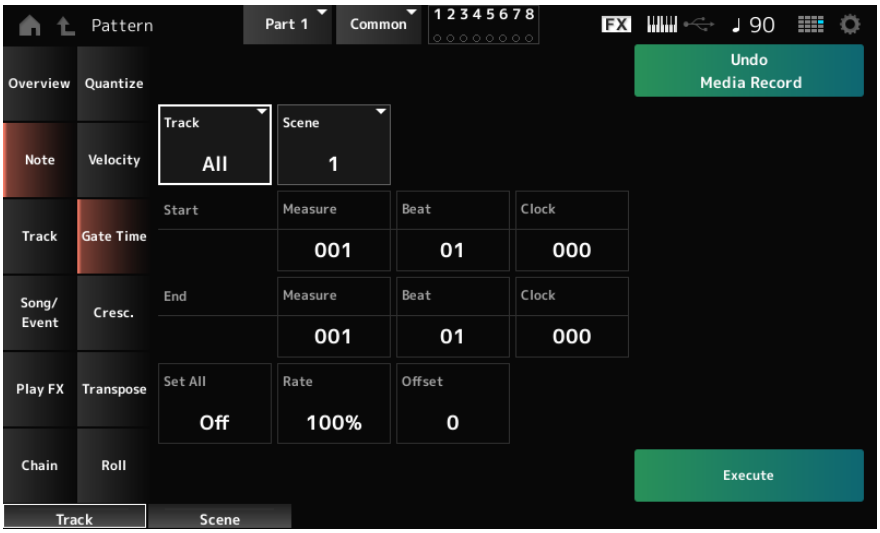
Aangepaste gatetijd = (oorspronkelijke gatetijd × snelheid) + offset

Als het resultaat 0 of lager is, wordt de waarde ingesteld op 1.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Gate Time

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



Dit is hetzelfde als Pattern Edit Note → Velocity, behalve dat de Set All-instelwaarden anders zijn.

Set All

Instellingen: Off, 001–9999

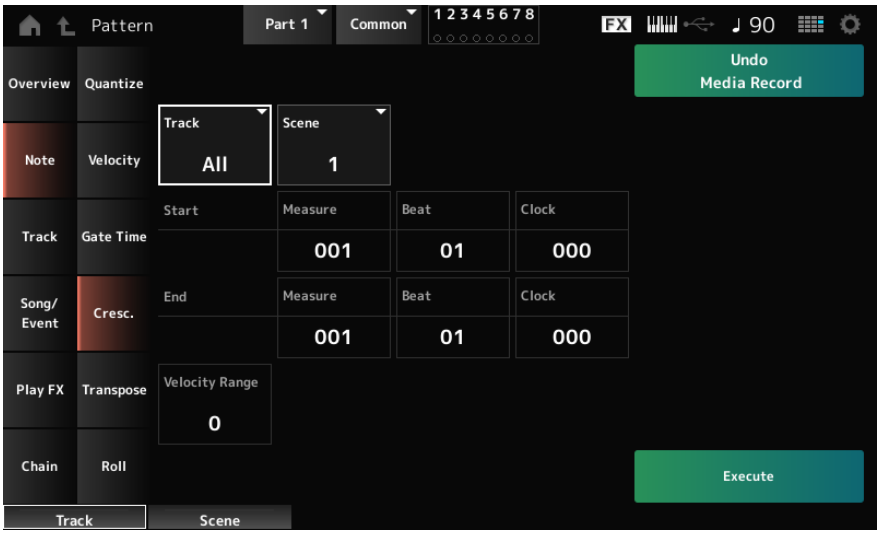
■ Cresc. (Crescendo)

Past een geleidelijke toename (crescendo) of afname (decrescendo) toe van de aanslag van de noten in het opgegeven bereik

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



Velocity Range

Stelt de intensiteit in van het crescendo of decrescendo.

Binnen het opgegeven bereik worden de tussenliggende aanslagsnelheden geleidelijk verhoogd of verlaagd, zodat de eindsnelheid de 'Beginsnelheidswaarde + Velocity Range-waarde' wordt op basis van de beginsnelheid. Als de eindsnelheid 0 of lager is, wordt de eindsnelheid op 1 gezet. Als de eindsnelheid 128 of hoger is, wordt deze op 127 gezet.

Een positieve waarde produceert een crescendo, en een negatieve waarde produceert een decrescendo.

Bij 0 is er geen verandering in de snelheid.

Instellingen: –127–0–+127

■ Transpose

Met deze job kunt u de toonsoort of de toonhoogte van de noten in het opgegeven bereik wijzigen.

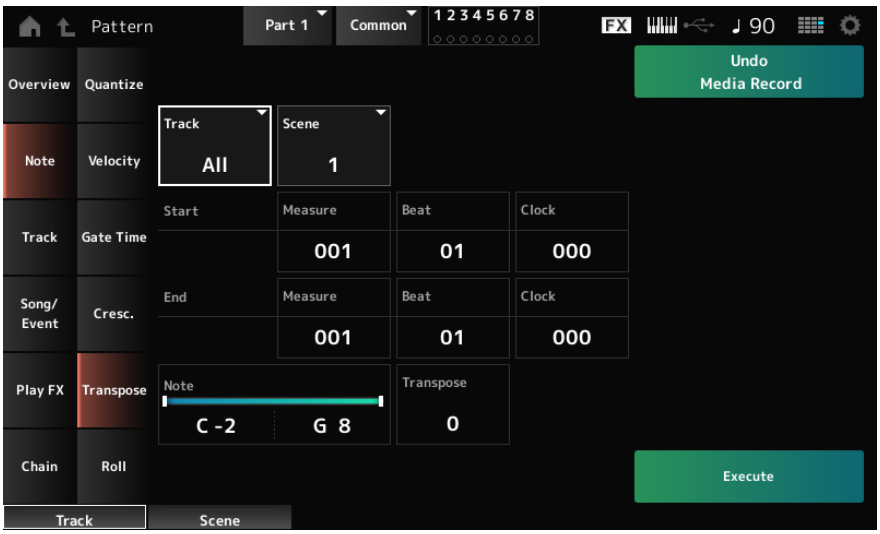
OPMERKING

Bij transponering worden noten in het bereik tussen C-2 en G8 automatisch verplaatst, zodat ze binnen het bereik van C-2 tot G8 passen.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



Note

Geeft het bereik op van de toetsen (noten) voor transponeren.

Tik om het contextmenu te openen en stel vervolgens de Keyboard in op On om de toetsen op het toetsenbord te gebruiken.

Instellingen: C–2–G8

Transpose

Stelt het bereik van de noten in die in halve tonen verschuiven.

Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De waarde 0 levert geen verandering op.

Instellingen: –127–0–+127

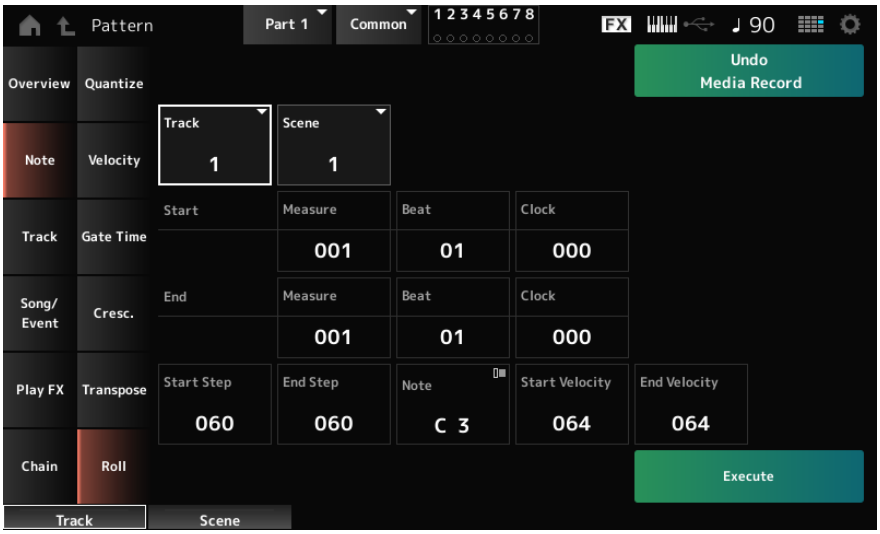
■ Roll

Met deze job maakt u een reeks herhaalde noten (zoals een drumroffel) over het opgegeven bereik.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



Track

Instellingen: 1–16

Start Step

Stelt de grootte in van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel.

Door een kleinere waarde in te stellen, kunt u snellere roffels spelen. De hier gespecificeerde klok is voor het begin van het bereik.

Instellingen: 015–999

End Step

Stelt de grootte in van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel.

Door een kleinere waarde in te stellen, kunt u snellere roffels spelen. De hier gespecificeerde klok is voor het einde van het bereik.

Instellingen: 015–999

Note

Stelt de noten voor roffels in.

Tik om het contextmenu te openen en stel vervolgens Keyboard in op On om de toetsen te gebruiken om noten in te stellen.

Instellingen: C–2–G8

Start Velocity

Stelt de aanslagsnelheid in voor de sterkte van de roffels. De hier gespecificeerde aanslagsnelheid is voor het begin van het bereik.

Instellingen: 001–127

End Velocity

Stelt de aanslagsnelheid in voor de sterkte van de roffels. De hier gespecificeerde aanslagsnelheid is voor het einde van het bereik.

Instellingen: 001–127

OPMERKING

Door zowel Start Velocity als End Velocity in te stellen, kunt u crescendo of decrescendo voor de roffels creëren.

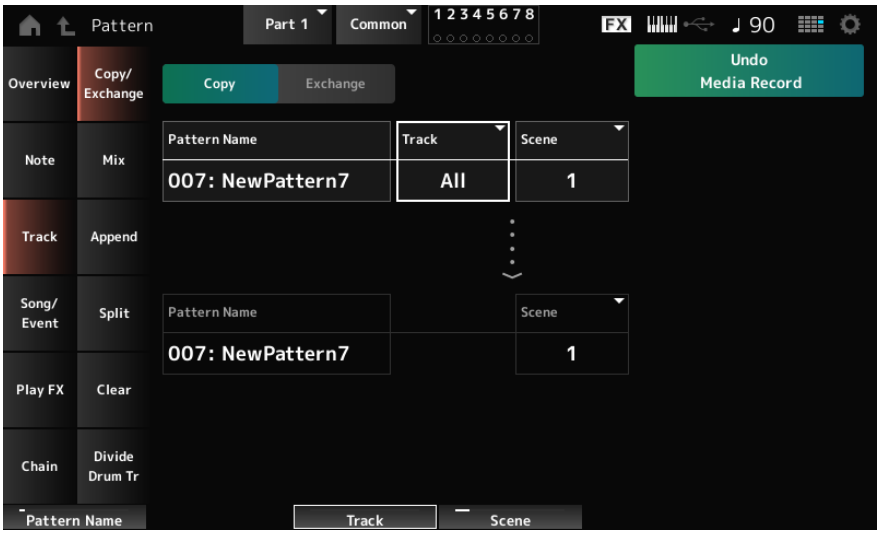
■ Copy/Exchange

Met deze job kopieert u gegevens van een opgegeven brontrack naar de opgegeven bestemmingstrack of wisselt u gegevens uit tussen twee opgegeven tracks.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



Copy

Hiermee kopieert u gegevens van de opgegeven track naar een andere track.

LET OP

Wanneer Copy Track wordt uitgevoerd, worden de bestaande gegevens op de bestemmingstrack overschreven en gaan ze verloren.

Exchange

Wisselt gegevens uit tussen twee tracks.

Pattern Name *Source

Geeft het patroon op waaruit u wilt kopiëren.

Track *Source

Geeft de track op waaruit u wilt kopiëren.

Instellingen: All, 1–16

Scene *Source

Geeft de scène op waaruit u wilt kopiëren.

Instellingen: All, 1–8

Pattern Name *Destination

Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track *Destination

Geeft de track op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op All.

Instellingen: 1–16

Scene *Destination

Geeft de scène op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op All.

Instellingen: 1–8

Copy Track

Voert een kopieeractie uit.

OPMERKING

Wanneer Copy Track wordt uitgevoerd met de Track en Scene is ingesteld op All, worden de Chain-gegevens ook gekopieerd.

Exchange Track

Voert een uitwisseling uit.

OPMERKING

Wanneer Exchange Track wordt uitgevoerd met de Track en Scene is ingesteld op All, worden de Chain-gegevens ook gekopieerd.

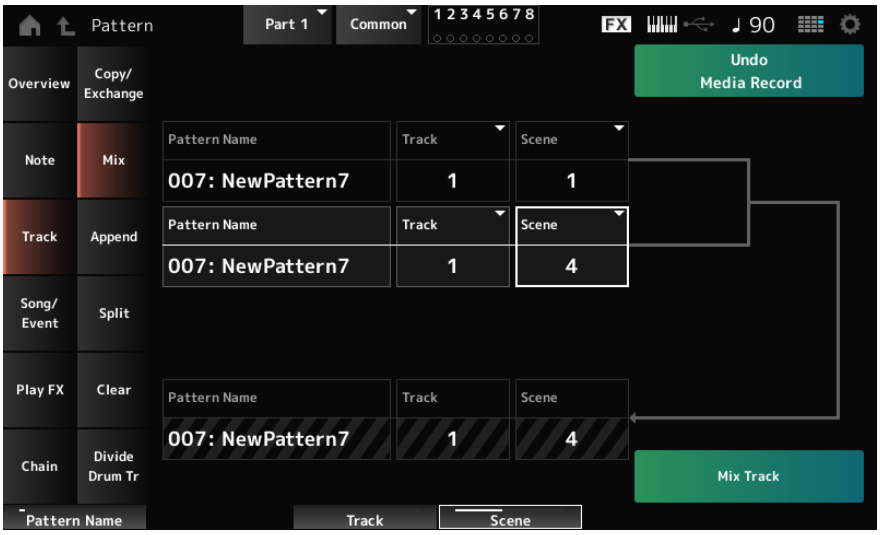
■ Mix

Mixt (voegt samen) de gegevens van de opgegeven track A en track B en plaatst het resultaat in track B.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



Pattern Name *Source A
Geeft het eerste patroon op dat gemixt moet worden.

Track *Source A
Geeft de track op voor de job.
Instellingen: 1–16

Scene *Source A
Geeft de scène op voor de job.
Instellingen: All, 1–8

Pattern Name *Source B
Geeft het eerste patroon op dat gemixt moet worden.

Track *Source B
Geeft de track op voor de job.
Instellingen: 1–16

Scene *Source B
Geeft de scène op voor de job.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron A is ingesteld op All.
Instellingen: 1–8

Pattern Name *Destination B
Toont de naam van het geselecteerde patroon waarnaartoe moet worden gemixt.

Track *Destination B
Toont het tracknummer voor de job.

Scene *Destination B
Toont het scènenummer voor de job.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron A is ingesteld op All.

Mix Track
Voert een mixactie uit.

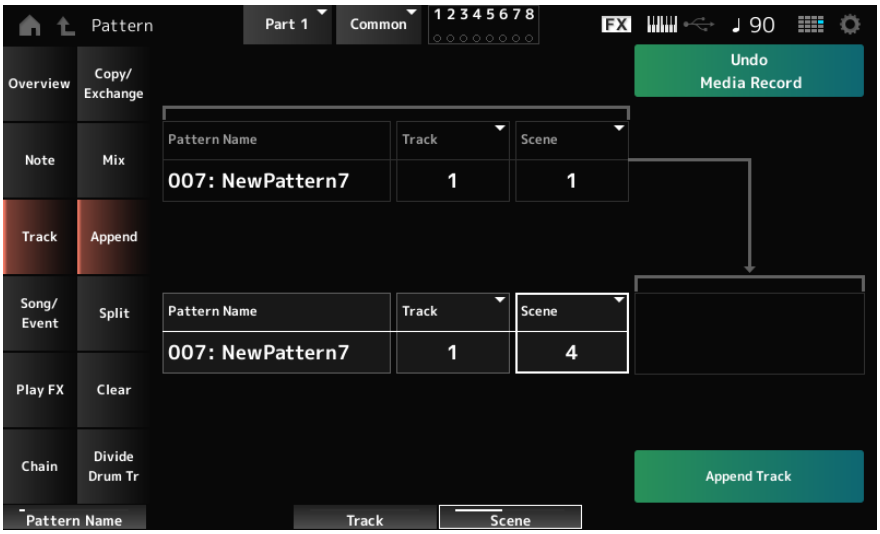
■ Append

Voegt de gegevens in de opgegeven track toe aan het einde van een andere track.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Source

Geeft het patroon op waaruit u wilt toevoegen.

Track *Source

Geeft de doeltrack op voor de job.

Instellingen: All, 1–16

Scene *Source

Geeft de scène op voor de job.

Instellingen: 1–8

Pattern Name *Destination

Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt toevoegen.

Track *Destination

Geeft de doeltrack op voor de job.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op All.

Instellingen: 1–16

Scene *Destination

Geeft de scène op voor de job.

Instellingen: 1–8

Append Track

Voert een toevoegactie uit.

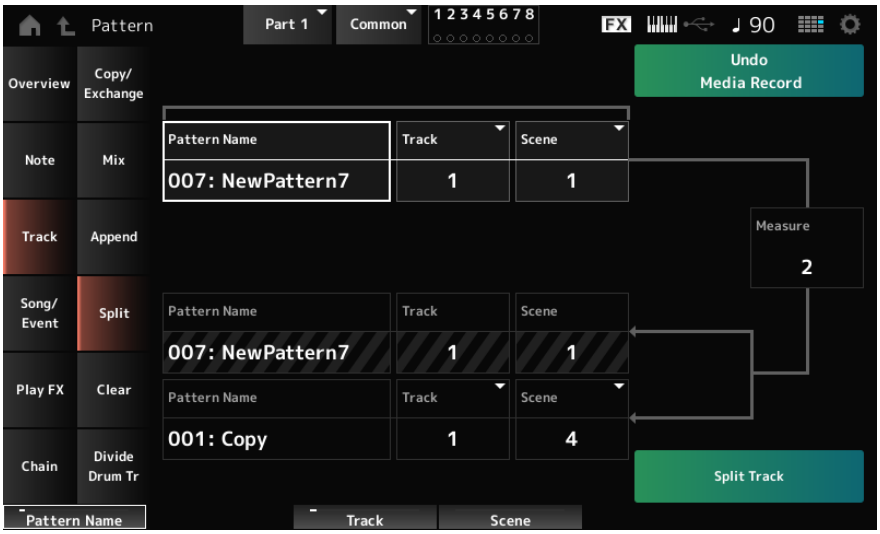
■ Split

Splitst de gegevens van de opgegeven track op de opgegeven maat en verplaatst de tweede helft naar een andere opgegeven track.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Split

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Split



Pattern Name *Source
Geeft het patroon op dat moet worden gesplitst.

Track *Source
Geeft de doeltrack op voor de job.
Instellingen: All, 1–16

Scene *Source
Geeft de doelscène op voor de job.
Instellingen: 1–8

Measure *Source
Geeft de maat op waar de gegevens moeten worden gesplitst.
Instellingen: 2–256

Pattern Name
Toont het patroon waarin u wilt splitsen.

Track
Toont de track voor de job.

Scene
Toont de scène voor de job.

Pattern Name *Destination
Geeft het patroon op waar de gesplitste gegevens naartoe moeten worden gestuurd.

Track *Destination
Geeft de doeltrack op voor de job.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op All.
Instellingen: 1–16

Scene *Destination
Geeft de doelscène op voor de job.
Instellingen: 1–8

Split Track
Voert een splitactie uit.

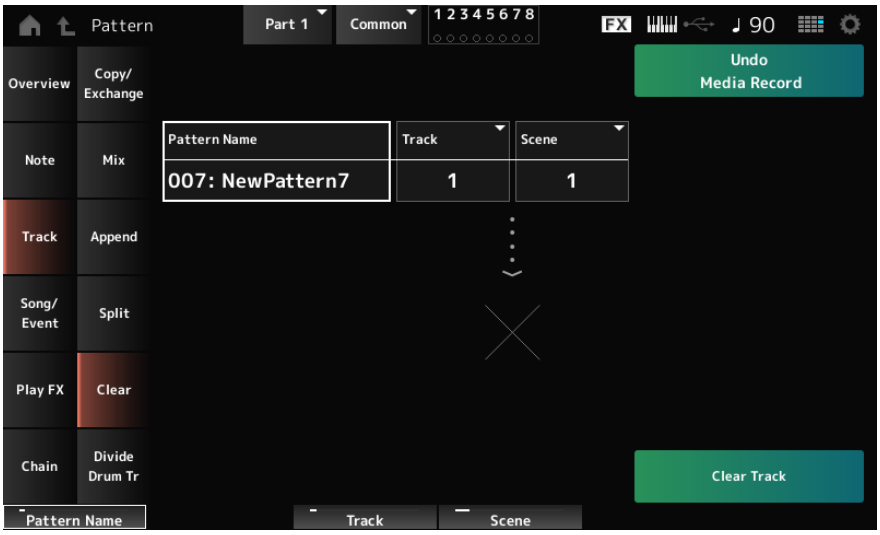
■ Clear

Verwijdert gegevens van de opgegeven track.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



Pattern Name

Geeft het patroon op dat moet worden verwijderd.

Track

Geeft de track op voor de job.

Instellingen: All, 1–16

Scene

Geeft de scène op voor de job.

Instellingen: All, 1–8

Clear Track

Voert een wisactie uit.

OPMERKING

Wanneer Clear Track wordt uitgevoerd met de Track en Scene zijn ingesteld op All, worden de Chain-gegevens ook verwijderd.

■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Neemt de opgenomen drums van de opgegeven track en wijst elk instrument (individueel percussie-instrument in het drumstel) toe aan de tracks 9 tot en met 16.

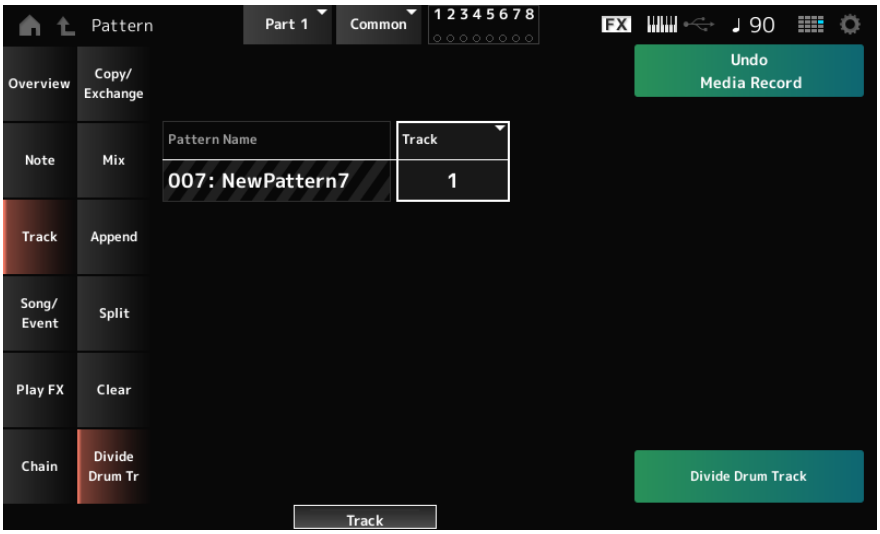
OPMERKING

Wanneer er bestaande gegevens aanwezig zijn op de tracks 9 t/m 16 en de partijen 9 t/m 16, zal het uitvoeren van de Divide Drum Track-bewerking de bestaande gegevens overschrijven. Undo en Redo kunnen niet worden gebruikt bij deze bewerking.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



Pattern Name

Geeft het doelpatroon op voor de job.

Track

Geeft de doeltrack op voor de job.

Instellingen: 1–16

Divide Drum Track

Voert een drumtracksplitsactie uit.

■ Get Phrase

Kopieert een specifiek gedeelte van de song naar de opgegeven track.

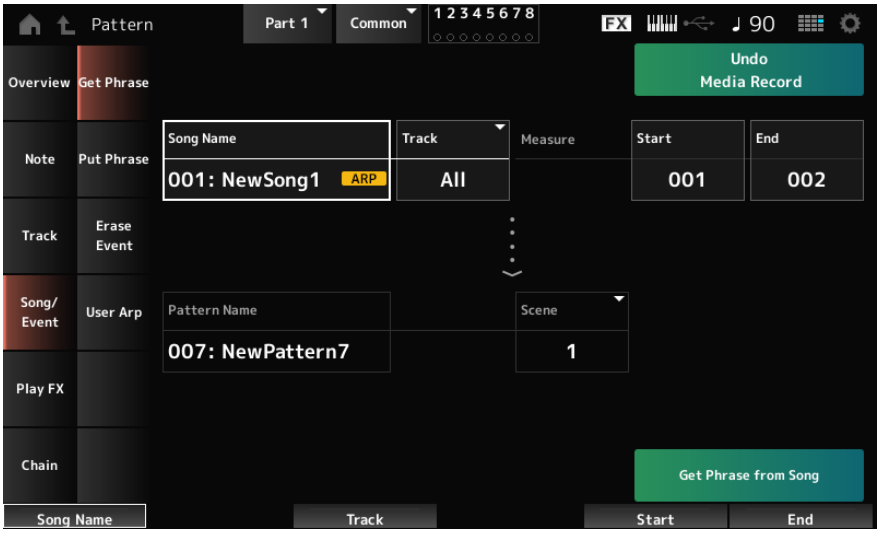
LET OP

De gegevens op de kopieerbestemming worden overschreven en gaan verloren.

Gebruik

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



Song Name

Geeft de song op waaruit u wilt kopiëren.

Track *Source

Geeft de doeltrack op voor de job.

Instellingen: All, 1–16

Start Measure

Stelt de doelstartmaat voor de job in.

Instellingen: 001–998

End Measure

Stelt de doeleindmaat voor de job in.

Instellingen: 002–999

Pattern Name

Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track *Destination

Geeft de track op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op All.

Instellingen: 1–16

Scene

Geeft de scène op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Instellingen: 1–8

Get Phrase from Song

Kopieert een frase.

■ Put Phrase

Kopieert de opgegeven maten van de opgegeven patroontrack naar de opgegeven songtrack.

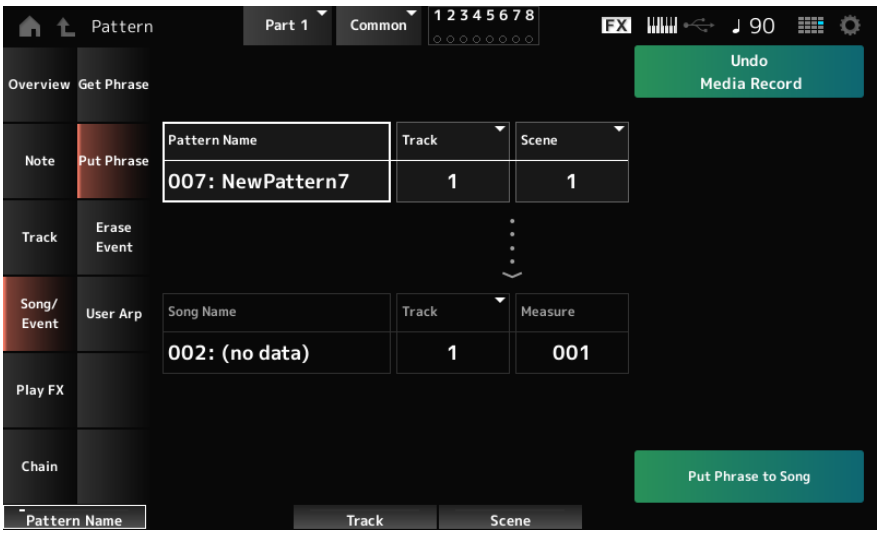
OPMERKING

De gekopieerde gegevens worden samengevoegd met de bestaande gegevens op de bestemmingstrack.

Gebruik

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



Pattern Name

Geeft het patroon op waaruit u wilt kopiëren.

Track *Source

Geeft de doeltrack op voor de job.

Instellingen: 1–16

Scene

Geeft de doelscène op voor de job.

Instellingen: 1–8

Song Name

Geeft de song op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track *Destination

Geeft de doeltrack op voor de job.

Instellingen: 1–16

Measure

Geeft de maat op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Instellingen: 001–999

Put Phrase to Song

Kopieert een frase.

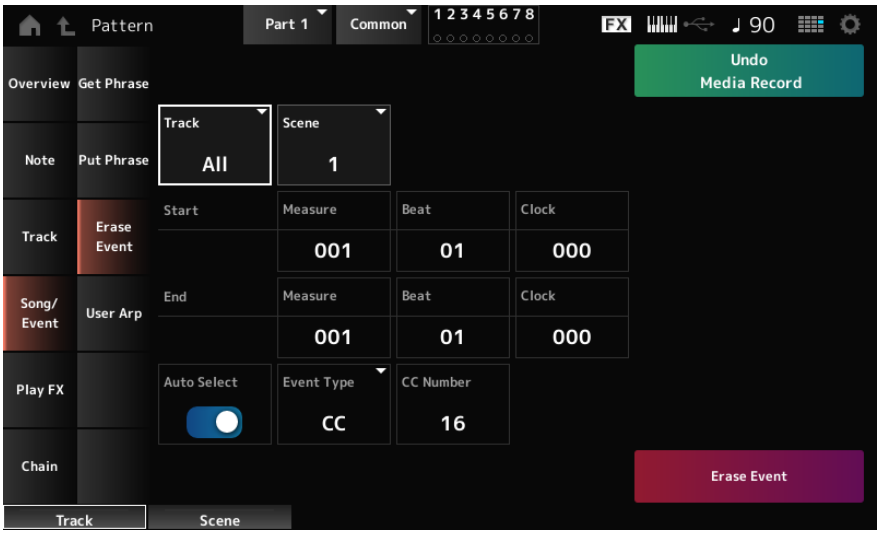
■ Erase Event

Wist de event.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/⟲] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Veel parameters zijn hetzelfde als Pattern Edit Note → Quantize.

Auto Select

Zet de instelling voor automatische selectie van het Event Type aan of uit.

Als dit is ingesteld op On, kunt u eenvoudigweg de regelaar verplaatsen waarvan u de gegevens wilt wissen, waarna de bijbehorende event van de regelaar automatisch wordt ingesteld op Event Type.

Instellingen: Off, On

Event Type

Geeft het type event op dat u wilt wissen.

Instellingen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, Superknob, SysEx, All

CC Number

Wordt weergegeven wanneer het eventtype is ingesteld op CC. Geeft het besturingswijzigingsnummer aan van de event die moet worden gewist.

Instellingen: All, 1–127

Erase Event

Voert het verwijderen van de event uit.

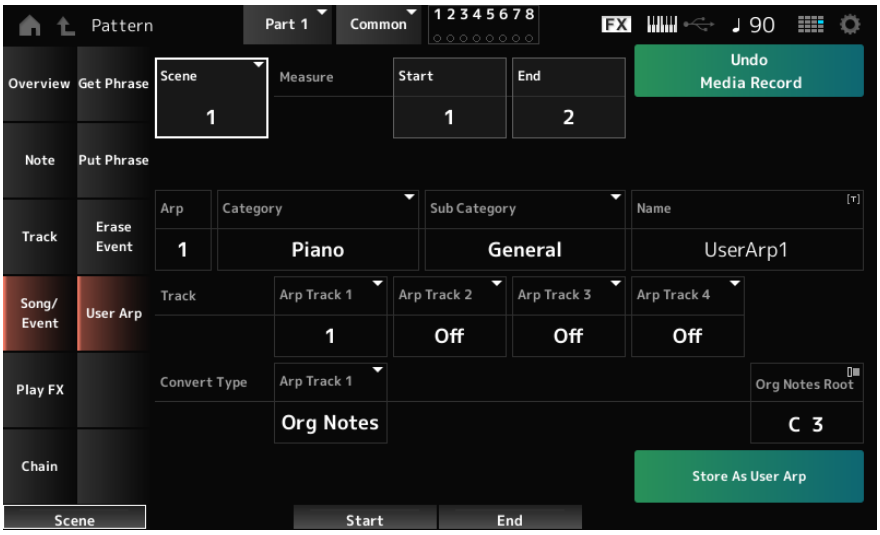
■ User Arp (User Arpeggio)

Registreert de gegevens in de opgegeven maten van de scène als een gebruikersarpeggio.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



Scene

Geeft de scène op voor de job.

Instellingen: 1–8

Start Measure

Geeft de startmaatpositie op voor de job.

Instellingen: 1–256

End Measure

Geeft de eindmaatpositie op voor de job.

Instellingen: 2–257

Arp (Arp Number)

Stelt het arpeggionummer in van het gebruikersarpeggio voor conversie.

In eerste instantie wordt het volgende ongebruikte nummer ingesteld.

Houd er rekening mee dat als u dit wijzigt in een nummer dat al in gebruik is, het arpeggio wordt overschreven, wat betekent dat u het bestaande gebruikersarpeggio voor dat nummer verliest.

Instellingen: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Stelt de hoofd- en subcategorieën van het geconverteerde arpeggio in.

Instellingen: Zie de Data List

Name (Arpeggio Name)

Geef het gebruikersarpeggio een naam. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Track

Stelt het tracknummer in waarvan moet worden geconverteerd voor elke arpeggiotrack.

Instellingen: Off, 1–16

Convert Type

Selecteer de methode voor het converteren van MIDI-sequencegegevens die in de track zijn opgenomen naar een arpeggio.

U kunt voor elke arpeggiotrack een ander Convert Type gebruiken.

Instellingen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: het arpeggio wordt afgespeeld op hetzelfde octaaf als de opgenomen MIDI-sequence.
Fixed: de opgenomen MIDI-sequence wordt afgespeeld op dezelfde manier, ongeacht hoe u het toetsenbord bespeelt.
Org Notes: in principe hetzelfde als Fixed, maar de MIDI-sequence verandert afhankelijk van de akkoorden die u op het toetsenbord speelt.

Org Notes Root

Hiermee stelt u de grondtoon in wanneer het Convert Type van een track is ingesteld op Org Notes.

Deze parameter is niet beschikbaar als er geen track is ingesteld op Org Notes.

Instellingen: C–2–G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Converteert het patroon naar een gebruikersarpeggio met behulp van de instellingen op het scherm.

Deze parameter is niet beschikbaar als alle Track zijn ingesteld op Off.

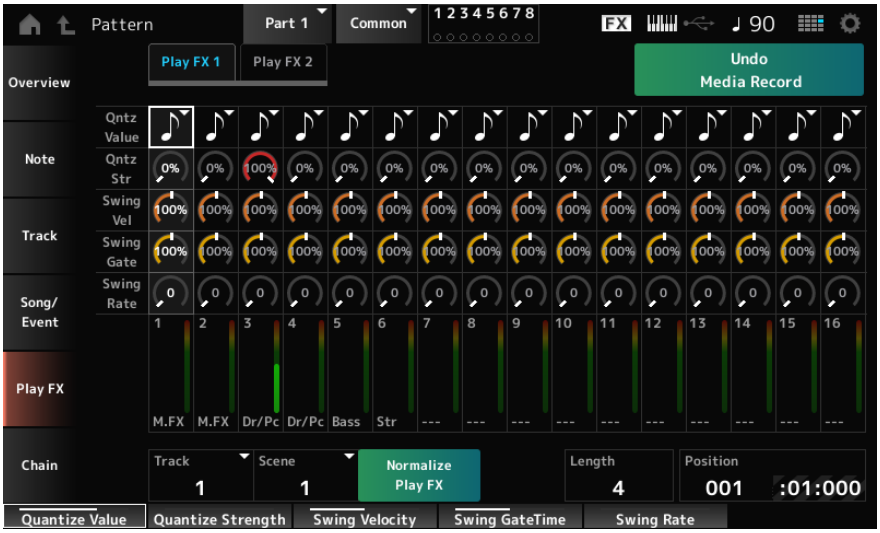
Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Past effecten toe op de MIDI-sequence tijdens het afspelen van patronen. Stelt het bereik en het niveau van het effect in voor elke parameter van de opgegeven track.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



■ Common

Track

Geeft de track op die moet worden genormaliseerd.

Instellingen: All, 1–16

Scene

Geeft de scène op die moet worden genormaliseerd.

Instellingen: All, 1–8

Normalize Play FX

Legt het effect dat is opgegeven in Play FX vast op de MIDI-gegevens.

Length

Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.

Position

Toont de huidige positie voor het afspelen van een scène en laat u de positie van het afspelen instellen.

Instellingen: 001–256

■ Play FX1

Bepaalt Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate en Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Stelt de kwantizeringsresolutie in (of een noot die als basis voor de kwantizering moet worden gebruikt).

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noottriool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Qntz Str (Quantize Strength)

Stelt de 'magnetische sterkte' van de kwantizering in.

Wanneer deze parameter wordt ingesteld op 100%, worden alle noten verplaatst naar de positie die is opgegeven in Qntz Value (Quantize Value). Een instelling van 0% resulteert in geen kwantizering.

Instellingen: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Qntz Value (Quantize Value) om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar als Qntz Value (Quantize Value) is ingesteld op Off.

Instellingen: 0%–200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Verandert de gate-tijd (of de daadwerkelijke tijd voor de gespeelde noot) van de even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Qntz Value (Quantize Value) om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar als Qntz Value (Quantize Value) is ingesteld op Off.

Instellingen: 0%–200%

Swing Rate (Swing Offset)

Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Qntz Value (Quantize Value) om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar als Qntz Value (Quantize Value) is ingesteld op Off.

Instellingen: 0 tot de helft van Qntz Value (Quantize Value)

■ Play FX2

Bepaalt Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate en Velocity Offset.



Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: –99–+0–+99

Clock Shift

Verschuift de timing van de noten vooruit of achteruit in klokstappen.

Instellingen: –120–+0–+120

Gate Time

Verandert de gate-tijd (de werkelijke tijd waarop het geluid van de noot moet worden gegenereerd) van de nootevents.

Instellingen: 0%–200%

Velocity Rate

Verandert de aanslagsnelheid met het opgegeven percentage.

Instellingen: 0%–200%

Velocity Offset

Verhoogt of verlaagt de aanslag snelheid met de opgegeven waarde.

Instellingen: –99–+0–+99

Pattern Edit Chain

Deze job koppelt scènes aan elkaar om af te spelen.

Bediening

[▶]-knop (Afspelen) → Pattern → [EDIT/🔁] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



Chain

Schakelt ketengewijs afspelen in.

Instellingen: Off, On

Measure

Geeft de startmaatpositie op voor het afspelen van scènes.

Instellingen: 001–999

Scene

Stelt de scène in om af te spelen op de opgegeven Measure.

Instellingen: 1–8, End

Page

Wanneer er meer dan acht rijen zijn voor de lijsten Measure en Scene, wordt de pijl-omhoog of -omlaag weergegeven.

Convert to Song

Slaat de keten op als een song.

Length

Toont de lengte van de gehele sequence.

Position

Toont de huidige positie tijdens het ketengewijs afspelen en laat u de positie van het afspelen instellen.

Instellingen: 001–999

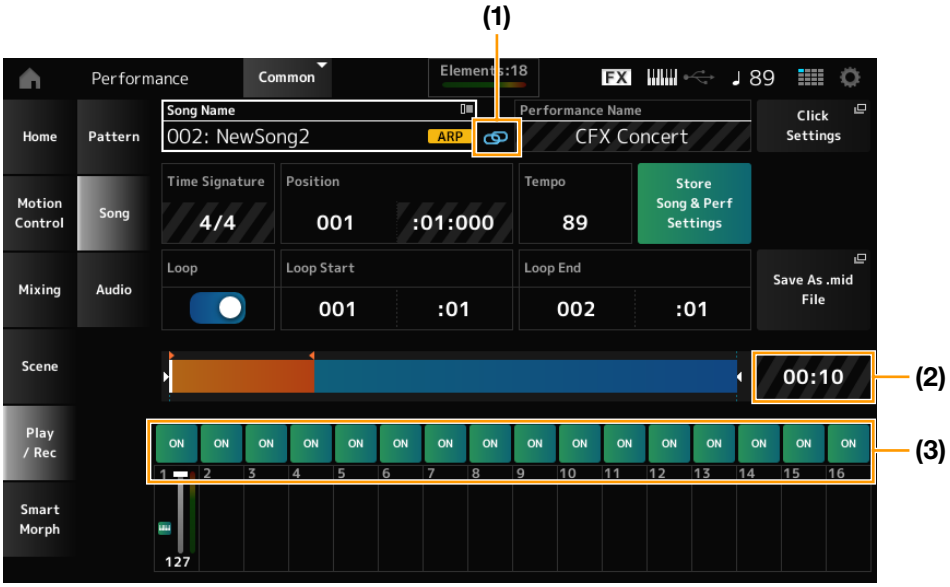
Song

In het scherm Song kunt u uw toetsenspel opnemen in MIDI Song, en de song afspelen.
De gegevens van zowel het toetsenbordspel als de bediening van regelaars en knoppen worden opgenomen op de MIDI-track.
U kunt ook het afspelen van arpeggio's selecteren om op te nemen in de song.

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Bediening

[SONG/PATTERN]-knop → Song
[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song
[▶]-knop (Afspelen) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

Song Name

Toont de naam van de geselecteerde song.
Tik hierop om het contextmenu voor Load, Rename, New Song en User Arp weer te geven.
U kunt een song selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] wanneer de cursor op de Song Name staat.

Performance Name

Toont de naam van de geselecteerde performance.

OPMERKING

De blauwe vlag wordt in de rechterbovenhoek van de Performance Name getoond als u een parameter in de performance wijzigt.

Link Icon

Het Link Icon wordt weergegeven als de performance die wordt gebruikt voor het opnemen van de song en de geselecteerde performance dezelfde is. Als dit niet het geval is, wordt het verbroken Link Icon weergegeven.

Click Settings

Hierdoor wordt het scherm Tempo Settings geopend.

Time Signature

Toont het metrum voor het patroon.

Position

Stelt de positie in voor het starten van het afspelen en opnemen, evenals de huidige positie van het afspelen.
Het getal aan de linkerkant is de maat en de getallen aan de rechterkant zijn de tellen en tikken.

Tempo

Stelt het tempo in voor het afspelen van de song.
Instellingen: 5–300

Loop

Zet afspelen in een loop aan of uit.
Als dit is ingesteld op On, wordt het afspelen van een sectie tussen de Loop Start en Loop End herhaald.
Instellingen: Off, On

Loop Start

Loop End

Stelt de sectie voor afspelen in een loop in. Het getal aan de linkerkant is de maat, en het getal aan de rechterkant is de tel. Deze parameter is niet beschikbaar als Loop is ingesteld op Off.

Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)

Slaat de koppeling op tussen de bewerkte songs en de gebruikte performance.

OPMERKING

Als u de parameters voor de performance hebt bewerkt, moet u ook de performance opslaan.

Save As .mid File

Als u op deze knop drukt, wordt het scherm Save geopend, waar u de song als bestand kunt opslaan.
Niet beschikbaar in de volgende situaties.

- Voor een nieuwe opname (als er geen song is)
- Tijdens het afspelen
- Wanneer opname-stand-by is ingeschakeld
- Tijdens het opnemen

Song Length

Toont de lengte van de gehele sequence.

Track Play Switch

Schakelt het afspelen van elke track in of uit.
Instellingen: Off, On

■ Opname en opname-standby

Gebruik

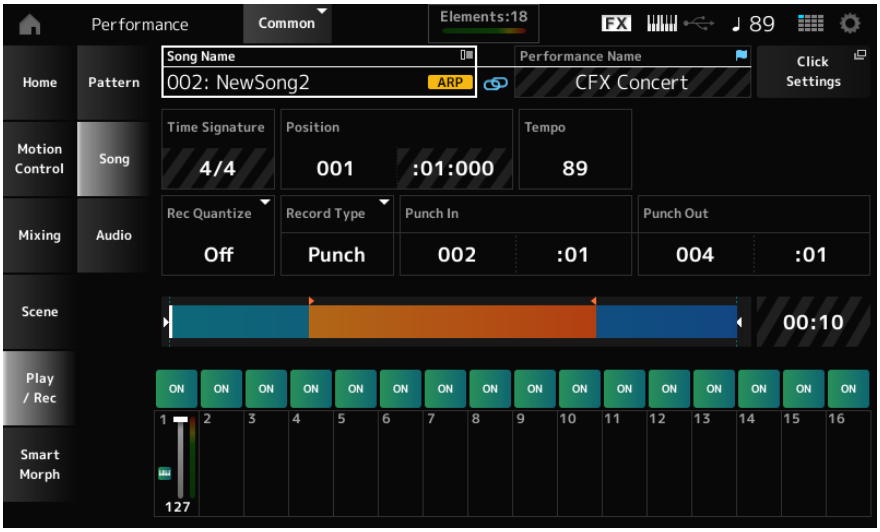
[SONG/PATTERN]-knop → Song → [●]-knop (Opnemen)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → [●]-knop (Opnemen)

New recording



Als er al iets is opgenomen



Time Signature

Toont het metrum voor de song.

Instellingen: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize

Quantize is een functie die de opgenomen noten corrigeert zodat ze op de exacte fractie van de tel vallen (in nootwaarden).

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Record Type

Selecteert een opnametype voor de reeds opgenomen tracks.

Deze parameter is niet beschikbaar voor een nieuwe opname.

Instellingen: Replace, Overdub, Punch

Replace: overschrijven en opnemen in real time. De bestaande gegevens gaan verloren
Overdub: overdubben en opnemen in real time. De bestaande gegevens gaan niet verloren
Punch: een sectie opnieuw opnemen en opnemen in real time. Hierdoor worden de bestaande gegevens van een opgegeven sectie overschreven

Punch In

Stelt het Punch in-punt in (specifieke maat en tel waarop begonnen moet worden met de heropname).

Deze parameter is alleen beschikbaar als Record Type is ingesteld op Punch.

Punch Out

Stelt het Punch out-punt in (specifieke maat en tel waarop gestopt moet worden met de heropname).

Deze parameter is alleen beschikbaar als Record Type is ingesteld op Punch.

Arp Rec

Wanneer dit op On is ingesteld, wordt het resultaat van het afspelen van het arpeggio opgenomen. Als dit is ingesteld op Off, wordt alleen het toetsenspel opgenomen.

Deze parameter kan worden ingesteld voor de opnamen van een nieuwe song. De instelling kan na het opnemen niet worden gewijzigd.

Als u iets wilt toevoegen aan de song die is opgenomen waarbij Arp Rec was ingesteld op Off, kan alleen Replace worden gebruikt als Record Type.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Als Arp Rec is ingesteld op Off voor de song, kunt u een ander arpeggio selecteren om af te spelen door de arpeggioselectie in de performance te wijzigen.

Undo Media Record

Annuleert de vorige actie en keert terug naar de vorige status.

Deze knop komt beschikbaar wanneer een of meer jobs zijn gebruikt nadat een sequence is opgenomen.

Redo Media Record

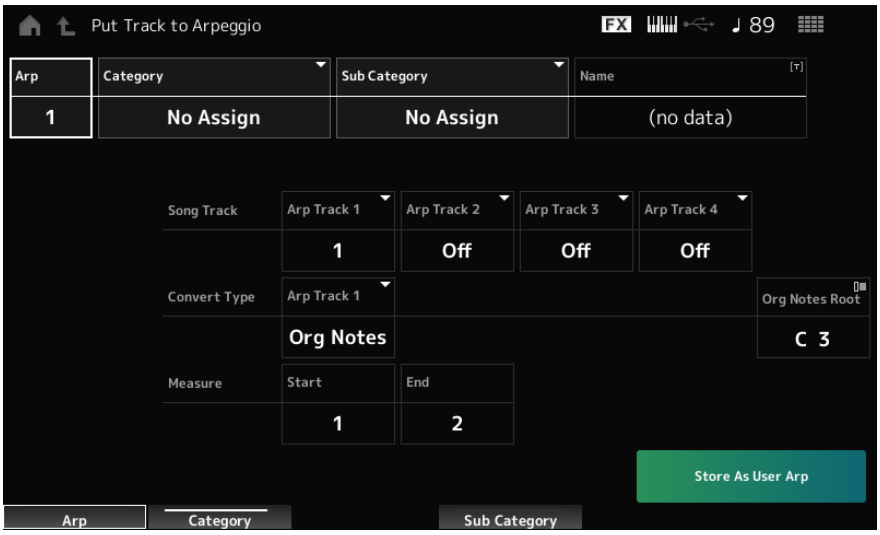
Herstelt de opname die werd geannuleerd door Undo Media Record. Ingeschakeld toen Undo Media Record werd gebruikt.

Put Track to Arpeggio

Converteert de geselecteerde song naar een gebruikersarpeggio.
Er kunnen maximaal 16 verschillende noten worden geconverteerd. (Alle noten met hetzelfde nootnummer worden als één geteld.)
Zorg ervoor dat u slechts maximaal 16 noten voor een song gebruikt als u deze naar een gebruikersarpeggio wilt converteren, vooral als u meerdere tracks gebruikt.

Bediening

[SONG/PATTERN]-knop → Tik op Play/Rec → Song → Song Name om het contextmenu te openen → User Arp



Arp (Arpeggio Number)
Stelt het arpeggionummer in van het gebruikersarpeggio voor conversie.
In eerste instantie wordt het volgende ongebruikte nummer ingesteld.
Houd er rekening mee dat als u dit wijzigt in een nummer dat al in gebruik is, het arpeggio wordt overschreven, wat betekent dat u het bestaande gebruikersarpeggio voor dat nummer verliest.
Instellingen: 1–256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorieën van het geconverteerde arpeggio in.
Instellingen: Zie de Data List

Name (Arpeggio Name)
Stelt de arpeggionaam in. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Song Track
Stelt het tracknummer van de song in waarvan moet worden geconverteerd voor elke arpeggiotrack.
Instellingen: Off, 1–16

Convert Type

Selecteert hoe de MIDI-sequence die in de song is opgenomen, vanuit drie verschillende instellingen naar het arpeggio moet worden geconverteerd.

U kunt voor elke arpeggiotrack een ander Convert Type gebruiken.

Instellingen: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: het arpeggio wordt afgespeeld op hetzelfde octaaf als de opgenomen MIDI-sequence
Fixed: de opgenomen MIDI-sequence wordt afgespeeld op dezelfde manier, ongeacht hoe u het toetsenbord bespeelt.
Org Notes: in principe hetzelfde als Fixed, aar de MIDI-sequence verandert afhankelijk van de akkoorden die u op het toetsenbord speelt.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Hiermee stelt u de grondtoon in wanneer het Convert Type van een track is ingesteld op Org Notes.

Deze parameter is niet beschikbaar als er geen track is ingesteld op Org Notes.

Instellingen: C–2–G8

Start Measure

Stelt de startmaat voor de conversie in.

Instellingen: 1–998

End Measure

Stelt de eindmaat voor de conversie in.

Instellingen: 2–999

Store As User Arp

Converteert de song naar een gebruikersarpeggio met de instellingen die in dit scherm zijn opgegeven.

Deze knop is uitgeschakeld als alle tracks zijn ingesteld op Off.

Audio

In het scherm Audio kunt u uw toetsenspel als audiobestand met de WAV-indeling (44,1 kHz, 24-bits stereo) opnemen naar een USB-flashstation. De maximale opnametijd bedraagt 74 minuten of tot de capaciteit van het opnameapparaat.

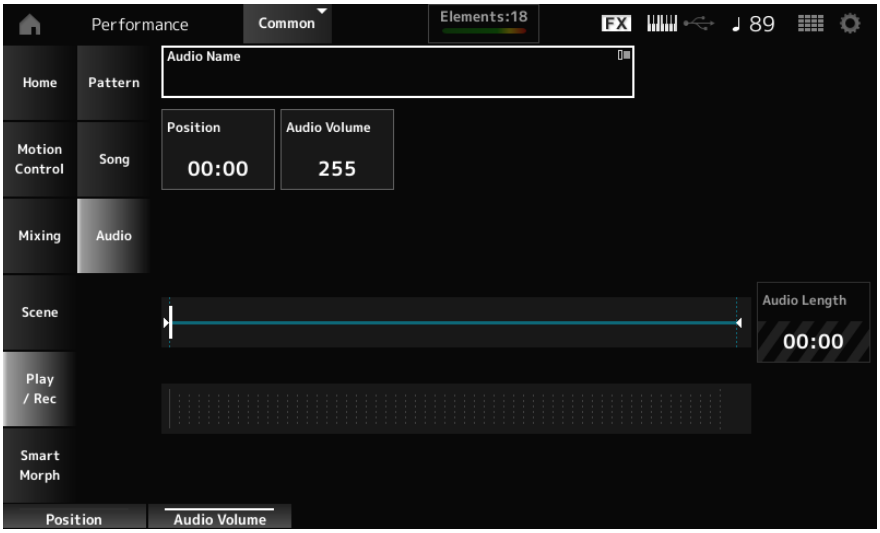
■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Gebruik

[SONG/PATTERN]-knop → Audio

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio

[▶]-knop (Afspelen) → Audio



Audionaam

Toont de naam van het geselecteerde audiobestand.

Tik hierop om het contextmenu voor Load weer te geven.

Position

Stelt de positie in voor het starten van het afspelen, evenals de huidige positie van het afspelen.

Audio Volume

Stelt de positie in voor het starten van het afspelen. Deze parameter is niet beschikbaar tijdens opnemen.

Instellingen: 0–255

Audio Length

Toont de totale lengte van het audiobestand.

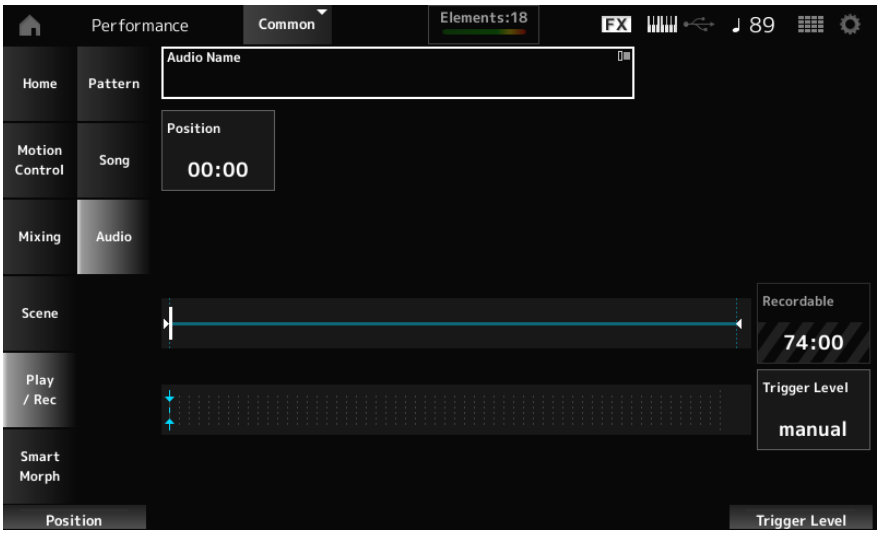
Level meter

Geeft het audio-ingangs-/uitgangsniveau aan.

■ Opname en opname-standby

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → [●]-knop (Opnemen)



Recordable (Audio Recordable Time)

Toont de opneembare tijd voor audio. Deze parameter wordt alleen weergegeven als opnamestand-by is ingeschakeld.

Trigger Level

Selecteert hoe u de opname wilt starten. Deze parameter wordt alleen weergegeven als opnamestand-by is ingeschakeld.

Instellingen: manual, 1–127

manual: Druk op de [▶]-knop (Afspelen) om de opname te starten
1–127: Nadat u op de [▶]-knop (Afspelen) hebt gedrukt, start de opname wanneer een signaal de ingestelde waarde overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt, wordt met blauwe driehoekjes weergegeven op de niveaumeter

OPMERKING

Voor optimale resultaten stelt u Trigger Level zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.

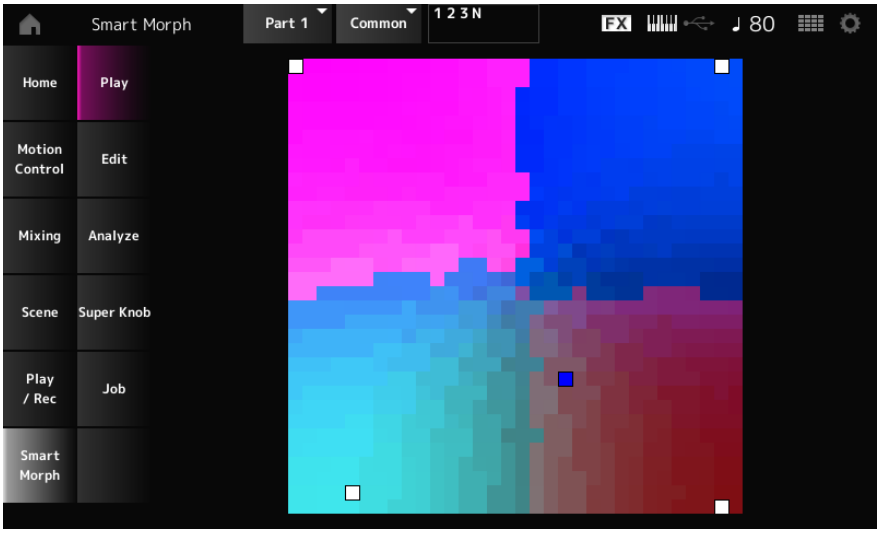
Smart Morph

Play

Tik op de Smart Morph-kaart en breng wijzigingen aan in het FM-X- of AN-X-geluid in partij 1.

Gebruik

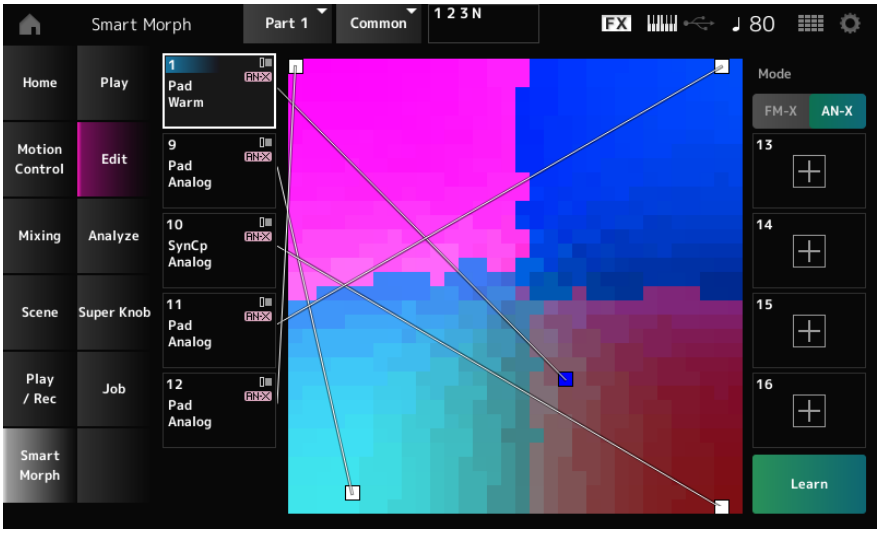
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



Edit

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



Ongebruikte partij

Tik om het scherm Part Category Search te openen, waarin u een FM-X- of AN-X-geluid kunt selecteren.

Partij die wordt gebruikt

Tik hierop om het contextmenu voor Category Search, Edit, Property, enz. weer te geven.

Display

Selecteert de weergave Part Main Category of Part Name voor elke partij.

Mode

Schakelt tussen FM-X en AN-X.

Instellingen: FM-X, AN-X

Learn

Tik op de knop om machine learning te starten (kaarten maken).

Deze knop wordt niet weergegeven als er geen FM-X- of AN-X-geluid is op partijen 9 tot en met 16.

Undo

Redo

Na de Learn-bewerking wordt de knop Undo rechtsboven weergegeven.

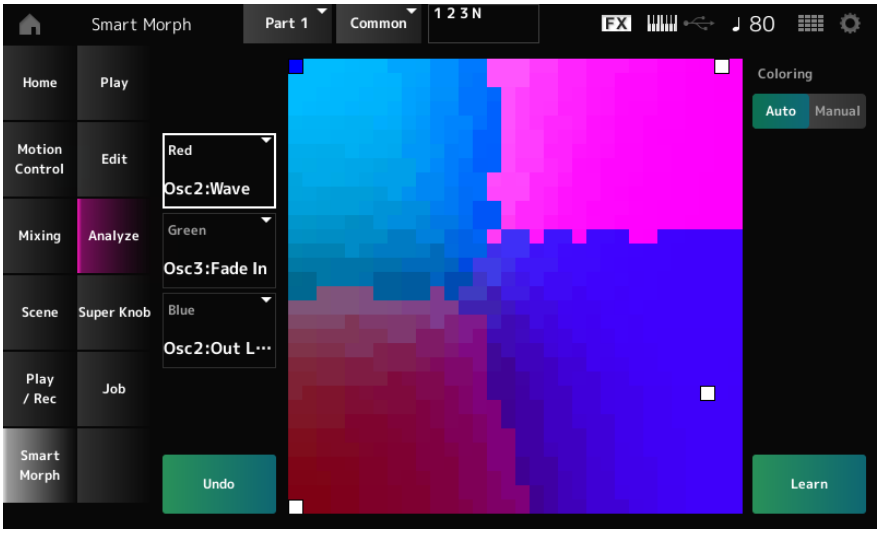
Gebruik de knop Undo om de oorspronkelijke kaart te herstellen voordat u machine learning gebruikt.

Na de Undo-bewerking verschijnt de knop Redo, waarmee u de kaart kunt herstellen tot de toestand van vóór Undo.

Analyze

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



Red

Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een rode tint aangeeft.

Green

Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een groene tint aangeeft.

Blue

Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een blauwe tint aangeeft.

OPMERKING

Voor de lijst met beschikbare Red, Green en Blue parameters raadpleegt u "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue".

Coloring

Wanneer dit is ingesteld op Auto, worden Red, Green en Blue automatisch gereset voor het Learn-proces.

Wanneer dit is ingesteld op Manual, worden Red, Green en Blue niet automatisch gereset voor het Learn-proces.

Instellingen: Auto, Manual

Learn

Tik op de knop om machine learning te starten (kaarten maken).

Undo

Redo

Na de Learn-bewerking wordt de knop Undo rechtsboven weergegeven.

Gebruik de knop Undo om de oorspronkelijke kaart te herstellen voordat u machine learning gebruikt.

Na de Undo-bewerking verschijnt de knop Redo, waarmee u de kaart kunt herstellen tot de toestand van vóór Undo.

■ Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue

• FM Common

Weergegeven naam	Naam van parameter
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

Weergegeven naam	Naam van parameter
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Flt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Flt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Flt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Flt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Flt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Flt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Flt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Flt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Flt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

- **Operator**

Weergegeven naam	Naam van parameter
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Weergegeven naam	Naam van parameter
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

- **AN-X Common**

Weergegeven naam	Naam van parameter
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

Weergegeven naam	Naam van parameter
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

- **Oscillator**

Weergegeven naam	Naam van parameter
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

- **Filter**

Weergegeven naam	Naam van parameter
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

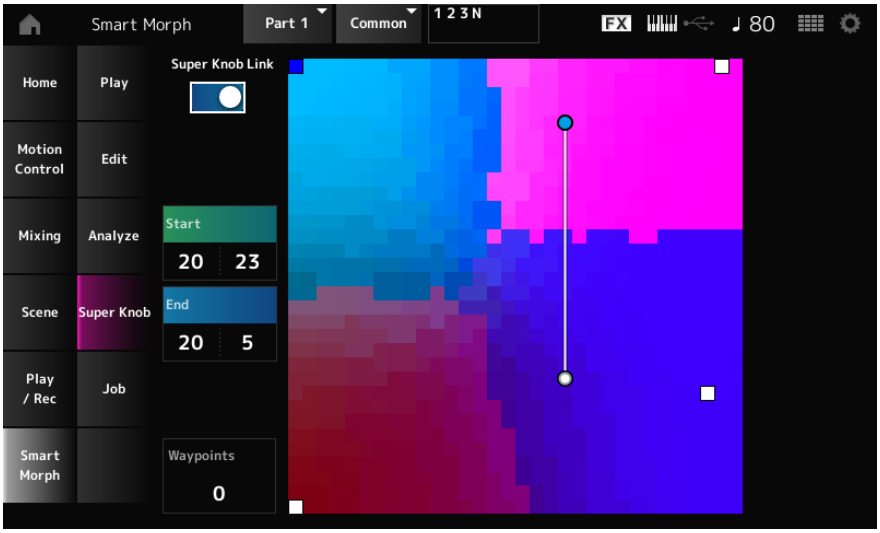
- **Modifier**

Weergegeven naam	Naam van parameter
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

Super Knob

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



Super Knob Link

Indien ingesteld op On, kunt u de Super Knob gebruiken om het pad op de kaart van begin tot eind te volgen, in plaats van met uw vinger over het touchscreen te bewegen.

Instellingen: Off, On

Start

Stelt de positie in van de kleinste Super Knob-waarde op de kaart.

Wanneer de cursor op Start staat, tikt u op de kaart om de waarde van het beginpunt in te stellen.

End

Stelt de positie in van de grootste Super Knob-waarde op de kaart.

Wanneer de cursor op End staat, tikt u op de kaart om de waarde van het eindpunt in te stellen.

Waypoints

Stelt het aantal verspreide punten (waypoints) in tussen het begin en het einde.

Instellingen: 0–6

Waypoint 1–Waypoint 6

Stelt de positie op de kaart in.

Job

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



Load Smart Morph

Hiermee opent u het Load-scherm.

Op het Load-scherm kunt u een andere performance selecteren en de Smart Morph-instellingen van die performance importeren naar de huidige performance.

Delete Smart Morph

Verwijdert de Smart Morph-instellingen van de geselecteerde performance.

Delete Part 9–16

Verwijdert alle partijen 9 tot en met 16 in één keer om deze partijen ongebruikt te maken.

Partijen 9 tot en met 16 worden gebruikt voor het maken van een Smart Morphing-kaart.

Wanneer u klaar bent met het aanpassen van de parameters en u de kaart niet meer nodig hebt, kunt u partijen 9 tot en met 16 verwijderen.

Common Edit -schermen

Op het Common Edit-scherm kunt u de parameters voor de gehele performance bewerken, evenals de parameters voor de audiopartij.

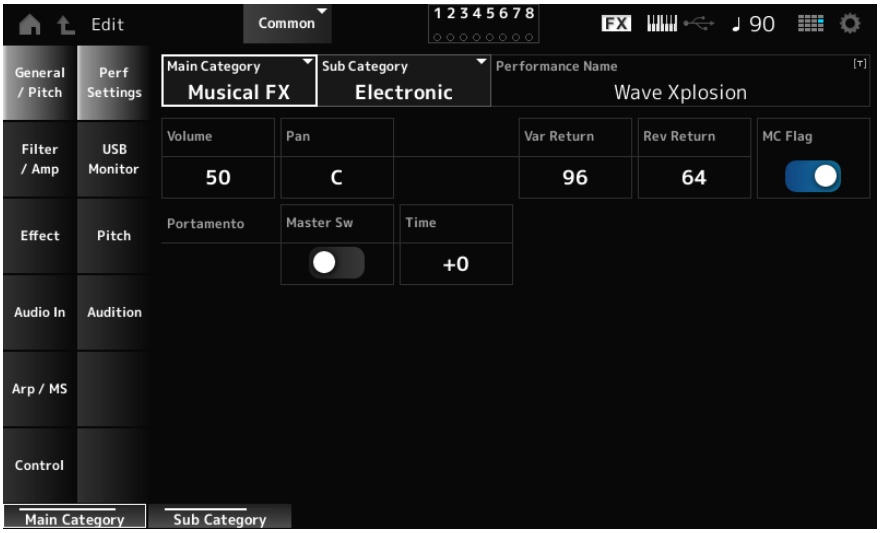
General/Pitch

Perf Settings

Op het scherm Perf Settings kunt u algemene parameters voor de performance instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common selectie → [EDIT/⛓] → General/Pitch → Perf Settings



Main Category
Sub Category

Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde performance in.

Instellingen: Zie de Data List

Performance Name

Naam van de momenteel geselecteerde performance. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Volume (Performance Volume)

Stelt het volume in van de geselecteerde performance.

Instellingen: 0–127

Pan (Performance Pan)

Past de panpositie (stereopositie) van de momenteel geselecteerde performance aan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Var Return (Variation Return)

Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Variation-effect worden verwerkt.

Instellingen: 0–127

Rev Return (Reverb Return)

Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Reverb-effect worden verwerkt.

Instellingen: 0–127

MC Flag (Motion Control Flag)

Stelt een MC-vlag (Motion Control) in voor de momenteel geselecteerde performance.

Wanneer deze optie is ingesteld op On, verschijnt de MC-vlag op het scherm Performance (HOME) en wordt het filteren uitgevoerd op basis van het MC-kenmerk op het scherm Performance Category Search.

Instellingen: Off, On

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)

Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de Portamento Part Sw op On is ingesteld.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Portamento Time

Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento voor de partij.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Portamento time van de partij.

Instellingen: –64–+0–+63

USB Monitor

Past het volume aan van de audiosignalen die worden ingevoerd via de USB [TO HOST]-aansluiting op het scherm USB Monitor.

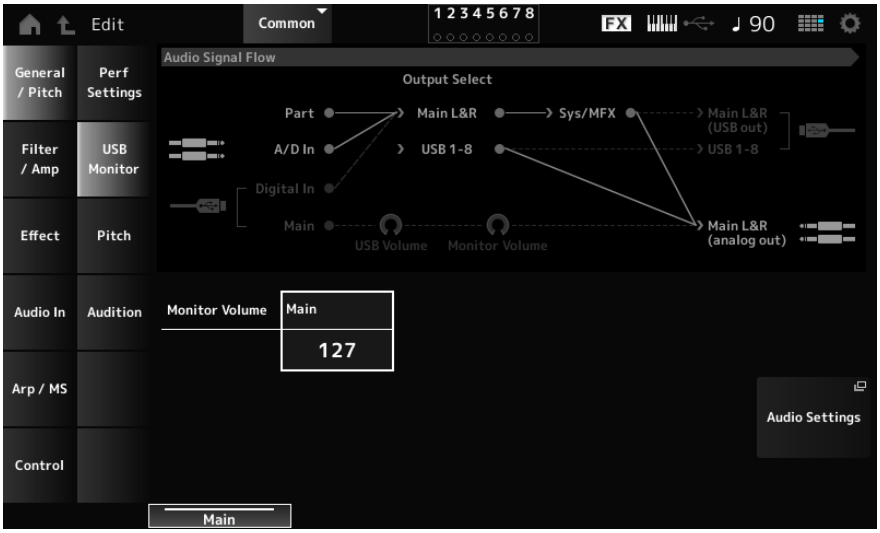
Wanneer u op de USB Volume in de Audio Signal Flow tikt, wordt de cursor op het scherm Audio I/O verplaatst naar de USB Volume.

OPMERKING

USB Main Monitor Volume wordt opgeslagen in de performance.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → USB Monitor



Monitor Volume Main

Hiermee past u het volume van de audiosignaalinvoer aan van de USB [TO HOST]-aansluiting en de uitvoer naar de OUTPUT-aansluitingen.

Instellingen: 0–127

Audio Settings

Tik om het scherm Utility Audio I/O te openen.

Hetzelfde scherm kan worden geopend vanuit [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

Pitch

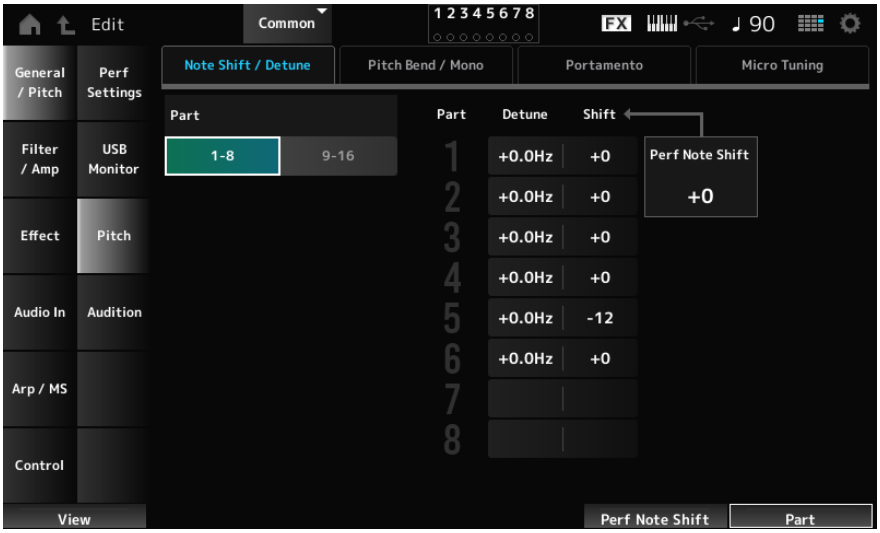
Op het Pitch-scherm kunt u de toonhoogte-instellingen maken.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch

[SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Note Shift / Detune



Part

Schakelt de weergave tussen partij 1-8 en partij 9-16.

Detune

Past de toonhoogte van de partij aan in stappen van 0,1 Hz.

Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.

Instellingen: –12,8 Hz–+0,0 Hz–+12,7 Hz

Shift (Note Shift)

Hiermee wordt de toonhoogte van de partij in halve tonen aangepast.

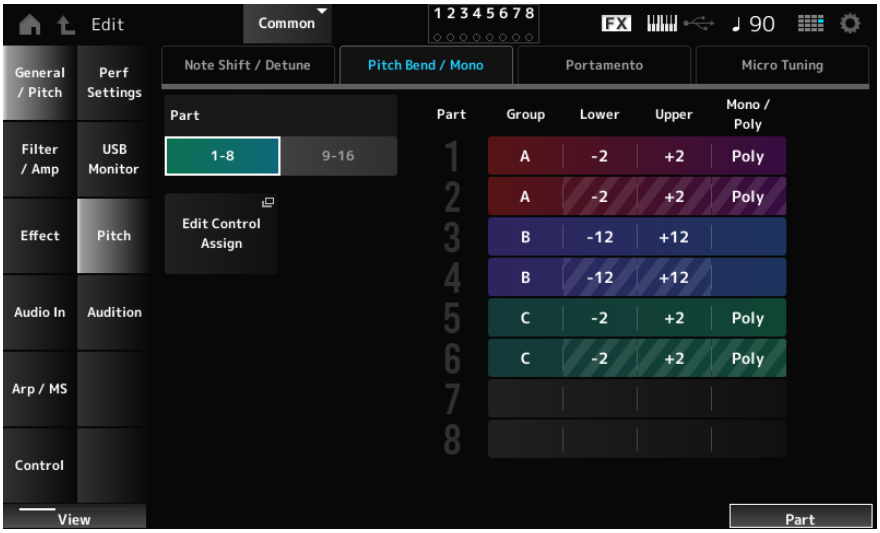
Instellingen: –24–+0–+24

Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Hiermee wordt de toonhoogte van alle partijen in halve tonen aangepast.

Instellingen: –24–+0–+24

■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly wordt niet weergegeven voor de drumpartij.

Edit Control Assign

Het scherm Common Edit Control Assign wordt geopend.

Group (Pitch Control Group)

Partijen die aan dezelfde groep zijn toegewezen, krijgen dezelfde toonhoogte.

Dit is handig als u Portamento op een gelaagd geluid wilt toepassen of dezelfde micro-tuning-instellingen voor meerdere partijen tegelijk wilt hebben.

Lower (Pitch Bend Lower)
Upper (Pitch Bend Upper)

Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen in.

Instellingen: –48–+0–+24

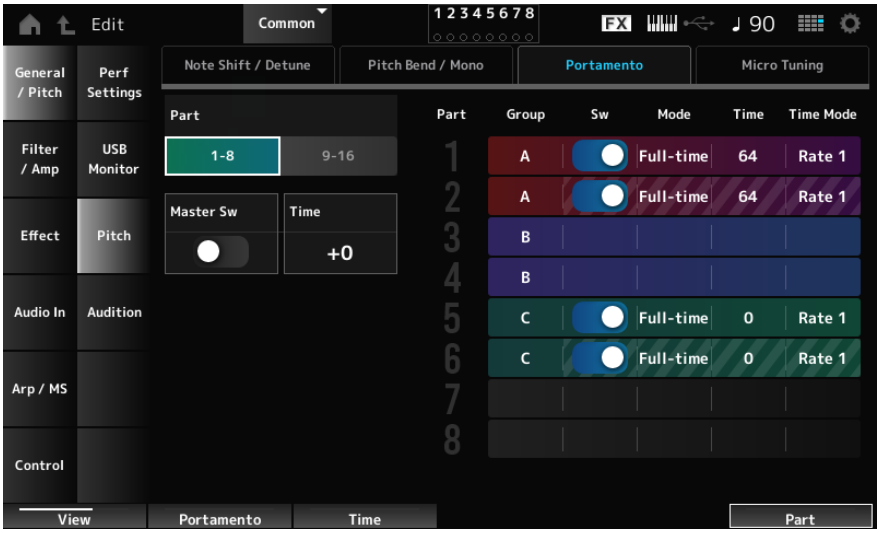
Mono / Poly

Stelt de toongeneratiemodus voor het toetsenbord in.

Mono wordt gebruikt voor enkele noten en Poly wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Instellingen: Mono, Poly

■ Portamento



Sw, Mode, Time en Time Mode worden niet weergegeven voor de drumpartij.

Master Sw (Portamento Master Switch)

Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de Sw (Portamento Part Switch) op On is ingesteld.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Time (Portamento Time)

Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento voor de partij.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Portamento time van de partij.

Instellingen: –64–+0–+63

Sw (Portamento Part Switch)

Schakelt Portamento voor de partij in of uit.

Instellingen: Off, On

Portamento Mode

Stelt de manier in waarop Portamento wordt toegepast, afhankelijk van uw toetsenspel.

Instellingen: Fingered, Full-time

Fingered: portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat)
Full-time: portamento wordt te allen tijde toegepast

Time (Portamento Part Time)

Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento voor de partij.

Instellingen: 0–127

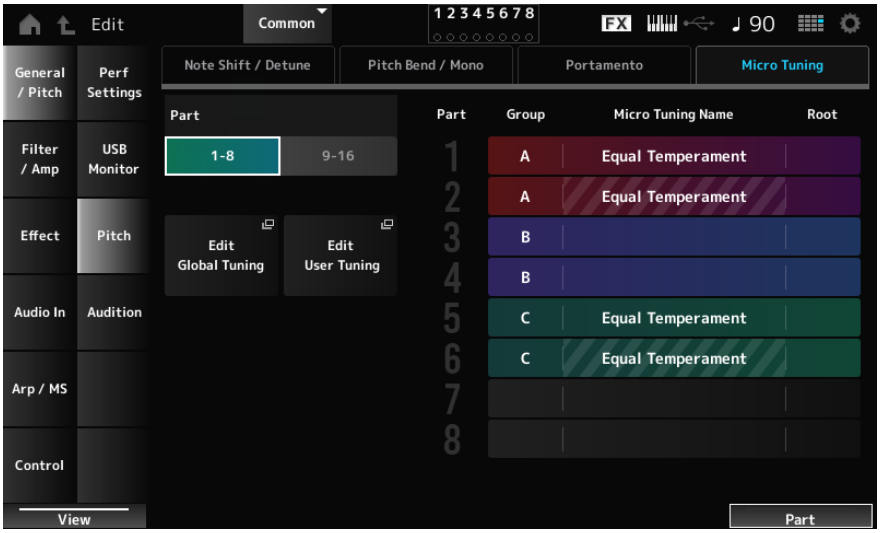
Time Mode (Portamento Time Mode)

Hiermee stelt u in hoe de toonhoogte verandert binnen een tijdsbestek.

Instellingen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid.
Time 1: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip.
Rate 2: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid binnen een octaaf.
Time 2: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip binnen een octaaf.

■ Micro Tuning



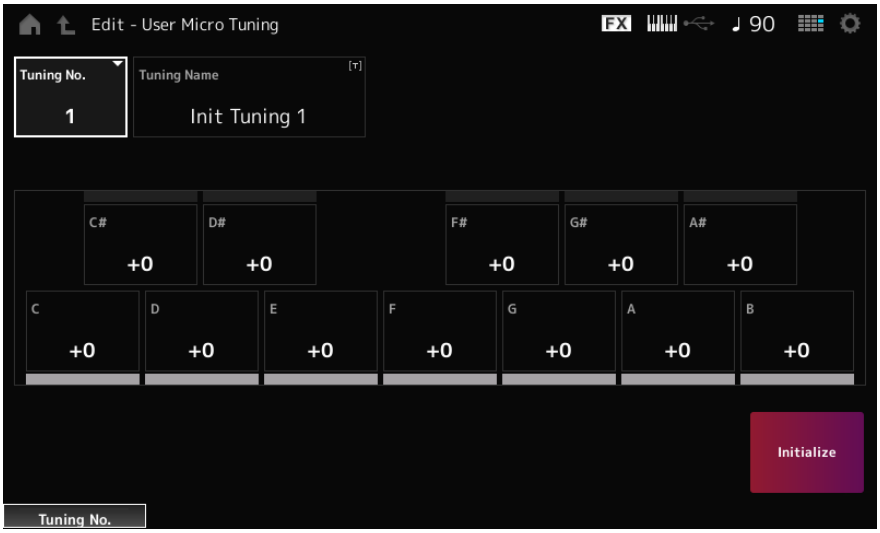
Micro Tuning Name en Root worden niet weergegeven voor de drumpartij.

Edit Global Tuning

Hiermee opent u Settings → Sound op het scherm Utility.

Edit User Tuning

Opent het instellingenvenster voor gebruikersfijnstemming.



- **Tuning No. (Micro Tuning Number)**
  Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.
  Instellingen: 1–8
- **Tuning Name (Micro Tuning Name)**
  U kunt de gebruikersfijnstemming die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.
- **C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**
  U kunt de toonhoogte van elke noot aanpassen in cent en zo de fijnstemming instellen.
  Instellingen: –99–+0–+99
- **Initialize**
  Initialiseert de geselecteerde fijnstemming van de gebruiker.

Micro Tuning Name

Stelt het fijnstemmen (temperament) voor de partij in. Zie de onderstaande tabel voor een uitleg van elke instelling.

Instellingen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3
Init Tuning 1–8 (Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd)
Library 1–1 – 24–8 (Wanneer een bibliotheekbestand wordt geladen)

Equal Temperament	Elk octaaf is verdeeld in 12 intervallen van gelijke grootte. Dit is de meest gebruikte stemming in de hedendaagse muziek.
Pure Major **Pure Minor**	Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke toonladder in stand, vooral voor drieklanken (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het beste horen bij daadwerkelijke vocale harmonieën, zoals bij koren en a-capellazang.
Werckmeister **Kirnberger** **Vallotti & Young**	Bij elk van deze stemmingen worden de middentoon- en Pythagoreaanse stemming gecombineerd. De belangrijkste eigenschap van deze stemmingen is dat elke toets zijn unieke karakter heeft. Ze werden gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven, en worden nu nog gebruikt bij het spelen van muziek uit die periodes op instrumenten zoals het klavecimbel.
1/4 shift	De gelijkzwevende stemming, 50 cents omhoog verschoven. Door deze instelling te mixen met gelijkzwevende temperatuur kunt u spanning in uw muziek creëren.
1/4 tone	Vierentwintig gelijk verdeelde noten per octaaf. Eén octaaf bestaat uit 24 toetsen.
1/8 tone	Achtenveertig gelijk verdeelde noten per octaaf. Eén octaaf bestaat uit 48 toetsen.
Indian	Meestal gebruikt in Indiase muziek. Speel alleen witte toetsen.
Arabic	Meestal gebruikt in Arabische muziek.

Root (Micro Tuning Root)

Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen.

Deze parameter wordt niet weergegeven wanneer het geselecteerde type in Micro Tuning Name geen grondtoon vereist.

Instellingen: C–B

Audition

In het scherm Audition kunt u de auditiefrase instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Audition



Audition Bank

Selecteert de bank voor de auditiefrasen.

Audition Phrase Number

Selecteert de auditiefrase.

Aan de vooraf ingestelde performances zijn al geschikte auditiefrasen toegewezen.

Door de auditiefrase af te spelen, kunt u naar de geselecteerde performance in een passende muzikale context luisteren.

Instellingen: Zie de Data List

Note Shift (Audition Note Shift)

Past de toonhoogte van de noten in de auditiefrase aan in halve tonen.

Instellingen: –24 semi tot +0 semi tot +24 semi

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Hiermee past u de aanslagsnelheid van de auditiefrase aan.

Instellingen: –64–+0–+63

Update User Auditions

Converteert alle songs die in het interne geheugen zijn opgeslagen naar gebruikersaudities.

Als er al gebruikersaudities bestaan, worden alle eerdere gebruikersaudities overschreven.

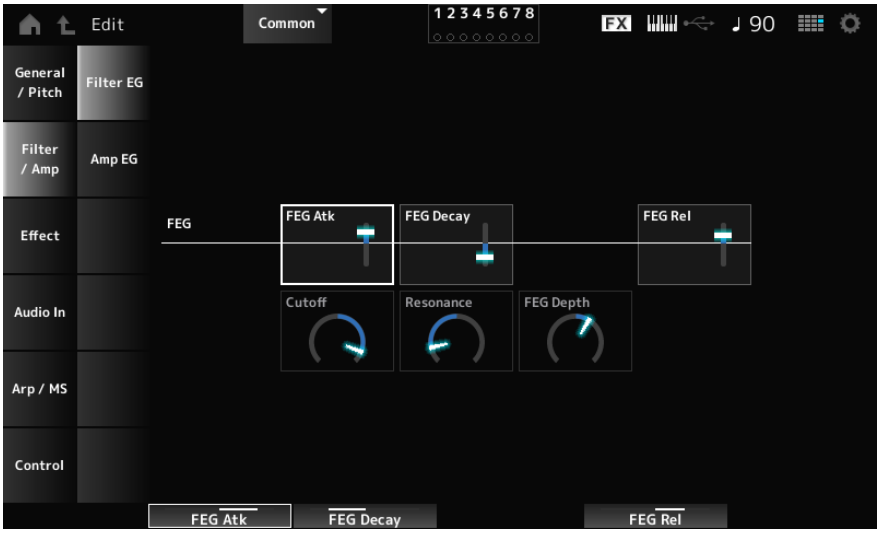
Filter/Amp

Filter EG

Op het scherm Filter EG kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) instellen.
Hiermee kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Filter EG



FEG Atk (FEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets indrukt tot het moment waarop de afsnijfrequentie de waarde bereikt die is ingesteld bij Attack Level.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het aanslagniveau. U kunt de scherpte of de vervalsnelheid van het geluid regelen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het moment dat u uw vinger van de toets haalt totdat de Release Level wordt bereikt. Dit stelt u in staat om het wegsterven van het geluid na het loslaten van de toets langzamer of sneller te laten verlopen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen.
Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Resonance

Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie voor de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Depth

Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG-diepte van de partij.
Instellingen: –64–+0–+63

Amp EG

In het scherm Amp EG kunt u de AEG (Amplitude Envelope Generator) instellen. Door de Amp EG in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Amp EG



De instellingen op het Amp EG-scherm zijn offsetwaarden ten opzichte van de AEG voor alle partijen.

Attack (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.
Instellingen: –64–+0–+63

Decay (AEG Decay Time)

Stelt de tijd in die nodig is voordat het volume verandert nadat het het maximum heeft bereikt.
Instellingen: –64–+0–+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.
Instellingen: –64–+0–+63

Release (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: –64–+0–+63

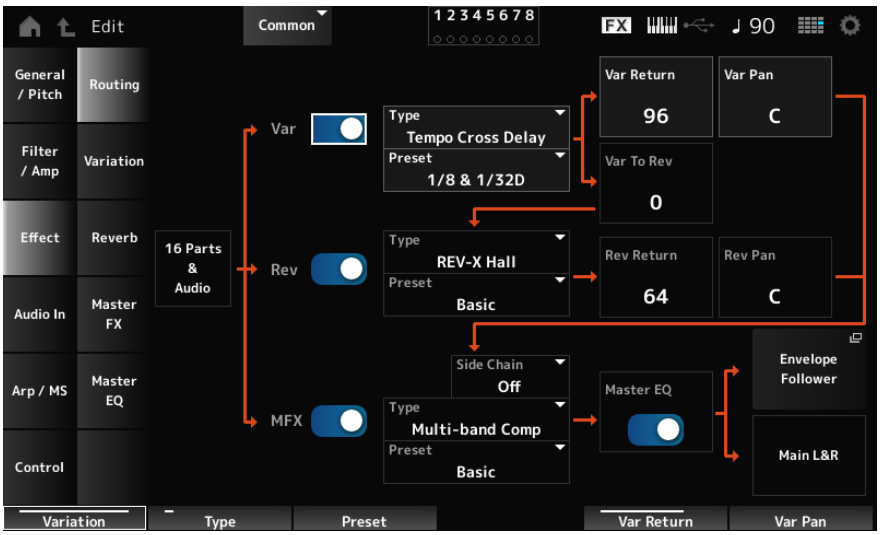
Effect

Routing

Op dit scherm kunt u de systeemeffecten instellen die op alle partijen worden toegepast en de signaalstroom van de mastereffecten bekijken.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing



Var (Variation Switch)
Rev (Reverb Switch)
MFX (Master Effect Switch)
Schakelt de Variation Effect, Reverb en Master Effect in of uit.
Instellingen: Off, On

Var Type (Variation Type)
Rev Type (Reverb Type)
MFX Type (Master Effect Type)
Stelt het type in voor de Variation Effect, Reverb en Master Effect.
Instellingen: Zie de effecttypen

Var Preset (Variation Preset Number)
Rev Preset (Reverb Preset Number)
MFX Preset (Master Effect Preset Number)
Selecteert een voorinstelling uit de Variation Effect-, Reverb- en Master Effect-parameters.
Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)
Stelt de Side Chain Part (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor de Variation Effect en Master Effect. Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".
Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

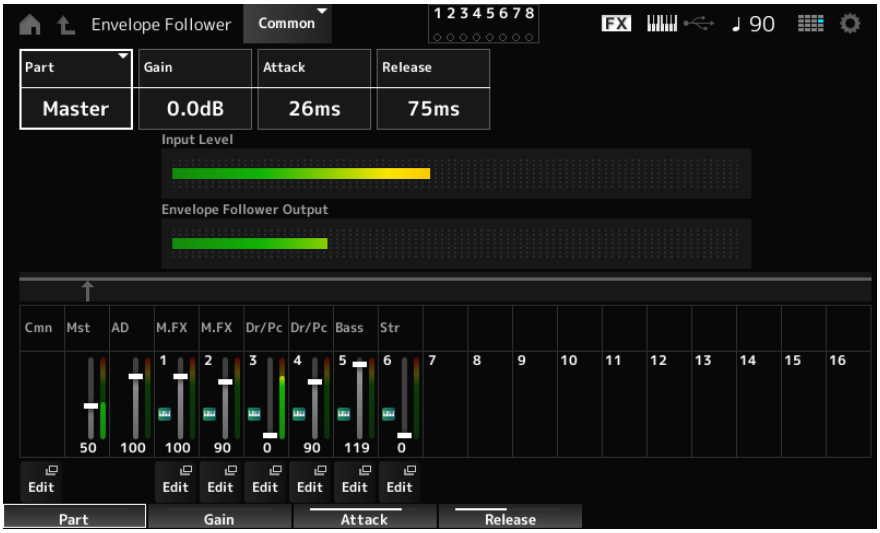
Var Return (Variation Return)
Rev Return (Reverb Return)
Stelt het uitgangsniveau (retourniveau) in van de signalen die door het Variation Effect of Reverb Effect worden verwerkt.
Instellingen: 0–127

Var to Rev (Variation To Reverb)
Hiermee stelt u het zendniveau in van signalen die wordt verzonden door het Variation-effect.
Instellingen: 0–127

Master EQ (Master EQ Switch)
Zet de Master EQ aan of uit.
Instellingen: Off, On

Var Pan (Variation Pan)
Rev Pan (Reverb Pan)
Stelt de stereolocatie in van de signalen die door het Variation Effect of Reverb Effect worden verwerkt.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Envelope Follower
Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.



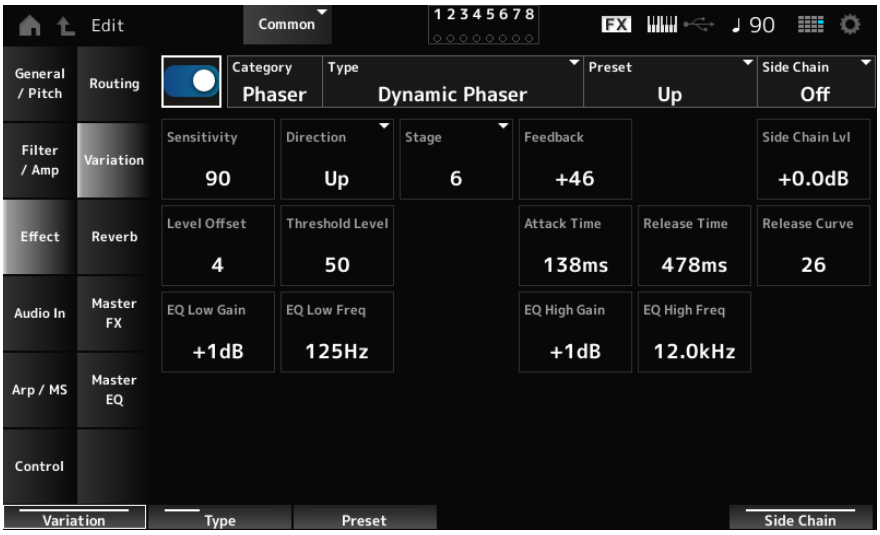
- **Part (Input Source)**
  Geeft de ingangsbron weer voor de geselecteerde Envelope Follower.
  Instellingen: Master, AD, Part 1–16
- **Gain (Envelope Follower Gain)**
  Bepaalt de ingangsversterking van de ingangsbron die is ingesteld voor de Part.
  Instellingen: –24,0 dB–0,0 dB–+24,0 dB
- **Attack (Envelope Follower Attack)**
  Stelt de aanslagtijd van de Envelope Follower in.
  Instellingen: 1ms–40ms
- **Release (Envelope Follower Release)**
  Stelt de releasetijd voor de Envelope Follower in.
  Instellingen: 10ms–680ms
- **Input Level**
  Toont het ingangsniveau voor de signalen die worden ingevoerd vanaf de ingangsbron van de Part die u hebt geselecteerd.
- **Envelope Follower Output**
  Geeft het uitgangsniveau van de Envelope Follower aan.
- **Edit**
  Opent het scherm Control Assign voor de geselecteerde partij.

Variation

Hiermee stelt u het Variation-effect in.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Variation



Variation Switch

Schakelt het Variation-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Category (Variation Category)
Type (Variation Type)

Stelt de categorie en het type van het Variation-effect in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset (Variation Preset Number)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)

Stelt de partij in voor de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) voor het Variation-effect.

Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

De Effectparameters verschillen per effecttype.

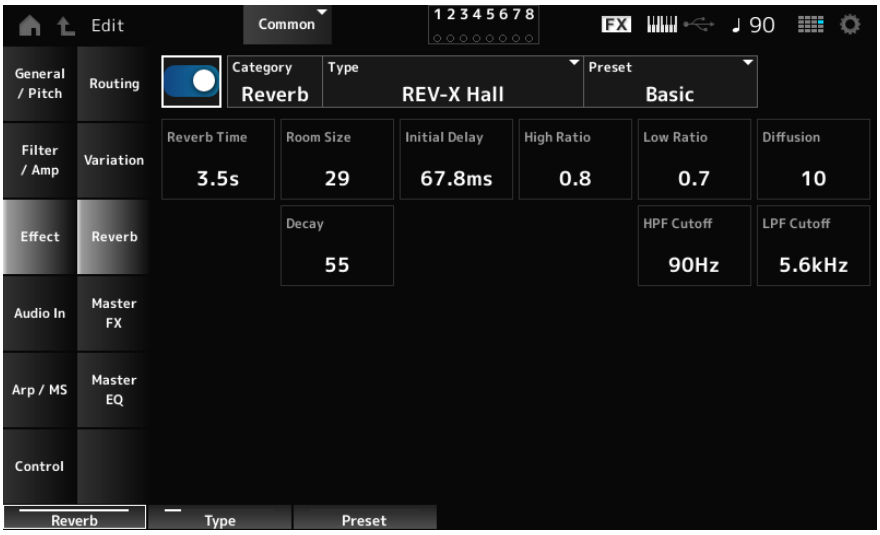
Instellingen: Zie de effectparameters

Reverb

Stelt het reverb-effect in.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Reverb



Reverb Switch

Schakelt het Reverb-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Category (Reverb Category)

Type (Reverb Type)

Stelt de categorie en het type van het Reverb-effect in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset (Reverb Preset Number)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Zie de Data List

Effect Parameter

De Effectparameters verschillen per effecttype.

Instellingen: Zie de effectparameters

Master FX

Stelt het Master-effect in.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Master FX



Master Effect Switch

Schakelt het Master-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Category (Master Effect Category)
Type (Master Effect Type)

Stelt de categorie en het type van het Master-effect in.

Instellingen: Zie de effectparameters

Preset (Master Effect Preset Number)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)

Stelt de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor de Master-effecten.

Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

De Effectparameters verschillen per effecttype.

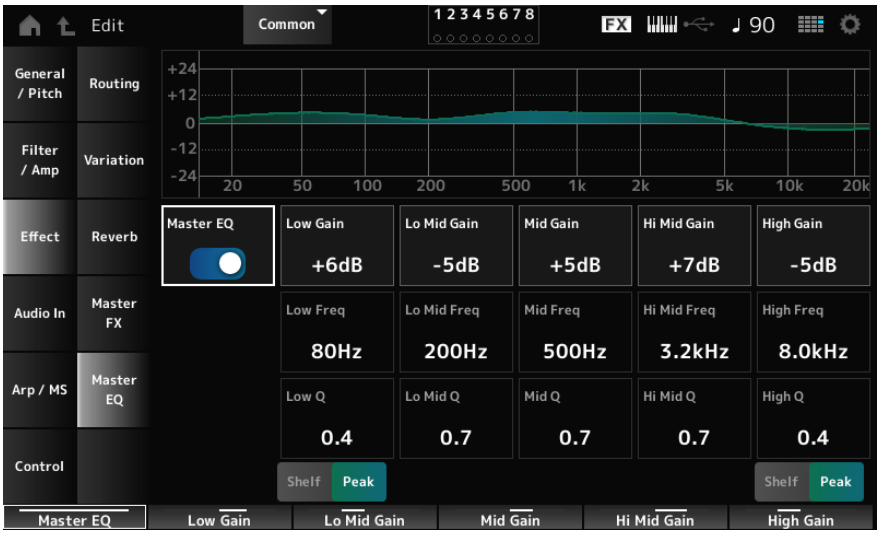
Instellingen: Zie de effectparameters

Master EQ

Stelt de Master EQ in.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Effect → Master EQ



Master EQ (Master EQ Switch)

Zet de Master EQ aan of uit.

Instellingen: Off, On

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Stelt het signaalniveau van de Low-band in.

Instellingen: –12dB – +0dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Stelt het signaalniveau van de Lo Mid-band in.

Instellingen: –12dB – +0dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Stelt het signaalniveau van de Mid-band in.

Instellingen: –12dB – +0dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Stelt het signaalniveau van de Hi Mid-band in.

Instellingen: –12dB – +0dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Stelt het signaalniveau van de High-band in.

Instellingen: –12dB – +0dB – +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Stelt de frequentie van de Low-band in.

Instellingen: 32 Hz – 2.0 kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de Lo Mid-band in.
Instellingen: 100 Hz - 10k kHz

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de Mid-band in.
Instellingen: 100 Hz - 10k kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de Hi Mid-band in.
Instellingen: 100 Hz - 10k kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)
Stelt de frequentie van de High-band in.
Instellingen: 500 Hz - 16 kHz

Low Q (Master EQ Low Q)
Stelt de bandbreedte van de Low-band in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Low Shape (Master EQ Low Shape) is ingesteld op Peak.
Instellingen: 0.1–12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de Lo Mid-band in.
Instellingen: 0.1–12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de Mid-band in.
Instellingen: 0.1–12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de Hi Mid-band in.
Instellingen: 0.1–12.0

High Q (Master EQ High Q)
Stelt de bandbreedte van de High-band in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als High Shape (Master EQ High Shape) is ingesteld op Peak.
Instellingen: 0.1–12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)
High Shape (Master EQ High Shape)
Hiermee stelt u in of Low en High moeten worden gebruikt als shelvingtype (een type dat signalen onder of boven een specifieke frequentie versterkt of verzwakt) of parametrisch type (een type dat signalen in een specifieke frequentieband versterkt of verzwakt).
Instellingen: Shelf, Peak

Audio In

Mixing

Op het Mixing-scherm kunt u de A/D-partij (signalen van de A/D INPUT-aansluitingen) en de digitale partij (signalen van de USB [TO HOST]-aansluiting) mixen.

*Het signaal van de USB [TO HOST]-aansluiting is de audio die is ingesteld op Digital L/R in de apparaatpoort.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing

[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode)
Input Mode (Digital Part Input Mode)

Bepaalt de verwerkingsmethode voor de ingangssignalen op het linker- en rechterkanaal.

Instellingen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: gebruikt alleen het linkerkanaal.
R Mono: gebruikt alleen het rechterkanaal.
L+R Mono: mengt de linker- en rechterkanalen en verwerkt in mono.
Stereo: verwerkt de stereo-ingang in stereo.

OPMERKING

Als het geluid alleen wordt ingevoerd via het [L/MONO]-kanaal, wordt het in mono bewerkt.

Volume (A/D Part Volume)
Volume (Digital Part Volume)

Stelt het volume van de A/D-partij of de digitale partij in.

Instellingen: 0–127

Pan (A/D Part Pan)
Pan (Digital Part Pan)

Stelt de panpositie (in het stereoveld) van de A/D-partij of de digitale partij in.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)
Dry Level (Digital Part Dry Level)

Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet worden verwerkt door het systeemeffect) van de A/D-partij of de digitale partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden vanaf de A/D-partij of de digitale partij naar het Variation-effect.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden van de A/D-partij of de digitale partij naar het Reverb-effect.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de A/D-partij of de digitale partij.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

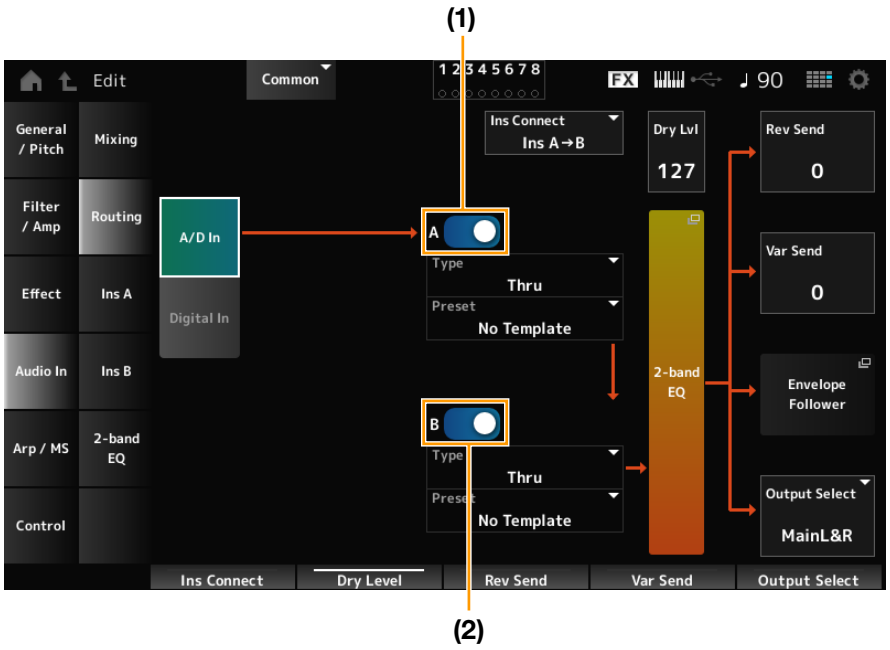
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Routing

Op het scherm Routing kunt u de effectroutering voor de A/D-partij instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

A/D In
Digital In

Schakelt de weergave tussen A/D In en Digital In.

Wanneer Digital In is geselecteerd, zijn alleen Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send en Digital Part Output Select beschikbaar.

A/D Part Insertion FX A Switch
A/D Part Insertion FX B Switch

Schakelt Invoegeffect A en Invoegeffect B in of uit.

Instellingen: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)
Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Stelt het effecttype in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)
Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.

Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)
Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)
Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)
Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Stelt de partij in voor de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) voor het invoegeffect A of invoegeffect B.

Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of Master is ingesteld op de modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)

Stelt de effectroutering in voor invoegeffect A en invoegeffect B. Het diagram verandert dienovereenkomstig wanneer de instellingen worden gewijzigd.

Instellingen: Ins A→B, Ins B→A

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet door het systeemeffect worden verwerkt) van de AD-partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

2-band EQ

Opent het 2-band EQ-scherm voor de A/D-partij.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het reverb-effect.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het variation-effect.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Output Select is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Envelope Follower

Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming voor de audiosignalen in.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

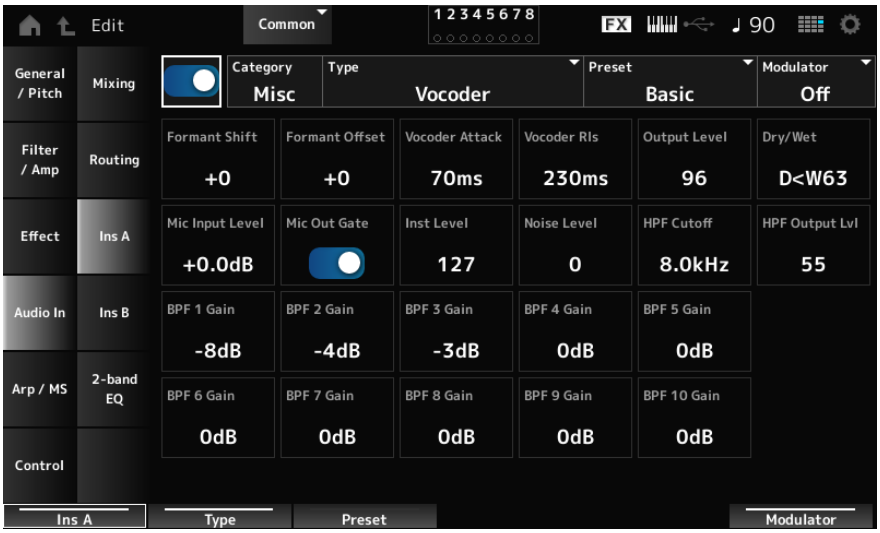
Ins A, Ins B

In de schermen Ins A en Ins B kunt u de invoegeffecten instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Audio In → Ins B



Insertion FX Switch

Schakelt het invoegeffect in.

Instellingen: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)
Category (Insertion Effect B Category)
Type (Insertion Effect A Type)
Type (Insertion Effect B Type)

Stelt de categorie en het type van het Insertion-effect in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset (Insertion Effect A Preset)
Preset (Insertion Effect B Preset)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype. Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.

Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)
Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)
Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)
Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Stelt de partij in voor de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) voor het invoegeffect A of invoegeffect B.

Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of Master is ingesteld op de modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

De Effectparameters verschillen per effecttype.

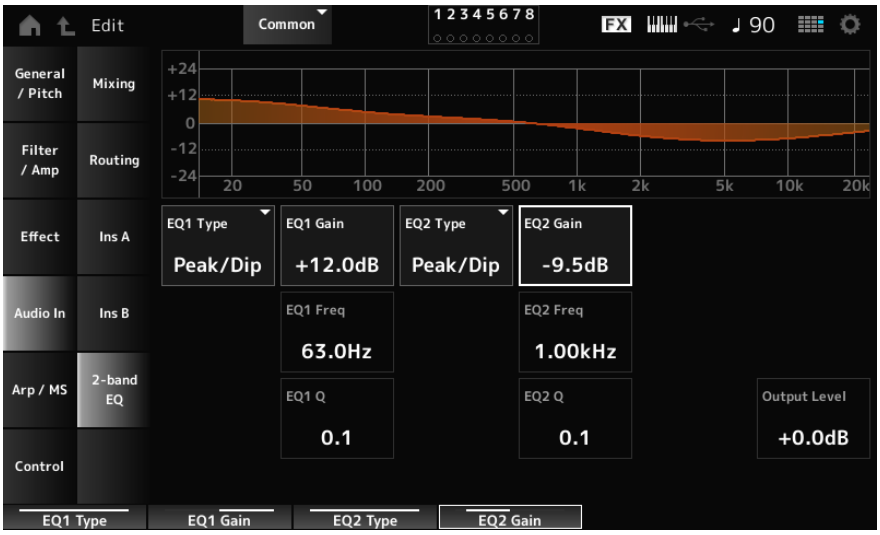
Instellingen: Zie de effectparameters

2-band EQ

Op het scherm 2-band EQ kunt u de partij-EQ instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Audio In → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)
EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Selecteert het gewenste EQ-type.

Instellingen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: geeft de signalen door zonder dat er effecten worden toegepast.
LPF: kapt de signalen boven de afsnijfrequentie af.
HPF: kapt de signalen onder de afsnijfrequentie af.
Low Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze onder de opgegeven frequentie-instelling.
Hi Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze boven de opgegeven frequentie-instelling.
Peak/Dip: kapt de signalen af of versterkt ze op de opgegeven frequentie-instelling.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt.

Deze parameter is niet beschikbaar als de EQ Type is ingesteld op Thru.

Instellingen: 63,0 Hz–18,0 kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Stelt het signaalniveau in van de frequentieband die is ingesteld in EQ1 Freq of EQ2 Freq.

Deze parameter is niet beschikbaar als het EQ Type is ingesteld op Thru, LPF of HPF.

Instellingen: –12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Stelt de bandbreedte in voor het afkappen of versterken van het volume van de frequenties die zijn ingesteld met EQ1 Freq of EQ2 Freq.

Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer EQ Type is ingesteld op Peak/Dip.

Instellingen: 0.1–12.0

Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Hiermee wordt de uitgangsversterking van de 2-band EQ ingesteld.

Instellingen: –12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

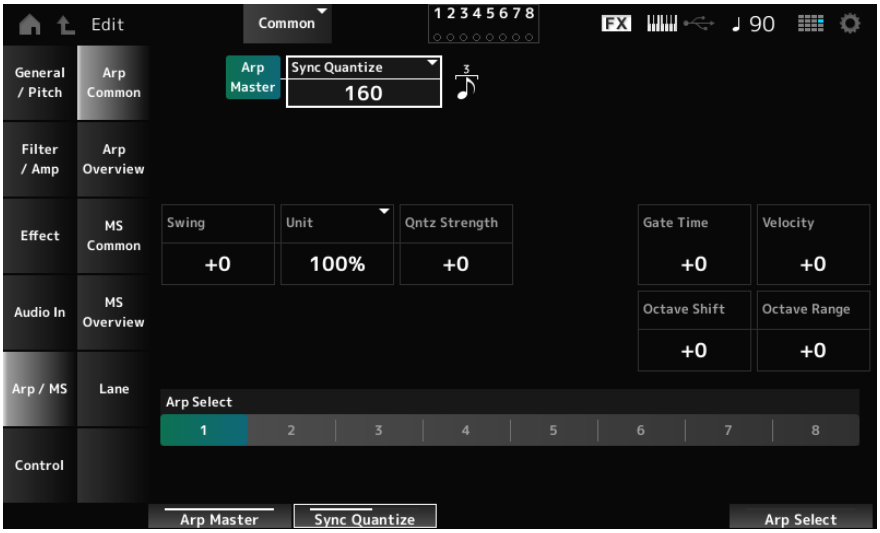
Arp/MS

Arp Common

Op het scherm Arp Common kunt u de Arpeggio-parameters voor de gehele performance instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arp/MS → Arp Common



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit. Deze schakelaar is gekoppeld aan de [ARP]-knoppen op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Past de timing aan voor het starten van de volgende arpeggiofrase terwijl de eerste arpeggio wordt afgespeeld, bij het afspelen van arpeggiofrasen in meerdere partijen. Als dit is ingesteld op Off, wordt het arpeggio afgespeeld wanneer u de partij op het toetsenbord speelt.

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot) (De hier aangegeven getallen zijn klokwaarden.)

Swing (Swing Offset)

Stelt de swingwaarde van het arpeggio en motionsequencer in voor de performance.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor Part Swing.

Instellingen: –120–+ 0–+120

Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd voor gehele performance.

Deze parameter is van invloed op partijen waarvoor Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) is ingesteld op Common.

De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor het arpeggio dat u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

Stelt de sterkte in van de quantizeringsinstelling die wordt toegepast op het arpeggio voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) van elke partij.
Instellingen: –100–+0–+100

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)

Stelt de gatetijdsnelheid van het arpeggio in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) van elke partij.
Instellingen: –100–+0–+100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)

Stelt de aanslagsnelheid van het arpeggio in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Velocity (Arpeggio Velocity Rate) van elke partij.
Instellingen: –100–+0–+100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)

Verschuift de toonhoogte van het arpeggio voor de performance in octaven.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) van elke partij.
Instellingen: –20–+0–+20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)

Verschuift het bereik van het arpeggio voor de performance in octaven.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Octave Range (Arpeggio Octave Range) van elke partij.
Instellingen: –6–+0–+6

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecteert het arpeggio.
Instellingen: 1–8

Arp Overview (Arpeggio Overview)

Op het scherm Arp Overview kunt u de arpeggiotypen instellen uit de lijst met alle partijen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Arp/MS → Arp Overview

(Wanneer een geselecteerde partij Common is) [SHIFT] + [ARP]



Part 1–8
Part 9–16

Schakelt de weergave om voor partijen.

Instellingen: Part 1–8, Part 9–16

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [ARP]-knoppen op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Group (Arpeggio Group)

Stelt de Arpeggio Group in voor het gebruik van hetzelfde arpeggio in meerdere partijen. De partijen die in dezelfde Group zijn ingesteld, hebben dezelfde arpeggio-instellingen.

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecteert het arpeggio.

Instellingen: 1–8

Sw (Part Arpeggio Switch)

Zet het arpeggio voor elke partij aan of uit.

Instellingen: Off, On

■ Wanneer View is ingesteld op Category

Category (Arpeggio Category)
Sub (Arpeggio Sub Category)
Name (Arpeggio Name)
Instellingen: Zie de Data List

■ Wanneer View is ingesteld op Number

Bank (Arpeggio Bank)
Number (Arpeggio Number)
Name (Arpeggio Name)
Instellingen: Zie de Data List

■ Wanneer View is ingesteld op Range

Name (Arpeggio Name)
Instellingen: Zie de Data List

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), wordt het arpeggio alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1–127

Note Limit (Arpeggio Note Limit)
Stelt het notenbereik (de laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C–2–G8

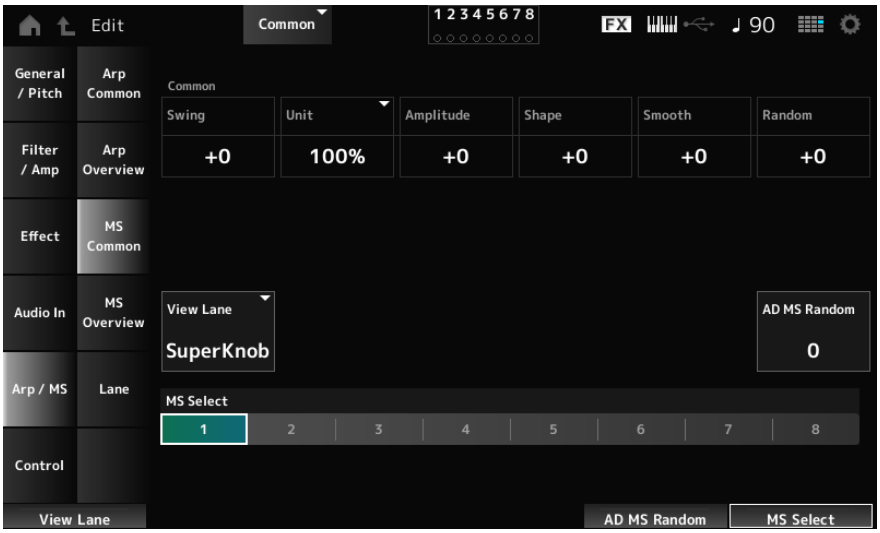
MS Common (Motion Sequencer Common)

Op het scherm MS Common kunt u de Motion Sequencer-parameters voor de gehele performance instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Arp/MS → MS Common

(Wanneer een geselecteerde partij Common is) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Swing Offset)

Stelt de swingwaarde van het arpeggio en motionsequencer in voor de performance.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Swing.

Instellingen: –120–+0–+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de gehele performance.

Deze parameter is van invloed op lanes waarvoor Unit is ingesteld op Common.

De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor de motionsequence die u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Stelt de amplitude van de Motion Sequencer in (of hoeveel de sequence verandert) voor de gehele performance.

Deze parameterwaarde compenseert de amplitude van de lanes binnen de partij als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) van elke partij.

Instellingen: –127–+0–+127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Stelt de Motion Sequencer Pulse Shape (of de vorm van de stapcurve) in voor de performance.

Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de partij als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane en Control op On is ingesteld.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) van elke partij.

Instellingen: –100–+0–+100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Stelt de geleidelijkheid van de Motion Sequence in (of de geleidelijkheid van de veranderingen in de sequence binnen een tijdsbestek) voor de gehele performance.

Deze parameterwaarde compenseert de geleidelijkheid van de lanes binnen de partij als MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) van elke partij.

Instellingen: –127–+0–+127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Stelt de willekeur van de Motion Sequencer in (of de willekeur van de veranderingen in de stapwaarde van de sequence) voor de gehele performance.

Deze parameterwaarde verschuift de willekeurigheid van de lanes binnen de performance als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) van elke partij.

Instellingen: –127–+0–+127

View Lane (Motion Seq View Lane)

Stelt de Motion Seq Lane in die wordt weergegeven als de View Mode van het scherm Home is ingesteld op Motion Seq.

Instellingen: Super Knob, 1–4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)

Stelt de willekeur van de veranderingen in A/D Part Motion Sequencer Step Value in.

Instellingen: 0–127

MS Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1–8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Op het scherm MS Overview kunt u de Motion Sequencer instellen uit de lijst met alle partijen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Arp/MS → MS Overview



MS Master (Motion Seq Master Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [MSEQ]-knoppen op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Active (Active Motion Sequencer)

Toont het aantal Lane-schakelaars dat is ingesteld op On.

Het getal aan de rechterkant van de schuine streep (/) geeft het maximale aantal lanes aan dat u tegelijkertijd op On kunt zetten.

MS Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1–8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor elke partij in of uit.

Instellingen: Off, On

Lane Switch

Zet elke lane aan of uit.

U kunt maximaal vier motionsequencerlanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance.

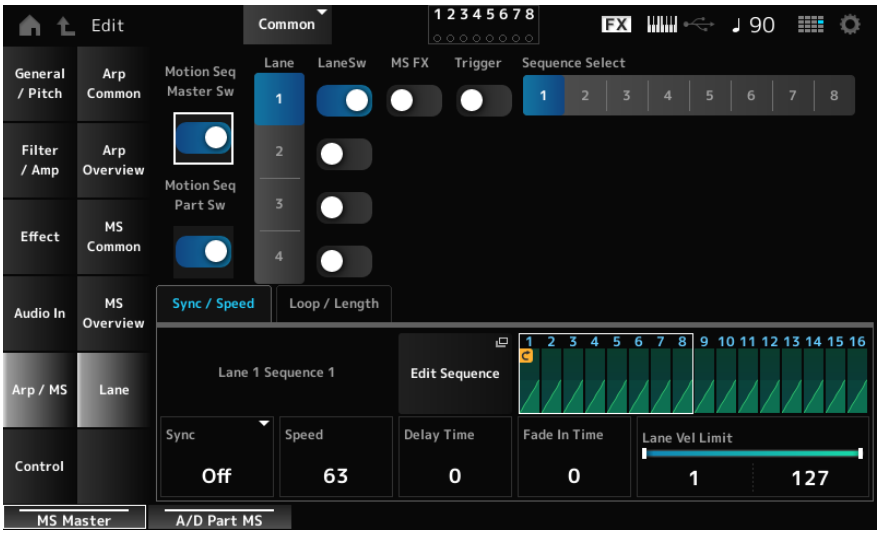
Instellingen: Off, On

Lane

In het scherm Lane kunt u de parameters instellen voor elke lane van de Motion Sequencer.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Arp/MS → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.

Instellingen: Off, On

Lane (Lane Select)

Toont de parameters voor de geselecteerde lane.

Instellingen: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Zet elke lane aan of uit.

U kunt maximaal vier motionsequencerlanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance.

Indien ingesteld op Off, worden de parameters voor die lane niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knoppen te ontvangen voor het wijzigen van de parameters voor de Motion Sequencer.

Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knop [MSEQ TRIGGER] te ontvangen.

Als dit is ingesteld op On, begint de Motion Sequence pas met afspelen zodra u op de knop [MSEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1–8

Target Sequence

Toont de geselecteerde lanes en sequences.

■ Sync/Speed Tabbladen

Sync (Lane Sync)

Stelt het afspelen in van de Motion Sequence die is ingesteld op de Destination in het Control Assign-scherm om te synchroniseren met het tempo of de tel van de performance.

Instellingen: Off, Tempo, Beat, Lane1 (wanneer Lane2–4 zijn geselecteerd)

Off: alleen de motionsequencer van de lane wordt afgespeeld.
Tempo: speelt de Motion Sequencer van de lane af in het performancetempo.
Beat: speelt de Motion Sequencer van de lane synchroon af met de beat.
Lane1: speelt de motionsequencer van de lane synchroon af met Lane 1.

- **Wanneer Sync is ingesteld op Off**

Speed (Lane Speed)

Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync is ingesteld op Off.
Instellingen: 0–127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence.
Instellingen: 0–127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence.
Instellingen: 0–127

- **Wanneer Sync is ingesteld op iets anders dan Off**

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de geselecteerde lane.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync is ingesteld op Tempo of Beat.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer Sync is ingesteld op Tempo of Beat.
Instellingen: 0–32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence wanneer Sync is ingesteld op Tempo, Beat of Lane1.
Instellingen: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Stelt het aanslagsnelheidsbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence van de geselecteerde lane.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync is ingesteld op Off, Tempo of Beat.
Wanneer de Velocity Limit is ingesteld op een bereik van de hoogste waarde naar de laagste waarde, wordt de Motion Sequence alleen afgespeeld in twee aanslagsnelheidsbereiken: van het maximum naar de hoogste waarde, en van de laagste waarde naar het minimum.
Instellingen: 1–127

Edit Sequence

Het scherm Motion Sequence Edit wordt geopend.

Motion Seq Step n Value

Toont de stapcurve voor de geselecteerde sequence.

■ Loop/Length Tabbladen

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync is ingesteld op Off, Tempo of Beat. Deze parameter is niet beschikbaar als Trigger is ingesteld op On.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: elke keer dat u een noot speelt, wordt de sequence opnieuw ingesteld en begint het afspelen vanaf het begin.
1st-On: het afspelen begint vanaf het begin bij de eerste noot die u speelt. De sequence wordt niet gereset wanneer een tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt gespeeld.

Loop (Lane Loop)

Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync is ingesteld op Off, Tempo of Beat.

Instellingen: Off, On

Loop Start (Lane Loop Start)

Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.

Instellingen: 1–16 (moet lager zijn dan de instelling voor Length)

Length (Motion Seq Length)

Stelt het aantal stappen in de Motion Sequence in.

Instellingen: 1–16 (moet hoger zijn dan de instelling voor Loop Start)

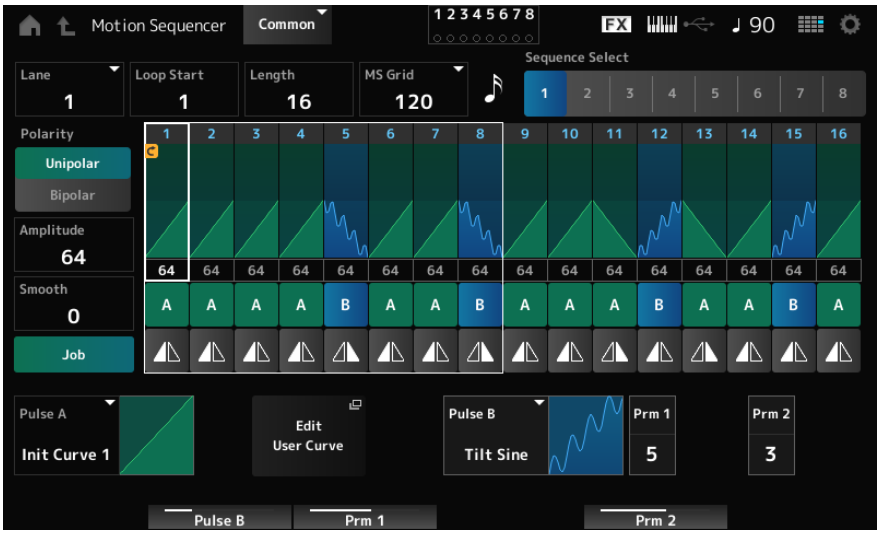
MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Motion Sequence Edit

Opent het instellingenscherm voor de Motion Sequence.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.



Loop Start (Lane Loop Start)

Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.

Instellingen: 1–16 (moet lager zijn dan de instelling voor Length)

Length (Motion Sequence Length)

Stelt de lengte van de Motion Sequence in.

Instellingen: 1–16 (moet hoger zijn dan de instelling voor Loop Start)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.

Instellingen: 1–8

Lane Select

Wijzigt de selectie van de lane.

Instellingen: 1–4

Polarity (Motion Sequence Polarity)

Stelt de polariteit van de Motion Sequence in.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: alleen positieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging
Bipolar: zowel positieve als negatieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)

Stelt de mate van veranderingen in de Motion Sequence in.

Instellingen: 0–127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)

Stelt de geleidelijkheid van de wijzigingen in de Motion Sequence in binnen een tijdsbestek.

Instellingen: 0–127

Job

Roept het Job-menu op.

- **Store Sequence**
  Hiermee wordt de bewerkte Motion Sequence opgeslagen.
- **Load Sequence**
  Hiermee wordt de Motion Sequence geladen.
- **Copy Sequence**
  Hiermee wordt de Motion Sequence gekopieerd.

Motion Sequence Step Value

Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.

U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stappen 1 t/m 8 en stappen 9 t/m 16 te wijzigen, afhankelijk van de cursorpositie.

Instellingen: 0–127

Motion Sequence Step Type

Stelt het type en de richting van elke stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)

Selecteert een parameterwijzigingscurve voor Pulse A en Pulse B.

Gebruik de Motion Sequence Step Type om te selecteren welke van de curvetypen u voor elke stap wilt gebruiken.

De verticale as geeft de tijd aan en de horizontale as geeft de stapwaarde aan.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd)
Init Curve 1–32 (Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd)
Curve binnen Library 1–24 (Bij het laden van een bibliotheekbestand)

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)
Past de vorm van de stapcurve voor de Motion Sequence aan. Het bereik van de parameterwaarde varieert ook afhankelijk van het Curve Type.
Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het Curve Type.

Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)
Schakelt het gebruik van de knoppen voor het regelen van de stapcurvevorm van de Motion Sequence in of uit.
Wordt alleen weergegeven als MS FX (Lane FX Receive) is ingesteld op On. Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het Curve Type.
Instellingen: Off, On

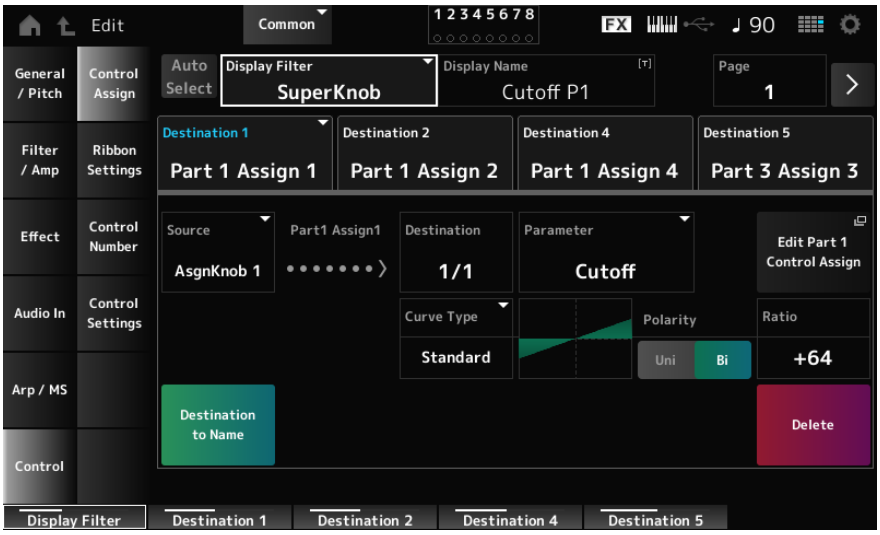
Control

Control Assign

In het scherm Control Assign kunt u de regelaars voor de partij instellen.
Door de parameter (Destination) aan een regelaar (Source) toe te wijzen, kunt u het geluid regelen op veel verschillende manieren. U kunt fysieke regelaars gebruiken, zoals het Pitchbendwiel en de knoppen, maar ook de Motion Sequencer en Envelope Follower.
Er kunnen maximaal 32 regelaars tegelijk aan een partij worden toegewezen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → Control → Control Assign
Tik op Edit Super Knob op Motion Control → Super Knob



Auto Select

Zet de instelling voor automatische selectie van het Display Filter aan of uit.
Als dit is ingesteld op On, wordt bij het verplaatsen van de regelaar die u wilt instellen op Source, de regelaar automatisch ingesteld op het Display Filter.
Instellingen: Off, On

Display Filter

Selecteert de regelaar voor het weergeven van de instellingen op het scherm.
Wanneer u Super Knob selecteert, worden alle instellingen voor knoppen 1 t/m 8 weergegeven waarvoor de Super Knob Link op On is ingesteld.
Instellingen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Display Name (Assignable Knob Name)

Hiermee kunt u een nieuwe naam invoeren voor knoppen 1 tot en met 8. Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan AsgnKnob 1–8.

Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch wordt geopend. Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan PitchBend.

Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower
Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower. Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan EnvFollow 1–16, EnvFollowAD of EnvFollowMst.

Destination
Stelt de parameter voor de destination (bestemming) in. Tik op [+] om een Destination toe te voegen.
Wanneer Source is ingesteld op AsgnKnob 1–8, wordt Part1–16 Assign1–8 aan de instellingen toegevoegd. In dat geval zijn Curve Type en Curve Ratio niet beschikbaar.

Source
Stelt de regelaar in voor het regelen van de parameters die zijn ingesteld voor de Destination.
Als Destination is ingesteld op Part1–16 Assign1–8, is alleen AsgnKnob 1–8 beschikbaar. Andere regelaars kunnen niet worden gebruikt.

Instellingen: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Destination to Name
Kopieert de parameters die zijn ingesteld op Destination naar Display Name.
Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan AsgnKnob 1–8.

Delete
Verwijdert de geselecteerde Destination.

Destination (Part Assignable Knob Destination)
Stelt de parameter zo in dat deze wordt weergegeven wanneer u Part1–16 Assign1–8 probeert in te stellen op Destination en er al meerdere bestemmingen zijn toegewezen aan Part Assign.

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)
Stelt de partijparameter voor de Destination in.

Instellingen: Zie de Data List

De onderstaande parameters verschijnen alleen als Destination 1–32 is ingesteld op Part1–16 Assign1–8. Bovendien zijn alleen de sneltoetsen beschikbaar op de schermen als partijknoppen 1-8 niet kunnen worden gevonden in Destination.

Edit (Part No.) Control Assign
Opent het scherm Control Assign voor de geselecteerde partij.

Curve Type
Stelt de veranderingscurve van de parameterset in op Destination.
De horizontale as vertegenwoordigt de regelaarwaarde die is ingesteld in Source, en de verticale as vertegenwoordigt de parameterwaarde.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd)
Init Curve 1–32 (Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd)
Curve binnen Library 1–24 (Bij het laden van een bibliotheekbestand)

Polarity (Curve Polarity)
Stelt de polariteit in van de curve die is ingesteld in Curve Type.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: parameterwijzigingen vinden alleen plaats binnen het positieve bereik of het negatieve bereik, afhankelijk van de curvevorm.
Bi: parameterwijzigingen vinden zowel in positieve als in negatieve bereiken plaats, afhankelijk van de vorm van de curve.

Ratio (Curve Ratio)
Stelt de verhouding van de parameterwaarden in.

Instellingen: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)
Past de curvevorm aan. Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het Curve Type.

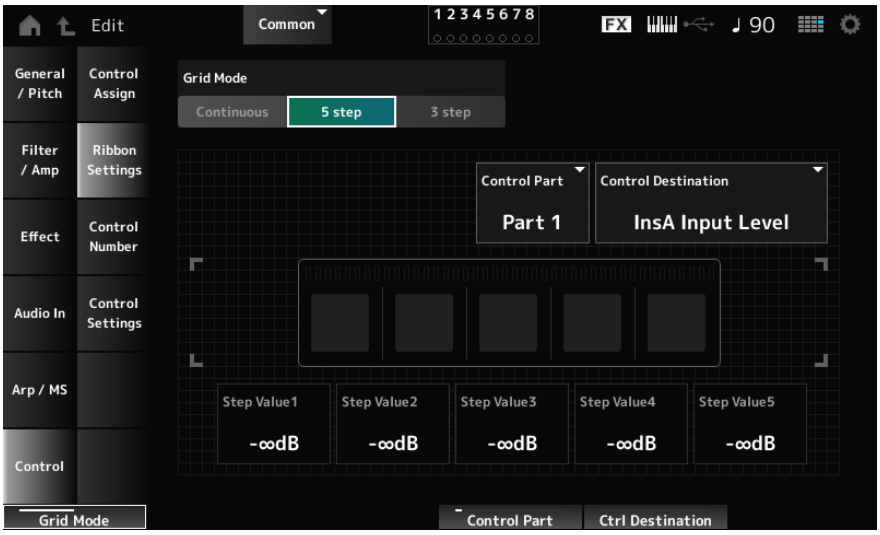
Edit User Curve
Opent het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.

Ribbon Settings

Stelt de lintregelaar in.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Control → Ribbon Settings



Ribbon Grid Mode

Stelt de roostermodus in voor de lintregelaar.

Instellingen: Continuous, 5 step, 3 step

OPMERKING

Stel dit in op Continuous als u de Ribbon Controller-instelling wilt gebruiken die u hebt ingesteld op het scherm Control Assign.

■ Continuous-modus

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Stelt de manier in waarop de lintregelaar functioneert.

Instellingen: Hold, Reset

Hold: behoudt de waarde van de positie waar u uw vinger van de lintregelaar optilt.
Reset: de waarde wordt automatisch teruggezet op het midden zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

■ 5 step-modus, 3 step-modus

Control Part

Selecteert de partij die moet worden bestuurd met de lintregelaar.

Instellingen: Common, Part 1–16

Control Destination

Instellingen: Zie de Control Box Destination in de Datalijst.

Step Value 1–5

Instellingen: afhankelijk van de Destination

Control Number

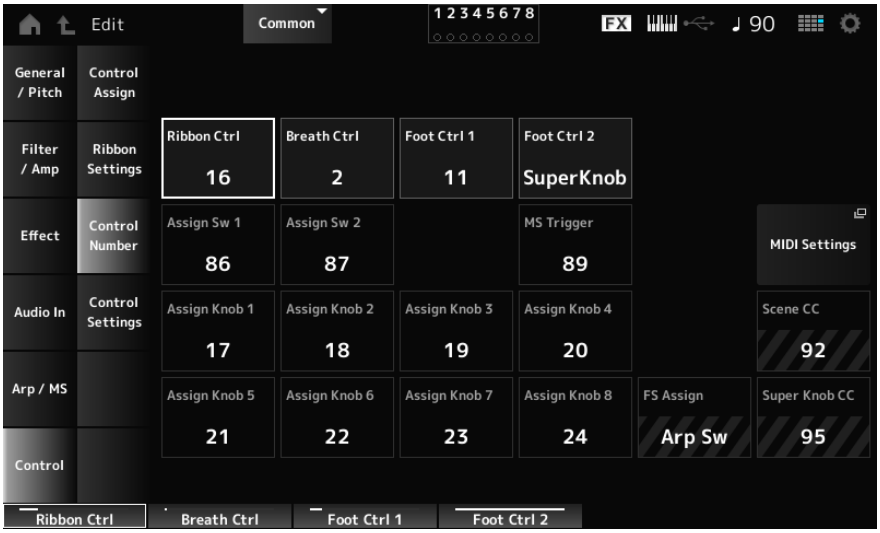
Stelt het besturingswijzigingsnummer in voor de gehele performance.
U kunt specifieke MIDI-besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de knoppen op het voorpaneel en de regelaars op het externe apparaat.

OPMERKING

Wat betreft regelaars die niet bij dit instrument zijn inbegrepen, kunt u een externe sequencer of externe MIDI-regelaars gebruiken.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Control → Control Number



Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de lintregelaar.
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de ingebouwde lintregelaar.
Instellingen: Off, 1–95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Stelt het besturingswijzigingsnummer in voor de ademregelaar in dat wordt ontvangen van het externe apparaat.
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de ademregelaar.
Instellingen: Off, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)
Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetregelaar die is aangesloten op de FOOT CONTROLLER-aansluiting.
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de voetregelaar.
Instellingen: Off, 1–95, Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)
Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Stelt het besturingswijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2].
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2].
Instellingen: Off, 1–95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de knop [MSEQ TRIGGER]. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de knop [MSEQ TRIGGER].

Instellingen: Off, 1–95

MIDI Settings

Opent het MIDI-instellingenscherm. Hetzelfde scherm kan worden geopend vanuit [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van knoppen 1 tot en met 8. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt van het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de knoppen 1 tot en met 8.

Instellingen: Off, 1–95

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Toont het regelaarwijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-aansluiting. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de voetschakelaar.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de [SCENE]-knoppen. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de [SCENE]-knoppen.

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Toont het regelaarwijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door het gebruik van de Super Knob. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt van het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de Super Knob.

OPMERKING

- Als Scene CC en Super Knob CC zijn ingesteld op Off, wordt Systeemeigen (SysEx) gebruikt voor het afhandelen van MIDI-berichten.
- FS Assign, Scene CC en Super Knob CC worden gebruikt voor het gehele instrument. Wijzig indien gewenst deze instellingen in het scherm Utility MIDI I/O.

Control Settings

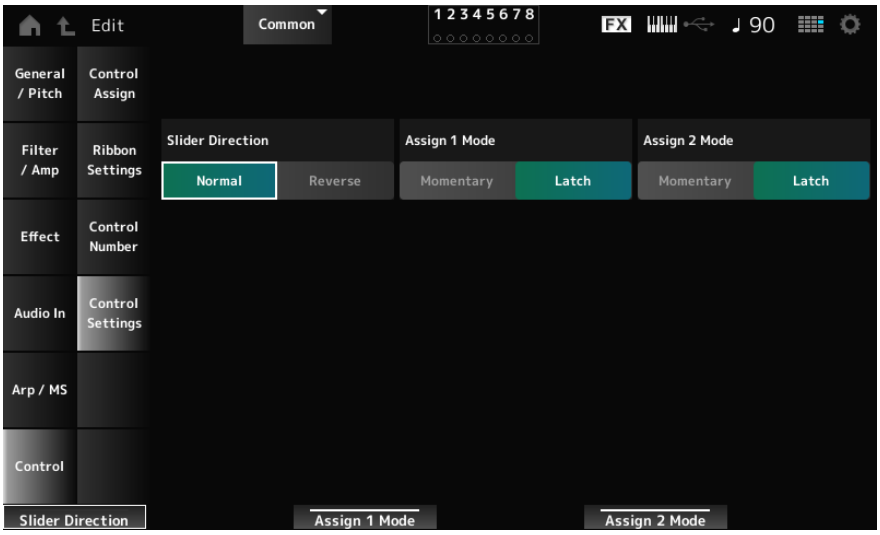
Stelt de regelaarmodus in.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Stelt de richting van de schuifregelaars 1 t/m 8 in als de Mode van de schuifregelaar is ingesteld op PART.

Instellingen: Normal (omhoog vanaf beneden), Reverse (omlaag vanaf boven)

Assignable Switch 1 Mode

Assignable Switch 2 Mode

Stelt de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] in voor de Latch- of Momentary-instelling.

Instellingen: Latch, Momentary

Latch: wordt ingesteld op On wanneer u op de knop drukt en op Off wanneer u nogmaals op de knop drukt.
Momentary: wordt ingesteld op On terwijl u de knop ingedrukt houdt en op Off wanneer u de knop loslaat.

Part Edit (AWM2) Part Common Edit-schermen

Een normale partij (AWM2) bestaat uit maximaal 128 elementen.
Part Edit (AWM2) omvat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Element Edit (voor het instellen van parameters voor elk element in de partij).

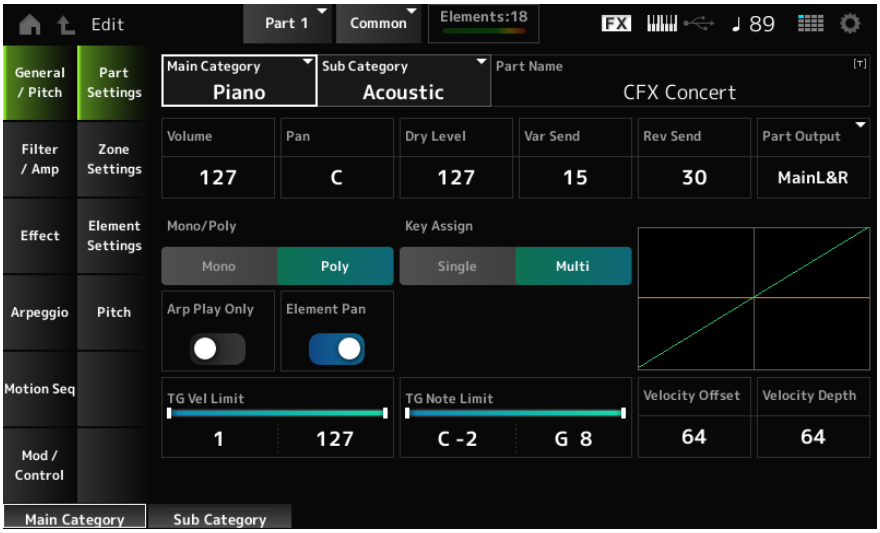
General/Pitch

Part Settings

Op het scherm Part Settings kunt u algemene parameters (zoals partijnamen en toongeneratie) voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)

Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde partij in.
Instellingen: Zie de Data List

Part Name

U kunt de partij die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.

Volume

Stelt het volume van de geselecteerde partij in.
Instellingen: 0–127

Pan

Past de panpositie (in het stereoveld) van de geselecteerde partij aan.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Dry Level

Stelt het droge niveau van de geselecteerde partij in. Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stelt de Variation Send van de geselecteerde partij in. Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Stelt de Reverb Send (Naar reverb zenden) van de geselecteerde partij in. Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Mono/Poly

Stelt de toongeneratiemodus van de huidige partij in. Mono wordt gebruikt voor enkele noten en Poly wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Wanneer u de instelling Mono gebruikt voor het bespelen van het toetsenbord in legato, kunt u een vloeiende overgang van geluiden van de ene noot naar de andere creëren.

Instellingen: Mono, Poly

Key Assign (Key Assign Mode)

Stelt in hoe geluid wordt geproduceerd wanneer de interne toongenerator twee keer achter elkaar een noot-aan-bericht met hetzelfde geluid ontvangt.

In de meeste gevallen wordt de instelling Multi aanbevolen. De instelling Multi verbruikt echter veel noten in de maximale polyfonie, dus het wordt aanbevolen om over te gaan op Single als geluiden in andere partijen wegvallen of niet goed worden gespeeld.

Instellingen: Single, Multi

Single: stopt de eerste noot en speelt dezelfde noot vervolgens opnieuw. Dit is handig als u dezelfde noot op hetzelfde kanaal wilt herhalen.
Multi: speelt de tweede noot over de eerste noot heen. De Multi-instelling zorgt ervoor dat roffels natuurlijk klinken, aangezien vooral crashcimbalen of andere percussie-instrumenten een lange wegsterftijd hebben.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stelt de partij in die alleen met het arpeggio moet worden gespeeld.

Elke partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die door het arpeggio worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Zet de pan aan of uit via Element Edit.

Wanneer de pan is ingesteld op Off, wordt de Pan in Element Edit ingesteld op C (midden).

Instellingen: Off, On

TG Note Limit (Note Limit)

Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de partij.

Als de eerste noot van Note Limit (nootbegrenzing) hoger is ingesteld dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.

Instellingen: C–2–G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de partij.

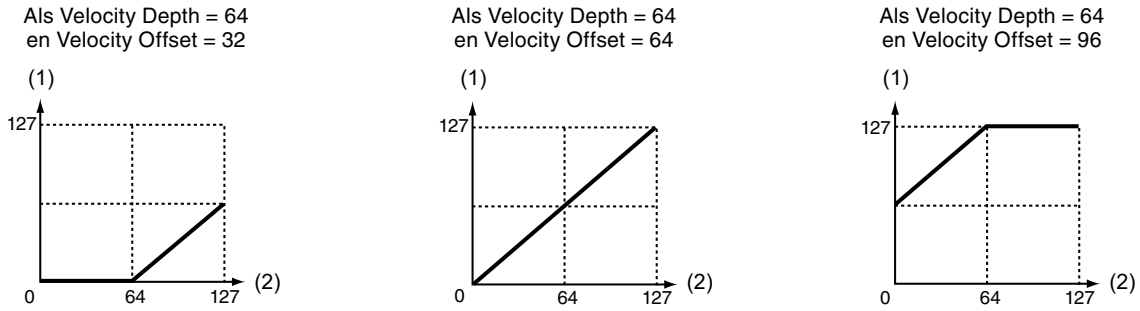
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de noten alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.

Instellingen: 1–127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheidswaarde die naar de interne toongenerator wordt verzonden.

Instellingen: 0–127

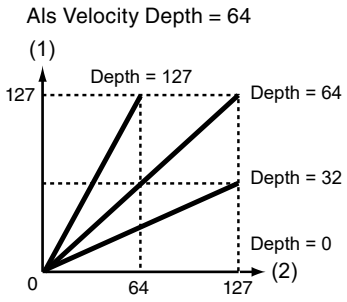


(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Stelt in hoe het niveau van de aanslagsnelheidswaarde (die naar de interne toongenerator wordt verzonden) op de snelheid of de sterkte van de toetsaanslag reageert.

Instellingen: 0–127



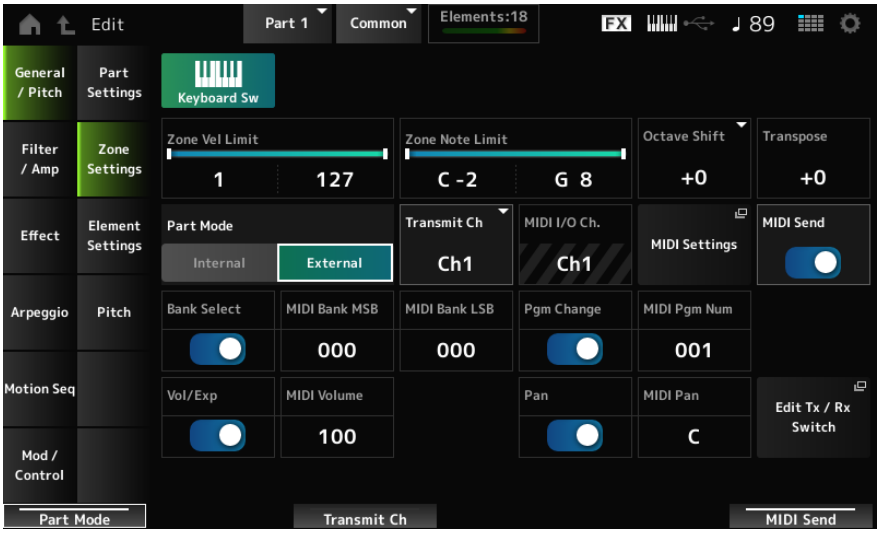
(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Zone Settings

Op het scherm Zone Settings kunt u de parameters voor de Zone-functie instellen.
Met deze functie kunt u het gehele toetsenbord in maximaal acht secties (zones) verdelen en aan elke zone onafhankelijk een afzonderlijk kanaal toewijzen.
Zo hebt u slechts één toetsenbord nodig om de geluiden van meerdere toetsenborden te spelen. U kunt meerdere partijen op een externe multi-timbrale geluidsmodule spelen of zowel de interne toongenerator als eventuele aangesloten externe geluidsmodules bespelen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⛓] → General/Pitch → Zone Settings



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

U kunt instellen welke partijen gelijktijdig worden afgespeeld door de Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) van elke partij aan of uit te zetten.
Wanneer u een partij selecteert waarvoor Common of Keyboard Sw op Aan staat en het toetsenbord bespeelt, worden de partijen waarvoor Keyboard Sw op Aan staat tegelijkertijd afgespeeld.
Als de Keyboard Sw voor de partij is ingesteld op Off, worden als u het toetsenbord bespeelt met die partij geselecteerd, die geluiden afgespeeld.
Instellingen: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de zone.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de noten alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1–127

Zone Note Limit

Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de zone.
Als de eerste noot van Note Limit (nootbegrenzing) hoger is ingesteld dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C–2–G8

Octave Shift

Verschuift de toonhoogte van de zone in octaven.
Instellingen: –3–+0 (standaard)–+3

Transpose
Verschuift de toonhoogte van de zone in halve noten.
Instellingen: –11–+0 (standaard)–+11

Part Mode
Hiermee wisselt u van partijmodus.
Instellingen: Internal, External

Internal: Modus die gebruik maakt van de ingebouwde soundengine van instrument
External: gebruikt de externe geluidsgenerator. Partijen die zijn ingesteld op External, ontvangen geen MIDI-berichten van het externe apparaat.

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten wanneer de Part Mode is ingesteld op Internal.
Instellingen: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten voor de zone wanneer de Part Mode is ingesteld op External.
Instellingen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)
Toont het kanaal voor het regelen van de partij die is ingesteld op Common en de partij waarbij de Keyboard Sw is ingesteld op On.
Deze instelling geldt voor het gehele instrument. De instelling kan worden gewijzigd op het scherm Utility MIDI Settings.
Wanneer u Tx/Rx Ch en Transmit Ch gebruikt, mag u niet hetzelfde kanaal gebruiken als dat wat is opgegeven in MIDI I/O Ch. Als hetzelfde kanaal wordt opgegeven, heeft de instelling in MIDI I/O Ch voorrang.
Instellingen: Ch1–Ch16

MIDI Settings
Hiermee opent u Settings → MIDI I/O op het scherm Utility.

MIDI Send
Als deze parameter wordt ingesteld op On, worden de instellingen van MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume en MIDI Pan naar het externe apparaat gezonden wanneer deze parameters worden gewijzigd. De instelling wordt echter niet verzonden als de bijbehorende Transmit-schakelaar is ingesteld op Off.
Deze instelling is gemeenschappelijk voor alle performances en kan niet afzonderlijk voor elke performance worden ingesteld.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.
Instellingen: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)
De Transmit-schakelaar voor het verzenden van MIDI Bank MSB en MIDI Bank LSB naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.
Instellingen: Off, On

MIDI Bank MSB
MIDI Bank LSB
Selecteert de bank voor het verzenden van de performanceselectie. Deze parameter is niet beschikbaar als Bank Select (Transmit Bank Select) is ingesteld op Off.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.
Instellingen: 000–127

Pgm Change (Transmit Program Change)
Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van programmawijzigingsberichten naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.
Instellingen: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

Selecteert het programmawijzigingsnummer voor het verzenden van de performanceselectie.

Deze parameter is niet beschikbaar als Pgm Change (Transmit Program Change) is ingesteld op Off.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: 001–128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van de volume-instelling naar het externe apparaat.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: Off, On

MIDI Volume

Stelt het volume in voor het verzenden van de performanceselectie.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: 0–127

Pan (Transmit Pan)

Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van de pan-instelling naar het externe apparaat.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: Off, On

MIDI Pan

Stelt de pan in voor het verzenden van de performanceselectie.

Deze parameter is niet beschikbaar als Pan (Transmit Pan) is ingesteld op Off.

Instellingen: L64–C (midden)–R63

Edit Tx/Rx Switch

Mod/Control → Tx/Rx Switch wordt weergegeven.

Element Settings

Stelt het maximale aantal te gebruiken elementen in.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Element Settings



Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Maakt de uitbreiding van elementcapaciteit mogelijk.

Wanneer ingesteld op Off, zijn er slechts maximaal acht elementen beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Element Count

Stelt het maximale aantal te gebruiken elementen in.

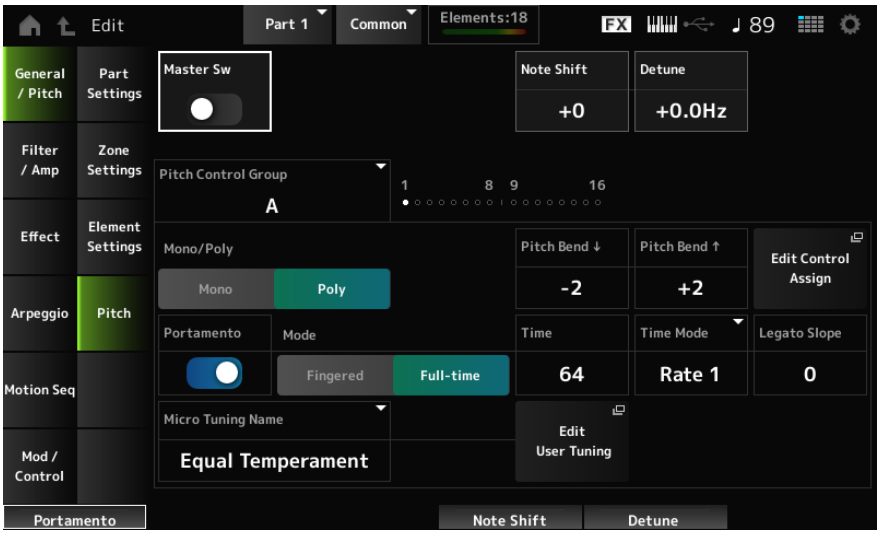
Instellingen: 8–128

Pitch

Op het scherm Pitch kunt u de toonhoogte voor de partij instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⛓] → General/Pitch → Pitch



Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento is een functie waarmee u een vloeiende overgang tussen twee noten kunt creëren.
Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de Portamento Part Switch op On is ingesteld.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.
Instellingen: –48–+0–+48

Detune

Past de toonhoogte van de geselecteerde partij aan in stappen van 0,1 Hz.
Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.
Instellingen: –12,8 Hz–+0,0 Hz–+12,7 Hz

Pitch Control Group

Partijen die aan dezelfde groep zijn toegewezen, krijgen dezelfde toonhoogte.

Mono/Poly

Stelt de toongeneratiemodus van de huidige partij in. Mono wordt gebruikt voor enkele noten en Poly wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.
Wanneer u de instelling Mono gebruikt voor het bespelen van het toetsenbord in legato, kunt u een vloeiende overgang van geluiden van de ene noot naar de andere creëren.
Instellingen: Mono, Poly

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen in.
Instellingen: –48–+0–+24

Edit Control Assign
Opent het scherm Control Assign met het Display Filter ingesteld op PitchBend.

Portamento (Portamento Part Switch)
Schakelt Portamento voor de partij in of uit.

Instellingen: Off, On

Mode (Portamento Mode)
Stelt de manier in waarop Portamento wordt toegepast, afhankelijk van uw toetsenspel.

Instellingen: Fingered, Full-time

Fingered: portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat)
Full-time: portamento wordt te allen tijde toegepast

Time (Portamento Time)
Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento voor de partij.

Instellingen: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)
Hiermee stelt u in hoe de toonhoogte verandert binnen een tijdsbestek.

Instellingen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid.
Time 1: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip.
Rate 2: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid binnen een octaaf.
Time 2: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip binnen een octaaf.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)
Past de aanslag van het legato aan (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat) wanneer Mono/Poly is ingesteld op Mono.

Als deze is ingesteld op Mono, kan de aanslag van de noot onnatuurlijk klinken, afhankelijk van de aanslagsnelheid van de golfvorm die aan de partij is toegewezen. Door deze parameter laag in te stellen voor geluiden met een korte aanslag en hoog voor geluiden met een lange aanslag, kunt u het geluid aanpassen zodat het een natuurlijke aanslag krijgt.

Instellingen: 0–7

Micro Tuning Name
Stelt het fijnstemmen (temperament) voor de partij in.

Zie voor een uitleg van ieder bericht General/Pitch → Pitch op het scherm Common Edit.

Instellingen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3
Init Tuning 1–8 (Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd)
Library 1–1 – 24–8 (Wanneer een bibliotheekbestand wordt geladen)

Root (Micro Tuning Root)
Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen.

Deze parameter wordt alleen weergegeven als een Micro Tuning Name waarvoor een grondtoon nodig is, is geselecteerd.

Instellingen: C–B

Edit User Tuning
Opent het instellingenvenster voor gebruikersfijnstemming.

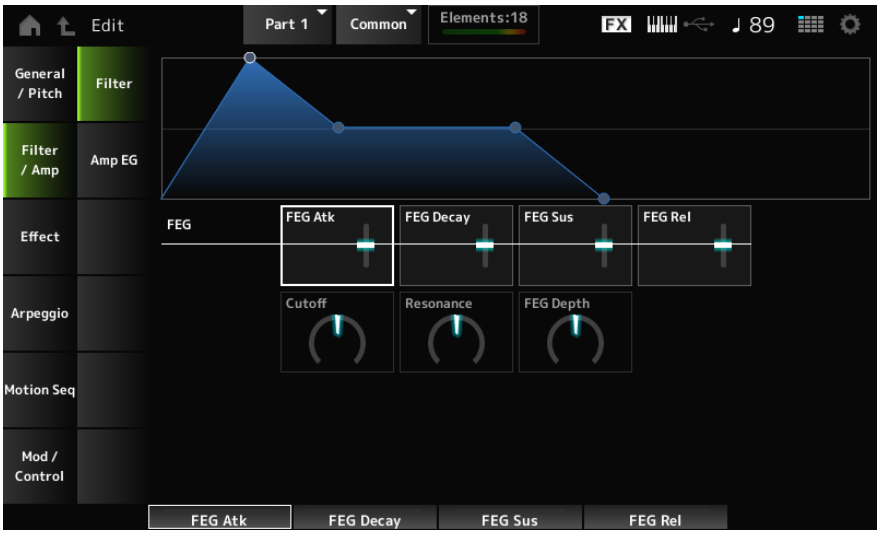
Filter/Amp

Filter

Op het scherm Filter kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) voor de partij instellen.
Met de FEG kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Filter



FEG Atk (FEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets indrukt tot het moment waarop de afsnijfrequentie de waarde bereikt die is ingesteld bij Attack Level (FEG Attack Level).
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element FEG.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf de Attack Level (FEG Attack Level). U kunt de scherpte of de vervalsnelheid van het geluid regelen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element FEG.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Stelt het afsnijfrequentieniveau in dat volgt op het einde van de FEG Decay (FEG Decay Time).
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element FEG.
Instellingen: –64–+0–+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie naar het Release Level (FEG Release Level) wanneer u uw vinger van de toets haalt.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element FEG.
Instellingen: –64–+0–+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid. Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de afsnijfrequentie voor het element.

Instellingen: –64–+0–+63

Resonance (Filter Resonance)

Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen. Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Resonance (Filter Resonance) of Width (Filter Width).

Instellingen: –64–+0–+63

FEG Depth

Past het dieptebereik aan van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG voor het element. Als deze op 0 is ingesteld, worden de instellingen in het element ongewijzigd gebruikt.

Instellingen: –64–+0–+63

Amp EG

In het scherm Amp EG kunt u de AEG-tijd (Amplitude Envelope Generator) voor de partij instellen. Door de Amp EG in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Amp EG



AEG Attack (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element AEG.

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Stelt de tijd in die nodig is voordat het volume verandert nadat het het maximum heeft bereikt.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element AEG.

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Past het volume aan dat behouden blijft na de AEG Decay (AEG Decay Time).

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Release (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Element AEG.

Instellingen: –64–+0–+63

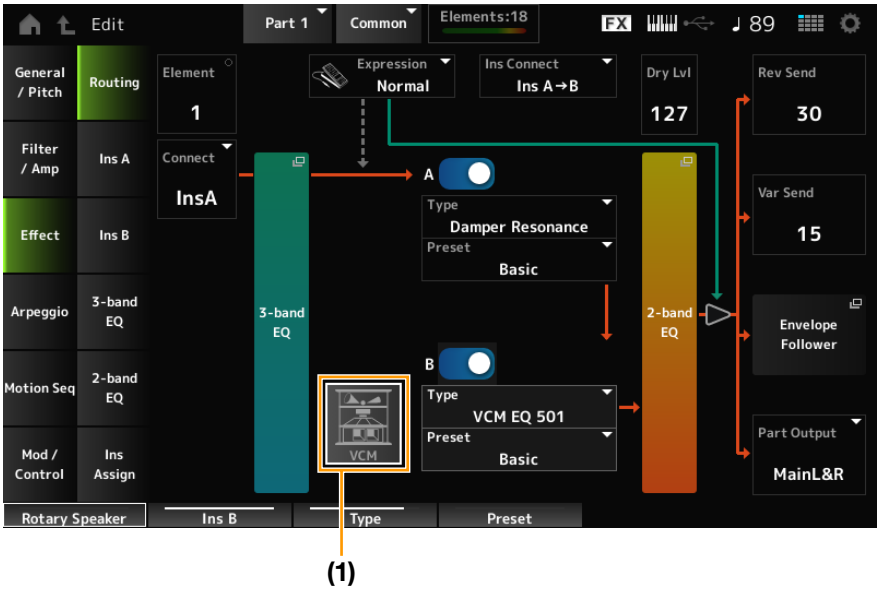
Effect

Routing

Op het scherm Routing kunt u de effectroutering voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing



(1) VCM Rotary Speaker Switch

Element (Element Select)

Toont de naam van het geselecteerde element.

Als Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) is ingesteld op Off of als er minder dan acht elementen zijn, worden de cijfers 1 tot en met 8 weergegeven.

Instellingen: 1–128 (tot aan de Element Count-instelling)

Connect (Element Connection Switch)

Stelt het element dat moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A of invoegeffect B.

Als u dit instelt op Thru worden de invoegeffecten omzeild.

Instellingen: Thru, InsA, InsB

3-band EQ

Opent het instellingenscherm voor 3-band EQ.

Expression (Expression Type)

Stelt de positie in de signaalstroom in bij gebruik van het Expression-pedaal.

Instellingen: Normal, Pre FX

Normal: toegepast na de 2-band EQ
Pre FX: toegepast vóór de invoegeffecten. Deze instelling is effectief bij gebruik met niet-lineaire (het geluid verandert sterk afhankelijk van het ingangsniveau) effecten zoals Distortion

Exp. Curve (Expression Curve)

Stelt de manier in waarop het expressie-effect wordt toegepast bij Exp. Curve wanneer Expression Type is ingesteld op Pre FX.

Instellingen: Normal, Organ

Normal: volumecurve van normale kenmerken
Organ: volumecurve van de kenmerken die een vintage orgel simuleren

VCM Rotary Speaker Switch

Stelt het effect van een VCM Rotary Speaker in, dat de kenmerken van een roterende luidspreker simuleert door gebruik te maken van VCM-technologie.

Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer VCM Rotary Speaker Switch is ingesteld op Part 1.

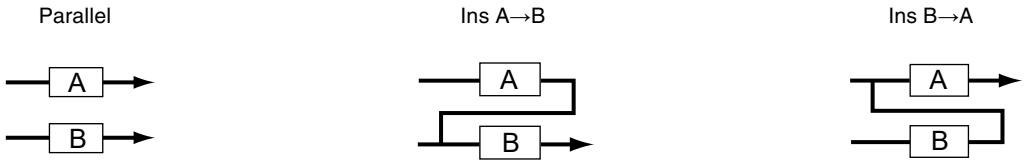
Instellingen: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

Stelt de effectroutering in voor invoegeffect A en invoegeffect B. Het diagram verandert dienovereenkomstig wanneer de instellingen worden gewijzigd.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Parallel: (voor normale partij (AWM2) en drumpartij): de uitvoer van Insertion Effect A en Insertion Effect B wordt afzonderlijk naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower gestuurd.
Ins A→B: de uitvoer van Insertion Effect A wordt verzonden naar Insertion Effect B, en de uitvoer van Insertion Effect B wordt verzonden naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower.
Ins B→A: de uitvoer van Insertion Effect B wordt verzonden naar Insertion Effect A, en de uitvoer van Insertion Effect A wordt verzonden naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower.



A (Insertion Effect A Switch)
B (Insertion Effect B Switch)

Schakelt invoegeffect A of B in of uit.

Instellingen: Off, On

Type (Insertion Effect Type)

Stelt het effecttype in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset (Insertion Effect Preset)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.

Instellingen: Zie de Data List

Side Chain (Insertion Side Chain Part)
Modulator (Insertion Modulator Part)
Stelt de partij in voor de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) voor het invoegeffect A of invoegeffect B.

Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of Master is ingesteld op de modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(Master)".

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Dry Level
Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet door het systeemeffect worden verwerkt) van de geselecteerde partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

2-band EQ
Opent het instellingenscherm voor 2-band EQ.

Rev Send (Reverb Send)
Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het reverb-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)
Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Envelope Follower
Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Part Output (Part Output Select)
Stelt de uitvoerbestemming voor de audiosignalen in.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

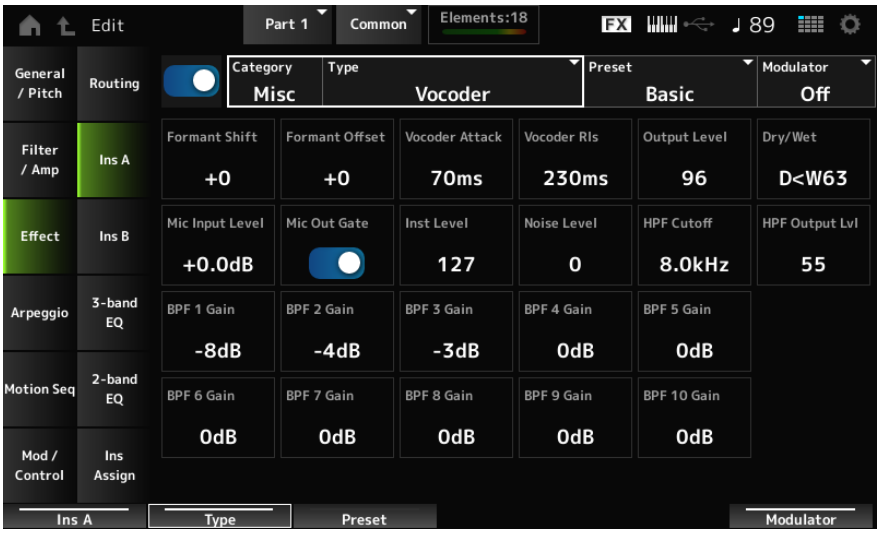
Ins A, Ins B

In de schermen Ins A en Ins B kunt u de invoegeffecten instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Ins A

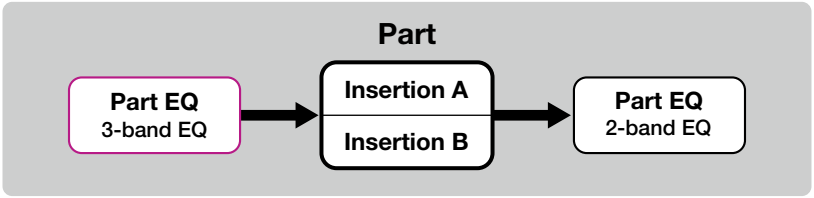
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Ins B



Hetzelfde als het Audio In → Ins A, Ins B op het scherm Common Edit.

3-band EQ

Op het scherm 3-band EQ kunt u de partij-EQ instellen. EQ kan worden ingesteld vóór het invoegeffect.



Bediening

PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → 3-band EQ



EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Stelt het signaalniveau van de Low-band in.

Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Stelt de frequentie van de Low-band in.

Instellingen: 50,1Hz–2,00kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Stelt het signaalniveau van de Mid-band in.

Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Stelt de frequentie van de Mid-band in.

Instellingen: 139,7 Hz–10,1 kHz

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Stelt de bandbreedte van de Mid-band in.

Instellingen: 0.7–10.3

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Stelt het signaalniveau van de High-band in.

Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

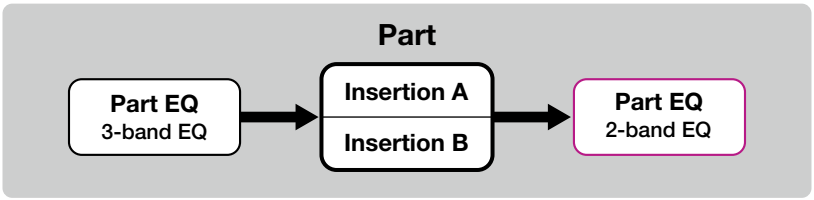
EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Stelt de frequentie van de High-band in.

Instellingen: 503,8 Hz–14,0 kHz

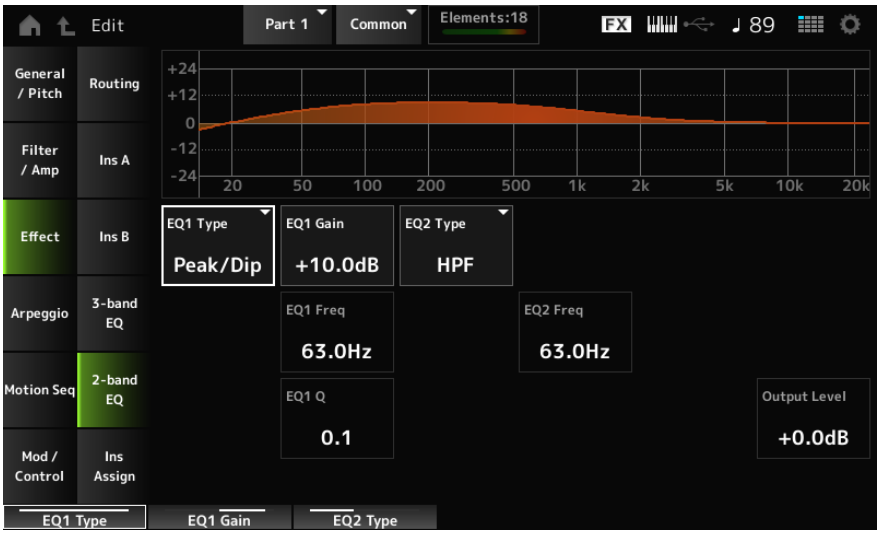
2-band EQ

Op het scherm 2-band EQ kunt u de partij-EQ instellen. EQ kan worden ingesteld na het invoegeffect.



Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → 2-band EQ



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)
EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Selecteert het gewenste EQ-type.

Instellingen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: geeft de signalen door zonder dat er effecten worden toegepast.
LPF: kapt de signalen boven de afsnijfrequentie af.
HPF: kapt de signalen onder de afsnijfrequentie af.
Low Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze onder de opgegeven frequentie-instelling.
Hi Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze boven de opgegeven frequentie-instelling.
Peak/Dip: kapt de signalen af of versterkt ze op de opgegeven frequentie-instelling.

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Stelt het signaalniveau in van de frequentieband die is ingesteld in EQ1 Type (2band EQ 1 Type) of EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Deze parameter is niet beschikbaar als het EQ Type is ingesteld op Thru, LPF of HPF.

Instellingen: –12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt. Deze parameter is niet beschikbaar als de EQ Type is ingesteld op Thru.

Instellingen: 63,0 Hz–18,0 kHz

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Stelt de bandbreedte in voor het afkappen of versterken van het volume van de frequenties die zijn ingesteld me EQ1 Type (2band EQ 1 Type) of EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer EQ Type is ingesteld op Peak/Dip.

Instellingen: 0.1–12.0

Output Level (2band EQ Output Level)

Hiermee wordt de uitgangsversterking van de 2-band EQ ingesteld.

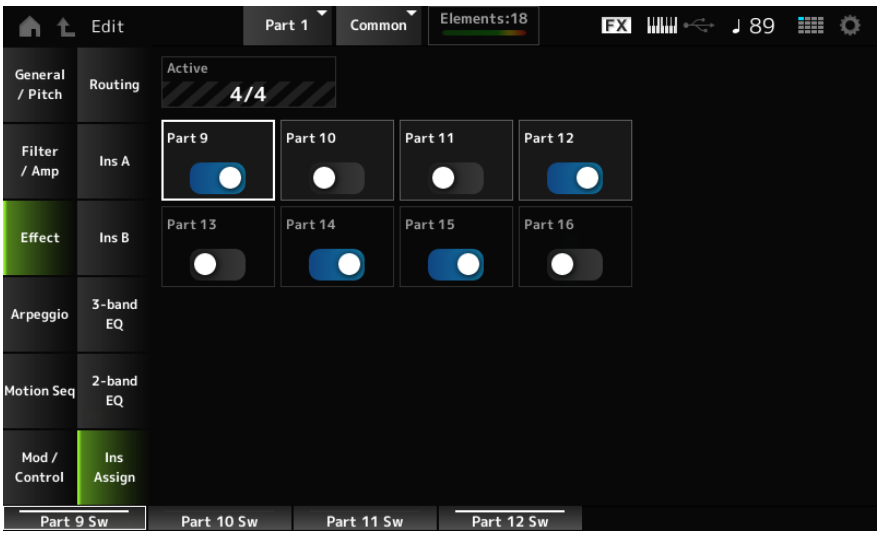
Instellingen: –12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

Ins Assign

Op het scherm Ins Assign kunt u de Part 9 instellen op 16 invoegeffect.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Ins Assign



Active (Active Part)

Dit toont het aantal partijen waarvan de invoegeffectschakelaar is ingesteld op On. Het getal rechts van de schuine streep (/) is het maximale aantal invoegeffecten dat gelijktijdig op On kan worden ingesteld.

Part 9–16

Schakelt het invoegeffect in voor partijen 9 t/m 16.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Het invoegeffect voor partij 1 t/m 8 is altijd ingeschakeld.

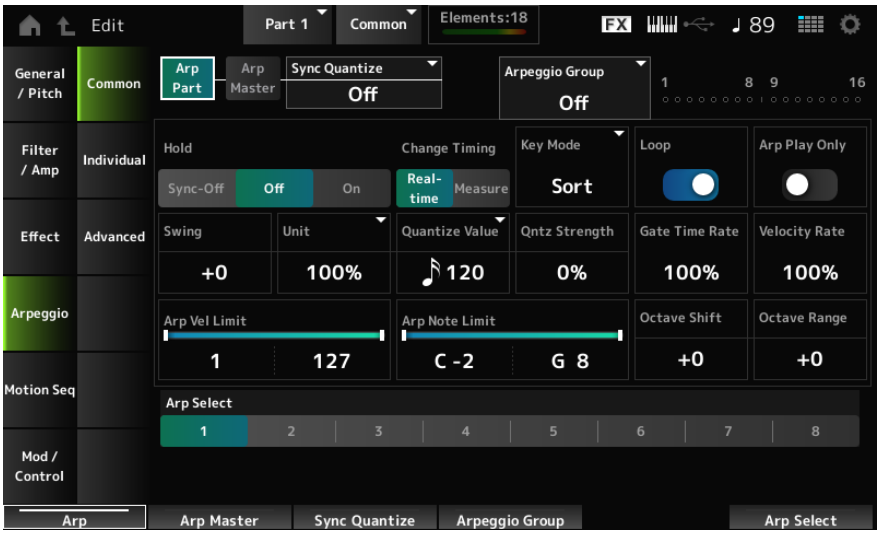
Arpeggio

Common

In het scherm Common kunt u het arpeggio voor de gehele partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Common



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Zet het arpeggio voor de partij aan of uit.

Instellingen: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Past de timing aan voor het starten van de volgende arpeggiofrase terwijl de eerste arpeggio wordt afgespeeld, bij het afspelen van arpeggiofrasen in meerdere partijen.

Als deze is ingesteld op Off, wordt het arpeggio gespeeld wanneer u de partij op het toetsenbord speelt.

De hier getoonde waarde is in clocks.

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Arpeggio Group

Stelt de Arpeggio Group in voor het gebruik van hetzelfde arpeggio in meerdere partijen.

Indicator

Deze indicator is ingesteld op On voor de partij die zich in dezelfde Arpeggio Group bevindt als de geselecteerde partij.

Hold (Arpeggio Hold)

Schakelt de aanhoudfunctie, die het arpeggio herhaaldelijk blijft afspelen, in of uit, zelfs nadat u uw vinger van de toets hebt gehaald.

Instellingen: Sync-Off, Off, On

Sync-Off: herhaalt het afspelen van arpeggio's op de achtergrond terwijl uw vingers de toetsen loslaten en hervat het afspelen wanneer u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.
Off: speelt het arpeggio alleen af terwijl een toets ingedrukt wordt gehouden.
On: Wanneer u op een toets drukt, wordt de arpeggio herhaald, zelfs nadat u uw vinger van de toets hebt gehaald.

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Stelt de timing in voor het wijzigen van het arpeggiotype terwijl er nog een andere arpeggiofrase wordt afgespeeld. U kunt Real-time selecteren om onmiddellijk naar een nieuwe arpeggiofrase over te schakelen, of Measure om aan het begin van de volgende maat naar een nieuwe arpeggiofrase te schakelen.

Instellingen: Real-time, Measure

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Stelt de manier in waarop het arpeggio wordt afgespeeld.

Instellingen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: speelt hetzelfde arpeggio af, ongeacht de volgorde van de gespeelde toetsen.
Thru: speelt het arpeggio anders af, afhankelijk van de volgorde van de gespeelde toetsen.
Direct: speelt het arpeggio niet af. Alleen uw toetsenspel wordt gespeeld. Als de arpeggiogegevens echter regelaarwijzigingsgegevens (CC) bevatten, zoals pan of helderheid, worden deze effecten weerspiegeld. Dit is effectief wanneer het type arpeggio regelaarwijzigingsgegevens bevat of wanneer een arpeggio in de regelaarcategorie is geselecteerd.
Sort+Drct: speelt het arpeggio af volgens de instelling voor Sort evenals de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.
Thru+Drct: speelt het arpeggio af volgens de instelling voor Thru evenals de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.

Loop (Arpeggio Loop)

Selecteert afspelen in een lus (herhaald) terwijl u de toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, of one-shot (eenmalig) afspelen voor het arpeggio telkens wanneer u een toets indrukt.

Instellingen: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stelt de partij in die alleen met het arpeggio moet worden gespeeld.
De partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die voor het arpeggio worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Swing

Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in Quantize Value, om een swinggevoel toe te voegen aan het afspelen van arpeggio's. Deze instelling is handig voor het creëren van de gewenste ritmes voor het spelen met een swing-, shuffle- en bouncegevoel.

Instellingen: –120–+0–+120

+1 en hoger: na de tel.
-1 en lager: vóór de tel.
0: verandert de even genummerde tellen niet en voegt geen swinggevoel toe.

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd.
De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor het arpeggio dat u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit die geldt voor alle partijen, wordt toegepast

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Stelt de referentienoot in voor het gebruik van quantizering en swing. De hier getoonde waarde is in clocks.

Instellingen: Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noottriool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Stelt de sterkte van de instelling voor Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) in (of hoe dicht de noten bij de referentienoot liggen die is ingesteld in Quantize Value). Een instelling van 100% verschuift de timing volledig naar die ingesteld in Quantize Value, terwijl een instelling van 0% resulteert in geen quantizering.

Instellingen: 0%–100%

Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)

Stelt de gate-tijd (of de tijdsduur voor het spelen van de noten) in voor het afspelen van het arpeggio. Als de gate-tijd hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in de waarde 1.

Instellingen: 0%–200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in. Als de aanslagsnelheid hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 1. Wanneer deze wordt ingesteld op een waarde groter dan 128, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 127.

Instellingen: 0%–200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van het arpeggio.

Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), wordt het arpeggio alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.

Instellingen: 1–127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Stelt het notenbereik (de laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van het arpeggio.

Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.

Instellingen: C–2–G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

Verschuift de toonhoogte van het arpeggio in octaven.

Instellingen: –10–+0–+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Verschuift het bereik van het arpeggio in octaven.

Instellingen: –3–+0–+3

Arp Select (Arpeggio Select)

Selecteert het arpeggio.

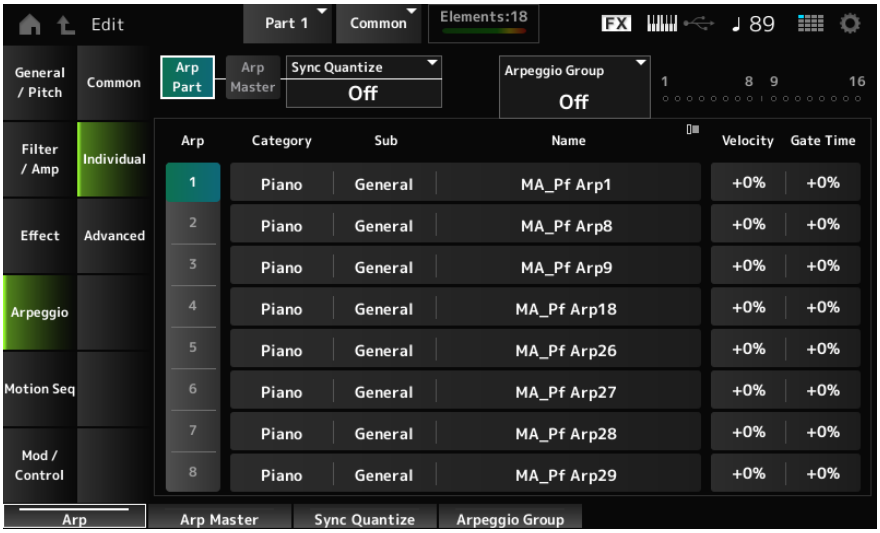
Instellingen: 1–8

Individual

In het scherm Individual kunt u de arpeggioparameters instellen voor Arp Select (Arpeggio Select) 1–8.
Als u op de instelling van het arpeggiotype tikt, wordt het contextmenu geopend. Als u Category Search selecteert, wordt het scherm Arpeggio Category Search geopend. Als u Number selecteert, kunt u het arpeggiotype op nummer opgeven.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Individual
(Als een geselecteerde partij iets anders is dan Common) [SHIFT] + [ARP]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator
Hetzelfde als het scherm Common.

Arp (Arpeggio Select)

Hiermee wisselt u van Arpeggio Select.
Instellingen: 1–8

Category (Arpeggio Category)

Toont de categorie van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Zie de Data List

Sub (Arpeggio Sub Category)

Toont de subcategorie van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Zie de Data List

Name (Arpeggio Name)

Toont de naam van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Zie de Data List

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in.

Als de aanslagsnelheid hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 1. Wanneer deze wordt ingesteld op een waarde groter dan 128, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 127.

Instellingen: –100%–+0%–+100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Stelt de gate-tijd (of de tijdsduur voor het spelen van de noten) in voor het afspelen van het arpeggio.

Als de gate-tijd hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in de waarde 1.

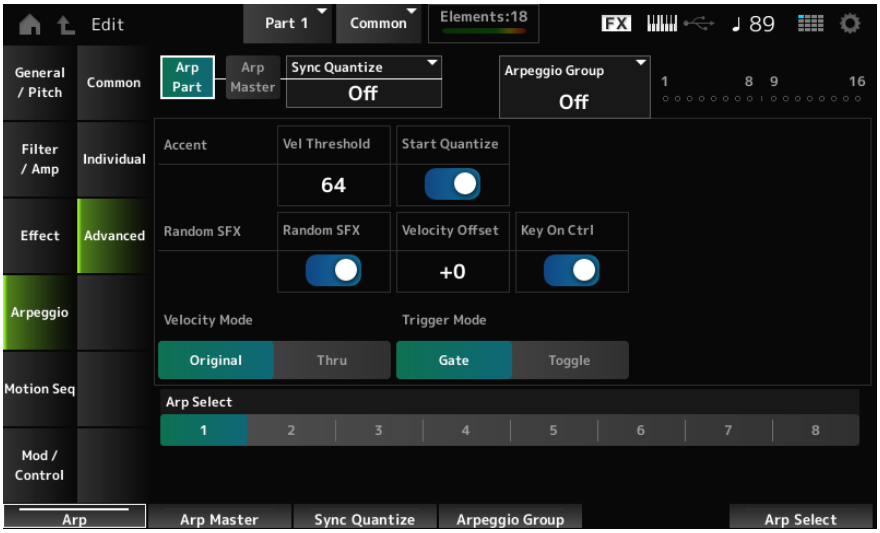
Instellingen: –100%–+0%–+100%

Advanced

In het scherm Advanced kunt u de arpeggioparameters instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Advanced



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator

Hetzelfde als het scherm Common.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Stelt het aanslagsnelheidsniveau in voor het triggeren van een accentfrase. Accentfrasen zijn sequencefrasen die zijn geprogrammeerd voor bepaalde typen arpeggiopatronen, zodat deze alleen worden afgespeeld als de toetsen met hoge snelheid worden bespeeld.

Wanneer u een toets indrukt met een aanslagsnelheid die hoger is dan de ingestelde waarde, wordt de accentfrase afgespeeld. Als u op een toets drukt, maar de accentfrase niet wordt afgespeeld, probeer deze dan eens iets lager in te stellen en druk vervolgens nogmaals op de toets.

Instellingen: Off, 1–127

OPMERKING

Raadpleeg de Data List voor meer informatie over de arpeggiotypen die accentfrasen ondersteunen.

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Stelt de accentfrase in die wordt geactiveerd wanneer een toets wordt ingedrukt met een snelheidswaarde die groter is dan de Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (ingesteld op On) of getriggerd op de timing die is ingesteld in het geselecteerde arpeggiotype (ingesteld op Off).

Instellingen: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Schakelt de Random SFX-functie in.

De Random SFX-functie activeert speciale geluiden die in sommige arpeggiotypen voorkomen. Er zijn verschillende soorten speciale geluiden die u kunt gebruiken afhankelijk van het arpeggiotype. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om fretruis op een gitaar toe te voegen wanneer u uw vinger van de toets haalt.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Raadpleeg de Data List voor meer informatie over de arpeggiotypen die deze functie ondersteunen.

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Stelt de aanslagsnelheidswaarde in voor het triggeren van speciale geluiden voor de Random SFX-functie.

Instellingen: –64–+0–+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Stelt speciale geluiden in die worden geactiveerd door het snelheidsniveau voor het indrukken van toetsen of door het automatisch ingestelde snelheidsniveau.

Instellingen: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in.

Instellingen: Original, Thru

Original: volgt het snelheidsniveau dat is ingesteld in het arpeggiotype.
Thru: volgt het snelheidsniveau van de toetsaanslag.

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Hiermee wisselt u van arpeggioafspeelmethode.

Instellingen: Gate, Toggle

Gate: start het afspelen van een arpeggio door op een toets te drukken en stopt dit door de toets los te laten.
Toggle: wisselt het starten en stoppen van de het afspelen van het arpeggio af door op een toets te drukken.

Arp Select (Arpeggio Select)

Hiermee wisselt u van Arpeggio Select.

Instellingen: 1–8

Motion Seq

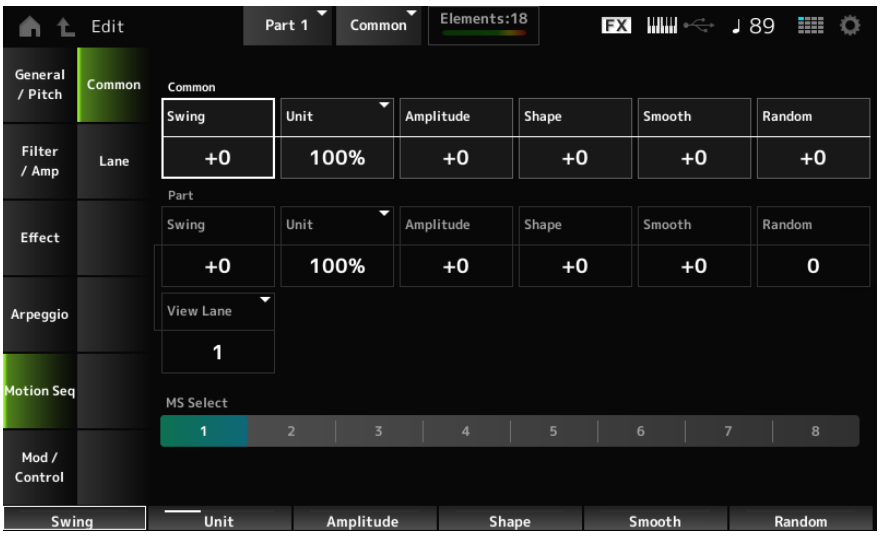
Common

In het scherm Common kunt u de Motion Sequencer-parameters voor de gehele partij instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Motion Seq → Common

(Als een geselecteerde partij iets anders is dan Common) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Common Swing Offset)

Stelt de swingwaarde van het arpeggio en motionsequencer in voor de performance.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Swing.

Instellingen: –120–+0–+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van het arpeggio en de Motion Sequencer voor de gehele performance.

Deze parameter is van invloed op lanes waarvoor Unit (Lane Unit Multiply) is ingesteld op Common.

De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor de motionsequence die u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%–400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Stelt de amplitude van de Motion Sequencer in (of hoeveel de sequence verandert) voor de gehele performance.

Deze parameterwaarde compenseert de amplitude van de lanes binnen de partij als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) van elke partij.

Instellingen: –127–+0–+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Stelt de Motion Sequencer Pulse Shape (of de vorm van de stapcurve) in voor de performance.
Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de partij als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane en Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) op On is ingesteld.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) van elke partij.
Instellingen: –100–+0–+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Stelt de geleidelijkheid van de Motion Sequence in (of de geleidelijkheid van de veranderingen in de sequence binnen een tijdsbestek) voor de gehele performance.
Deze parameterwaarde compenseert de geleidelijkheid van de lanes binnen de partij als MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) van elke partij.
Instellingen: –127–+0–+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Stelt de willekeur van de Motion Sequencer in (of de willekeur van de veranderingen in de stapwaarde van de sequence) voor de gehele performance.
Deze parameterwaarde verschuift de willekeurigheid van de lanes binnen de performance als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) van elke partij.
Instellingen: –127–+0–+127

Part Swing (Part Swing)

Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in MS Grid om een swinggevoel toe te voegen aan het afspelen van de Motion Sequencer. Deze instelling is handig voor het creëren van de gewenste ritmes voor het spelen met een swing-, shuffle- en bouncegevoel.
Instellingen: –120–+0–+120

+1 en hoger: na de tel.
0: verandert de even genummerde tellen niet en voegt geen swinggevoel toe.
-1 en lager: vóór de tel.

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd voor de partij.
De parameterinstelling is effectief wanneer de Unit (Lane Unit Multiply) van elke lane is ingesteld op Arp.
Instellingen: 50%–400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit die geldt voor alle partijen, wordt toegepast

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Stelt de amplitude van de Motion Sequencer in (of hoeveel de sequence verandert) voor de partij. Deze parameterwaarde compenseert de amplitude van de lanes binnen de partij als MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.
Dit wordt opgegeven als offsetwaarde voor de Amplitude (Motion Sequence Amplitude) voor elke lane.
Instellingen: –127–+0–+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Stelt de Motion Sequencer Pulse Shape (of de vorm van de stapcurve) in voor de partij. Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de partij als de MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane en Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) op On is ingesteld.
Dit wordt opgegeven als offsetwaarde voor de Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) voor elke lane.
Instellingen: –100–+0–+100

Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Stelt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de partij in. Deze parameterwaarde compenseert de geleidelijkheid van de lanes binnen de partij als MS FX (Lane FX Receive) op On is ingesteld voor de lane.
Dit wordt opgegeven als offsetwaarde voor de Smooth (Motion Sequence Smoothness) voor elke lane.
Instellingen: –127–+0–+127

Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)

Stelt de willekeurigheid van de motionsequencer voor de partij in.
Stelt in dat de veranderingen in de stapwaarde van de sequence willekeurig moeten zijn.
Instellingen: 0–127

View Lane

Stelt de Lane zo in dat deze wordt weergegeven wanneer de View Mode van het scherm Home is ingesteld op Motion Seq View.

MS Select (Motion Sequence Select)

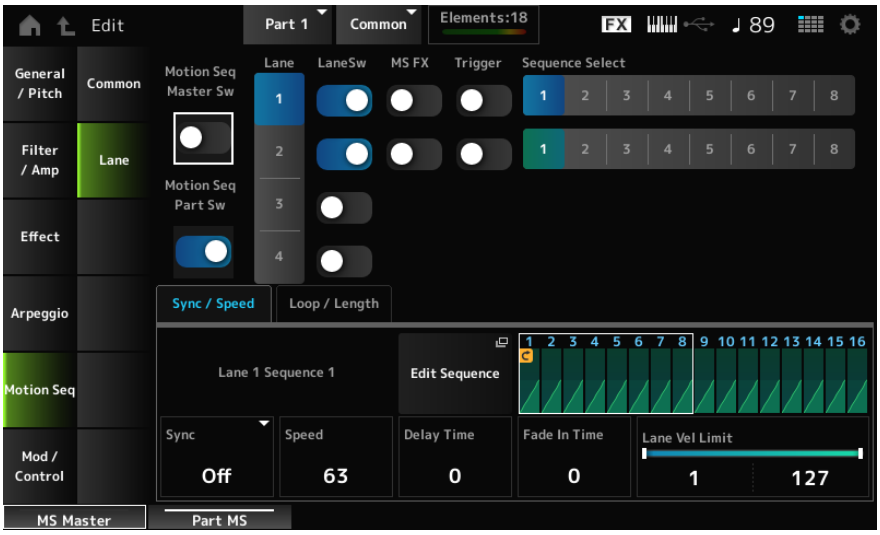
Selecteert de motionsequence die u wilt afspelen.
Instellingen: 1–8

Lane

In het scherm Lane kunt u de parameters instellen voor elke lane van de Motion Sequencer.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.

Instellingen: Off, On

Lane Select

Selecteert een lane.

Instellingen: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Zet elke lane aan of uit.

U kunt maximaal vier motionsequencerlanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance.

Indien ingesteld op Off, worden de parameters voor die lane niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knoppen te ontvangen voor het wijzigen van de parameters voor de Motion Sequencer.

Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knop [MSEQ TRIGGER] te ontvangen.

Als dit is ingesteld op On, begint de Motion Sequence pas met afspelen zodra u op de knop [MSEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.
Instellingen: 1–8

Target Sequence
Geeft de lane en de sequence aan.

Edit Sequence
Het scherm Motion Sequence Edit wordt geopend.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.

Motion Seq Step Value
Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.
U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stappen 1 t/m 8 en stappen 9 t/m 16 te wijzigen, afhankelijk van de cursorpositie.
Instellingen: 0–127

■ Sync/Speed Tabbladen

Sync (Lane Sync)
Stelt het afspelen in van de Motion Sequence die is ingesteld op de Destination in het scherm Control Assign om te synchroniseren met het tempo, de tel of het arpeggio van de performance.
Instellingen: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (wanneer Lane2–4 zijn geselecteerd)

Off: alleen de motionsequencer van de lane wordt afgespeeld.
Tempo: speelt de Motion Sequencer van de lane af in het performancetempo.
Beat: er wordt synchroon met de beat afgespeeld.
Arp: speelt de Motion Sequencer van de lane synchroon af met het begin van het afspelen van arpeggio.
Lane1: speelt de motionsequencer van de lane synchroon af met Lane 1.

- **Wanneer Sync is ingesteld op Off**

Speed (Lane Speed)
Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync (Lane Sync) is ingesteld op Off.
Instellingen: 0–127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence.
Instellingen: 0–127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence.
Instellingen: 0–127

- **Wanneer Sync is ingesteld op iets anders dan Off**

Unit (Lane Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de geselecteerde lane.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync (Lane Sync) is ingesteld op Tempo, Beat of Arp.

Instellingen: 50%–6400%, Common, Arp

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt gehalveerd
100%: de afspeeltijd blijft ongewijzigd
50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt verdubbeld
Common: de waarde die is ingesteld in de Unit die geldt voor alle partijen, wordt toegepast
Arp: de waarde die is ingesteld in de Unit van het arpeggio van de partij wordt toegepast

Delay Steps (Lane Key On Delay Step)

Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de motionsequence wanneer Sync (Lane Sync) is ingesteld op Tempo, Beat of Arp.

Instellingen: 0–32

Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence wanneer Sync (Lane Sync) is ingesteld op Tempo, Beat, Arp of Lane1.

Instellingen: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Stelt het aanslagsnelheidsbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence van de geselecteerde lane.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync (Lane Sync) is ingesteld op Off, Tempo, Beat of Arp.

Wanneer de Velocity Limit is ingesteld op een bereik van de hoogste waarde naar de laagste waarde, wordt de Motion Sequence alleen afgespeeld in twee aanslagsnelheidsbereiken: van het maximum naar de hoogste waarde, en van de laagste waarde naar het minimum.

Instellingen: 1–127

■ Loop/Length-tabbladen

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync (Lane Sync) is ingesteld op Off, Tempo of Beat. Deze parameter is niet beschikbaar als Trigger is ingesteld op On.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: elke keer dat u een noot speelt, wordt de sequence opnieuw ingesteld en begint het afspelen vanaf het begin.
1st-On: het afspelen begint vanaf het begin bij de eerste noot die u speelt. Wanneer de tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.

Loop (Lane Loop)

Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Sync (Lane Sync) is ingesteld op Off, Tempo, Beat of Arp.

Instellingen: Off, On

Loop Start (Motion Sequence Loop Start)

Stelt de stap in voor het starten van het afspelen voor de tweede keer of later bij het herhalen van het afspelen van motionsequence.

Instellingen: 1–Length (Motion Sequence Length)

Length (Motion Sequence Length)

Stelt het aantal stappen in de Motion Sequence in.

Instellingen: Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.

Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

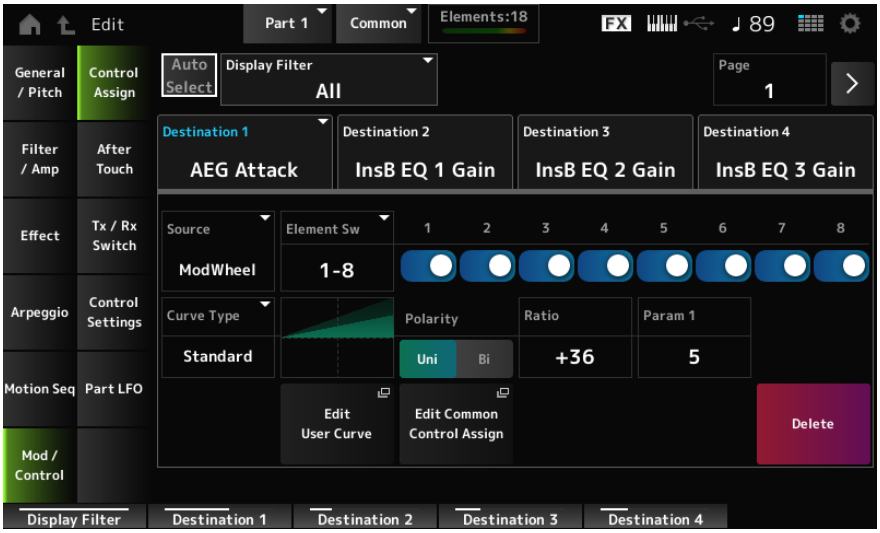
Mod/Control

Control Assign

In het scherm Control Assign kunt u de regelaars voor de partij instellen.
Door de parameter (Destination) aan een regelaar (Source) toe te wijzen, kunt u het geluid regelen op veel verschillende manieren. U kunt fysieke regelaars gebruiken, zoals het Pitchbendwiel en de knoppen, maar ook de Motion Sequencer en Envelope Follower.
Er kunnen maximaal 32 regelaars tegelijk aan een partij worden toegewezen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign



Wanneer Display Filter is ingesteld op Super Knob en u op [+] tikt, wordt het bericht in het bovenste gedeelte van de display weergegeven en worden de instellingen voor Control Assign voor de Common Edit automatisch toegevoegd.

OPMERKING

Als er geen toewijsbare knoppen beschikbaar zijn, wordt [+] niet weergegeven.

Auto Select

Zet de instelling voor automatische selectie van het Display Filter aan of uit.
Als dit is ingesteld op On, wordt bij het verplaatsen van de regelaar die u wilt instellen op Source, de regelaar automatisch ingesteld op het Display Filter.
Instellingen: Off, On

Display Filter

Selecteert de regelaar voor het weergeven van de instellingen op het scherm.
Wanneer u Super Knob selecteert, worden alle instellingen weergegeven waarvoor de Super Knob Link op On is ingesteld.
Instellingen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

OPMERKING

Als de controller die is ingesteld op Display Filter door andere partijen wordt gebruikt, zullen de overeenkomstige PART-knoppen knipperen.

Edit Pitch Bend

Hierdoor wordt het scherm met toonhoogte-instellingen opgeroepen. General/Pitch → Pitch wordt geopend.

Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan PitchBend.

Display Name (Assignable Knob Name)

Hiermee kunt u een nieuwe naam invoeren voor knoppen 1 tot en met 8.

Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan AsgnKnob 1–8.

Edit Motion Sequencer

Opent Motion Seq → Lane voor de geselecteerde partij.

U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.

Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower

Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan EnvFollow 1–16, EnvFollowAD of EnvFollowMst.

Page

Selecteert de volgende pagina wanneer er meer dan vier Destinations zijn. De volgende pagina wordt niet weergegeven wanneer er vier of minder Destinations zijn.

Instellingen: 1–8

Destination

Stelt de parameter voor de destination (bestemming) in. Tik op [+] om een Destination toe te voegen.

Source

Stelt de regelaar in voor het regelen van de parameters die zijn ingesteld voor de Destination.

Instellingen: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element Sw (Element Switch) 1–128

Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde Destination gerelateerd is aan elementen.

U kunt de regelaarinstelling voor elk element in- of uitschakelen.

Wanneer General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw is ingesteld op On, kunt u een andere groep van acht weergegeven schakelaarnummers selecteren.

Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u in de schakelaar kunt gebruiken, hangt echter af van de waarde die is ingesteld in Element Count op het scherm General/Pitch → Element Settings.

(Voorbeeld: Als de Element Count is ingesteld op 30, kunnen de groepen 25–32 worden geselecteerd.)

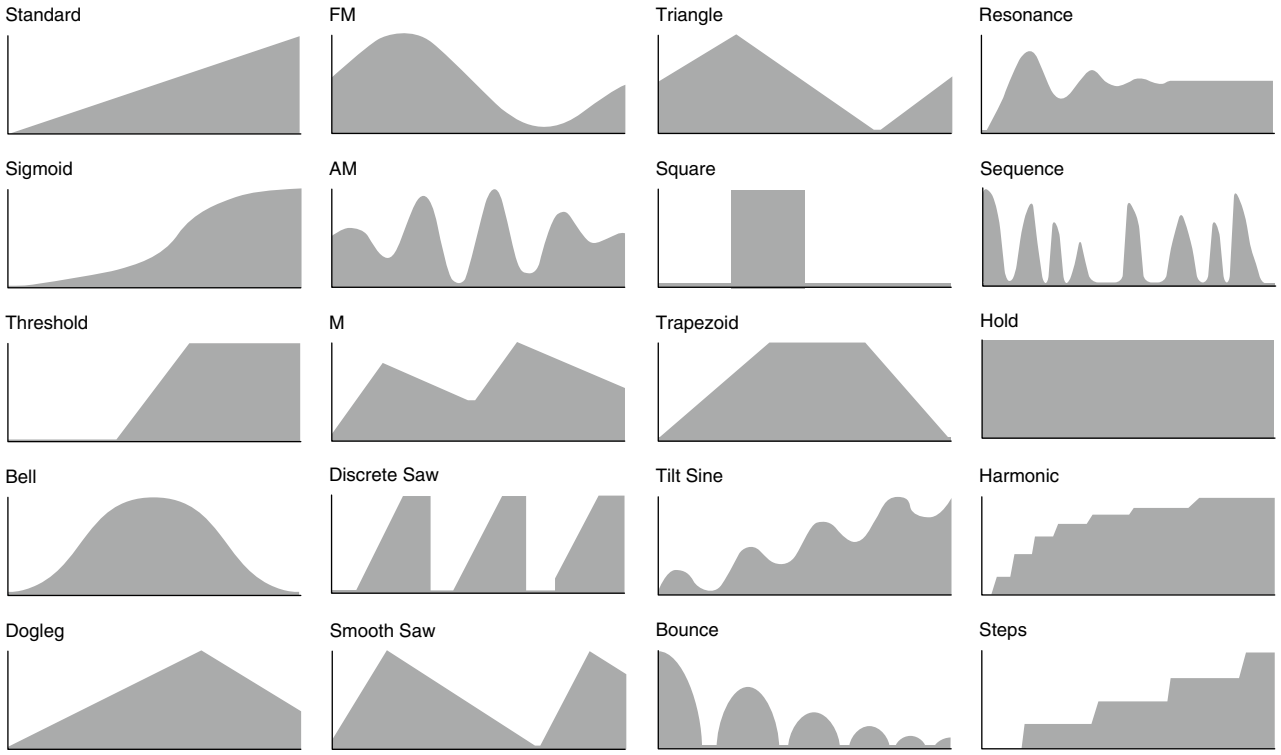
Instellingen: (elke schakelaar) Off, On, (weergegeven schakelaar-nummers zijn gewijzigd) 1–8, 9–16, ..., 121–128

Curve Type

Stelt de veranderingscurve van de parameterset in op Destination.

De horizontale as vertegenwoordigt de regelaarwaarde die is ingesteld in Source terwijl de verticale as de parameterwaarde vertegenwoordigt die is ingesteld in Destination.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd)
Init Curve 1–32 (Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd)
Curve binnen Library 1–24 (Bij het laden van een bibliotheekbestand)



Polarity (Curve Polarity)

Stelt de polariteit in van de curve die is ingesteld in Curve Type.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: parameterwijzigingen vinden alleen plaats binnen het positieve bereik of het negatieve bereik, afhankelijk van de curvevorm.

Bi: parameterwijzigingen vinden zowel in positieve als in negatieve bereiken plaats, afhankelijk van de vorm van de curve.

Ratio (Curve Ratio)

Stelt de verhouding van de parameterwaarden in.

Instellingen: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)

Past de curvevorm aan.

Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het curvetype.

Destination to Name

Kopieert de parameters die zijn ingesteld op Destination naar Display Name.

Deze parameter wordt niet weergegeven als Source is ingesteld op iets anders dan AsgnKnob 1–8.

Edit User Curve

Het scherm User Curve Edit wordt geopend.

Edit Common Control Assign

Hiermee opent u Control → Control Assign op het scherm Common Edit.

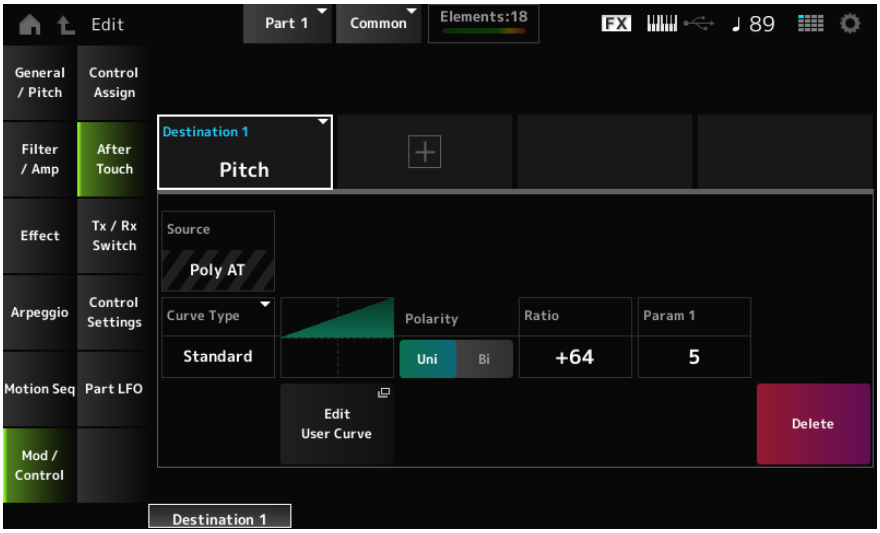
Delete

Verwijdert de geselecteerde Destination.

After Touch

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → After Touch



Destination

Stelt de parameter voor de bestemming in. Tik op [+] om een Destination toe te voegen.

Source

Kan niet worden gewijzigd vanuit dit scherm. Deze parameter is vast ingesteld op Poly AT.

Element Sw (Element Switch) 1–128
Curve Type
Polarity (Curve Polarity)
Ratio (Curve Ratio)
Edit User Curve
Delete

Hetzelfde als Mod/Control → Control Assign.

Tx/Rx Switch

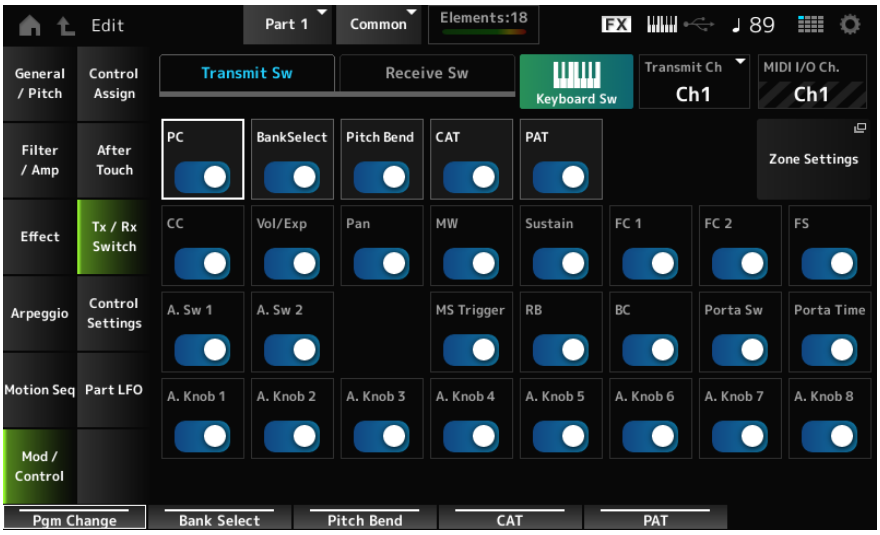
In het scherm Tx/Rx Switch kunt u de schakelaar voor het verzenden of ontvangen van MIDI-berichten (zoals Control Change) aan- of uitzetten.

OPMERKING

Als CC (Control Change) is ingesteld op Off, kunnen de parameters die verband houden met Control Change-berichten niet worden ingesteld.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



Transmit Sw (Transmit Switch)

Toont de verzendschakelaar.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Mode is ingesteld op External of als Keyboard Sw is ingesteld op Off.

Receive Sw (Receive Switch)

Toont de ontvangstschakelaar.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Hiermee stelt u in dat de partijen gelijktijdig worden afgespeeld.

Wanneer u een partij selecteert waarvoor Common of Keyboard Sw op Aan staat en het toetsenbord bespeelt, worden de partijen waarvoor Keyboard Sw op Aan staat tegelijkertijd afgespeeld.

Als de Keyboard Sw voor de partij is ingesteld op Off, worden als u het toetsenbord bespeelt met die partij geselecteerd, die geluiden afgespeeld.

Instellingen: Off, On

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten wanneer Part Mode is ingesteld op Internal.

Instellingen: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch.

Stelt het kanaal in voor het verzenden van MIDI-berichten wanneer Part Mode is ingesteld op External.

Instellingen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Toont het kanaal voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten.

Zone Settings
Hierdoor wordt het scherm met zone-instellingen opgeroepen.
Hetzelfde als General/Pitch → Zone Settings.

PC (Program Change)
Zet de verzending en ontvangst van programmawijzigingsberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

BankSelect (Bank Select)
Zet de verzending en ontvangst van bankselectie MSB- en LSB-berichten aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Pitch Bend
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-pitchbendberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

CAT (Channel After Touch)
Zet de verzending en ontvangst van kanaalaftertouch aan of uit.
Instellingen: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)
Zet de verzending en ontvangst van polyfone aftertouch aan of uit.
Instellingen: Off, On

CC (Control Change)
Zet de verzending en ontvangst van regelaarwijzigingsberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)
Zet de verzending en ontvangst van de volume-instelling aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Pan
Zet de verzending en ontvangst van de pan-instelling aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

MW (Modulation Wheel)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-modulatiewielberichten aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Sustain
Zet de verzending en ontvangst van MIDI Sustain- en Sostenuto-berichten aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)
FC2 (Foot Controller 2)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de afzonderlijk verkrijgbare voetregelaars aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

FS (Foot Switch)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de afzonderlijk verkrijgbare voetschakelaars aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)
A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop [MSEQ TRIGGER] aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

RB (Ribbon Controller)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-lintregelaarberichten aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

BC (Breath Controller)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-ademregelaarberichten aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop [PORTAMENTO] aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

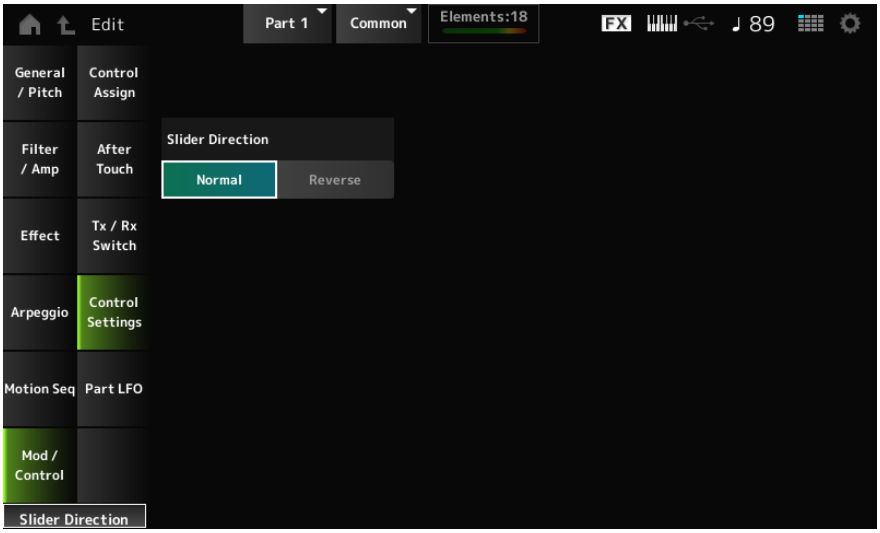
Porta Time (Portamento Time)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop PORTAMENTO [TIME] aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-pitchbendberichten voor knoppen 1 t/m 8 aan of uit. Deze parameter is niet beschikbaar als CC (Control Change) is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Control Settings

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Control Settings



Slider Direction

Stelt de richting van de schuifregelaars 1 t/m 8 in voor deze partij als de Mode van de schuifregelaar is ingesteld op ELEM/OP/OSC.

Als die is ingesteld op Reverse, veranderen de volumeregelaars op het scherm in orgelschuifregelaars. De orgelschuifregelaars worden weergegeven als u een partij selecteert en de View Mode instelt op Part Info.

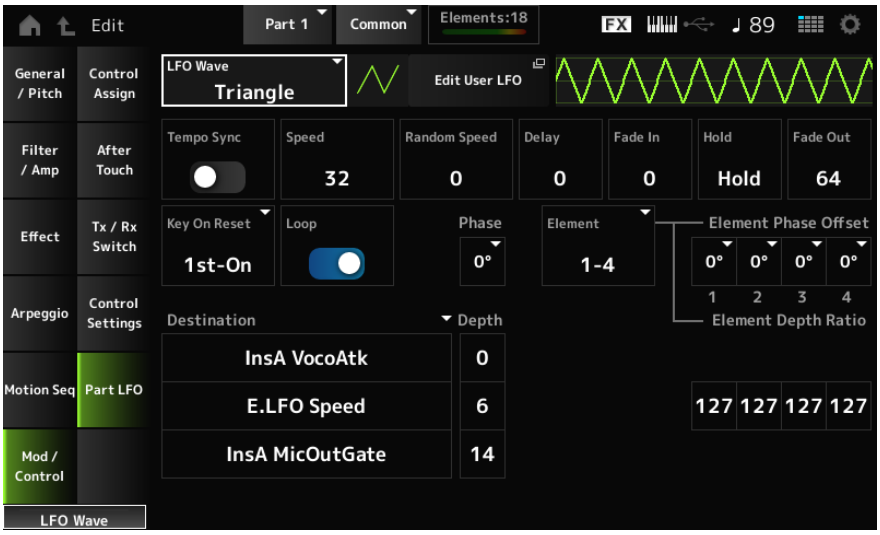
Instellingen: Normal (omhoog vanaf beneden), Reverse (omlaag vanaf boven)

Part LFO

Op het scherm Part LFO kunt u de Part LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

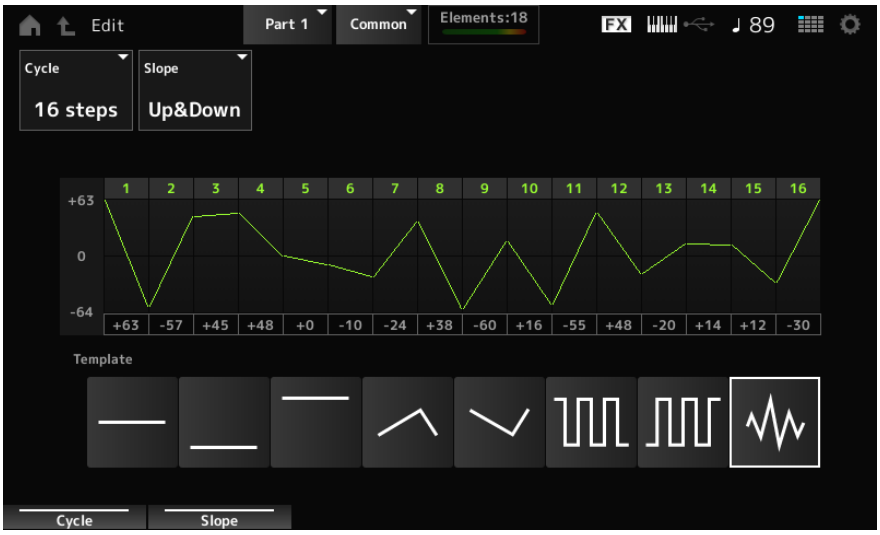
Selecteert de LFO Wave en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

Instellingen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Het scherm User LFO Edit wordt geopend.

U kunt een LFO Wave van maximaal 16 stappen creëren.



- **Cycle**

  Stelt het aantal LFO-stappen in.

  Instellingen: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

- **Slope**

  Stelt de wijzigingen in de helling in van de golfvorm die momenteel op het scherm wordt weergegeven.

  Instellingen: Off (geen helling), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**
  Stelt de waarde voor elke stap in.
  Instellingen: –64–+0–+63
- **Template**
  Selecteert de sjabloon voor de LFO Wave.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Stelt de snelheid in van de LFO Wave-wijzigingen, zodat deze worden gesynchroniseerd met het afspelen van arpeggio's of songs.

Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

- **Wanneer ingesteld op Off**

Speed (LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Deze parameter is niet beschikbaar als Tempo Sync (LFO Tempo Sync) is ingesteld op On.

Instellingen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Verandert de LFO Speed willekeurig.

Deze parameter is niet beschikbaar als Tempo Sync (LFO Tempo Sync) is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

- **Wanneer ingesteld op On**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in door muzieknootwaarden te gebruiken.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (tweeëndertig kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (vierenzestig kwartnoten per tel)

Delay (LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.

Instellingen: 0–127

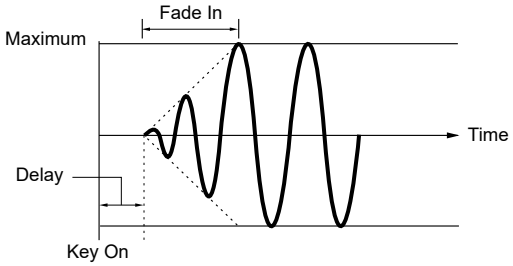
Fade In (LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay (LFO Delay Time) is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

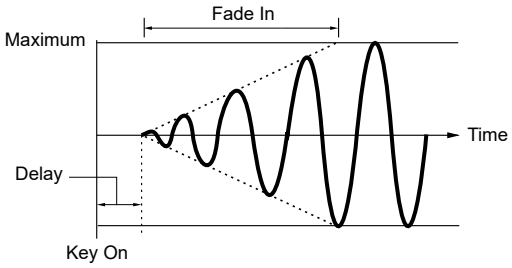
Instellingen: 0–127

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

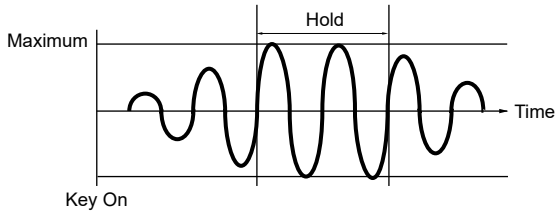


Hold (LFO Hold Time)

Stelt de tijd in voor het behouden van het LFO-effect nadat het maximale niveau is bereikt.

Instellingen: 0–126, Hold

Hold: geen fade-out

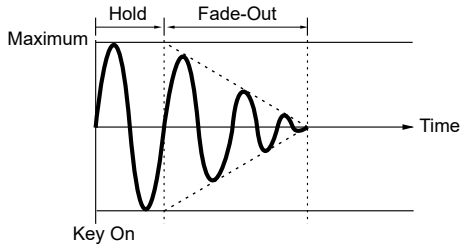


Fade Out (LFO Fade Out time)

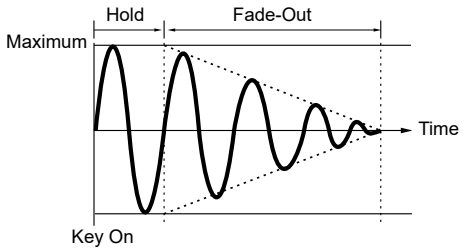
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat uitfaden nadat de aanhoudduur die is ingesteld in Hold (LFO Hold Time) is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect uitfadet.

Instellingen: 0–127

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is



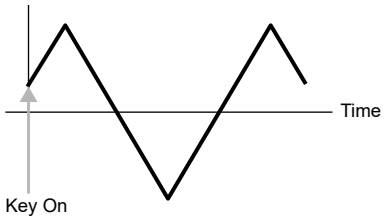
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, Each-on, 1st-on

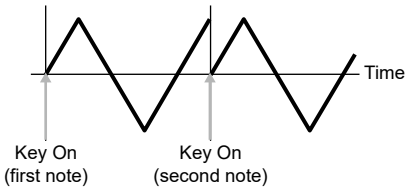
Wanneer ingesteld op Off

Zet de oscillatie van de LFO niet terug. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.



Wanneer ingesteld op Each-on

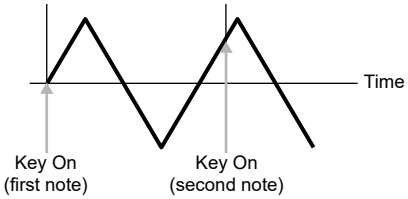
Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de Phase-parameter.



Wanneer ingesteld op 1st-on

Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de Phase-parameter.

Wanneer de tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.



Loop (LFO Loop Switch)

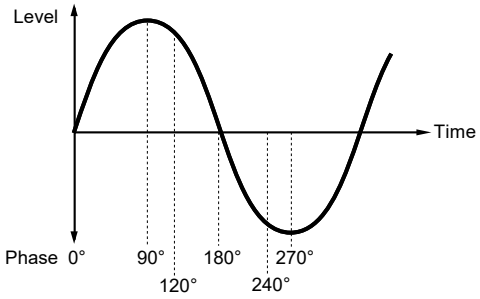
Stelt de LFO Wave in op afspelen in een lus (herhaald) of one-shot (eenmalig) afspelen.

Instellingen: Off, On

Phase (LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave wordt teruggezet.

Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Element Phase Offset (LFO Element Phrase Offset)

Stelt de offsetwaarde in op Phase (LFO Phase) voor elk element.

Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element (Display Element)

U kunt een ander getal selecteren voor de groep van vier elementen die overeenkomen met Element Phase Offset en Element Depth Ratio wanneer General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw is ingesteld op On. Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u in de schakelaar kunt gebruiken, hangt echter af van de waarde die is ingesteld in Element Count op het scherm General/Pitch → Element Settings (Voorbeeld: Als de Element Count is ingesteld op 30, kunnen de groepen 29–32 worden geselecteerd.)

Instellingen: 1–4, 5–8, ..., 125–128

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Stelt de offsetwaarde in op Phase (LFO Phase) voor elk element.

U kunt de beginfase instellen voor elk element als LFO Wave wordt teruggezet.

Wanneer de Ex Elem Sw op het scherm General/Pitch → Element Settings is ingesteld op On, kunt u het elementnummer wijzigen door het Element (Display Element) te wijzigen. Tot aan de ingestelde waarde in General/Pitch → Element Settings Element Count wordt weergegeven.

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Past de Depth van elk element aan. Stel deze parameter in op Off om de LFO uit te schakelen.

Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde Destination gerelateerd is aan elementen.

Als General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw is ingesteld op On, kan het aangepaste Depth-elementnummer worden gewijzigd met Element (Display Element).

Tot aan de ingestelde waarde in General/Pitch → Element Settings Element Count wordt weergegeven.

Instellingen: Off, 0–127

Destination (LFO Destination)

Stelt de functie in die moet worden geregeld door de LFO Wave.

Instellingen: Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)

Stelt de diepte in van de LFO Wave-regelaar voor iedere Destination.

Instellingen: 0–127

Part Edit (AWM2) Element Edit -schermen

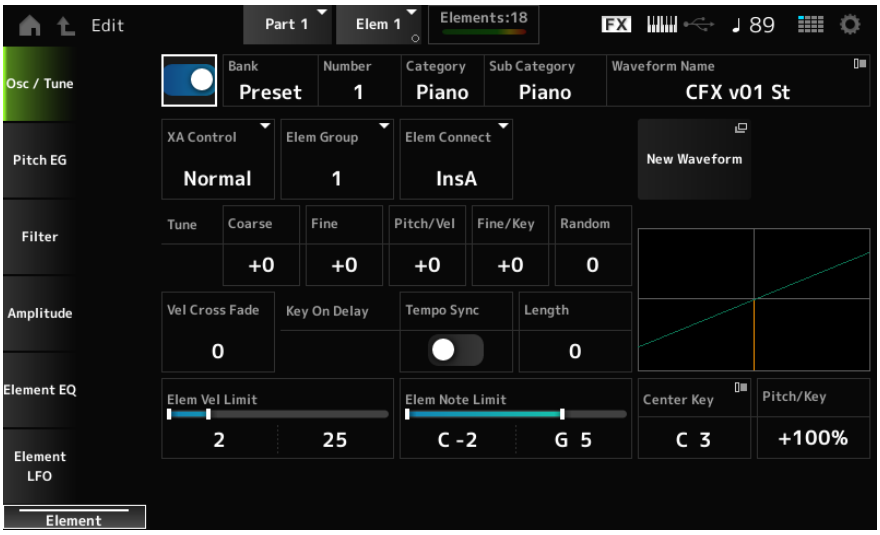
Een normale partij (AWM2) bestaat uit maximaal 128 elementen.
Part Edit (AWM2) omvat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Element Edit (voor het instellen van parameters voor elk element in de partij).

Osc/Tune

Op het scherm Osc/Tune kunt u de oscillator voor het element instellen.
Hier kunt u de golfvorm selecteren die als basis voor het geluid wordt gebruikt en het toetsbereik en aanslagbereik van het element instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Part-selectie → Element-selectie → Osc/Tune



Element Switch

Zet het geselecteerde element aan of uit.

Instellingen: Off, On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

Toont de naam van de golfvorm die voor het element is geselecteerd.

Bank geeft aan welk type golfvorm (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.

Instellingen: Zie de Data List

XA Control

XA (Expanded Articulation) is een functie voor het creëren van realistische geluiden zoals die op akoestische instrumenten, en voor het creëren van nieuwe synthesizergeluiden.

U kunt dergelijke geluiden creëren door de XA Control in te stellen op de manier waarop het element wordt gespeeld.

Instellingen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

Normal: wordt afgespeeld als een normaal element.
Legato: wordt afgespeeld als Mono/Poly is ingesteld op Mono. Als u in legato speelt, wordt het element dat is ingesteld op Legato afgespeeld in plaats van het element dat is ingesteld op Normal
Key Off: wordt afgespeeld wanneer een vinger van de toets wordt gehaald.
Cycle: wordt afgespeeld als er een reeks elementen is ingesteld in Cycle
Random: speelt de elementen willekeurig af als meerdere elementen zijn ingesteld op Random
A.Sw Off: wordt afgespeeld als zowel de knoppen [ASSIGN 1] als [ASSIGN 2] is ingesteld op Off.
A.Sw1 On: wordt afgespeeld als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On.
A.Sw2 On: wordt afgespeeld als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On.

Voorbeeld van XA Control-instelling

- Een vloeiende legato creëren
  Laat het element wisselen tussen één element met XA Control ingesteld op Normal en nog een element waarbij de XA Control is ingesteld op Legato.
- Het geluid creëren dat geproduceerd wordt als u een toets loslaat
  Maak een element met XA Control ingesteld op Key Off.
- Willekeurigheid creëren voor dezelfde noot
  Maak het element met XA Control ingesteld op Cycle en nog een met XA Control ingesteld op Random.
- Geluiden produceren die uniek zijn voor akoestische instrumenten, zoals boventonen en handpalmdemping op de gitaar, tongslag op de fluit en grommen op de saxofoon
  Stel een Element in met XA Control ingesteld op A.Sw Off, A.Sw1 On of A.Sw2 On en bedien deze met de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] op het bovenpaneel.

OPMERKING

De knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] kunnen worden ingesteld op On of Off door het Control Change number dat is ingesteld in Control → Control Number op het scherm Common Edit vanaf een extern apparaat te verzenden.

Elem Group (Element Group Number)

Deze parameter is bedoeld om elementen met dezelfde XA Control-instelling in groepen te sorteren.

Wanneer XA Control van alle elementen is ingesteld Normal, heeft deze instelling geen effect.

Instellingen: 1–8

Elem Connect (Element Connection Switch)

Stelt de uitvoer van het element in op invoegeffect A of invoegeffect B.

Als u dit instelt op Thru worden de invoegeffecten omzeild.

Instellingen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Laadt een audiobestand dat als golfvorm op het USB-flashstation is opgeslagen.

Edit Waveform verschijnt wanneer een golfvorm wordt geladen.

Edit Waveform

Het scherm Waveform Edit wordt geopend.

Coarse (Coarse Tune)

Verschuift de toonhoogte van het element in halve tonen.

Instellingen: –48–+0–+48

Fine (Fine Tune)

Past de toonhoogte van het element nauwkeurig aan.

Instellingen: –64–+0–+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogteverandering reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –64–+0–63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.
0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogteverandering in de fijnstemming reageert op de positie van de toets.

Instellingen: –64–+0–63

Positieve waarde: de toonhoogte gaat omlaag als u een toets in de bassectie indrukt, en de toonhoogte gaat omhoog als u een toets in de treblesectie indrukt.
Negatieve waarde: de toonhoogte gaat omhoog als u een toets in de bassectie indrukt, en de toonhoogte gaat omlaag als u een toets in de treblesectie indrukt.

Random (Random Pitch Depth)

Verandert de toonhoogte van het element willekeurig telkens wanneer een toets wordt ingedrukt.

Stel de parameter in op een hogere waarde om meer toonhoogteveranderingen te creëren. Als de waarde op 0 wordt ingesteld, blijft de toonhoogte ongewijzigd.

Instellingen: 0–127

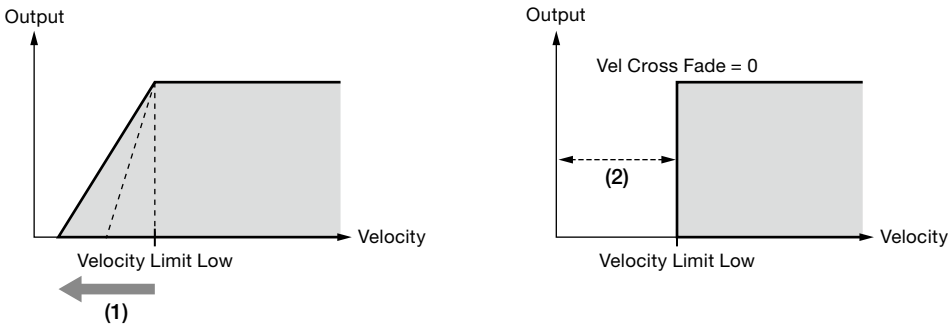
Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Stelt het uitgangsniveau van de oscillator zo in dat deze lager wordt naarmate de aanslagsnelheidswaarden buiten de Velocity Limit verder afwijken van de waarde die is ingesteld in Velocity Limit.

Hoe hoger de waarde, hoe geleidelijker het uitgangsniveau van de oscillator afneemt. Als deze op 0 staat, wordt er geen geluid geproduceerd als de snelheid buiten de Velocity Limit ligt.

Instellingen: 0–127

Wanneer Level/Vel is ingesteld op +0



(1) Als een hogere waarde wordt gebruikt, wordt de helling naar links verschoven.
(2) Als deze op 0 staat, wordt er geen geluid geproduceerd als de snelheid buiten de Velocity Limit ligt.

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

Stelt de timing in van de Key On Delay zodat deze synchroniseert met het tempo.

Instellingen: Off, On

Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)

Stelt de vertragingstijd in vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt tot het moment dat er geluid wordt geproduceerd.

Deze parameter is niet beschikbaar als Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

Length (Key On Delay Note Length)

U kunt de timing voor Key On Delay instellen met behulp van nootwaarden.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) is ingesteld op On.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Velocity Limit

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de elementgolf.

Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de elementgeluiden alleen afgespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.

Instellingen: 1–127

Note Limit

Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor het element.

Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bijvoorbeeld C5 tot C4), wordt het element afgespeeld in de bereiken C2 tot C4 en C5 tot G8.

Instellingen: C–2–G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Stelt de referentietoets (noot) in voor Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

De toets die hier is ingesteld met het nootnummer wordt gespeeld op de normale toonhoogte, ongeacht de instelling voor Pitch/Key.

Instellingen: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

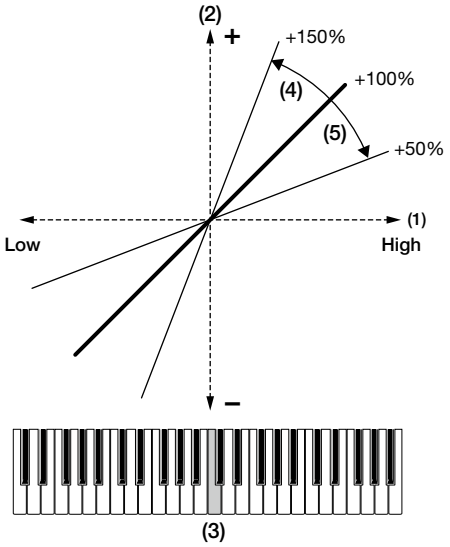
Stelt het verschil in toonhoogte in tussen twee naast elkaar liggende toetsen. De referentienoot wordt opgegeven door Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Deze parameter is handig voor het spelen van ongetoonde geluiden, zoals speciale effecten, of voor het bespelen van een percussie-instrument als een normale partij, of voor andere gevallen waarin het toonhoogteverschil niet in halve tonen hoeft te liggen.

Instellingen: –200%–+0%–+200%

+100% (normale instelling): het toonhoogteverschil tussen de twee toetsen naast elkaar wordt ingesteld op een halve toon.
0%: er is geen toonhoogteverschil tussen de twee toetsen en alle toetsen worden gespeeld op de toonhoogte die is ingesteld in Center Key
Negatieve waarde: stelt een tegengestelde toonhoogterespons in, zodat lagere noten resulteren in een hogere toonhoogte, en hogere noten resulteren in een lagere toonhoogte.

Pitch/Key en Center Key



(1) Toets
(2) Bereik van de toonhoogtewijziging
(3) Center Key
(4) Het verschil in toonhoogte in tussen naast elkaar liggende toetsen wordt groter.
(5) Het verschil in toonhoogte in tussen naast elkaar liggende toetsen wordt kleiner.

Waveform Edit

Opent het scherm Waveform Edit.
Hier kunt u de verschillende keybanks instellen waaruit een golfvorm bestaat.

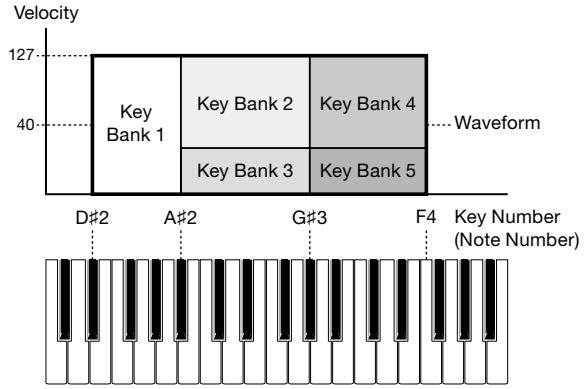
■ Key Banks

Een keybank bestaat uit digitale data die bestaan uit een kort audiosegment, zoals zang of andere geluiden, die in het instrument zijn geladen. Het heeft dezelfde kenmerken als een wav-bestand. Om verwarring te voorkomen, wordt echter een andere naam gebruikt om deze te onderscheiden van de golfvorm.

■ Keybanks en golfvormen

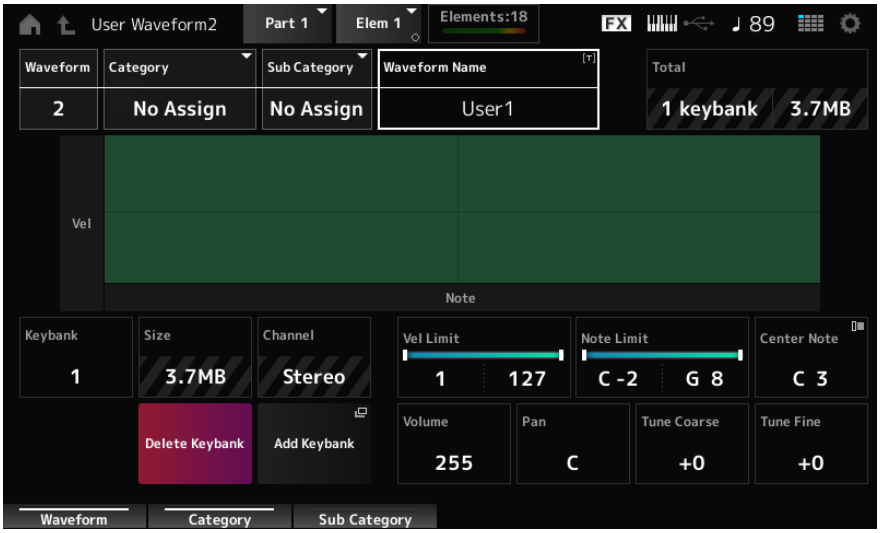
Keybanks worden altijd opgeslagen als onderdeel van een golfvorm.
Een golfvorm kan meerdere keybanks bevatten, waardoor u tientallen keybanks in één golfvorm kunt opslaan.
Als alle keybanks echter tegelijkertijd klinken, wordt het onhandelbaar. U kunt dan het bereik van de toetsen (Note Limit) en het aanslagbereik (Velocity Limit) instellen dat voor elke keybank klinkt. Door meerdere keybanks in te stellen, kunt u verschillende keybankgeluiden spelen, afhankelijk van het gedeelte van het toetsenbord dat u gebruikt en de sterkte van uw toetsaanslag.

Voorbeeld van de set-up van een keybank en golfvorm



■ Partijen en golfvormen

Golfvormen kunnen worden opgenomen in partijen en worden afgespeeld op de toetsenbord.
U kunt één golfvorm per element aan een partij toewijzen met behulp van Part Edit (AWM2), Element Edit, Drum Part Edit (AWM2) en Key Edit.



Waveform
Toont de naam van de geselecteerde golfvorm.

Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde golfvorm in.
Instellingen: Zie de Data List

Name (Waveform Name)
U kunt de golfvorm die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.

Total
Toont het aantal keybanks in de golfvorm en de totale omvang van de datacapaciteit.

Keybank (Keybank Number)
Toont het keybanknummer.

Size (Keybank Size)
Toont de totale omvang van de datacapaciteit.

Channel (Keybank Channel)
Toont of de keybank stereo of mono is.

Velocity Limit
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de keybank.
Instellingen: 1–127

Note Limit
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van de keybank.
Instellingen: 1–127

Center Note
Stelt de toets (toonhoogte) van de originele golfvormdata in.
Instellingen: C–2–G8

Volume
Stelt het volume van de keybank in.
Instellingen: 0–255

Pan
Stelt de pan-positie (in het stereoveld) van de keybank in.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Tune Coarse (Coarse Tune)
Verschuift de toonhoogte van de geselecteerde keybank in halve noten.
Instellingen: –64–+63

Tune Fine (Fine Tune)
Voor fijne aanpassing van de toonhoogte van de keybank.
Instellingen: –64–+63

Delete Keybank
Verwijdert de keybank.

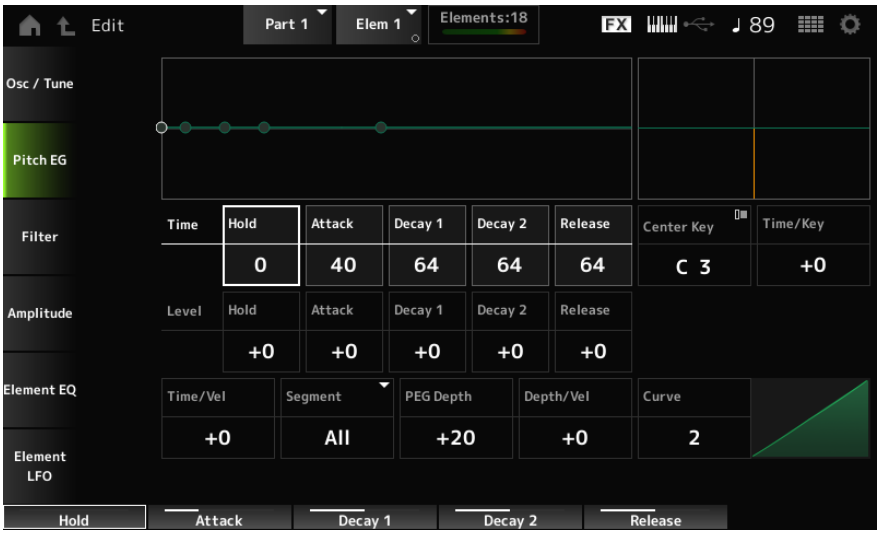
Add Keybank
Voegt een keybank to aan de golfvorm.

Pitch EG

Op het scherm Pitch EG kunt u de envelopegenerator voor de oscillator instellen.
Door de tijd en het niveau (de hoeveelheid verandering in toonhoogte) van de PEG (Pitch Envelope Generator) in te stellen, kunt u instellen hoe het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Pitch EG



Hold Time (PEG Hold Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is om de toonhoogte op Hold Level (PEG Hold Level) te houden vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt.

Instellingen: 0–127

Attack Time (PEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het einde van de Hold Time (PEG Hold Time) tot de Attack Level (PEG Attack Level).

Instellingen: 0–127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de Attack Level (PEG Attack Level) tot de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) tot de Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Instellingen: 0–127

Release Time (PEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u de toets hebt losgelaten totdat de Release Level (PEG Release Level) wordt bereikt.

Instellingen: 0–127

Hold Level (PEG Hold Level)
Stelt de toonhoogte in voor het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: –128–+0–+127

Attack Level (PEG Attack Level)
Stelt de verandering in toonhoogte in vanaf het Hold Level of vanaf het moment dat u een toets indrukt.
Instellingen: –128–+0–+127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)
Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de Attack Level (PEG Attack Level).
Instellingen: –128–+0–+127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)
Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).
Instellingen: –128–+0–+127

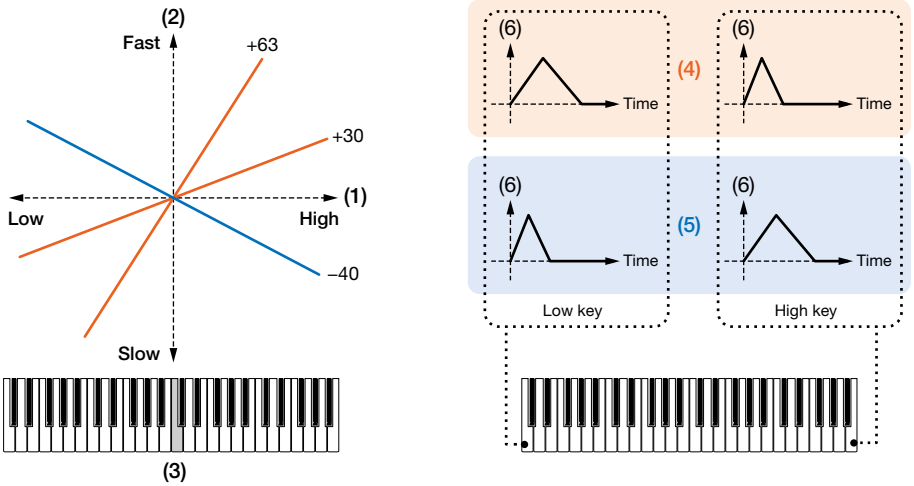
Release Level (PEG Release Level)
Stelt de uiteindelijke toonhoogte in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: –128–+0–+127

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Stelt de referentietoets (noot) in voor Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity).
Met de hier ingestelde noot (toets) wordt het resulterende geluid van de in PEG ingestelde toonhoogteverandering gespeeld.
Instellingen: C–2–G8

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de snelheid van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de toetspositie.
De snelheidsverandering in PEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).
Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer de verandering in de PEG wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller de verandering in de PEG wordt.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de toetspositie.
Negatieve waarde: hoe hoger de toets wordt ingedrukt, hoe langzamer de toonhoogte van de PEG verandert.

Center Key en Time/key



(1) Toets
(2) De snelheid van de toonhoogteverandering in PEG
(3) Center Key
(4) Wanneer Time/Key positief is
(5) Wanneer Time/Key negatief is
(6) Toonhoogte

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

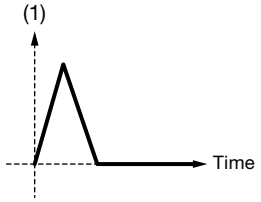
Stelt in hoe de tijd van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag. Stel eerst de tijdswaarde in Segment in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in Time/Vel in.

Instellingen: Time/Vel: –64–+0–+63

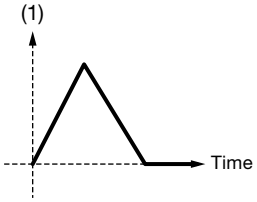
Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller de toonhoogteveranderingen in de PEG.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe langzamer de toonhoogteveranderingen in de PEG.

Als de waarde positief is

Hoge snelheid (toonhoogteverandering is snel)



Lage snelheid (toonhoogteverandering is langzaam)



(1) Toonhoogte

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time
Atk+Dcy: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Decay1Time
Decay: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Decay Time
Atk+Rls: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Release Time
All: de Time/Vel-waarde is van invloed op de tijdgerelateerde instellingen in PEG

PEG Depth

Stelt de hoeveelheid toonhoogteverandering in die door de PEG wordt geregeld. Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.

Instellingen: –64–+0–+63

0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Stelt in hoe het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

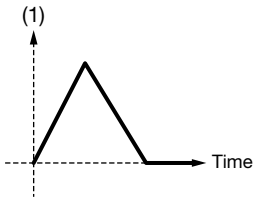
Met de Curve-instelling kunt u ook instellen hoe de PEG Depth op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het dieptebereik van de toonhoogteverandering vertegenwoordigt.

Instellingen: Depth/Vel: –64–+0–+63

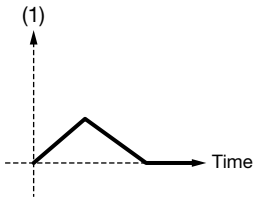
Positieve waarde: hogere snelheidswaarden vergroten het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik verkleinen.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hogere snelheidswaarden verkleinen het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik vergroten.

Als de waarde positief is

Hoge snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is groter)

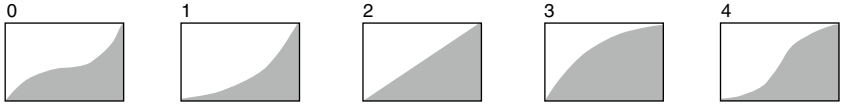


Lage snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is kleiner)



(1) Toonhoogtediepte

Instellingen: Curve: 0–4



Filter

Type

Op het scherm Type kunt u een filtertype voor het element selecteren. Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat u hier hebt geselecteerd.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Element-selectie → Filter → Type

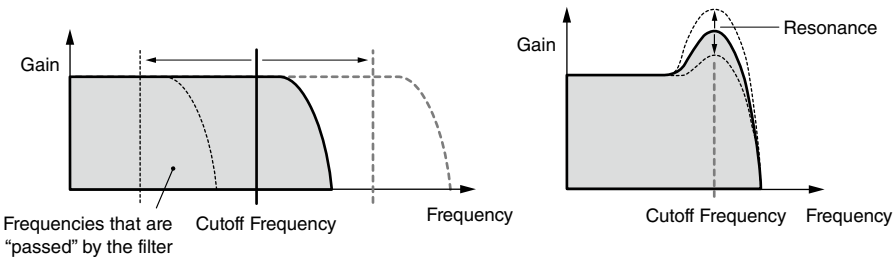


Filter Type

Stelt het filter voor het element in. De filters die beschikbaar zijn op dit instrument zijn gegroepeerd in vier typen: LPF, HPF, BPF en BEF.

Instellingen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

- **LPF (Low Pass Filter)**
  Kapt de signalen af boven de waarde die is ingesteld bij de afsnijfrequentie. Dit is heel populair en handig voor het produceren van klassieke synthesizergeluiden. Het geluid wordt helderder naarmate u de afsnijfrequentie verhoogt, omdat er meer signalen door het filter worden doorgelaten. Het geluid wordt donkerder naarmate u de afsnijfrequentie verlaagt, omdat signalen door het filter worden afgesneden of geblokkeerd.
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.

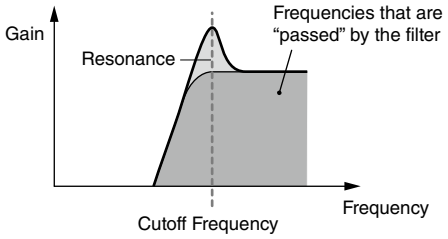


LPF24D: een dynamisch 4-polig (–24dB/oct) laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het LPF24A-type kan dit filter een meer uitgesproken resonantie-effect produceren.
LPF24A: een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die lijken op die van een 4-polig (–24dB/oct) analoog synthesizerfilter.
LPF18: 3-polig (–18dB/oct) LPF
LPF18s: 3-polig (–18dB/oct) LPF. De frequentiecurve is zachter dan die van de LPF18

- **HPF (hoogdoorlaatfilter)**

  Een filtertype dat alleen signalen boven de afsnijfrequentie doorlaat.

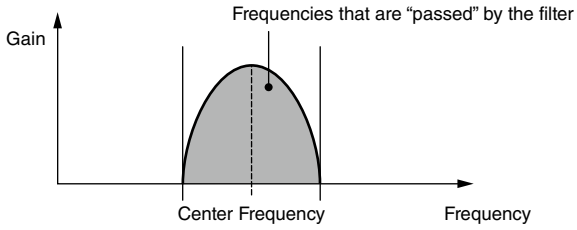
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.



LPF12+HPF12: een combinatie van een 2-polig (–12dB/oct) LPF en HPF in serie aangesloten. Wanneer dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) en HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity) worden ingesteld.
LPF6+HPF12: een combinatie van een –6dB/oct LPF en een –12dB/oct in serie aangesloten. Wanneer dit filtertype is geselecteerd, kunnen H PF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) en HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity) worden ingesteld.
HPF24D: een dynamisch –24dB/oct hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een uitgesproken resonantie-effect produceren.
HPF12: een dynamisch –12dB/oct HPF

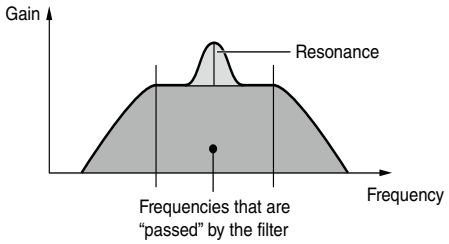
- **BPF (Band Pass Filter)**

  Een filtertype dat alleen signalen doorlaat voor een ingestelde afsnijfrequentieband en alle andere signalen afsnijdt.

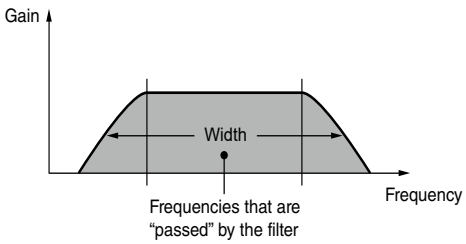


BPF12D: de combinatie van een –12dB/oct hoog- en laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid.
BPFw: de combinatie van een –12dB/oct hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter. Maakt bredere bandbreedte-instellingen mogelijk.
BPF6: de combinatie van een –6dB/oct hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter.

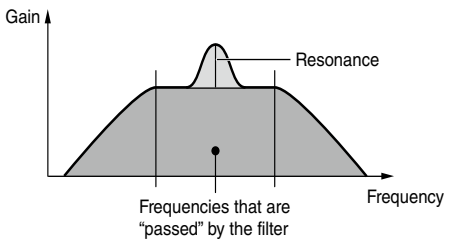
BPF12D



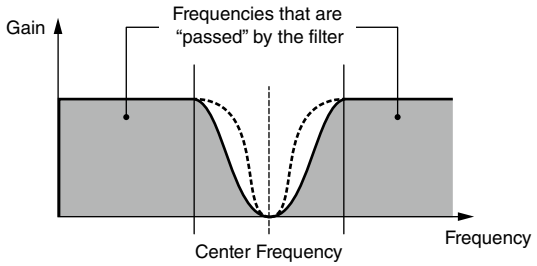
BPFw



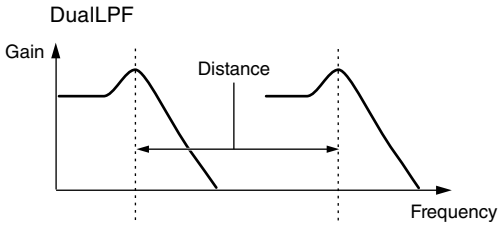
BPF6

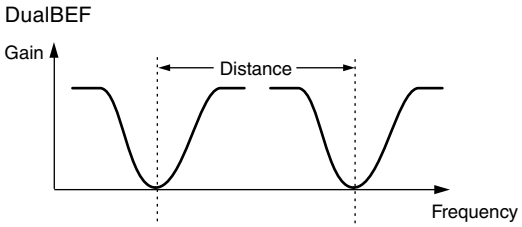


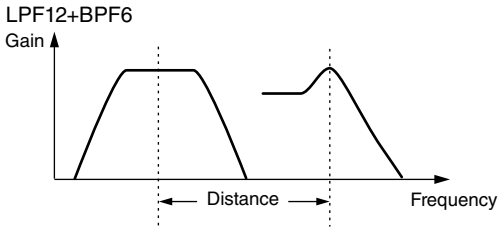
- **BEF (Band Eliminate Filter)**
  Heeft het tegenovergestelde effect op het geluid vergeleken met het BPF (Band Pass Filter). Een filtertype dat signalen rond de ingestelde afsnijfrequentie afkapt en signalen in andere frequentiebanden doorlaat.



BEF12: –12dB/oct BEF
BEF6: –6dB/oct BEF
DualLPF: twee –12dB/oct LPF parallel aangesloten. Stelt de afstand in tussen de afsnijfrequenties voor de twee filters met Distance. De ondergrensfrequentie wordt op het scherm ingesteld en de bovengrensfrequentie wordt automatisch in samenhang bepaald.
DualHPF: twee –12dB/oct HPF parallel aangesloten.
DualBPF: twee –6dB/oct BPF parallel aangesloten.
DualBEF: twee –6dB/oct BEF serieel aangesloten.
LPF12+BPF6: een combinatie van een –12dB/oct LPF en een –6dB/oct BPF parallel aangesloten. Stelt de afstand in tussen de afsnijfrequenties voor de twee filters met Distance. De ondergrensfrequentie wordt op het scherm ingesteld en de bovengrensfrequentie wordt automatisch in samenhang bepaald.







Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Stelt de afsnijfrequentie in.

De hier ingestelde frequentie wordt gebruikt door het filter dat is ingesteld in Type.

Instellingen: 0–1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde.
0: de afsnijfrequentie reageert niet op de snelheid.
Negatieve waarde: hoe langzamer de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde.

Resonance (Filter Resonance)
Width (Filter Width)

De hier getoonde parameter varieert afhankelijk van de instelling voor Filter Type. Resonance wordt weergegeven voor LPF, HPF, BPF (exclusief BPFw) of BEF en Width wordt weergegeven voor BPFw.

Voor Resonance geeft deze parameter de sterkte van de resonantie aan. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de parameter voor Cutoff om het geluid meer karakter te geven.

Voor het BPFw wordt Width gebruikt om de breedte van de frequenties aan te passen die worden doorgelaten door het filter.

Instellingen: 0–127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het resonantieniveau reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van het Filter Type.

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.
0: de resonantiewaarde verandert niet als reactie op de snelheid.
Negatieve waarde: hoe lager de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe het afsnijfrequentieniveau van het filter reageert op de toetspositie.

Het referentiepunt is de afsnijfrequentie voor de toets die is ingesteld in Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

Instellingen: –200%–0%–+200%

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.
Negatieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.

Distance

Stelt de afstand in tussen de afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen en het filter LPF12+BPF6.

Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van het Filter Type.

Instellingen: –128–+0–+127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Stelt de middenfrequentie in voor de functies die de filterafsnijding regelen en hoe snel de FEG verandert volgens de Key Follow-instelling van de HPF.

Het verhogen van de waarde resulteert in een hogere afsnijfrequentie, en de lage frequentiesignalen worden afgekapt of geblokkeerd om het geluid helderder te maken. Het verlagen van de waarde resulteert in een lagere afsnijfrequentie, waardoor meer lage tonen worden doorgelaten en het geluid voller en dieper wordt.

Deze parameter is niet beschikbaar als het Filter Type is ingesteld op LPF12+HPF12 of LPF6+HPF12.

Instellingen: 0–1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

Stelt het niveau van de afsnijfrequentie van het HPF in, afhankelijk van de positie van de toets.

Deze parameter is niet beschikbaar als het Filter Type is ingesteld op LPF12+HPF12 of LPF6+HPF12.

Instellingen: –200%–+0–+200%

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.
Negatieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.

Gain (Filter Gain)

Stelt de versterking in (signalen verzonden naar de filtereenheid).

Als u de waarde verlaagt, neemt het volume van het element af.

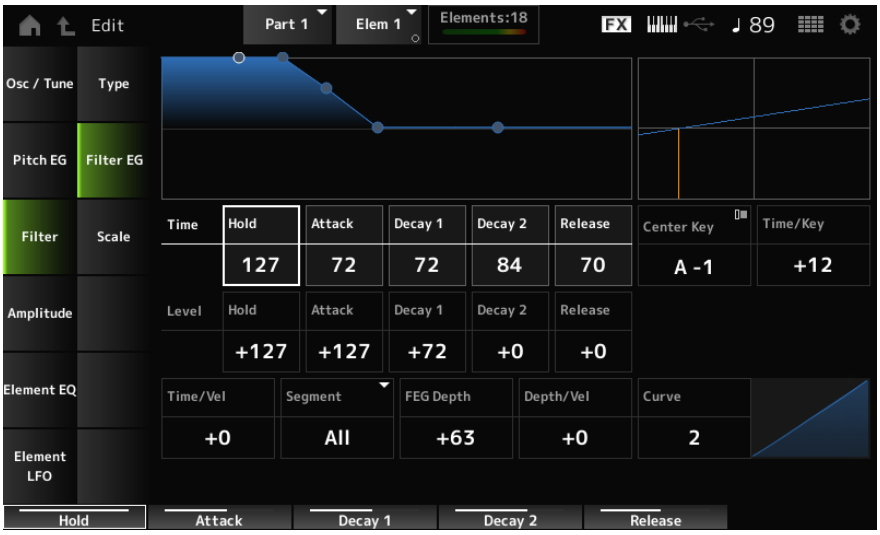
Instellingen: 0–255

Filter EG

Op het scherm Filter EG kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) voor het element instellen.
Met de FEG kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Element-selectie → Filter → Filter EG



Hold Time (FEG Hold Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is om de afsnijfrequentie op Hold Level (FEG Hold Level) te houden vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt.
Instellingen: 0–127

Attack Time (FEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het einde van de Hold Time (FEG Hold Time) tot de Attack Level (FEG Attack Level).
Instellingen: 0–127

Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf de Attack Level (FEG Attack Level) tot de Decay1 Level (FEG Decay 1 Level).
Instellingen: 0–127

Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf de Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) tot de Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level).
Instellingen: 0–127

Release Time (FEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het moment dat u uw vinger van de toets haalt totdat de Release Level (FEG Release Level) wordt bereikt.
Instellingen: 0–127

Hold Level (FEG Hold Level)
Stelt de afsnijfrequentie in op het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: –128–+0–+127

Attack Level (FEG Attack Level)
Stelt in dat de afsnijfrequentiewaarde verandert nadat u op de toets hebt gedrukt.
Instellingen: –128–+0–+127

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)
Stelt de volgende afsnijfrequentiewaarde in die moet veranderen vanaf de Attack Level (FEG Attack Level).
Instellingen: –128–+0–+127

Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)
Stelt de afsnijfrequentie in die wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.
Instellingen: –128–+0–+127

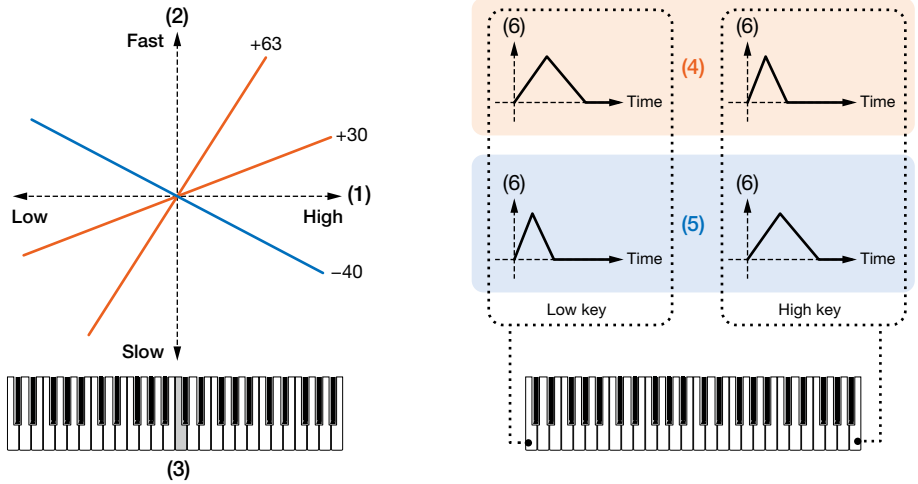
Release Level (FEG Release Level)
Stelt de volgende afsnijfrequentiewaarde in nadat u uw vinger van de toets hebt gehaald.
Instellingen: –128–+0–+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Stelt de referentietoets (noot) in voor Time/Key.
Als de toets (noot) hier is ingesteld, wordt de snelheidsverandering van de in de FEG ingestelde afsnijfrequentie ongewijzigd gebruikt.
Instellingen: C–2–G8

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)
Hiermee stelt u in in welke mate de snelheid van de verandering in de afsnijfrequentie, veroorzaakt door de FEG, toeneemt of afneemt, afhankelijk van de toonhoogte van de toets.
De snelheidsverandering in FEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in Center Key.
Instellingen: –64–+63

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, des te langzamer de verandering in afsnijfrequentie die door de FEG wordt geregeld; hoe hoger de gespeelde toets, des te sneller de verandering plaatsvindt.
0: geen veranderingen in de FEG, ongeacht de toetspositie.
Negatieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, des te sneller de verandering in afsnijfrequentie die door de FEG wordt geregeld; hoe hoger de gespeelde toets, des te langzamer de verandering plaatsvindt.

Center Key en Time/key



(1) Toets
(2) Snelheid van de afsnijfrequentie door de FEG
(3) Center Key
(4) Wanneer Time/Keypositief is
(5) Wanneer Time/Keynegatief is
(6) Afsnijfrequentie

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

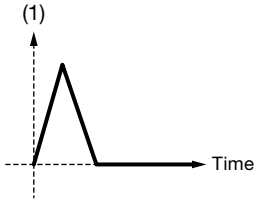
Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Stel eerst de tijdswaarde in Segment in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in Time/Vel in.

Instellingen: Time/Vel: –64–+0–+63

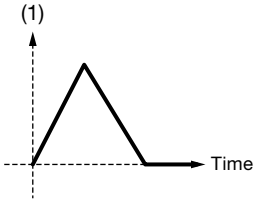
Positieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, des te sneller verandert de afsnijfrequentie door de FEG; hoe langzamer de aanslagsnelheid, des te langzamer de verandering.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, des te langzamer verandert de afsnijfrequentie door de FEG; hoe langzamer de aanslagsnelheid, des te sneller de verandering.

Als de waarde positief is

Hoge snelheid (snelle verandering in afsnijfrequentie)



Lage snelheid (langzame verandering in afsnijfrequentie)



(1) Afsnijfrequentie

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All
Attack: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time
Atk+Dcy: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Decay1Time
Decay: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Decay Time
Atk+Rls: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Release Time
All: de Time/Vel-waarde is van invloed op de tijdgerelateerde instellingen in FEG

FEG Depth

Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG. Het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie wordt groter naarmate de instelling verder van de waarde 0 afligt.

Instellingen: –64–+0–+63
0: geen veranderingen voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG
Negatieve waarde: veranderingen in de afsnijfrequentie worden omgekeerd.

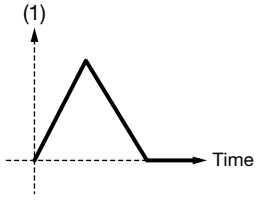
Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) stelt in hoe het dieptebereik van de verandering van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Met de Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)-instelling kunt u instellen hoe de FEG Depth op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het dieptebereik van de veranderingen in de afsnijfrequentie vertegenwoordigt.

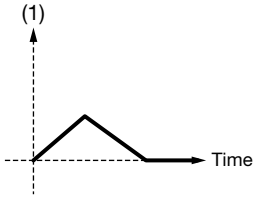
Instellingen: Depth/Vel: –64–+0–+63
Positieve waarde: hoe hoger de aanslagsnelheid, des te groter het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie door de FEG; hoe lager de aanslagsnelheid, des te kleiner het dieptebereik.
0: de afsnijfrequentie reageert niet op de snelheid.
Negatieve waarde: hoe hoger de aanslagsnelheid, des te kleiner het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie door de FEG; hoe lager de aanslagsnelheid, des te groter het dieptebereik.

Als de waarde positief is

Hoge snelheid (het dieptebereik bij verandering in de afsnijfrequentie is groter)



Lage snelheid (het dieptebereik bij verandering in de afsnijfrequentie is kleiner)



(1) Dieptebereik bij verandering in de afsnijfrequentie

Instellingen: Curve: 0–4

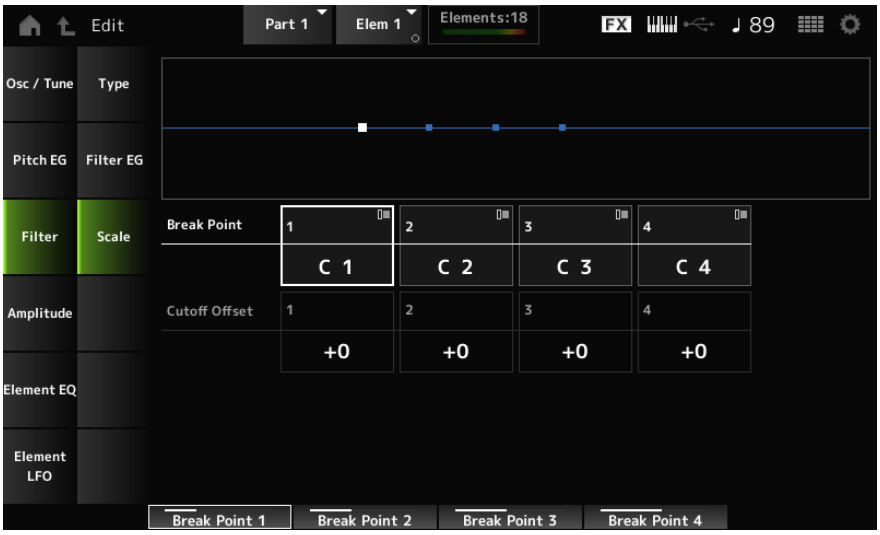


Scale

Op het scherm Scale kunt u de filterschaal voor het element instellen.
Met de filterschaalfunctie kunt u de afsnijfrequentie van het filter wijzigen, afhankelijk van de toonhoogte.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Filter → Scale



Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Stelt de nootnummers van vier punten in op Cutoff Offset.

Instellingen: C–2–G8

OPMERKING

De nootnummers voor Break Point 1 t/m 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld.

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Stelt de waarde in die het Cutoff op Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4 verhoogt of verlaagt.

Instellingen: –128–+0–+127

OPMERKING

- Als de offsetwaarde boven of onder de Cutoff-waarde wordt ingesteld, gaat de afsnijfrequentie nooit verder dan de instellingen.
- Voor alle noten onder Break Point 1 wordt de waarde ingesteld op afsnijfrequentie van 1. Voor alle noten boven Break Point 4 wordt de waarde ingesteld op afsnijfrequentie van 4.

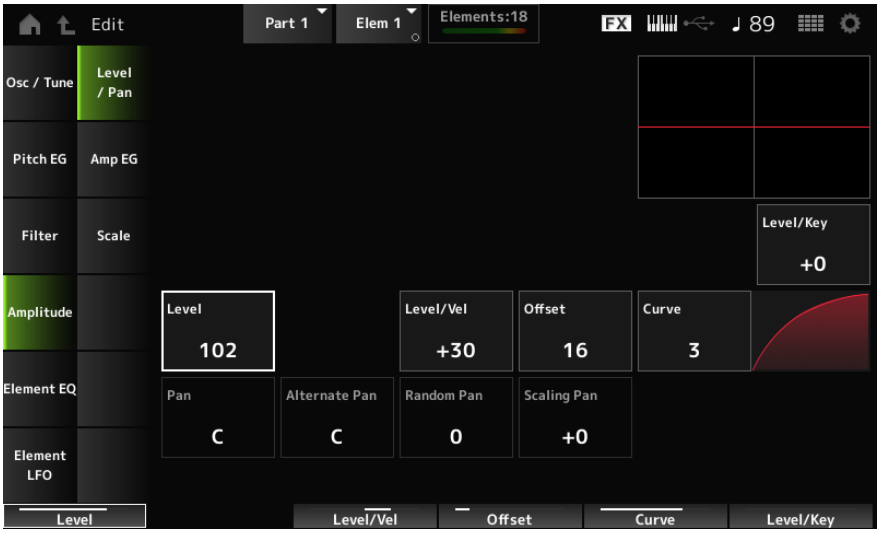
Amplitude

Level/Pan

Op het scherm Level/Pan kunt u voor elk element het niveau en pannen (positie in het stereoveld) instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Element-selectie → Amplitude → Level/Pan



Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe het volume van elk element reageert op de toetspositie.

Het referentiepunt is het volume dat is opgegeven in Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe zachter het volume wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe luider het volume wordt.

Negatieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe luider het volume wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe zachter het volume wordt.

Level (Element Level)

Stelt het uitgangsniveau (volume) in voor elk element.

Instellingen: 0–127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)
Offset (Level Velocity Offset)
Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) stelt in hoe het volume van elk element reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

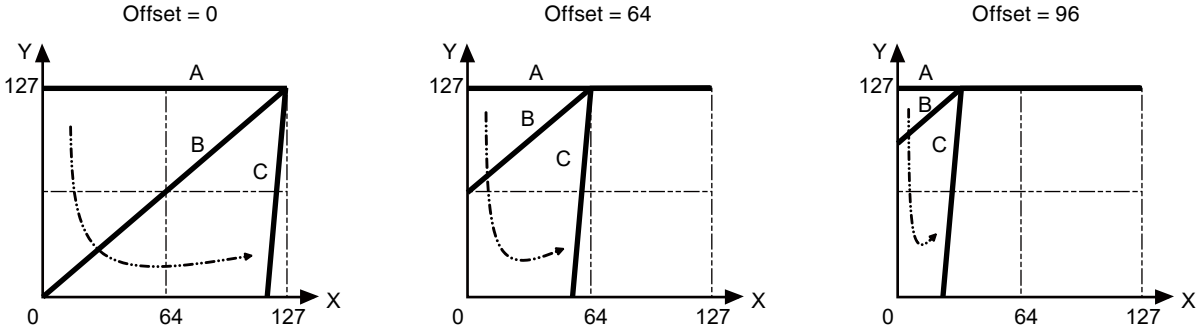
Offset (Level Velocity Offset) past alle instellingen aan die zijn opgegeven in Level/Vel. Wanneer de waarde 127 overschrijdt, wordt de snelheid op 127 gezet.

Met de Curve (Level Sensitivity Key Curve)-instelling kunt u instellen hoe het volume op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het bereik van de volumeveranderingen vertegenwoordigt.

Instellingen: Level/Vel: –64–+0–+63

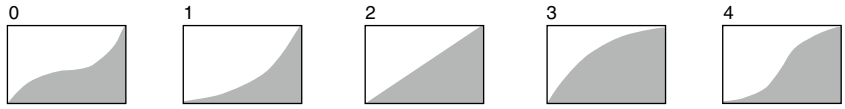
Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.
Negatieve waarde: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslagsnelheidsinstelling.

Instellingen: Offset: 0–127



A: Level/Vel = 0
B: Level/Vel = 32
C: Level/Vel = 64
X: Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt
Y: Aanslagwaarde verzonden naar interne toongenerator

Instellingen: Curve: 0–4



Pan (Element Pan)

Stelt de panpositie (in het stereoveld) voor het element in.

Als er rechter- en linkerpaninstellingen zijn voor de elementen binnen een partij, kan het moeilijk zijn om het resultaat van de paninstelling te horen.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.

De waarde die is ingesteld in Pan (Element Pan) is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.

De waarde die is ingesteld in Pan (Element Pan) is de middenpositie in het stereoveld.

Instellingen: 0–127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Stelt in hoe de positie van de toets die u indrukt de positie van de pan-instelling beïnvloedt.

De waarde die is ingesteld in Pan (Element Pan) is de positie voor C3.

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: de panpositie wordt naar links geschaald voor lagere toetsen en naar rechts voor hogere toetsen.
Negatieve waarde: de panpositie wordt naar rechts geschaald voor lagere toetsen en naar links voor hogere toetsen.

Amp EG

Op het scherm Amp EG kunt u de AEG (Amplitude Envelope Generator) voor het element instellen. Door de Amp EG in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Amplitude → Amp EG



Attack Time (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het volume de waarde bereikt die is ingesteld bij Attack Level (AEG Attack Level).

Instellingen: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het Attack Level (AEG Attack Level) tot het Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) tot het Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Instellingen: 0–127

Release Time (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: 0–127

Initial Level (AEG Initial Level)

Stelt het volume in voor het moment dat u de toets indrukt.

Instellingen: 0–127

Attack Level (AEG Attack Level)

Stelt het volume in dat moet worden gewijzigd nadat u een toets hebt ingedrukt.

Instellingen: 0–127

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Stelt de volgende volumewaarde in die moet veranderen vanaf het Attack Level (AEG Attack Level).

Instellingen: 0–127

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.

Instellingen: 0–127

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Stelt de referentietoets (noot) in voor Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Met de hier ingestelde noot (toets) wordt het resulterende geluid van de in Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) ingestelde toonhoogteverandering gespeeld.

Instellingen: C–2–G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

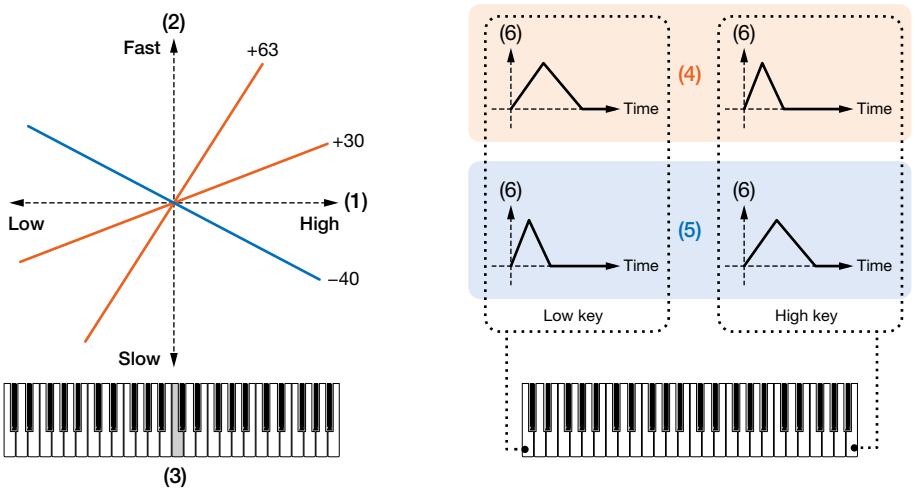
Stelt in hoe de snelheid van de volumeveranderingen in AEG reageert op de toetspositie.

De snelheidsverandering in AEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert.
0: geen veranderingen in het AEG-volume, ongeacht de toetspositie.
Negatieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert.

Center Key en Time/key



(1) Toets
(2) Snelheid van volumeverandering in AEG
(3) Center Key
(4) Wanneer Time/Keypositief is
(5) Wanneer Time/Keynegatief is
(6) AEG-volume

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Past de gevoeligheid van de Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) aan AEG Release aan.

Hoe lager de waarde is, hoe lager de gevoeligheid.

Instellingen: 0–127

127: Hetzelfde Time/Key als Decay 1 en Decay 2
0: De Time/Key heeft geen invloed op de AEG Release.

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (AEG Time Velocity Segment)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat volumeveranderingen in AEG reageren op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

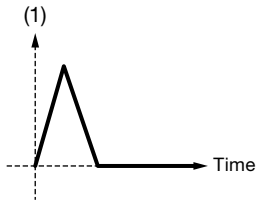
Stel eerst de tijdswaarde in Segment in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in Time/Vel in.

Instellingen: Time/Vel: –64–+0–+63

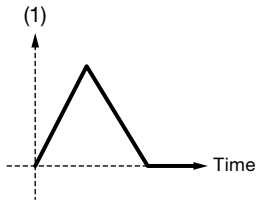
Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller het AEG-volume verandert.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hoge snelheidswaarden resulteren in langzamere AEG-volumeveranderingen, terwijl lage snelheidswaarden resulteren in snellere AEG-volumeveranderingen.

Als de waarde positief is

Snelle aanslag (snelle volumeverandering)



Langzame aanslag (langzame volumeverandering)



(1) Volume

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time
Atk+Dcy: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Decay1Time
Decay: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Decay Time.
Atk+Rls: de Time/Vel-waarde is van invloed op de Attack Time en Release Time
All: de Time/Vel-waarde is van invloed op de tijdgerelateerde instellingen in AEG

Half Damper (Half Damper Switch)

Door deze schakelaar op On te zetten, kunt u de apart verkrijgbare voetregelaar FC3A aansluiten op de [SUSTAIN]-aansluiting op het achterpaneel en de halfdemperfunctie gebruiken voor uw toetsenspel.

De halfdemperfunctie geeft u een grotere expressieve controle over het wegsterven van het geluid, waardoor u de werking van het demperpedaal kunt gebruiken net zoals u dat op een akoestische piano zou doen: continu en niet alleen als een aan/uit-schakelaar.

Instellingen: Off, On

Time (Half Damper Time)

Stelt de tijd in vanaf het moment dat u een toets hebt losgelaten terwijl u de voetregelaar FC3A volledig ingedrukt houdt tot wanneer het geluid wegsterft wanneer de Half Damper (Half Damper Switch) op On is ingesteld. Deze parameter wordt niet weergegeven als deze is ingesteld op Off.

U kunt de wegsterftijd van de Half Damper Time aanpassen tot de Release Time (AEG Release Time) door te wijzigen hoeveel u op het pedaal drukt.

Wanneer u het pedaal loslaat, wordt de Release Time (AEG Release Time) gebruikt voor wegstervend geluid. Door de Release Time op een lage waarde in te stellen, en Half Damper Time op een hoge waarde, kunt u een natuurlijk wegstervend geluid spelen, zoals op een akoestische piano.

Instellingen: 0–127

Scale

Op het scherm Scale kunt u de amplitudeschaal voor het element instellen.
Hierdoor verandert het volume afhankelijk van de toetspositie op het toetsenbord.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Amplitude → Scale



Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Stelt het nootnummer in voor Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4.

Instellingen: C–2–G8

OPMERKING

De nootnummers voor Break Point 1 t/m 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld.

Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Stelt de waarde in die het Level op Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4 verhoogt of verlaagt.

Instellingen: –128–+0–+127

Element EQ

Op het scherm Element EQ kunt u de equalizer voor het element instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Element EQ



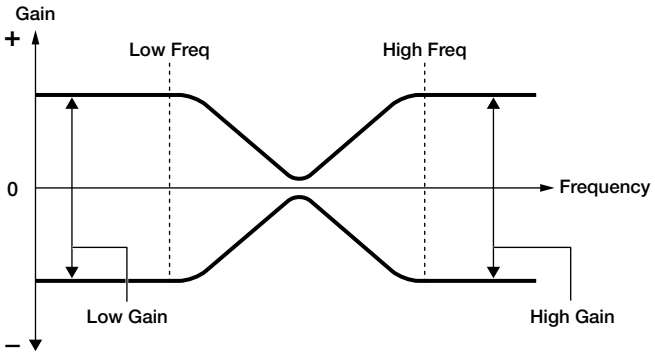
EQ Type (Element EQ Type)

Selecteert het gewenste EQ-type.

Instellingen: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: Shelving EQ die de signaalband boven of onder een bepaalde frequentie versterkt of afsnijdt (Low Freq of High Freq).
P.EQ: parametrische EQ die het signaalniveau versterkt of verzwakt (Gain)) rond de middenfrequentie (Freq).
Boost6: verhoogt het niveau met 6 dB.
Boost12: verhoogt het niveau met 12 dB.
Boost18: verhoogt het niveau met 18 dB.
Thru: geeft de signalen door zonder dat er effecten worden toegepast.

■ Wanneer EQ Type is ingesteld op 2-band



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Stelt het signaalniveau van de Low-band in.

Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Stelt de frequentie van de Low-band in.

Instellingen: 50,1Hz–2,00kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Stelt het signaalniveau van de High-band in.

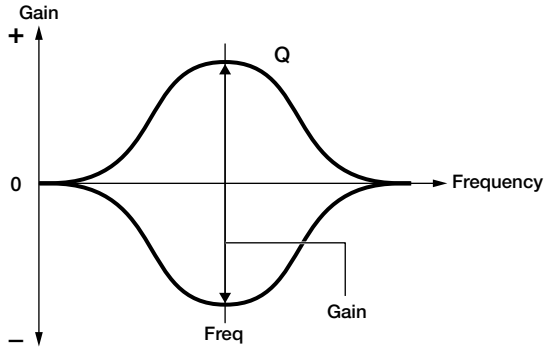
Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Stelt de frequentie van de High-band in.

Instellingen: 503,8 Hz–10,1 kHz

■ Wanneer EQ Type is ingesteld op P.EQ



EQ Gain (Element EQ Gain)

Stelt het signaalniveau in voor het frequentiebereik dat is ingesteld in EQ Freq (Element EQ Frequency).

Instellingen: –12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt.

Instellingen: 139,7Hz–12,9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Door het signaalniveau van de frequentie die is ingesteld in EQ Freq (Element EQ Frequency) te versterken of te verzwakken, kunt u verschillende frequentieresponscurves creëren.

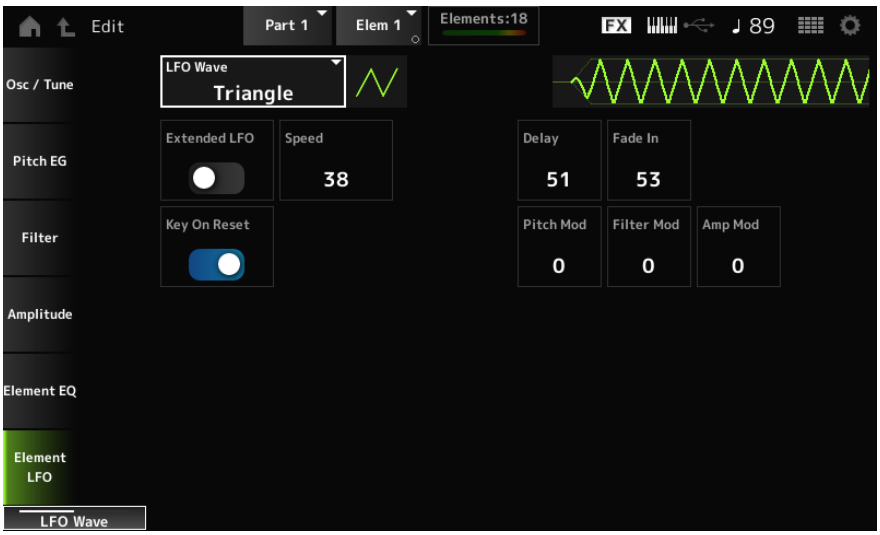
Instellingen: 0.7–10.3

Element LFO

Op het scherm Element LFO kunt u de LFO (oscillator voor lage frequenties) voor het element instellen.
De LFO (oscillator voor lage frequenties) voor het element genereert signalen in de lage band en u kunt deze gebruiken voor modulatie (cyclische variatie) van de toonhoogte, het filter en de amplitude.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Element-selectie → Element LFO

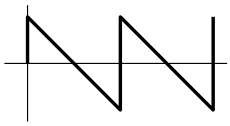


LFO Wave

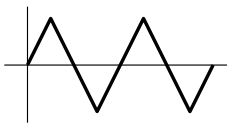
Selecteert een LFO Wave. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

Instellingen: Saw, Triangle, Square

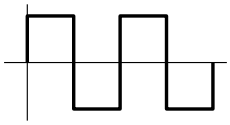
Saw (zaagtandgolf)



Triangle (driehoekgolf)



Square (blokgolf)



Extended LFO

Schakelt tussen de oude set Speed (LFO Speed)-instellingen (Off: 0–63) en een nieuwe set instellingen met een hogere resolutie (On: 0–415) voor snelheid (LFO-snelheid).
Om de compatibiliteit van data die met de oude instellingen zijn gemaakt te behouden, stelt u deze parameter in op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in. Hoe hoger de waarde van deze parameter, hoe hoger de snelheid wordt.

Instellingen: 0–63 (Extended LFO ingesteld op Off), 0–415 (Extended LFO ingesteld op On)

Delay (LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0–127

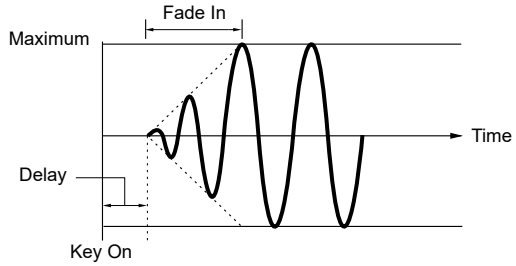
Fade In (LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay (LFO Delay Time) is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

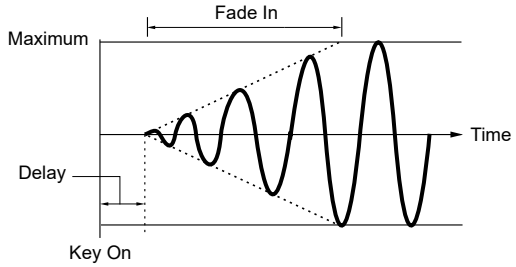
Instellingen: 0–127

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is



Key On Reset (LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On

Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Deze parameter creëert een vibrato-effect (cyclische veranderingen in de toonhoogte) door gebruik te maken van LFO-golven.

Het instellen van de parameter op hogere waarden resulteert in een grotere verandering in het volume.

Instellingen: 0–127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Deze parameter creëert een wah-effect (cyclische veranderingen in de filterafsnijfrequentie) door gebruik te maken van LFO-golven.

Hogere waarden resulteren in een groter bereik voor veranderingen in de afsnijfrequentie.

Instellingen: 0–127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Deze parameter creëert een tremolo-effect (cyclische veranderingen in het volume) door gebruik te maken van LFO-golven.

Het instellen van de parameter op hogere waarden resulteert in een grotere verandering in het volume.

Instellingen: 0–127

Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit -schermen

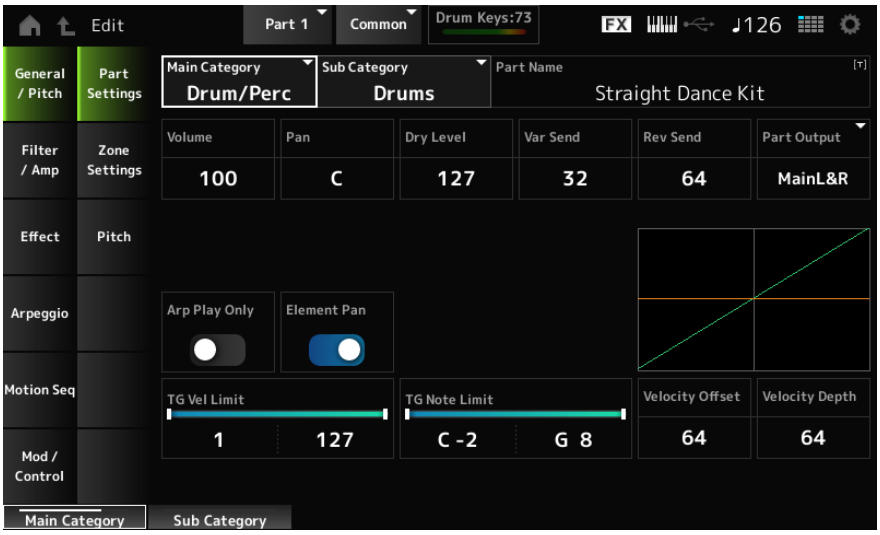
De drumpartij (AWM2) bestaat uit 73 drumtoetsen.
Drum Part Edit (AWM2) bevat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Key Edit (voor het instellen van parameters voor afzonderlijke drumtoetsen).

General/Pitch

Part Settings

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)

Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde partij in.

Instellingen: Zie de Data List

Part Name

U kunt de partij die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.

Volume

Stelt het volume van de geselecteerde partij in.

Instellingen: 0–127

Pan

Past de panpositie (in het stereoveld) van de geselecteerde partij aan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Dry Level

Stelt het droge niveau van de geselecteerde partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R of Drum.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation Send)

Stelt de variation-zend van de geselecteerde partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R of Drum.

Instellingen: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Stelt de Reverb Send (Naar reverb zenden) van de geselecteerde partij in.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R of Drum.

Instellingen: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.
Drum: u kunt de uitvoer voor elke drumtoets instellen.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stelt de partij in die alleen met het arpeggio moet worden gespeeld.

Elke partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die door het arpeggio worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Zet de Pan aan of uit via Key Edit.

Wanneer de pan is ingesteld op Off, wordt de pan in Key Edit ingesteld op C (midden).

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de partij.

Instellingen: 1–127

Note Limit

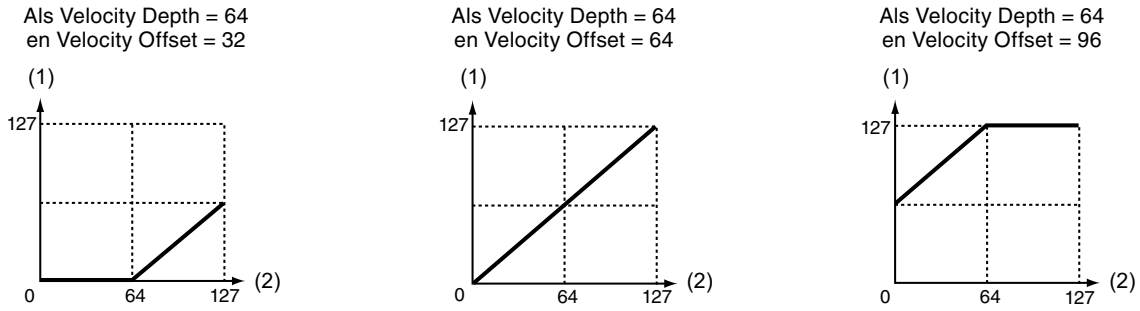
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de partij.

Instellingen: C–2–G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheidswaarde die naar de interne toongenerator wordt verzonden.

Instellingen: 0–127

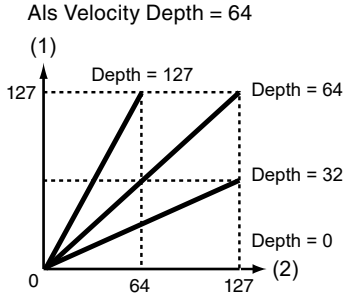


(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Stelt in hoe het niveau van de aanslagsnelheidswaarde (die naar de interne toongenerator wordt verzonden) op de snelheid of de sterkte van de toetsaanslag reageert.

Instellingen: 0–127



(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Zone Settings

Hetzelfde als General/Pitch → Zone Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Pitch

Op het scherm Pitch kunt u de toonhoogte voor de partij instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → Pitch



Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: –48–+0–+48

Detune

Past de toonhoogte van de geselecteerde partij aan in stappen van 0,1 Hz.

Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.

Instellingen: –12,8 Hz–+0,0 Hz–+12,7 Hz

Pitch Control Group

Partijen die aan dezelfde groep zijn toegewezen, krijgen dezelfde toonhoogte.

Portamento, Mono/Poly en Micro Tuning zijn echter niet beschikbaar voor de drumpartij.

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen.

Instellingen: –48–+0–+24

Filter/Amp

Filter

Hetzelfde als Filter/Amp → Filter op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Amp EG

Hetzelfde als Filter/Amp → Amp EG op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

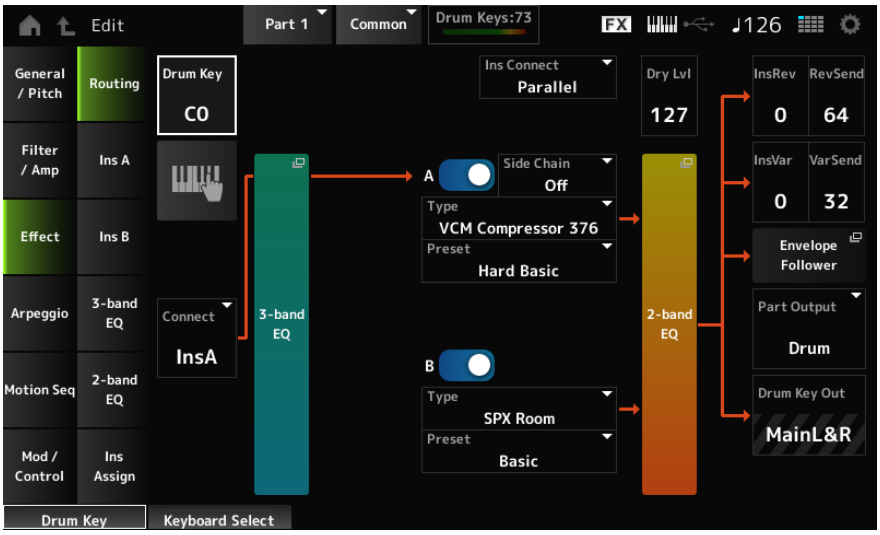
Effect

Routing

Op het scherm Routing kunt u de effectroutering voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Effect → Routing



Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via Effect → Routing op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit ; de parameters die zijn toegevoegd aan Drum Part Edit (AWM2) worden echter hieronder weergegeven.

Drum Key (Drum Key Select)

Toont de naam van de geselecteerde drumtoets.

Instellingen: C0–C6

Keyboard Select

Zet de toetsenbordselectie-instelling aan of uit.

Als deze parameter is ingesteld op On, kunt u de gewenste drumtoets voor bewerking selecteren door op een toets op het toetsenbord te drukken.

Instellingen: Off, On

Connect (Drum Key Connection Switch)

Stelt de toets die moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A (InsA) of invoegeffect B (InsB), of omzeilt het invoegeffect (Thru).

Instellingen: Thru, InsA, InsB

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)
InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect.

Deze instelling wordt toegepast op de gehele drumpartij (alle drumtoetsen).

Deze parameter is alleen beschikbaar als Connect (Drum Key Connection Switch) is ingesteld op InsA of InsB en Part Output (Part Output Select) is ingesteld op MainL&R of Drum.

Instellingen: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden via invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect.

Deze parameter kan voor elke drumtoets worden ingesteld.

Deze parameter is niet beschikbaar als Connect (Drum Key Connection Switch) is ingesteld op Thru, Part Output (Part Output Select) en is ingesteld op MainL&R of wanneer Part Output is ingesteld op Drum en Drum Key Out is ingesteld op MainL&R.

Instellingen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Hiermee wordt de uitgangsbestemming voor elke drumtoets ingesteld.

Deze parameter wordt alleen weergegeven als Part Output (Part Output Select) is ingesteld op Drum.

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING

- Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.
  - AsgnL&R
  - USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
  - USB mono: USB9 – USB30
  - AsgnL
  - AsgnR
- Connect (Drum Key Connection Switch) is ingesteld op InsA/InsB en deze parameter is vast ingesteld op MainL&R.

Ins A, Ins B

In de schermen Ins A en Ins B kunt u de invoegeffecten instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Ins B

Hetzelfde als het Audio In → Ins A, Ins B op het scherm Common Edit.

3-band EQ

Hetzelfde als Effect → 3-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Hetzelfde als Effect → 2-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Hetzelfde als Effect → Ins Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Hetzelfde als Arpeggio → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Hetzelfde als Arpeggio → Individual op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via Arpeggio → Advanced op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit; de onderstaande parameter is echter toegevoegd.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Als deze parameter is ingesteld op On, wordt bij het afspelen van arpeggio C1 gebruikt voor de basdrum en D1 voor de snaredrum.

Bij de meeste drumkits is de basdrum toegewezen aan C1 en de snaredrum toegewezen aan D1, maar sommige drumkits kunnen andere noten toewijzen. Afhankelijk van de combinatie van het gekozen drumstel en arpeggiotype kan het daarom onnatuurlijk klinken. Als u deze parameter inschakelt, wordt dit onnatuurlijke geluid mogelijk verholpen.

Instellingen: Off, On

Motion Seq

Common

Hetzelfde als Motion Seq → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Hetzelfde als Motion Seq → Lane op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

Afgezien van de Destination-instelling, is dit hetzelfde als Mod/Control → Control Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.
Voor de lijst met Destination-instellingen raadpleegt u de Control List in de Data List.

Tx/Rx Switch

Hetzelfde als Mod/Control → Tx/Rx Switch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Hetzelfde als Mod/Control → Control Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Drum Part Edit (AWM2) Key Edit-scherm

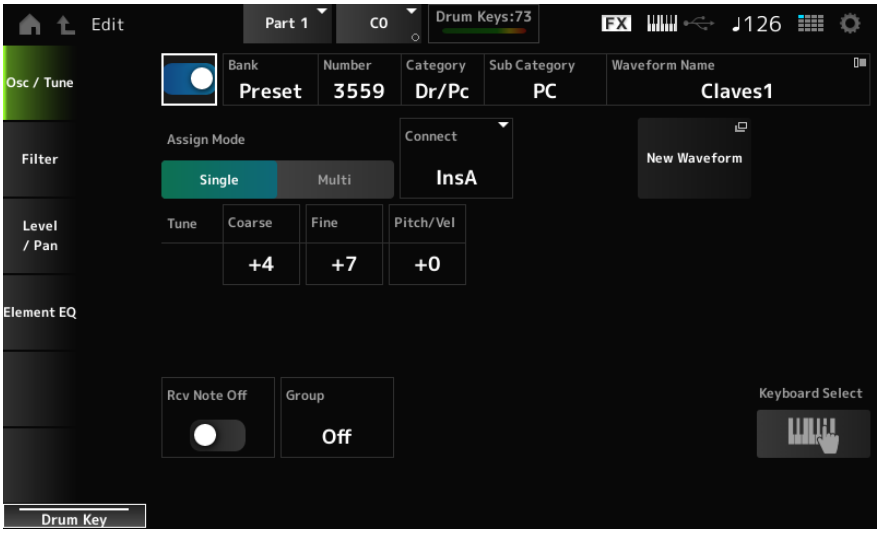
De drumpartij (AWM2) bestaat uit 73 drumtoetsen.
Drum Part Edit (AWM2) bevat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Key Edit (voor het instellen van parameters voor afzonderlijke drumtoetsen).

Osc/Tune

Op het scherm Osc/Tune kunt u de oscillator voor elke toets binnen de drumpartij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Key-selectie → Osc/Tune



Drum Key Switch

Stelt de geselecteerde drumtoets in die moet worden gebruikt.
Instellingen: Off, On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

Toont de naam van de golfvorm die voor de drumtoets is geselecteerd.
Bank geeft aan welk type golfvorm (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.
Instellingen: Zie de Data List

Assign Mode (Key Assign Mode)

Stelt in hoe geluid wordt geproduceerd wanneer de interne toongenerator twee keer achter elkaar een noot-aan-bericht met hetzelfde geluid ontvangt. De Multi-instelling zorgt ervoor dat roffels natuurlijk klinken, aangezien vooral crashcimbalen of andere percussie-instrumenten een lange wegsterftijd hebben.

Instellingen: Single, Multi

Single: stopt de eerste noot en speelt dezelfde noot vervolgens opnieuw.
Multi: speelt de tweede noot over de eerste noot heen.

Connect (Drum Key Connection)

Stelt de toets die moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A (InsA) of invoegeffect B (InsB), of omzeilt het invoegeffect (Thru).

Deze parameter is hetzelfde als Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) op het scherm Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Instellingen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Laadt een audiobestand dat als golfvorm op het USB-flashstation is opgeslagen.

Edit Waveform verschijnt wanneer een golfvorm wordt geladen.

Edit Waveform

Het scherm Waveform Edit wordt geopend.

Coarse (Coarse Tune)

Verschuift de toonhoogte van de golfvorm die aan de drumtoets is toegewezen.

Instellingen: –48–+0–+48

Fine (Fine Tune)

Past de toonhoogte van de golfvorm die aan de drumtoets is toegewezen nauwkeurig aan.

Instellingen: –64–+0–+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogteverandering reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –64–+0–63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.
0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Stelt de drumtoets in om MIDI-noot-uit-berichten te ontvangen. Zet deze op On voor percussie-instrumentgeluiden, als u wilt dat deze voortduren zonder wegsterven.

Instellingen: Off, On

Aan: het geluid stopt wanneer u de toets loslaat.
Uit: het geluid sterft weg nadat u de toets loslaat.

Group (Alternate Group)

Deze instelling helpt u te voorkomen dat onjuiste of onnatuurlijke combinaties van drumtoetsen samen worden gespeeld. U kunt bijvoorbeeld open en gesloten hi-hats aan dezelfde groep toewijzen, zodat u kunt voorkomen dat ze samen worden bespeeld.

Voor drumtoetsen die op natuurlijke wijze met elke combinatie kunnen worden bespeeld, stelt u deze parameter in op Off.

Instellingen: Off, 1–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden via invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect. Deze parameter kan voor elke drumtoets worden ingesteld.

Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instellingen voor Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) en Drum Key Out (Drum Key Output Select).

Instellingen: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Hiermee wordt de uitgangsbestemming voor de drumtoets ingesteld.

Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instellingen voor Connect (Drum Key Connection Switch) en Part Output (Part Output Select).

Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB Mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING

Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Keyboard Select

Zet de toetsenbordselectie-instelling aan of uit.

Als deze parameter is ingesteld op On, kunt u de gewenste drumtoets voor bewerking selecteren door op een toets op het toetsenbord te drukken.

Instellingen: Off, On

Filter

Stelt het filter voor de drumpartij in. U kunt de toonkwaliteit wijzigen door op elke drumtoets een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter te gebruiken.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Key-selectie → Filter



Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Stelt de afsnijfrequentie in voor het laagdoorlaatfilter.

Instellingen: 0–1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Stelt de aanslaggevoeligheid van de afsnijfrequentie in van het laagdoorlaatfilter.

Voor positieve waarden van deze parameter geldt: hoe sterker (hogere aanslagsnelheid) u de toets speelt, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.

Voor negatieve waarden van deze parameter geldt: hoe sterker u de toets speelt, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.

Instellingen: –64–+0–+63

Resonance (LPF Resonance)

Stelt het niveau in van het resonantie-effect op het laagdoorlaatfilter.

Instellingen: 0–127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: 0–1023

Level/Pan

Stelt het niveau en de pan (positie in het stereoveld) in voor elke drumtoets.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Key-selectie → Level/Pan



Attack Time (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het volume de waarde bereikt die is ingesteld bij Level (Drum Key Level).

Instellingen: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het Level (Drum Key Level) tot het Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die het volume nodig heeft om weg te sterven nadat het volume is bereikt dat is ingesteld in Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–126, Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Stelt de volgende volumewaarde in die moet veranderen vanaf het Level (Drum Key Level).

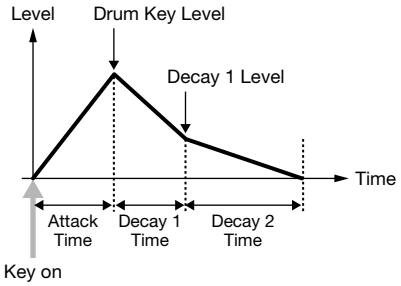
Instellingen: 0–127

Level (Drum Key Level)

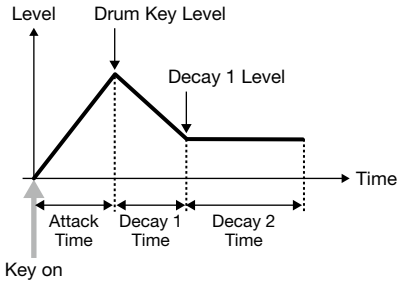
Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets ingesteld. Met deze parameter kunt u de niveaubalans tussen de drumtoetsen aanpassen.

Instellingen: 0–127

Als Decay2 Time = 0–126



Als Decay2 Time = hold



Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het niveau (volume) reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –64– +0–+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslagsnelheidsinstelling.
Negatieve waarde: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.

Pan

Stelt de pan (locatie in het geluidsveld) van de drumtoets in. U kunt de positie in het stereoveld voor de drumpartij (drumkit) aanpassen.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.

De waarde die is ingesteld in Pan is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.

De waarde die is ingesteld in Pan is de middenpositie in het stereoveld.

Instellingen: 0–127

Element EQ

Hetzelfde als Element EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Element Edit.

Part Edit (FM-X) Part Common Edit -schermen

De normale partij (FM-X) bestaat uit maximaal acht operators.
Part Edit (FM-X) bevat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Operator Edit (voor het instellen van parameters voor individuele operators).

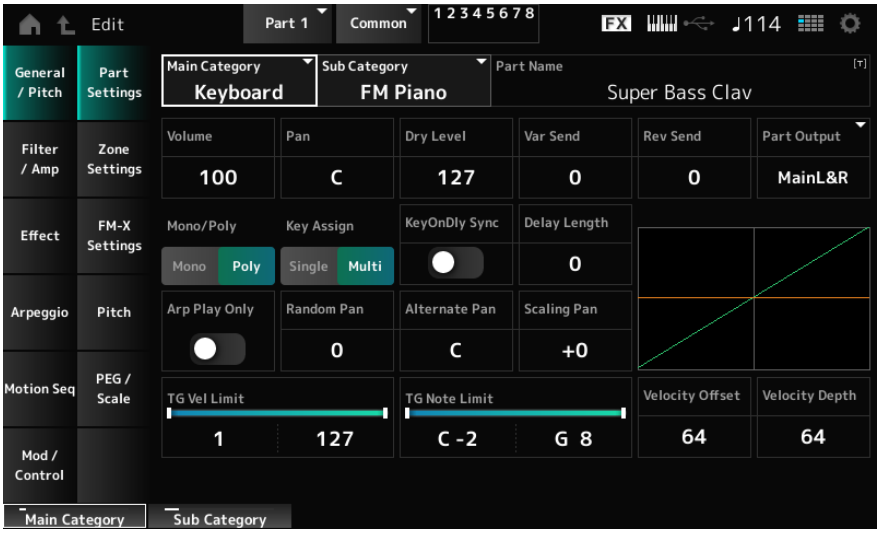
General/Pitch

Part Settings

Op het scherm Part Settings kunt u algemene parameters (zoals partijnamen en toongeneratie) voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → Part Settings



Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via General/Pitch → Part Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit; de onderstaande parameter is echter toegevoegd.

Random Pan (Random Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.
De waarde die is ingesteld in Pan is de middenpositie in het stereoveld.
Instellingen: 0–127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.
De waarde die is ingesteld in Pan is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.
Instellingen: L63–C (midden)–R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Stelt in hoe de positie van de toets die u indrukt de positie van de pan-instelling beïnvloedt. Nootnummer C3 is het referentiepunt voor het pannen en de positie op dit moment is de waarde die is ingesteld in Pan.
Door deze parameter op een positieve waarde in te stellen, wordt Pan naar links ingesteld voor lagere toetsen, en naar rechts voor hogere toetsen.
Als deze parameter is ingesteld op de waarde 0, zijn er geen wijzigingen in de pan-instelling. Als de parameter op een negatieve waarde is ingesteld, wordt de pan naar links ingesteld voor lagere toetsen, en naar rechts voor hogere toetsen.
Instellingen: –64–+0–+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

Stelt de timing in van de Key On Delay zodat deze synchroniseert met het tempo.

Instellingen: Off, On

Delay Length (Key On Delay Time Length)

Stelt de vertragingstijd in vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt tot het moment dat er geluid wordt geproduceerd.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer KeyOnDly Sync is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) is ingesteld op On. U kunt de timing voor Key On Delay instellen met behulp van nootwaarden.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Zone Settings

Hetzelfde als General/Pitch → Zone Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

FM-X Settings

Op het scherm FM-X Settings kunt u de parameters voor FM Color instellen als handig bewerkingshulpmiddel voor de FM-X-geluiden en het algoritme (of hoe de operators zijn gerangschikt).

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → General/Pitch → FM-X Settings



FM Attack

Regelt de aanslagtijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: –99–+0–+99

FM Decay

Regelt de wegsterftijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: –99–+0–+99

FM Sustain

Regelt het sustainniveau van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: –99–+0–+99

FM Release

Regelt de releasetijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: –99–+0–+99

Algorithm (Algorithm Number)

Verandert het algoritme.

Instellingen: Zie de Data List

Feedback (Feedback Level)

Feedback zorgt ervoor dat de operator zichzelf moduleert door een deel van de uitgangssignalen terug te sturen. Hier kunt u met deze parameter de mate van een dergelijke modulatie instellen.

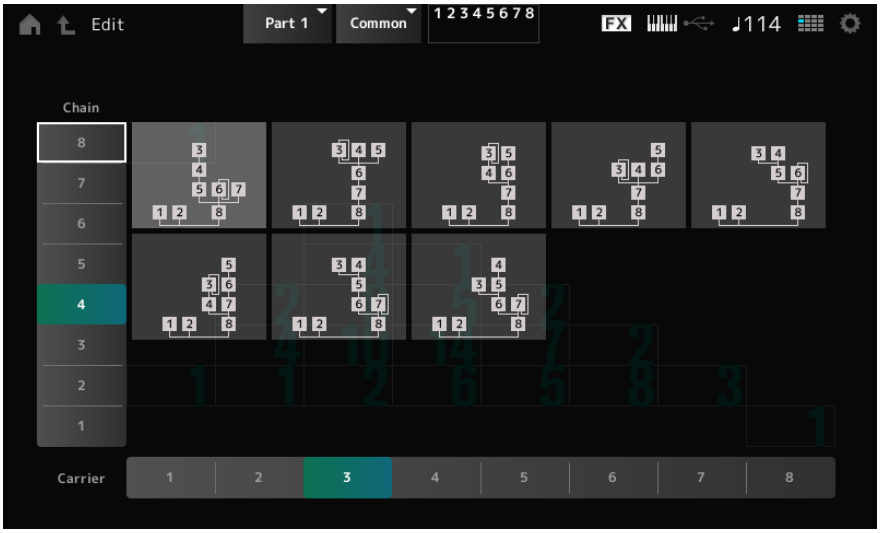
Instellingen: 0–7

FM Depth
Verandert de diepte van de frequentiemodulatie.
Instellingen: –99–+0–+99

FM Harmonics
Verandert de frequentie van de harmonische boventonen van FM-synthese.
Instellingen: –99–+0–+99

FM Textuur
Verandert de textuur van FM-synthese.
Instellingen: –99–+0–+99

Algorithm Search
Hiermee opent u het scherm Algorithm Search.



- **Chain**
  Filtert de beschikbare algoritmen op basis van de maximale lengte van de in serie geschakelde operators.
- **Carrier**
  Filtert de beschikbare algoritmen op basis van het aantal draaggolven.

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid. Deze parameter wordt gespecificeerd als een offsetwaarde voor de afsnijfrequentie voor het filter.
Instellingen: –64–+0–+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)
Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen. Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie.
Instellingen: –64–+0–+63

Filter Offset FEG Depth
Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.
Instellingen: –64–+0–+63

Filter Type
Het scherm Filter Type wordt geopend.

Filter EG
Het scherm Filter EG wordt geopend.

Pitch

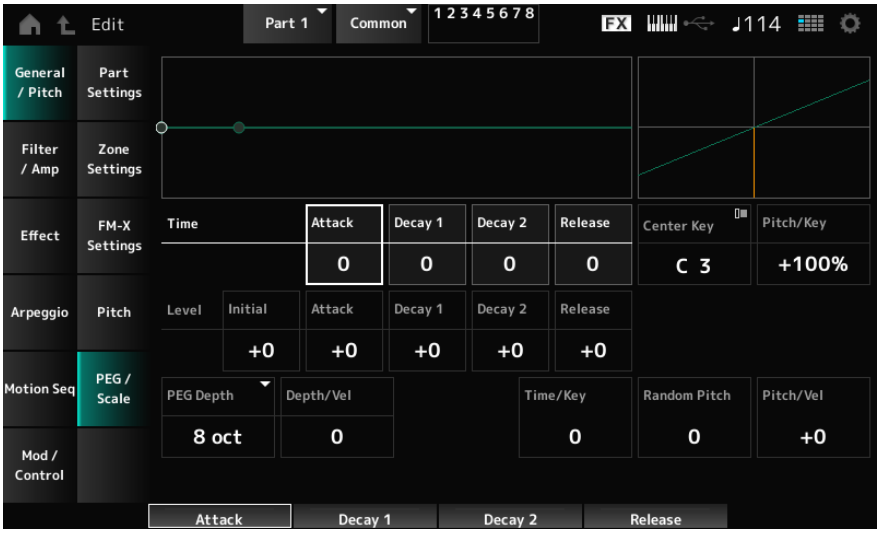
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via General/Pitch → Pitch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit, behalve dat Legato Slope (Portamento Legato Slope) is uitgeschakeld.

PEG/Scale

Op het scherm PEG/Scale kunt u de Pitch Envelope Generator en schaal voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⛓] → General/Pitch → PEG/Scale



Attack Time (PEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de toonhoogte de waarde bereikt die is ingesteld bij Attack Level (PEG Attack Level).

Instellingen: 0–99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de Attack Level (PEG Attack Level) tot de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) tot de Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Instellingen: 0–99

Release Time (PEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u de toets hebt losgelaten totdat de Release Level (PEG Release Level) wordt bereikt.

Instellingen: 0–99

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Stelt de referentietoets in voor Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Instellingen: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Stelt het verschil in toonhoogte in tussen twee naast elkaar liggende toetsen. De noot die is ingesteld in Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) wordt als de referentie gebruikt.

Instellingen: –200%–+0%–+200%

+100% (standaard): het toonhoogteverschil tussen de twee toetsen naast elkaar wordt ingesteld op een halve toon.
0%: er is geen toonhoogteverschil tussen de twee toetsen en alle toetsen worden gespeeld op de toonhoogte die is ingesteld in Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)
Negatieve waarde: stelt een tegengestelde toonhoogterespons in, zodat lagere noten resulteren in een hogere toonhoogte, en hogere noten resulteren in een lagere toonhoogte.

Initial Level (PEG Initial Level)

Stelt de toonhoogte in voor het moment dat u de toets indrukt.

Instellingen: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Stelt in dat de toonhoogte verandert van Initial Level (PEG Initial Level) nadat u een toets hebt ingedrukt.

Instellingen: –50–+0–+50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de Attack Level (PEG Attack Level).

Instellingen: –50–+0–+50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Instellingen: –50–+0–+50

Release Level (PEG Release Level)

Stelt de uiteindelijke toonhoogte in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: –50–+0–+50

PEG Depth

Stelt de hoeveelheid toonhoogteverandering in die door de PEG wordt geregeld.

Instellingen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

OPMERKING

Als deze parameter is ingesteld op 8 oct, kunt u de kleinste waarde voor het EG-niveau van de toonhoogte specificeren om een toonhoogteverandering van -4 octaven te creëren door de toonhoogtewaarde 0 naar de interne toongenerator te sturen, en door de grootste waarde te specificeren om een toonhoogteverandering van +4 octaven te creëren.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de tijd van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: 0–7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe de snelheid van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de toetspositie.
Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): De snelheidsverandering in PEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets die is vastgezet op C3.

Instellingen: 0–7

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer de verandering in de PEG wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller de verandering in de PEG wordt.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de toetspositie.

Random Pitch (Random Pitch Depth)

Verandert de toonhoogte van het element willekeurig telkens wanneer de toets wordt ingedrukt.

Instellingen: 0–127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogte reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –64–+0–+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.
0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

Filter/Amp

Filter Type

Hetzelfde als Filter → Type op het scherm Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter EG

Hetzelfde als Filter → Filter EG op het scherm Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter Scale

Hetzelfde als Filter → Scale op het scherm Part Edit (AWM2) Element Edit.

Amp EG

Hetzelfde als Filter/Amp → Amp EG op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Effect

Routing

Het hier getoonde scherm is bijna hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via Effect → Routing op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit, met de hieronder genoemde uitzonderingen.

- Geen uitvoerinstelling voor elk Element
- Kan Parallel niet selecteren voor Ins Connect

Ins A, Ins B

Hetzelfde als het Audio In → Ins A, Ins B op het scherm Common Edit.

3-band EQ

Hetzelfde als Effect → 3-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Hetzelfde als Effect → 2-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Hetzelfde als Effect → Ins Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Hetzelfde als Arpeggio → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Hetzelfde als Arpeggio → Individual op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Hetzelfde als Arpeggio → Advanced op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Motion Seq

Common

Hetzelfde als Motion Seq → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

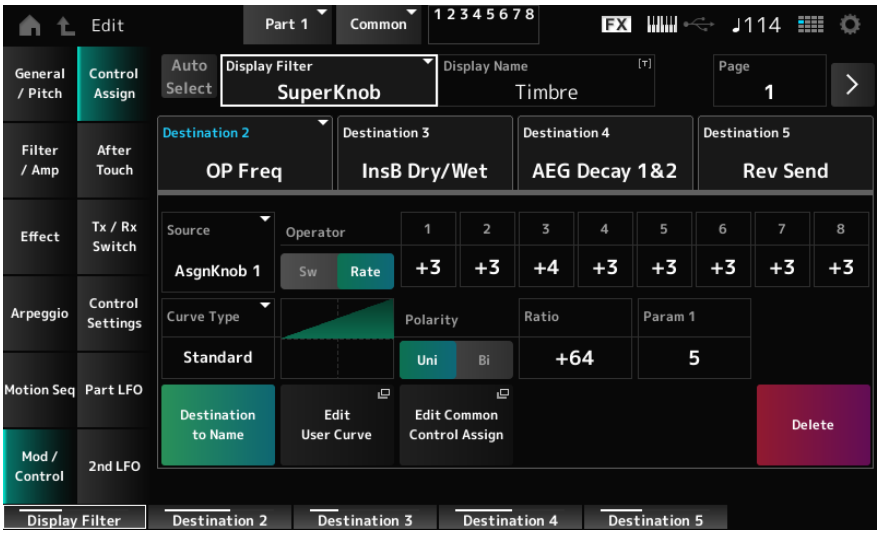
Hetzelfde als Motion Seq → Lane op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Control Assign



Afgezien van de Destination-instelling, is dit hetzelfde als Mod/Control → Control Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Voor een lijst met instellingen raadpleegt u de Data List.

Gebruik de onderstaande parameters in plaats van ElementSw en andere.

Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

U kunt de regelaarinstelling voor elke operator in- of uitschakelen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde Destination gerelateerd is aan operators.

Instellingen: Off, On

Sw/Rate

Schakelt de weergave tussen Operator Sw en Operator Rate.

Deze parameter is alleen beschikbaar als de Destination is ingesteld op OP Freq of OP AEG Offset.

Instellingen: Off, On

Operator Rate 1–8

Stelt de gevoeligheid in van de regelaar die is geselecteerd voor de Destination.

Deze parameter is alleen beschikbaar als de Destination is ingesteld op OP Freq of OP AEG Offset.

Instellingen: –7–+0–+7

After Touch

Afgezien van de Destination-instelling, is dit hetzelfde als Mod/Control → After Touch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Hetzelfde als Mod/Control → Tx/Rx Switch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

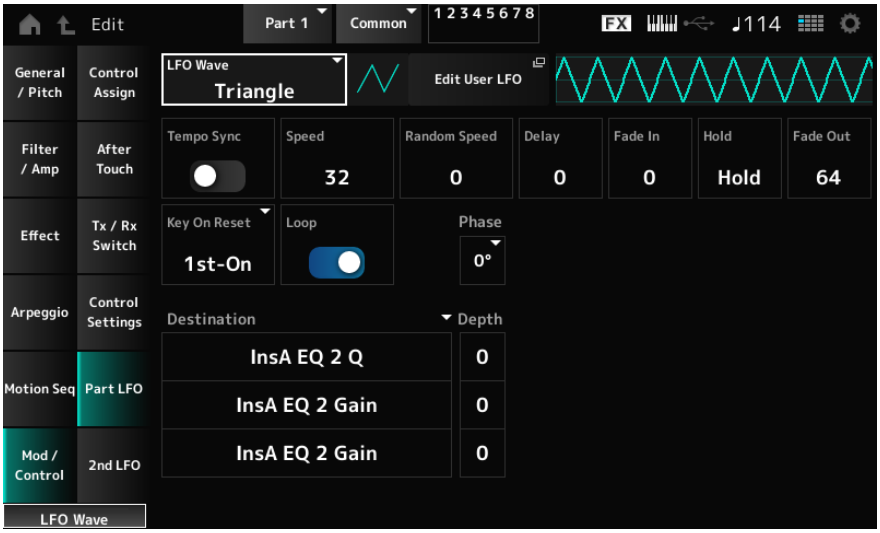
Hetzelfde als Mod/Control → Control Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

Op het scherm Part LFO kunt u de Part LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

Selecteert de LFO Wave en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

Instellingen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Het scherm User LFO Edit wordt geopend.

U kunt een LFO Wave van maximaal 16 stappen creëren.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)
Stelt de snelheid in van de LFO Wave-wijzigingen, zodat deze worden gesynchroniseerd met het afspelen van arpeggio's of songs.

Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

- **Wanneer ingesteld op Off**

Speed (LFO Speed)
Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Deze parameter is niet beschikbaar als Tempo Sync (LFO Tempo Sync) is ingesteld op On.

Instellingen: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)
Verandert de LFO Speed willekeurig.

Deze parameter is niet beschikbaar als Tempo Sync (LFO Tempo Sync) is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

- **Wanneer ingesteld op On**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)
Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in door muzieknootwaarden te gebruiken.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (tweeëndertig kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (vierenzestig kwartnoten per tel)

Delay (LFO Delay Time)
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.

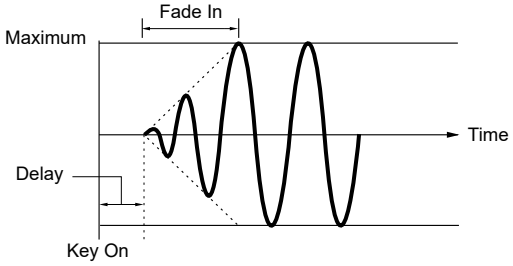
Instellingen: 0–127

Fade In (LFO Fade In Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay (LFO Delay Time) is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

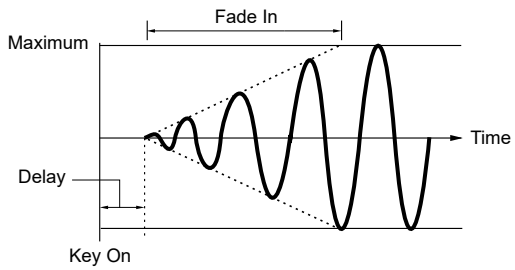
Instellingen: 0–127

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

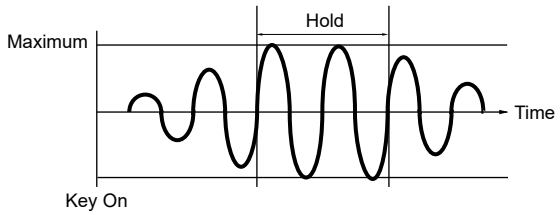


Hold (LFO Hold Time)

Stelt de tijd in voor het behouden van het LFO-effect nadat het maximale niveau is bereikt.

Instellingen: 0–126, Hold

Hold: geen fade-out

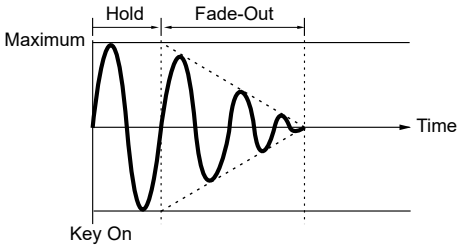


Fade Out (LFO Fade Out time)

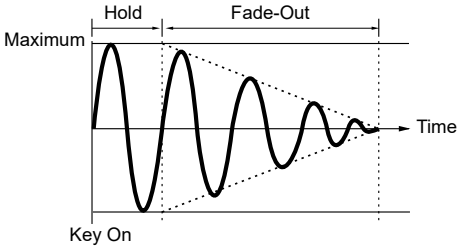
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat uitfaden nadat de aanhoudduur die is ingesteld in Hold (LFO Hold Time) is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect uitfadet.

Instellingen: 0–127

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is



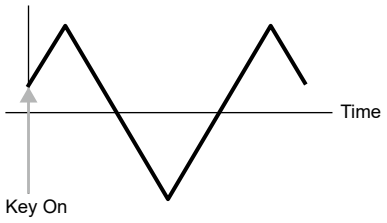
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, Each-on, 1st-on

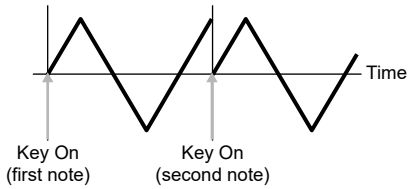
Wanneer ingesteld op Off

Zet de oscillatie van de LFO niet terug. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.



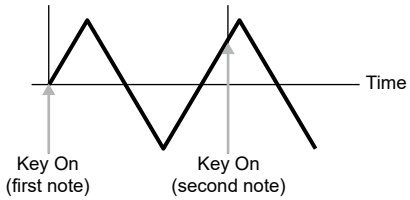
Wanneer ingesteld op Each-on

Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de Phase-parameter.



Wanneer ingesteld op 1st-on

Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de Phase-parameter.
Wanneer de tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.



Loop (LFO Loop Switch)

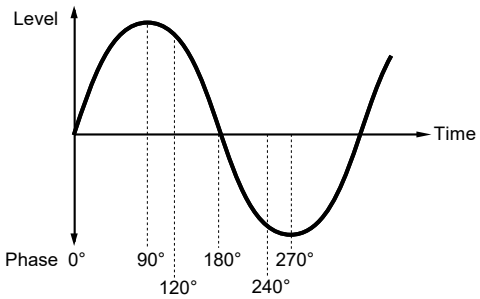
Stelt de LFO Wave in op afspelen in een lus (herhaald) of one-shot (eenmalig) afspelen.

Instellingen: Off, On

Phase (LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave wordt teruggezet.

Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Destination (LFO Destination)

Stelt de functie in die moet worden geregeld door de LFO Wave.

Instellingen: Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24 (afhankelijk van het invoegeffect)

Depth (LFO Depth)

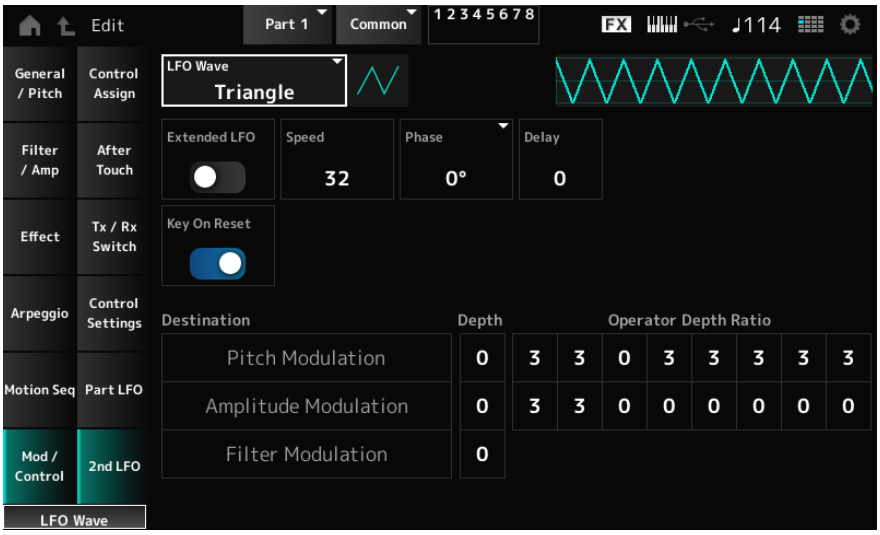
Stelt de diepte in van de LFO Wave-regelaar voor iedere Destination.

Instellingen: 0–127

2nd LFO

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Mod/Control → 2nd LFO



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Selecteert het 2nd LFO.

Instellingen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

OPMERKING

De Amplitude Modulation-fase wordt verschoven met Sine.

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Schakelt tussen de oude set Speed (2nd LFO Speed)-instellingen (Off: 0–99) en een nieuwe set instellingen met een hogere resolutie (On: 0–415) voor snelheid (LFO-snelheid).

Om de compatibiliteit van data die met de oude instellingen zijn gemaakt te behouden, stelt u deze parameter in op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (2nd LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave (2nd LFO Wave)-wijzigingen in.

Instellingen: 0–99 ((wanneer Extended LFO is ingesteld op Off), 0–415 ((wanneer Extended LFO is ingesteld op On)

Phase (2nd LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave (2nd LFO Wave) wordt teruggezet.

Instellingen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2nd LFO Delay Time)

Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het 2nd LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in Delay is verstreken.

Instellingen: 0–99

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de 2nd LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

Deze parameter creëert een vibrato-effect (cyclische veranderingen in de toonhoogte) door gebruik te maken van de LFO Wave (2nd LFO Wave) en laat u de diepte van de filtermodulatie door de LFO specificeren.

Instellingen: 0–99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)

Stelt de diepte van de modulatie in via LFO-signalen die zijn ingesteld in Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth).

Instellingen: 0–7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

Deze parameter creëert cyclische veranderingen in het volume door gebruik te maken van de LFO Wave (2nd LFO Wave) en laat u de diepte van de filtermodulatie door de LFO specificeren.

Instellingen: 0–99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)

Stelt de diepte van de modulatie in via LFO-signalen die zijn ingesteld in Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth).

Instellingen: 0–7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)

Deze parameter creëert cyclische veranderingen in de filterafsnijfrequentie door gebruik te maken van de LFO Wave (2nd LFO Wave) en laat u de diepte van de filtermodulatie door de LFO specificeren.

Instellingen: 0–99

Part Edit (FM-X) Operator Edit -schermen

De normale partij (FM-X) bestaat uit maximaal acht operators.
Part Edit(FM-X) bevat Part Common Edit (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en Operator Edit (voor het instellen van parameters voor individuele operators).

Form/Freq

Op het scherm Form/Freq kunt u de golfvorm en frequentie van de operator instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Operator-selectie → Form/Freq



Attack Time (PEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de toonhoogte de waarde bereikt die is ingesteld bij Attack Level (PEG Attack Level).
Instellingen: 0–99

Decay Time (PEG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert van de waarde die is ingesteld bij het Attack Level (PEG Attack Level) tot het moment dat de PEG verandert naar de waarde 0.
Instellingen: 0–99

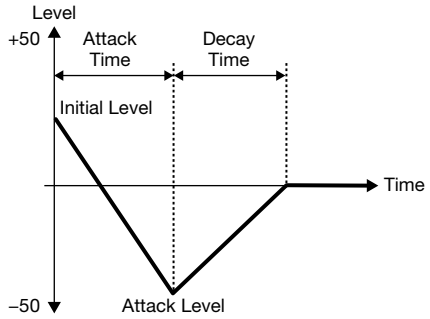
Initial Level (PEG Initial Level)

Stelt de toonhoogte in voor het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Stelt in dat de toonhoogte verandert van Initial Level (PEG Initial Level) nadat u een toets hebt ingedrukt.

Instellingen: –50–+0–+50



Spectral (Spectral Form)

Stelt de golfvorm in voor de geselecteerde operator.

Instellingen: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Sine: sinusgolf zonder harmonische boventonen
All 1: golf met harmonische boventonen in een breed Spectral bereik
All 2: golf met harmonische boventonen in een smal Spectral bereik
Odd 1: golf met oneven harmonischen in een breed Spectral bereik
Odd 2: golf met oneven harmonischen in een smal Spectral bereik
Res 1: golf met een piek op een bepaalde harmonische in een smal Spectral bereik
Res 2: golf met een piek op een bepaalde harmonische in een smal Spectral bereik

Skirt (Spectral Skirt)

Stelt de breedte van de overgangsband (skirt) in. Hoe kleiner de waarde, hoe smaller de skirt wordt om een bepaalde harmonische te versterken.

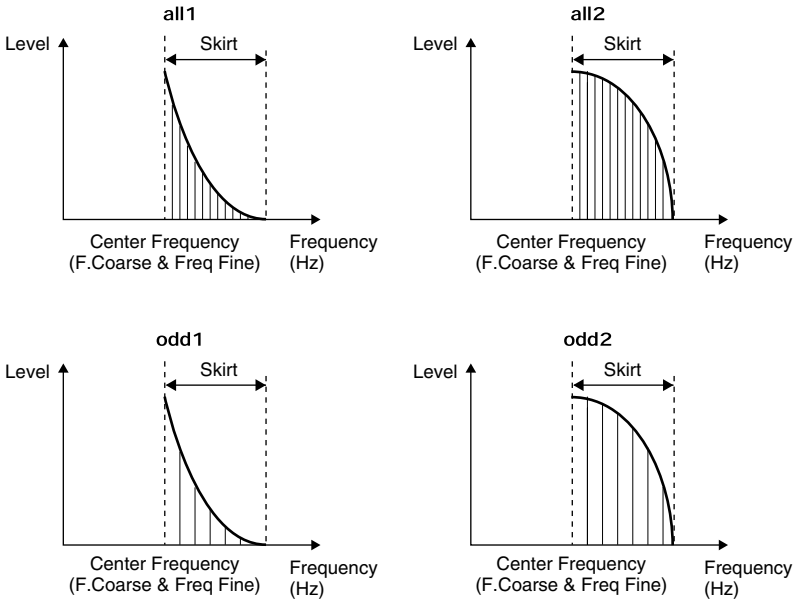
Deze parameter is niet beschikbaar als de Spectral (Spectral Form) is ingesteld op Sine.

Instellingen: 0–7

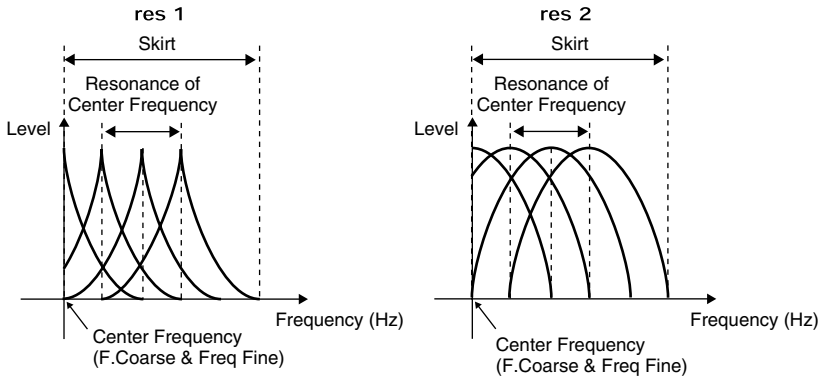
Resonance (Spectral Resonance)

Stelt de gevoeligheid van het resonantie-effect in Spectral in.
De middenfrequentie wordt verschoven naar harmonischen van hogere orde, zodat u het resonantie-effect kunt creëren of speciale kenmerken aan het geluid kunt toevoegen.
Deze parameter is alleen beschikbaar als Spectral (Spectral Form) is ingesteld op Res 1 of Res 2.
Instellingen: 0–99

Sine is een eenvoudige golfvorm die alleen de grondgolf bevat, zonder harmonischen, terwijl andere golfvormen harmonische boventonen bevatten. Als u Form dus op een andere golf dan Sine hebt ingesteld, zijn de parameters die verband houden met de harmonischen en de "piek"-waarden (formanten) beschikbaar.
Hieronder staan enkele specifieke parameters voor het besturen van elke golf, uitgelegd in Spectral.



U kunt het aantal harmonische boventonen vergroten door een grotere waarde voor Skirt in te stellen om het spectrumbereik uit te breiden.



Als u een grotere waarde voor Resonance instelt, verschuift de middenfrequentie naar harmonischen van hogere orde.
Resonance is ingesteld op 0: Verschuift naar de eerste harmonische.
Resonance is ingesteld op 99: Verschuift naar de 100e harmonische.

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Zet de oscillatie van de oscillator terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On

Off: Als u een toets bespeelt zonder de oscillator opnieuw in te stellen, start de signaalgolfvorm ongeacht de fase op dat moment.

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogte reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Deze parameter is alleen beschikbaar als Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) is ingesteld op Fixed.

Instellingen: –7–+0–+7

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.
0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte van de operator ingesteld.

Instellingen: Ratio, Fixed

Ratio: stelt de uitgangstoonhoogte in volgens de toonsoort.
Fixed: stelt de toonhoogte in op Coarse of Fine ongeacht de toonhoogte van de toets die wordt ingedrukt.

Coarse (Coarse Tune)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte aangepast van elke operator.

Instellingen: Wanneer Freq Mode is ingesteld op Ratio: 0–31, Wanneer Freq Mode is ingesteld op Fixed 0–21

Fine (Fine Tune)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte van elke operator nauwkeurig aangepast.

Instellingen: Wanneer Freq Mode is ingesteld op Ratio: 0–99, Wanneer Freq Mode is ingesteld op Fixed 0–127

Detune

Stelt de uitvoertoonhoogte van elke operator iets hoger of later in.

Als dezelfde waarde is ingesteld op Coarse (Coarse Tune) of Fine (Fine Tune) zal de operator met de instelling Detune kleine toonhoogteverschillen vertonen. Hierdoor kunt u een warmer geluid of choruseffect creëren.

Instellingen: –15–+0–+15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Stelt het verschil in toonhoogte in tussen twee naast elkaar liggende toetsen. Deze parameter is alleen beschikbaar als Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) is ingesteld op Fixed.

Instellingen: 0–99

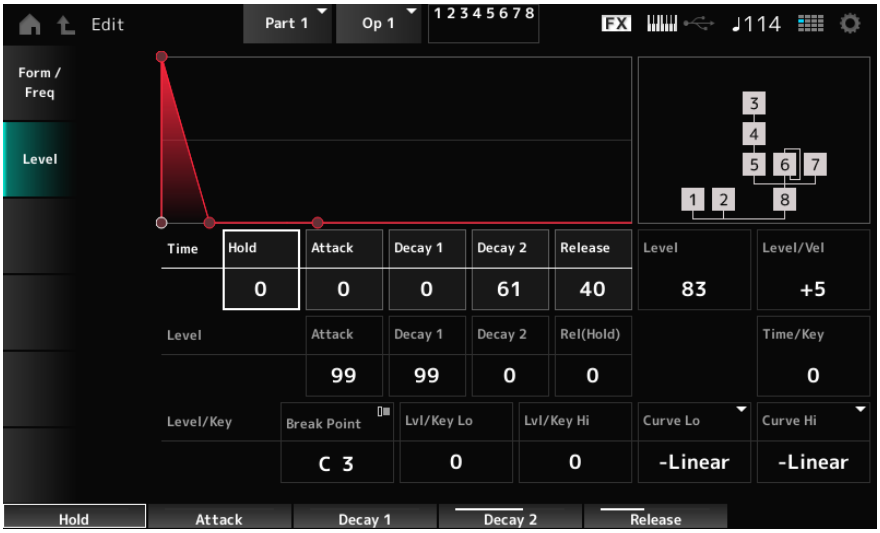
0: er is geen toonhoogteverschil tussen de twee aangrenzende toetsen en alle toetsen worden gespeeld op de toonhoogte die is ingesteld in Coarse of Fine
99: het toonhoogteverschil tussen twee aangrenzende toetsen wordt ingesteld op een halve toon.

Level

Op het scherm Level kunt u de algemene parameters voor de operator instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Operator-selectie → Level



Hold Time (AEG Hold Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de waarde het Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level) bereikt.

Instellingen: 0–99

Attack Time (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de waarde het Attack Level (AEG Attack Level) bereikt.

Instellingen: 0–99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het Attack Level (AEG Attack Level) tot het Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Instellingen: 0–99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) tot het Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Instellingen: 0–99

Release Time (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets hebt losgelaten tot het moment waarop de waarde het Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level) bereikt.

Instellingen: 0–99

Attack Level (AEG Attack Level)

Stelt de waarde in die moet worden gewijzigd na het indrukken van een toets.

Instellingen: 0–99

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Stelt de volgende waarde in die moet veranderen vanaf het Attack Level (AEG Attack Level).

Instellingen: 0–99

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

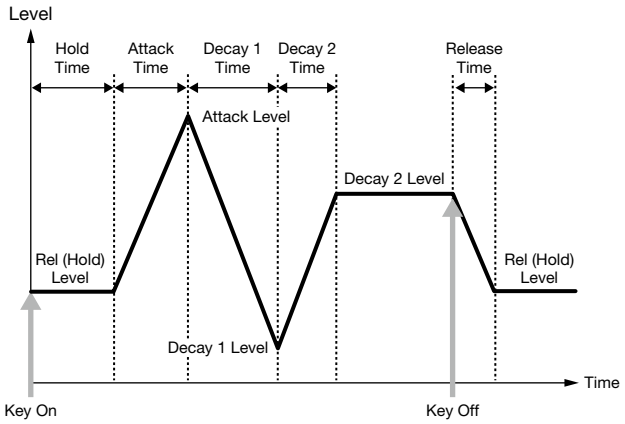
Stelt de waarde in die wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.

Instellingen: 0–99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Stelt de uiteindelijke waarde in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: 0–99



Level (Operator Level)

Stelt het uitgangsniveau voor de operator in.

Instellingen: 0–99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het niveau reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –7–+0–+7

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslagsnelheidsinstelling.
Negatieve waarde: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe de snelheid van de niveauverandering in AEG reageert op de toetspositie.

Instellingen: 0–7

Positieve waarde: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert.
0: Geen veranderingen in het AEG-volume, ongeacht de toetspositie.

Break Point (Level Scaling Break Point)

Stelt het nootnummer in voor het Break Point van de amplitudeschaling.

Instellingen: A–1–C8

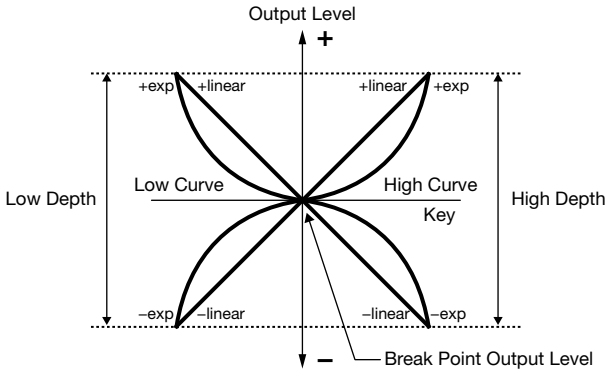
Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)
Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Stelt de steilheid van de veranderingscurve in.

Instellingen: 0–99

Curve Lo (Level Scaling Low Curve)
Curve Hi (Level Scaling High Curve)
Stelt de veranderingscurve in voor de amplitudeschaal.
Instellingen: –Linear, –Exp, +Exp, +Linear

Het toetsenbord wordt in twee gedeelten verdeeld bij het Break Point. Stel Curve Lo in voor de steilheid van de curve aan de linkerkant en Lvl/Key Lo voor de steilheid van de curve aan de rechterkant. Stel op dezelfde manier Curve Hi in om de curve voor de rechterkant te selecteren en Lvl/Key Hi voor de steilheid van de curve.



De toets op het Break Point is dezelfde als het uitgangsniveau dat is ingesteld in het Level (Operator Level).
Met de toetsen aan de linkerkant van het Break Point wordt het uitgangsniveau gecorrigeerd naar de curve die is ingesteld in Curve Lo en Lvl/Key Lo. Met de toetsen aan de rechterkant van het Break Point wordt het uitgangsniveau gecorrigeerd naar de curve die is ingesteld in Curve Hi en Lvl/Key Hi.
Het uitgangsniveau van Exp-curven verandert exponentieel, terwijl het uitgangsniveau van Linear-curven lineair verandert. In beide gevallen geldt dat hoe verder een toets van het Break Point ligt, hoe groter de verandering in uitgangsniveau.

Part Edit (AN-X) Part Common Edit -schermen

Het normale gedeelte (AN-X) bestaat uit drie oscillatoren en ruis.
De Part Edit (AN-X) bevat Part Common Edit voor het instellen van parameters voor de gehele partij, Oscillator Edit voor het instellen van parameters voor elke oscillator en Noise Edit voor het bewerken van ruis.

General/Pitch

Part Settings

Hetzelfde als General/Pitch → Part Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Zone Settings

Hetzelfde als General/Pitch → Zone Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

AN-X Settings

In het scherm AN-X Settings kunt u de parameters instellen die specifiek zijn voor de AN-X-soundengine.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → AN-X Settings



Unison

Creëert dikte door meerdere geluiden in lagen te plaatsen.
Instellingen: Off, 2, 4

Unison Detune

Stelt in hoe de toonhoogte van het gelaagde geluid moet worden verschoven.
Instellingen: 0–15

Unison Spread

Stelt in hoe de gelaagde geluiden in het stereoveld worden verspreid.
Instellingen: 0–15

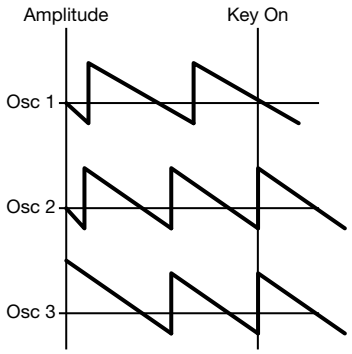
OSC Reset

Specificeert hoe de oscillator moet worden gereset.

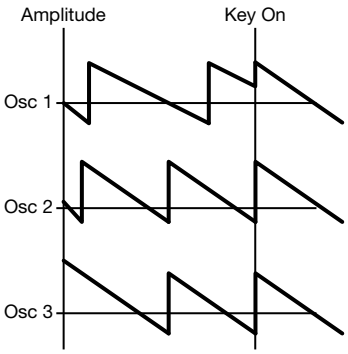
Instellingen: Off, Phase, Tune, Full

Off: wordt niet gereset.
Phase: de fase van OSC 1-3 wordt gereset bij het inschakelen.
Tune: maakt de toonhoogte van OSC 1-3 uniform.
Full: schakelt Phase en Tune tegelijkertijd in.

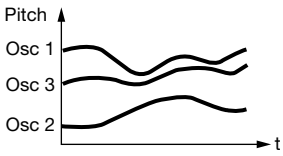
OSC Reset* = *Off* or *Tune



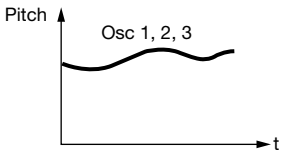
OSC Reset* = *Phase* or *Full



OSC Reset* = *Off* or *Phase



OSC Reset* = *Tune* or *Full



Voltage Drift

Geeft de toonhoogte van de oscillator en de variatie van Filter Cutoff op. Deze variaties worden ook beïnvloed door Ageing.

Instellingen: 0–127

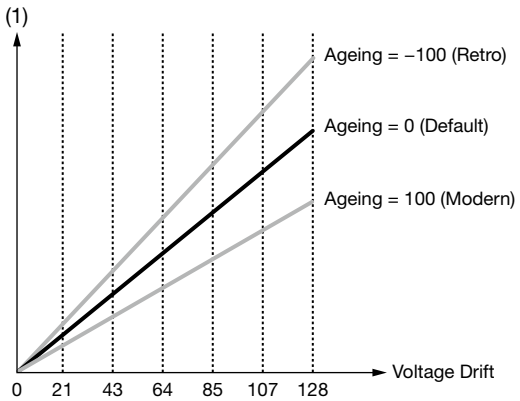
0: geen variatie
64: standaard
127: maximale variatie

Ageing

Past de frequentierespons aan, evenals OSC Pitch, Filter Cutoff en EG Time volgens de virtuele leeftijd van het instrumentmodel.

Instellingen: –100 (oud) – +100 (nieuw)

■ Voltage Drift en Ageing



(1) Variaties in Cutoff of Pitch

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid. Deze parameter wordt gespecificeerd als een offsetwaarde voor de afsnijfrequentie voor het filter.

Instellingen: –64–+0–+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen. Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie.

Instellingen: –64–+0–+63

Filter Offset FEG Depth

Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.

Instellingen: –64–+0–+63

Filter Type

Het scherm Filter Type wordt geopend.

Filter EG

Het scherm Filter EG wordt geopend.

AEG Offset Attack (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.

Stelt de offsetwaarde in op Attack (Amplitude EG Attack Time).

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Offset Decay (AEG Decay Time)

Stelt de tijd in die nodig is voordat het volume verandert nadat het het maximum heeft bereikt.

Stelt de offsetwaarde in op Decay (Amplitude EG Decay Time).

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)

Stelt het volume in dat behouden blijft na de wegsterftijd.

Stelt de offsetwaarde in op Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Instellingen: –64–+0–+63

AEG Offset Release (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.

Stelt de offsetwaarde in op Release (Amplitude EG Release Time).

Instellingen: –64–+0–+63

Amp EG

Het scherm Amp EG wordt geopend.

Pitch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via General/Pitch → Pitch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit, behalve dat Legato Slope (Portamento Legato Slope) is uitgeschakeld.

Pitch EG

In het scherm Pitch EG kunt u de Pitch Envelope Generator instellen.
U kunt het gebruiken om in te stellen hoe het geluid in de loop van de tijd verandert, vanaf het moment dat u op een toets op het toetsenbord drukt tot wanneer het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → General/Pitch → Pitch EG



Attack (Pitch EG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.
Instellingen: 0–255

Decay (Pitch EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het maximum tot het Sustain (Pitch EG Sustain Level).
Instellingen: 0–255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Hiermee stelt u het sustainniveau in.
Instellingen: 0–511

Release (Pitch EG Release Time)

Stelt de tijd in die de EG nodig heeft om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: 0–255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de snelheid de EG in de loop van de tijd verandert.
velocity meterHoe hoger de waarde, hoe sneller de EG in de loop van de tijd verandert als de toetsen met snelle aanslag worden bespeeld.
Instellingen: –255–+0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Stelt de maximale hoeveelheid toonhoogteverandering in voor de EG (in cents). Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.

Instellingen: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

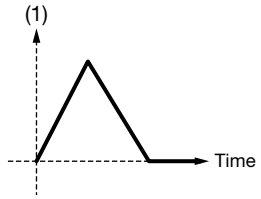
Stelt in hoe het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

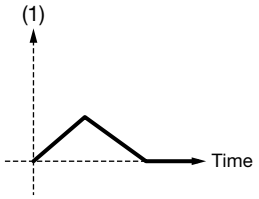
Positieve waarde: hogere snelheidswaarden vergroten het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik verkleinen.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hogere snelheidswaarden verkleinen het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik vergroten.

Als de waarde positief is

Hoge snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is groter)



Lage snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is kleiner)



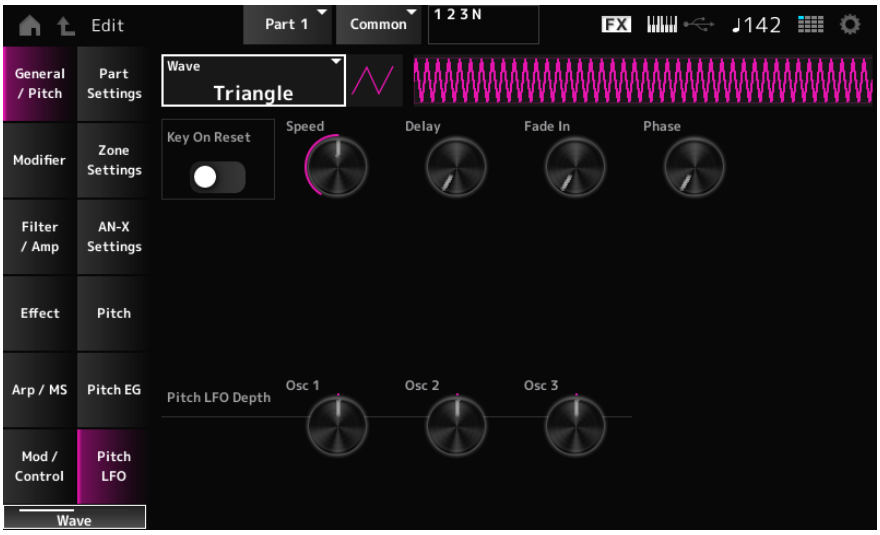
(1) Toonhoogtediepte

Pitch LFO

In het scherm Pitch LFO kunt u de Pitch LFO instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch LFO



Wave (Pitch LFO Wave)

Selecteert de LFO Wave en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

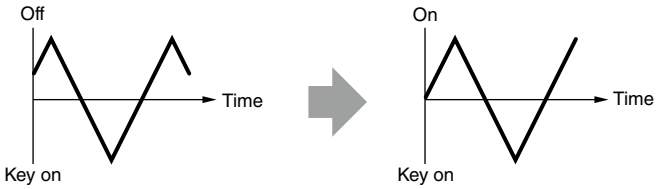
Instellingen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Zet de fase van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Pitch LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0–415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0–127

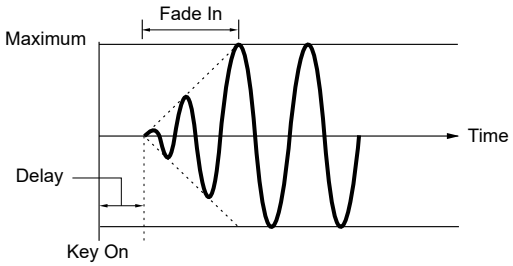
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

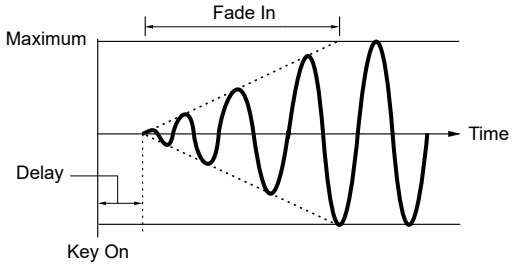
Instellingen: 0–214

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

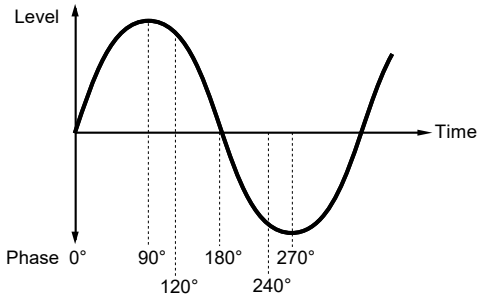


Phase (Pitch LFO Phase)

Stelt de fase in voor het resetten van de golfvorm wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase van de golf



Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

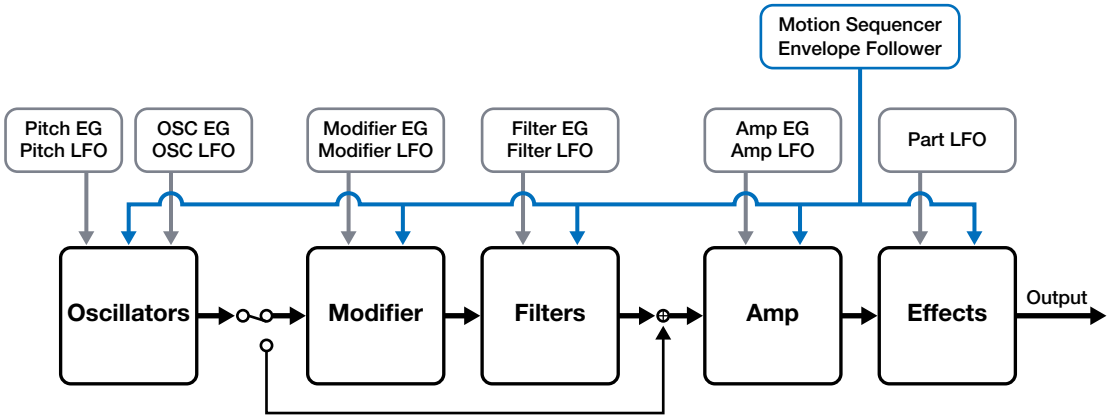
Stelt het dieptebereik in van toonhoogteverandering die door de LFO worden geregeld. Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.

Instellingen: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

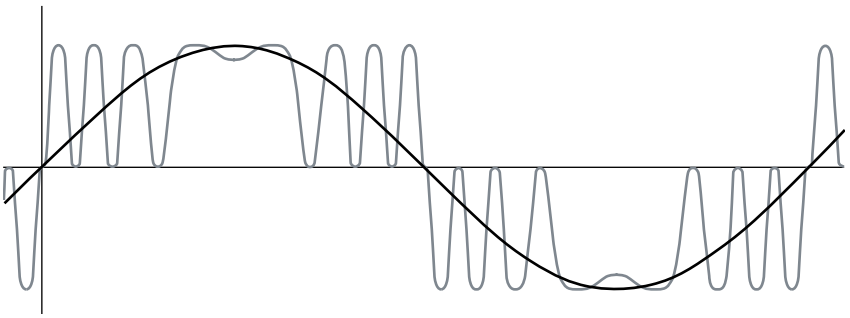
Modifier

Modifier is een functieblok om vervorming toe te voegen aan de signaaluitvoer van het OSC-blok en om boventonen toe te voegen aan het geluid.



Wave Folder

Wave Folder is een effect dat wordt gecreëerd door golfvormen te vouwen volgens de opgegeven waarde. Met dit effect kunt u vloeiende veranderingen creëren, van delicate vervorming tot akoestische vernietiging. Met de AN-X-geluidsengine kunt u dit effect op elke noot afzonderlijk gebruiken.
Er zijn verschillende regelaars beschikbaar, waaronder EG, LFO, aanslag en polyfone aftertouch, om dit effect in realtime te regelen.



Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Modifier → Wave Folder



Wave Folder (Modifier Wave Folder)
Geeft de mate van golfvormvouwing op.
Instellingen: 0–255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de Wave Folder reageert op de aanslag.
Instellingen: –255–+0–+255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)
Verandert de textuur van de Wave Folder.
Instellingen: 0–255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)
Verandert het Wave Folder-type.
Instellingen: Soft, Hard

Modifier EG Settings
Het scherm Modifier EG wordt geopend.

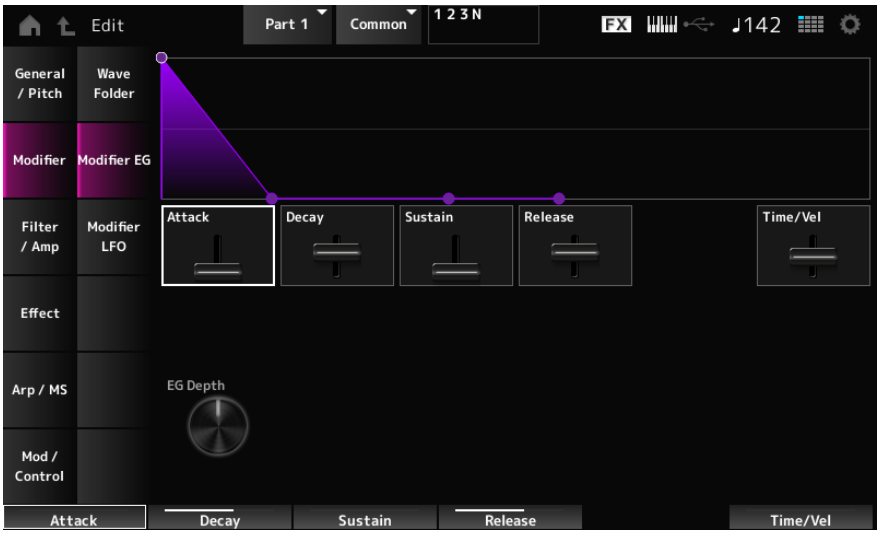
Modifier LFO Settings
Het scherm Modifier LFO wordt geopend.

Modifier EG

In het scherm Modifier EG kunt u de envelopegenerator instellen voor de Modifier.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Modifier → Modifier EG



Attack (Modifier EG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.

Instellingen: 0–255

Decay (Modifier EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het maximum tot het Sustain (Modifier EG Sustain Level).

Instellingen: 0–255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Hiermee stelt u het sustainniveau in.

Instellingen: 0–511

Release (Modifier EG Release Time)

Stelt de tijd in die de EG nodig heeft om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: 0–255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de snelheid de EG in de loop van de tijd verandert.

velocity meterHoe hoger de waarde, hoe sneller de EG in de loop van de tijd verandert als de toetsen met snelle aanslag worden bespeeld.

Instellingen: –255–+0–+255

EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Stelt in hoe de Wave Folder reageert op Modifier EG.

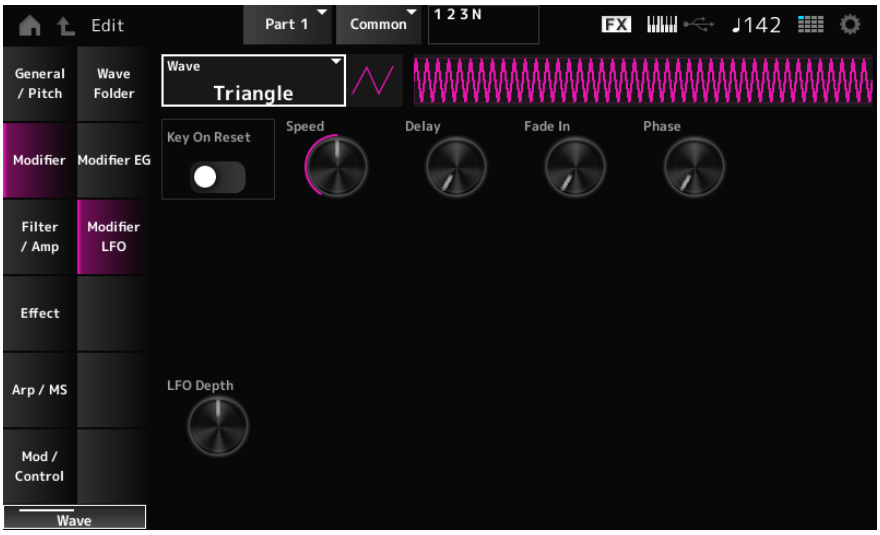
Instellingen: –127–+0–+127

Modifier LFO

In het scherm Modifier LFO kunt u de Modifier LFO instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Modifier → Modifier LFO



Wave (Modifier LFO Wave)

Selecteert de LFO Wave en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

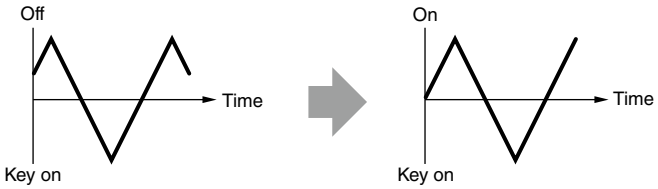
Instellingen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

Zet de fase van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Modifier LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0–415

Delay (Modifier LFO Decay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0–127

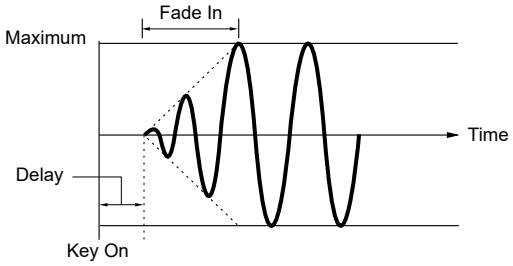
Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

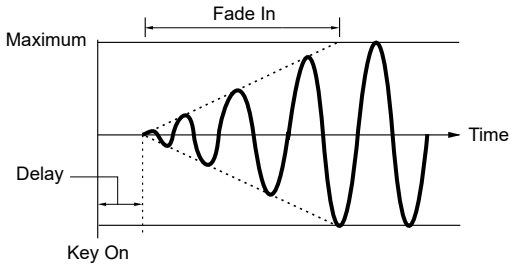
Instellingen: 0–214

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

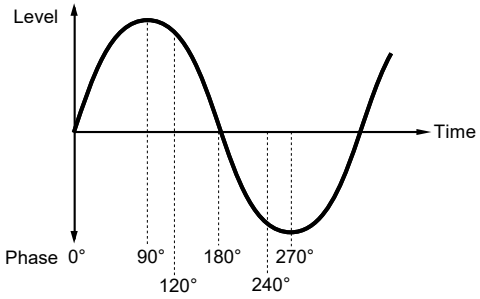


Phase (Modifier LFO Phase)

Stelt de fase in voor het resetten van de golfvorm wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase van de golf



LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Stelt in hoe de Wave Folder reageert op Modifier LFO. Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.

Instellingen: –127–+0–+127

0: ongewijzigd gebleven.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

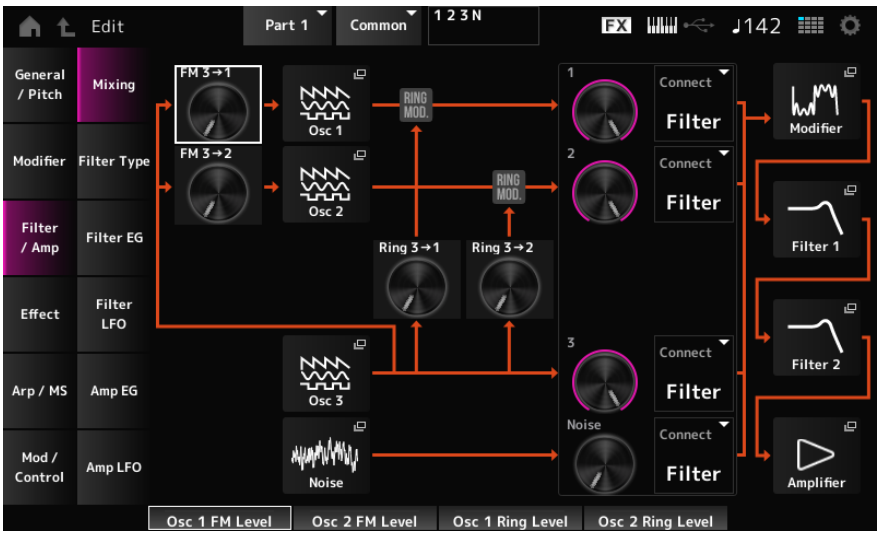
Filter/Amp

Mixing

In het scherm Mixing kunt u de uitvoer van elke oscillator instellen terwijl u het signaalstroomdiagram voor de AN-X-partij controleert.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)
FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)
Stelt in hoe OSC3 OSC1 en OSC2 moduleert met behulp van frequentiemodulatie (FM).
Instellingen: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)
Osc 2 (Oscillator 2)
Osc 3 (Oscillator 3)
Hiermee opent u het scherm OSC/Tune voor Oscillator Edit.

Noise
Het scherm Noise wordt weergegeven.
Handig voor het creëren van verschillende SFX-geluiden door filters zoals VCF en HPF op de ruissignalen te gebruiken.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)
Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)
Stelt in hoe de OSC3 OSC1 en OSC2 moduleert met behulp van ringmodulatie (FM).
Instellingen: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)
2 (Oscillator 2 Out Level)
3 (Oscillator 3 Out Level)
Noise (Noise Out Level)
1, 2 en 3 zijn voor het instellen van het oscillatorvolume.
Noise is voor het aanpassen van het niveau van de signaaluitvoer van de ruiseenheid. U kunt de niveaubalans regelen met andere signalen, zoals OSC 1, OSC 2 en Ring Modulator.
Instellingen: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)
Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)
Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)
Noise Connect (Noise Out Select)
Stelt de uitvoerbestemming in voor de oscillatoren en ruis.
Instellingen: Filter, Amp

Modifier
Modifier → Wave Folder wordt weergegeven.

Filter 1
Filter 2
Filter/Amp → Filter Type wordt weergegeven.

Amplifier
Filter/Amp → Amp EG wordt weergegeven.

Filter Type

In het scherm Filter Type kunt u het filtertype selecteren.
Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat u hier hebt geselecteerd.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter Type



Filter 1 Type
Filter 2 Type
Stelt het filter in.
De filters die beschikbaar zijn voor de AN-X zijn gegroepeerd in drie typen: LPF, HPF en BPF.
Instellingen: Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

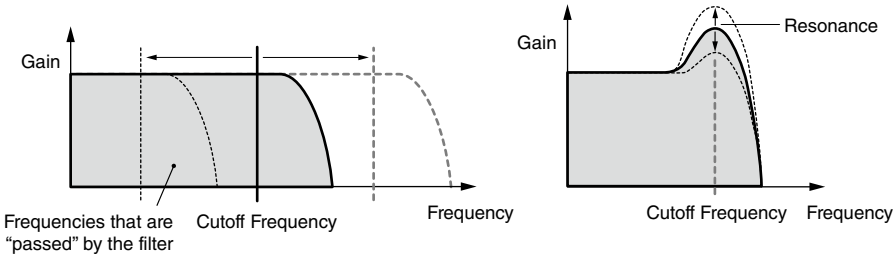
- **LPF**

  Kapt de signalen af boven de waarde die is ingesteld bij de afsnijfrequentie. Dit is heel populair en handig voor het produceren van klassieke synthesizergeluiden.

  Het geluid wordt helderder naarmate u de afsnijfrequentie verhoogt, omdat er meer signalen door het filter worden doorgelaten.

  Het geluid wordt donkerder naarmate u de afsnijfrequentie verlaagt, omdat signalen door het filter worden afgesneden of geblokkeerd.

  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.

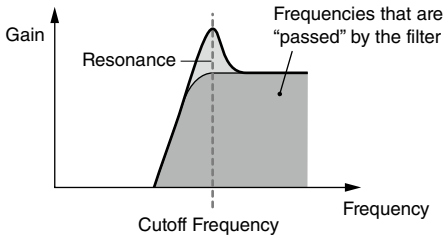


  LPF24: –24 dB/oct
  LPF18: –18 dB/oc
  LPF12: –12 dB/oct
  LPF6: –6 dB/oct

- **HPF**

  Een filtertype dat alleen signalen boven de afsnijfrequentie doorlaat.

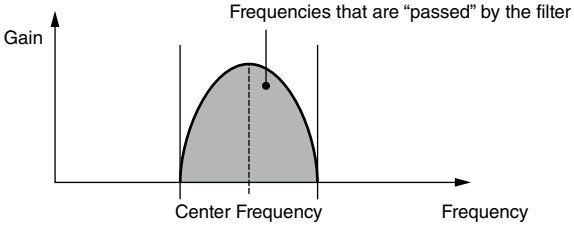
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.



  HPF24: –24 dB/oct
  HPF18: –18 dB/oct
  HPF12: –12 dB/oct
  HPF6: –6dB/oct

- **BPF**

  Een filtertype dat alleen signalen doorlaat voor een specifieke frequentieband (afsnijfrequentie) en alle andere signalen afsnijdt.



  BPF12: –12dB/oct
  BPF6: –6dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)

Stelt de afsnijfrequentie in. De hier ingestelde frequentie wordt gebruikt door het filter dat is ingesteld in Filter Type.

Instellingen: 0–1023

Resonance (Filter Resonance)

Stelt de grootte van de resonantie in. Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van het Filter Type.

Instellingen: 0–255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde wordt.
0: de afsnijfrequentie reageert niet op de snelheid.
Negatieve waarde: hoe langzamer de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde wordt.

Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het resonantieniveau reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag. Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van het Filter Type.

Instellingen: –255–+0–+255

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.
Negatieve waarde: hoe lager de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.
0: de resonantiewaarde verandert niet als reactie op de snelheid.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)

Stelt in hoe het afsnijfrequentieniveau van het filter reageert op de toetspositie. Als de waarde is ingesteld op 1oct, veranderen zowel de toonhoogte als de afsnijfrequentie in dezelfde mate.

Instellingen: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)
Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Stelt de hoeveelheid vervorming in die wordt geregeld door het Saturator-gedeelte van het filter.

Instellingen: 0,0–60,0 (dB) (in eenheden van 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de Drive reageert op de aanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)
F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Hiermee stelt u uitgangsniveau van het filter in.

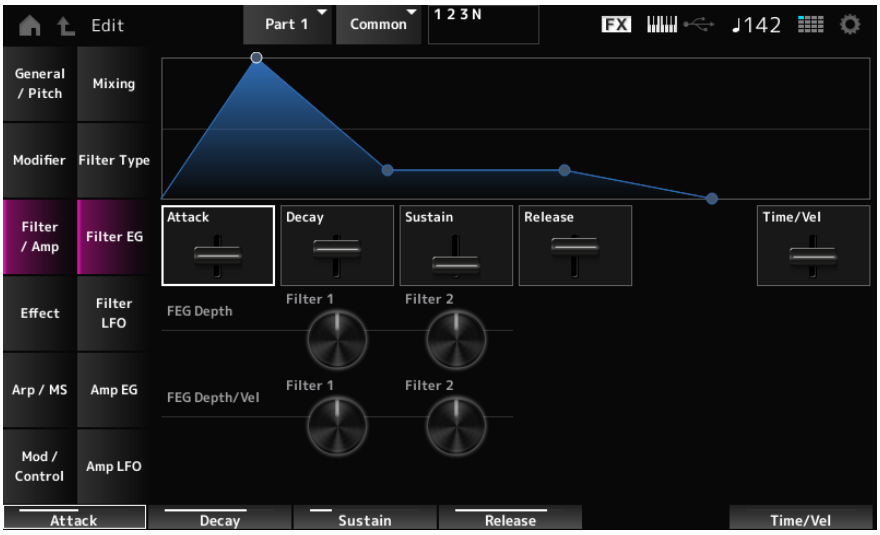
Instellingen: –12.000 – +0.000 – +12.000 (dB) (in eenheden van 0,375 dB)

Filter EG

Op het scherm Filter EG kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) instellen.
Met de FEG kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter EG



Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.

Instellingen: 0–255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het maximum tot het Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level).

Instellingen: 0–255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Hiermee stelt u het sustainniveau in.

Instellingen: 0–511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Stelt de tijd in die de EG nodig heeft om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: 0–255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller de FEG-veranderingen.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hoge snelheidswaarden resulteren in langzamere FEG-veranderingen, terwijl lage snelheidswaarden resulteren in snellere FEG-veranderingen.

FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG in eenheden van 50 cent. Het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie wordt groter naarmate de instelling verder van de waarde 0 afligt.

Instellingen: –9600 – +0 – +9600 (cent)

0: geen veranderingen in de afsnijfrequentie door de FEG.
Negatieve waarde: veranderingen in de afsnijfrequentie worden omgekeerd.

FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG reageert op de snelheid of kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

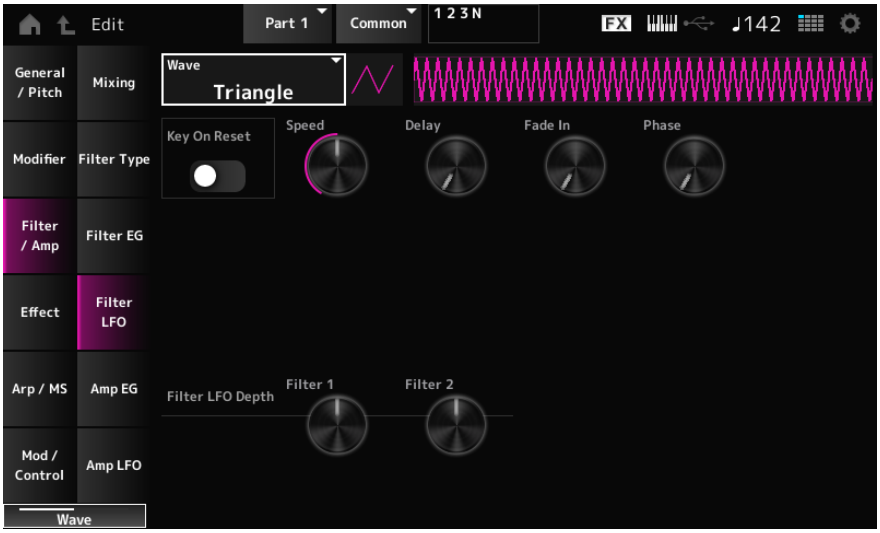
Positieve waarde: hoe hoger de aanslagsnelheid, des te groter het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie door de FEG; hoe lager de aanslagsnelheid, des te kleiner het dieptebereik.
0: de afsnijfrequentie reageert niet op de snelheid.
Negatieve waarde: hoe hoger de aanslagsnelheid, des te kleiner het dieptebereik van de verandering in afsnijfrequentie door de FEG; hoe lager de aanslagsnelheid, des te groter het dieptebereik.

Filter LFO

Op het scherm Filter LFO kunt u de Filter LFO instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Filter LFO



Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Selecteert een LFO Wave. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

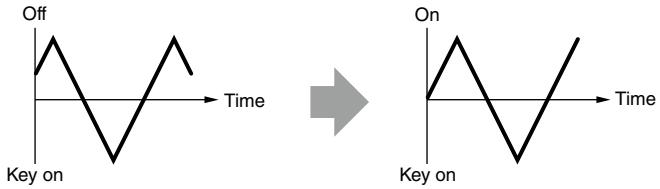
Instellingen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0–415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt. Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.

Instellingen: 0–127

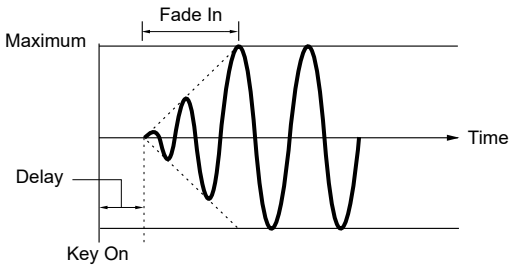
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

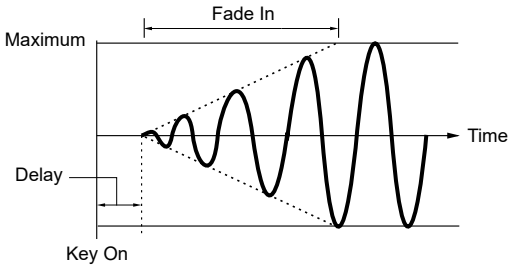
Instellingen: 0–214

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

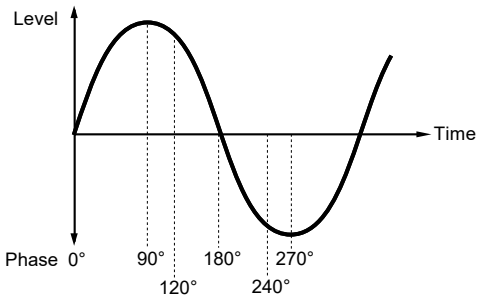


Phase (Modifier LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave wordt teruggezet.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase van de golf



Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Stelt de diepte in van de LFO Wave-regelaar voor Filter 1 en Filter 2 in 50 cent eenheden.

Instellingen: –9600 – +0 – +9600 (cent)

Amp EG

In het scherm Amp EG kunt u de AEG (Amplitude Envelope Generator) instellen.

Door de Amp EG in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/] → Filter/Amp → Amp EG



Attack (Amplitude EG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is vanaf het moment dat u op een toets op het toetsenbord drukt tot wanneer het Level (Amplitude Level) wordt bereikt.

Instellingen: 0–255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het Level (Amplitude Level) tot het Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Instellingen: 0–255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.

Instellingen: 0–511

Release (Amplitude EG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt nadat u de toets hebt losgelaten totdat het geluid wegsterft.

Instellingen: 0–255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat volumeveranderingen in AEG reageren op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller het AEG-volume verandert.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.
Negatieve waarde: hoge snelheidswaarden resulteren in langzamere AEG-volumeveranderingen, terwijl lage snelheidswaarden resulteren in snellere AEG-volumeveranderingen.

Level (Amplitude Level)

Stelt het volumeniveau van de amplitude in.

Instellingen: 0–511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het amplitudeniveau reageert op de aanslag.

Instellingen: –255–+0–+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

Stelt in hoe het Amp Level reageert op de toonhoogte.

Wanneer Amplitude Level Key is ingesteld op 127, gaat Amp Level met 6 dB omlaag terwijl de toonhoogte één octaaf omhoog gaat.

Instellingen: 0–127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

Stelt de hoeveelheid vervorming in die wordt geregeld door de Saturator-gedeelte van het amplitudegedeelte.

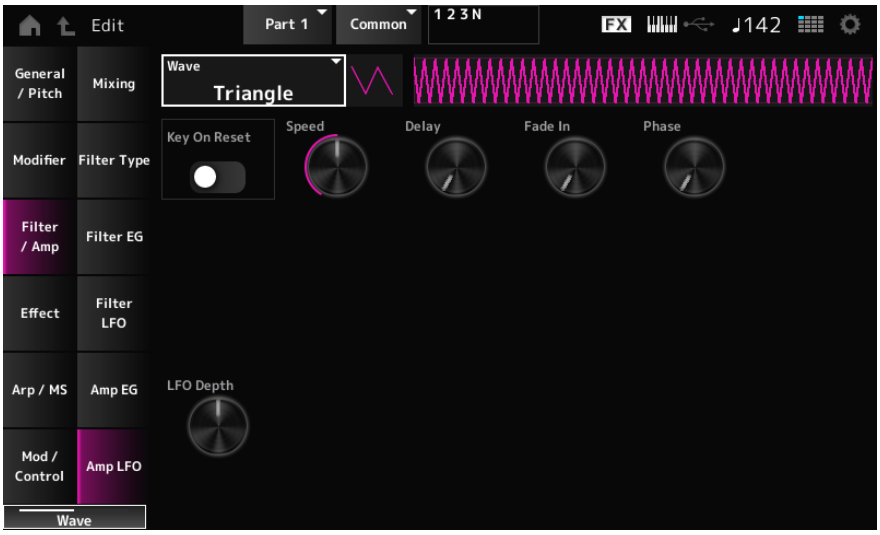
Instellingen: 0,0–60,0 (dB) (in eenheden van 0,75 dB)

Amp LFO

Op het scherm Amp LFO kunt u de Amplitude LFO instellen.

Gebruik

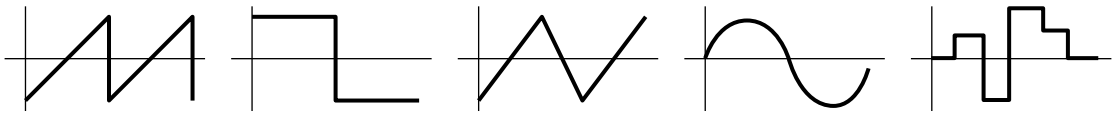
[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Amp LFO



Wave (Amplitude LFO Wave)

Selecteert een LFO Wave. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

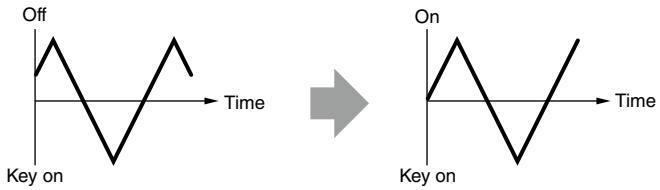
Instellingen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0–415

Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt. Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.

Instellingen: 0–127

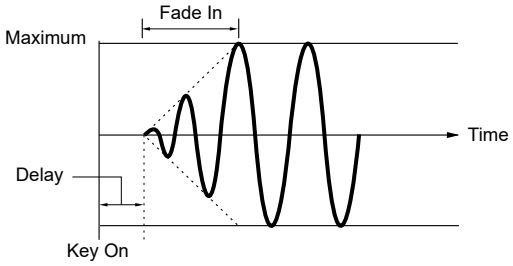
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay is verstreken. Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

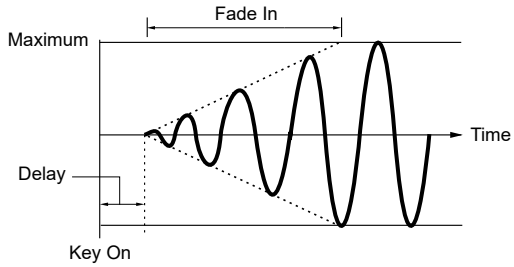
Instellingen: 0–214

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

Als de waarde klein is



Als de waarde groot is

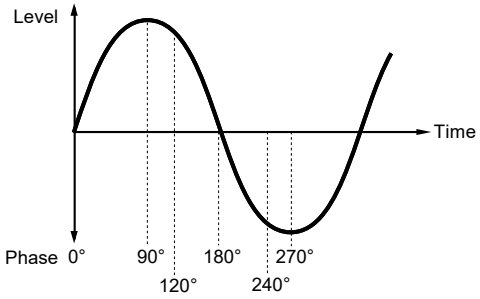


Phase (Amplitude LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave wordt teruggezet.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase van de golf



Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Stelt het dieptebereik in van volumeveranderingen die door de LFO worden geregeld.

Instellingen: –127–+0–+127

Effect

Routing

Het hier getoonde scherm is bijna hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via Effect → Routing op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit, met de hieronder genoemde uitzonderingen.

- Geen uitvoerinstelling voor elk Element
- Kan Parallel niet selecteren voor Ins Connect

Ins A, Ins B

Hetzelfde als het Audio In → Ins A, Ins B op het scherm Common Edit.

3-band EQ

Hetzelfde als Effect → 3-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Hetzelfde als Effect → 2-band EQ op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Hetzelfde als Effect → Ins Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arp/MS

Arp Common

Hetzelfde als Arpeggio → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Hetzelfde als Arpeggio → Individual op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Hetzelfde als Arpeggio → Advanced op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

MS Common

Hetzelfde als Motion Seq → Common op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Hetzelfde als Motion Seq → Lane op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

Afgezien van de Destination-instelling, is dit hetzelfde als Mod/Control → Control Assign op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.
Gebruik de onderstaande parameters in plaats van ElementSw en andere.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

U kunt de regelaarinstelling voor elke oscillator in- of uitschakelen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde Destination gerelateerd is aan oscillators.
Normaal gesproken worden er drie schakelaars weergegeven, maar als de Destination is ingesteld op OSC FM of OSC Ring, worden er slechts twee getoond.
Instellingen: Off, On

Filter Sw

U kunt de regelaarinstelling voor elk filter in- of uitschakelen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde Destination gerelateerd is aan filters.
Instellingen: Off, On

After Touch

Afgezien van de Destination-instelling, is dit hetzelfde als Mod/Control → After Touch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Hetzelfde als Mod/Control → Tx/Rx Switch op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Hetzelfde als Mod/Control → Control Settings op het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via Mod/Control → Part LFO in het scherm Part Edit (AWM2) Part Common Edit, behalve dat de enige beschikbare instelling voor Destination Ins is.

Part Edit (AN-X) Oscillator Edit -schermen

Het normale gedeelte (AN-X) bestaat uit drie oscillatoren en ruis.
De Part Edit (AN-X) bevat Part Common Edit voor het instellen van parameters voor de gehele partij, Oscillator Edit voor het instellen van parameters voor elke oscillator en Noise Edit voor het bewerken van ruis.

OSC/Tune

Op het scherm OSC/Tune kunt u de algemene parameters voor de oscillator instellen.
De modulatie- en golfvormingsfuncties die op dit scherm beschikbaar zijn, zijn FM (frequentiemodulatie), ringmodulatie, oscillatorsynchronisatie, Pulse Width en Wave Shaper.

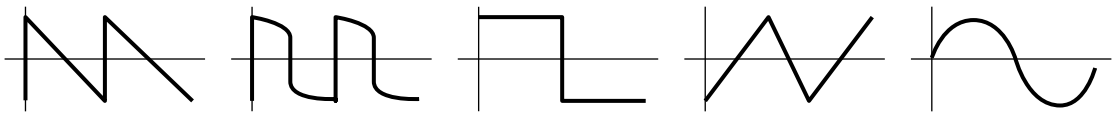
Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Part-selectie → Oscillator-selectie → OSC/Tune



Wave (Oscillator Wave)

Stelt de golfvorm voor de oscillator in.
Instellingen: Saw1, Saw2 (variatie van Saw1 met voller geluid), Square, Triangle, Sine



Out Level (Oscillator Out Level)

Stelt het volume van de oscillators in.
Instellingen: 0–511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het oscillatorvolume reageert op de aanslagsnelheid.
Instellingen: –255–+0–+255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)
Voert een negatieve/positieve omkering uit van de oscillatoruitgang.
Instellingen: Off, On

Connect (Oscillator Out Select)
Stelt de uitvoerbestemming voor de oscillators in.
Instellingen: Filter, Amp

Octave (Oscillator Octave)
Stelt de toonhoogte in van de oscillator in octaven.
Instellingen: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (Oscillator Pitch)
Past de toonhoogte van de oscillator nauwkeurig aan.
Instellingen: –1200 – +0 – +1200(cent)

■ FM (Frequency Modulation)
Moduleert de frequentie van de oscillator door een andere oscillator te gebruiken.

FM Level (Oscillator FM Level)
Stelt het niveau van de frequentiemodulatie in.
Instellingen: 0–255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe frequentiemodulatie reageert op aanslagsnelheid.
Instellingen: –255–+0–+255

■ Ring Modulation
Door twee oscillatorsignalen te mengen, kunt u een metaalachtig, onharmonisch geluid creëren.

Ring Level (Oscillator Ring Level)
Stelt het niveau van ringmodulatie in.
Instellingen: 0–255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe ringmodulatie reageert op aanslagsnelheid.
Instellingen: –255–+0–+255

■ Oscillator Sync
Oscillator Sync is een systeem dat complexe golven creëert door twee oscillatoren te dwingen te synchroniseren. Dankzij de AN-X-soundengine kan elke oscillator zijn synchronisatietiming instellen, zodat u één enkele oscillator kunt gebruiken voor het creëren van complexe golfvormen.

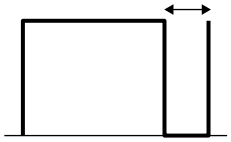
Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)
Stelt het niveau van de Oscillator Sync in 25 cent eenheden in.
Instellingen: 0–4800 (cent)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe Sync Pitch reageert op de aanslag.
Instellingen: –255–+0–+255

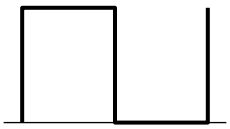
■ Pulse Width

Pulse Width is de verhouding tussen de negatieve en positieve delen van de Square golf.

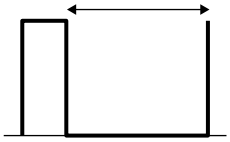
Wanneer Pulse Width is ingesteld op een kleine waarde



Wanneer Pulse Width is ingesteld op 50%



Wanneer Pulse Width is ingesteld op een grote waarde



Met de AN-X-soundengine kunt u Pulse Width niet alleen op Square golven gebruiken, maar ook op andere golven.

Modulatie van de LFO met behulp van Pulse Width wordt Pulse Width Modulation (PWM) genoemd, waarmee u een karakteristiek wervelend geluid kunt creëren.
Met de AN-X-soundengine kunt u PWM gebruiken door gebruik te maken van Osc EG en Osc LFO en kunt u het PWM-niveau opgeven op het Osc EG-scherm en het Osc LFO-scherm.

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)

Stelt de Pulse Width van de wave (golfvorm) in.
Instellingen: 1.0%–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe Pulse Width reageert op de aanslag.
Instellingen: –255–+0–+255

■ Wave Shaper

Creëert een karakteristieke vervorming en veranderingen in de harmonische inhoud door de vorm van de golfvorm te veranderen.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Stelt het niveau in van de Wave Shaper. Door Wave Shaper te gebruiken, verandert de golfvorm dynamisch.
Instellingen: 0–255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe Wave Shaper reageert op de aanslag.
Instellingen: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

General/Pitch → Pitch EG wordt weergegeven op het scherm Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

Pitch LFO Settings

General/Pitch → Pitch LFO wordt weergegeven op het scherm Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

OSC 1–3 EG Settings

Het scherm OSC EG wordt weergegeven.

OSC 1–3 LFO Settings

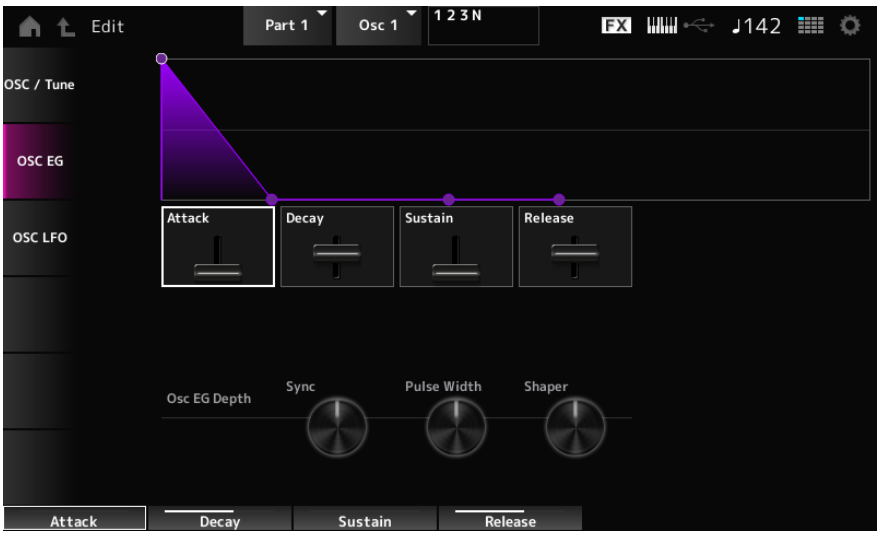
Het scherm OSC LFO wordt weergegeven.

OSC EG

Op het scherm OSC EG kunt u de envelopegenerator voor de oscillator instellen.
U kunt instellen hoe de Sync, Pulse Width en Wave Shaper in de loop van de tijd veranderen, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Oscillator-selectie → OSC EG



Attack (Oscillator EG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de EG de waarde van het aanslagniveau bereikt.
Instellingen: 0–255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in voor het veranderen van de EG vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de EG de waarde van het wegsterfniveau bereikt.
Instellingen: 0–255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Hiermee stelt u het sustainniveau in.
Instellingen: 0–511

Release (Oscillator EG Release Time)

Stelt de tijd in die de EG nodig heeft om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: 0–255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Stelt in hoe de Sync reageert op Osc EG.
Instellingen: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Stelt in hoe de Pulse Width reageert op Osc EG.
Instellingen: –127–+0–+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

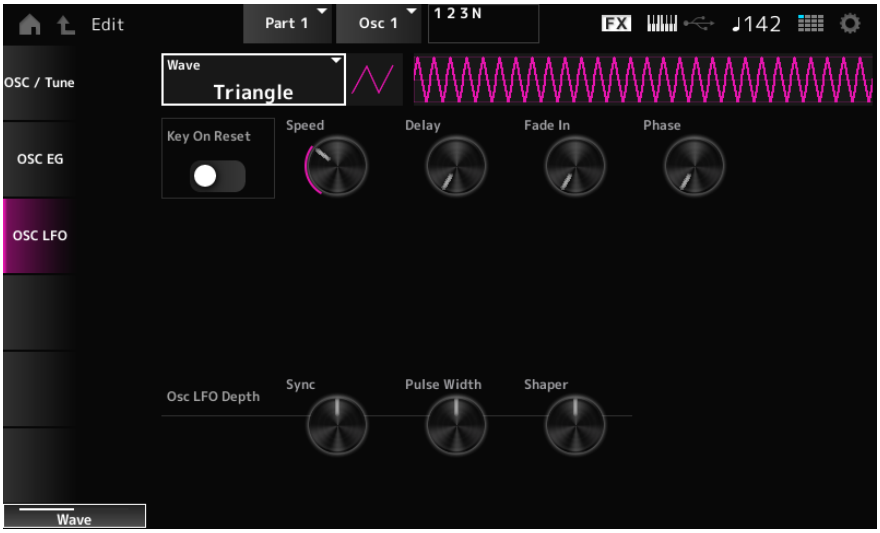
Stelt in hoe de Shaper reageert op Osc EG.
Instellingen: –127–+0–+127

OSC LFO

Op het scherm OSC LFO kunt u de Oscillator LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Part-selectie → Oscillator-selectie → OSC LFO



LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Selecteert een LFO Wave. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

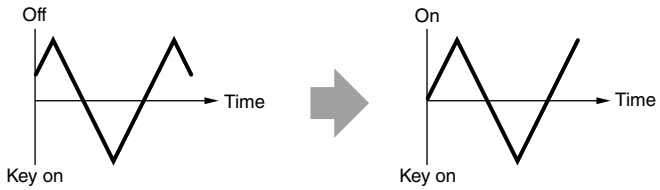
Instellingen: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Oscillator LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0–415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0–127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat LFO-effect infadet nadat u de toets hebt losgelaten en de vertragingstijd die is ingesteld in Delay is verstreken.

Instellingen: 0–214

Oscillator LFO Phase

Stelt de LFO-fase in voor het resetten van de golfvorm wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

Stelt in hoe de Sync reageert op Osc LFO.

Instellingen: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Stelt in hoe de Pulse Width reageert op Osc LFO.

Instellingen: –127–+0–+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

Stelt in hoe de Shaper reageert op Osc LFO.

Instellingen: –127–+0–+127

Part Edit (AN-X) Noise Edit -schermen

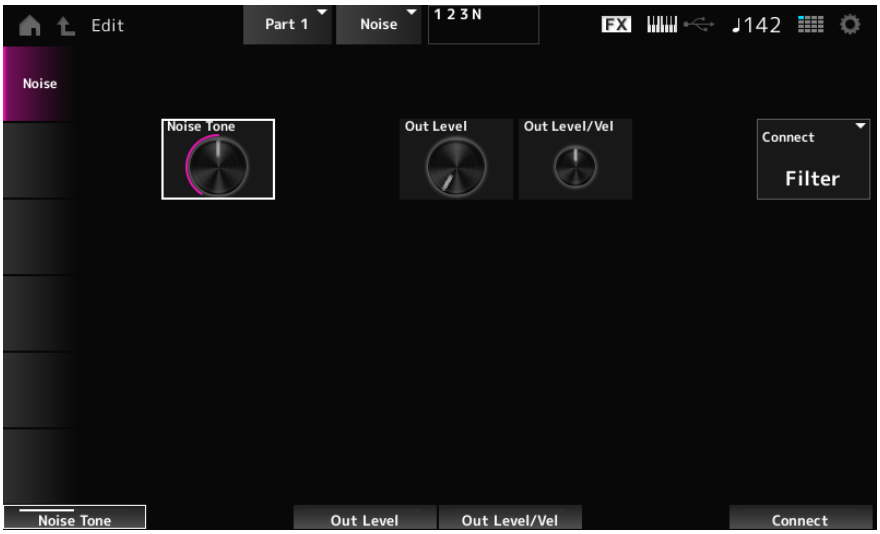
Het normale gedeelte (AN-X) bestaat uit drie oscillatoren en ruis.
De Part Edit (AN-X) bevat Part Common Edit voor het instellen van parameters voor de gehele partij, Oscillator Edit voor het instellen van parameters voor elke oscillator en Noise Edit voor het bewerken van ruis.

Noise

In het scherm Noise kunt u de Noise Generator instellen.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Part-selectie → Oscillator-selectie → Noise



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Stelt de frequentierespons voor de Noise in.

Instellingen: 0–64–127

0–63: snijdt de hoge tonen af
64: witte ruis
65–127: snijdt de bastonen af

Out Level (Noise Generator Out Level)

Stelt het volume van de Noise in.

Instellingen: 0–511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het Noise-volume reageert op Velocity.

Instellingen: –255–+0–+255

Connect (Noise Generator Out Select)

Stelt de uitvoerbestemming voor de Noise in.

Instellingen: Filter, Amp

Category Search -schermen

Category Search is een handige functie waarmee u snel een specifieke performance, partij, arpeggio of golfvorm kunt vinden die u wilt gebruiken in een opgegeven categorie.

Performance Category Search

Op het scherm Performance Category Search kunt u naar performances zoeken en deze selecteren.
Terwijl het scherm Category Search wordt weergegeven, kunt u de knoppen op het bovenpaneel gebruiken om de Part Select- of Mute-instellingen te wijzigen.

Gebruik

Druk op de knop [CATEGORY].

Tik op de performancenaam en selecteer Category Search in het contextmenu



Filter

Selecteer een filter dat u bij een zoekopdracht wilt gebruiken.

Instellingen: Category, Attribute

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Filtert op categorie.

Door het selectievakje Main of Sub uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.

Instellingen: Zie de Data List

Attribute

Filtert op kenmerk.

Door het selectievakje Attribute uit te schakelen, kunt u het filteren op kenmerk annuleren.

Instellingen: AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.

Als Favorite is geselecteerd, verschijnen alleen performances die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.

Als het scherm Category Search wordt weergegeven, kunt u op de knop [CATEGORY] drukken om van bank te wisselen in de volgorde All → Favorite → Preset → User → Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen).

Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, wordt de selectie teruggezet naar All.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search

Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Job

Roept het Job-menu op.

- **Delete**
  Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als er een performance in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Rename**
  Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als er een performance in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Favorite All Clear**
  Wist alle markeringen als favoriet uit de performances.
  Deze parameter is niet beschikbaar als er geen performances zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

Sort

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de performancelijst.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Audition

Zet het afspelen van de auditiefrase aan of uit.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer Audition Lock is ingesteld op On bij [UTILITY] → Settings → Advanced.

Instellingen: Off, On

Performancelijst

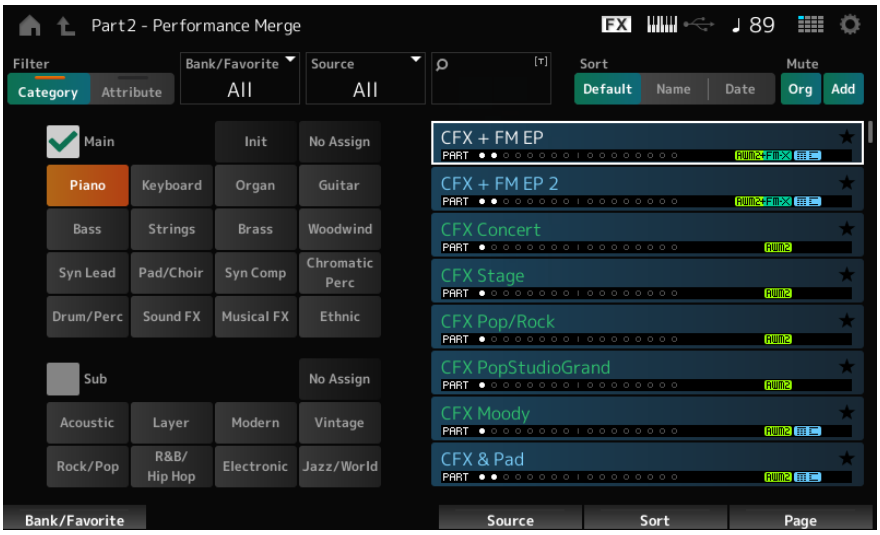
Toont de naam van de performance, samen met de actieve partijen, kenmerken en favorietstatus.

Performance Merge

In het scherm Performance Merge kunt u meerdere partijen van de geselecteerde performance toewijzen aan lege partijen van een andere performance. U kunt bijvoorbeeld een vierdelige pianoperformance en een tweedelige strijkersperformance samenvoegen in lagen om een rijke zesdelige performance te creëren.

Gebruik

[PERFORMANCE (HOME)] → selectie van partij (wanneer de geselecteerde partij en alle daaropvolgende partijen leeg zijn) → tik op [+]



Source

Wanneer u een performance selecteert, wordt het geluid van de hier gespecificeerde partij toegewezen aan de momenteel geselecteerde partij.

Instellingen: All, Part 1–16

All: alle partijen in de geselecteerde performance worden (zoveel mogelijk) toegewezen aan lege partijen van de andere geselecteerde performance.
Part 1–16: alleen het geluid van de gespecificeerde partij wordt aan de andere geselecteerde partij toegewezen.

Mute Org (Original Part Mute)

Wanneer dit is ingesteld op Off, worden de partijen gedempt die op het scherm werden weergegeven voordat u het scherm Performance Merge hebt geopend.

Instellingen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Wanneer dit is ingesteld op Off, worden de partijen gedempt die zijn toegevoegd op het scherm Performance Merge.

Instellingen: Off, On

Part Category Search

Op het scherm Part Category Search kunt u naar performances zoeken en deze selecteren.

Gebruik

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Wanneer u een partij selecteert waaraan al een geluid is toegewezen) Tik op de naam van de performance en selecteert u Category Search in het contextmenu.

(Bij het selecteren van een lege partij waaraan al een geluid is toegewezen) tik op [+]



Source (Source Part)

Wanneer u een performance selecteert, wordt het geluid van de hier gespecificeerde partij toegewezen aan de momenteel geselecteerde partij.

De initiële instelling is Part 1.

Instellingen: Part 1–16

Solo

Schakelt de solofunctie in/uit

Als deze schakelaar is ingeschakeld, wordt de geselecteerde partij op solo gezet.

Instellingen: Off, On

Param. with Part (Parameter with Part)

Laadt een groep parameterwaarden wanneer een performance wordt geselecteerd.

De parametergroepen die op Off zijn ingesteld, behouden hun huidige instellingen, zelfs als er een nieuwe performance wordt geselecteerd.

Parametergroepen: Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

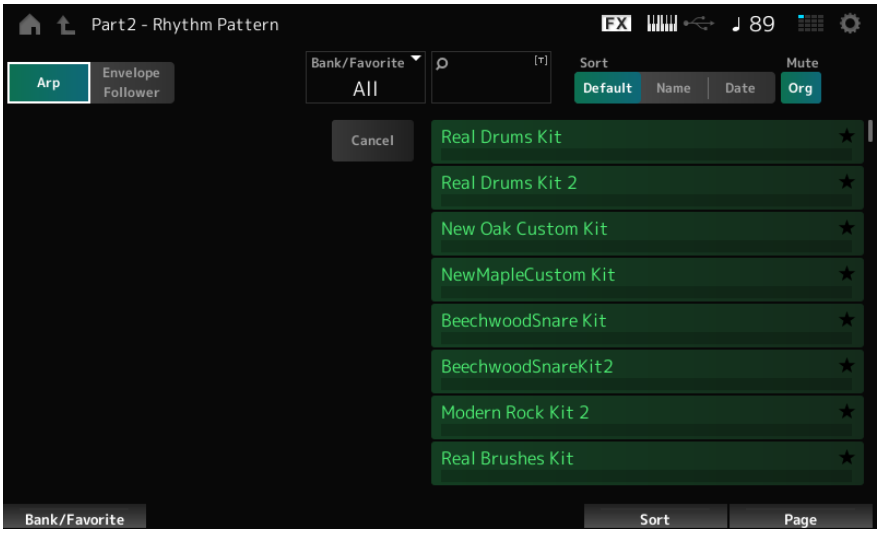
Instellingen: Off, On

Rhythm Pattern

Op het scherm Rhythm Pattern kunt u naar ritmepatronen zoeken en deze selecteren.
De functie Rhythm Pattern biedt een snelle manier om een ritmepartij aan de huidige performance toe te voegen. Door ritmepatronen te combineren met envelopvolgeffecten kunt u het geluid verder veranderen.

Bediening

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)
Envelope Follower

Selecteert de weergave arpeggio of de weergave Envelope Follower.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.
Wanneer Favorite is geselecteerd, verschijnen alleen ritmepatronen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.
Instellingen: All, Favorite, Preset, User, Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search

Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Sort

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met ritmepatronen.
Instellingen: Default, Name, Date

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Mute Org (Original Part Mute)

Wanneer dit is ingesteld op Off, worden de partijen gedempt die op het scherm werden weergegeven voordat u het scherm Rhythm Pattern hebt geopend.
Instellingen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

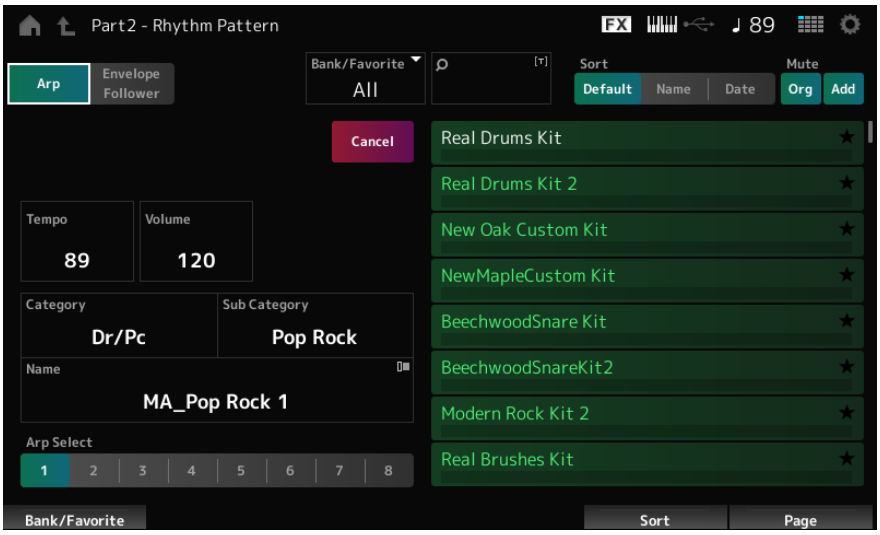
Wanneer dit is ingesteld op Off, worden de partijen gedempt die zijn toegevoegd op het scherm Rhythm Pattern.
Instellingen: Off, On

Lijst met ritmepatronen

Toont de ritmepatroonlijst.

Cancel
Annuleert de bewerking.

■ Wanneer Arp is ingesteld op On
Veelgebruikte parameters voor arpeggio-instellingen worden aan de linkerkant van het scherm weergegeven.



Tempo
Hiermee stelt u het tempo in.

Instellingen: 5–300

Volume
Stelt het volume van het ritmepatroon in.

Instellingen: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Name
Toont de momenteel geselecteerde arpeggiocategorie, -subcategorie en -naam.

Als u op de naam tikt, ziet u het contextmenu voor Arpeggio Category Search en kunt u cijfers invoeren.

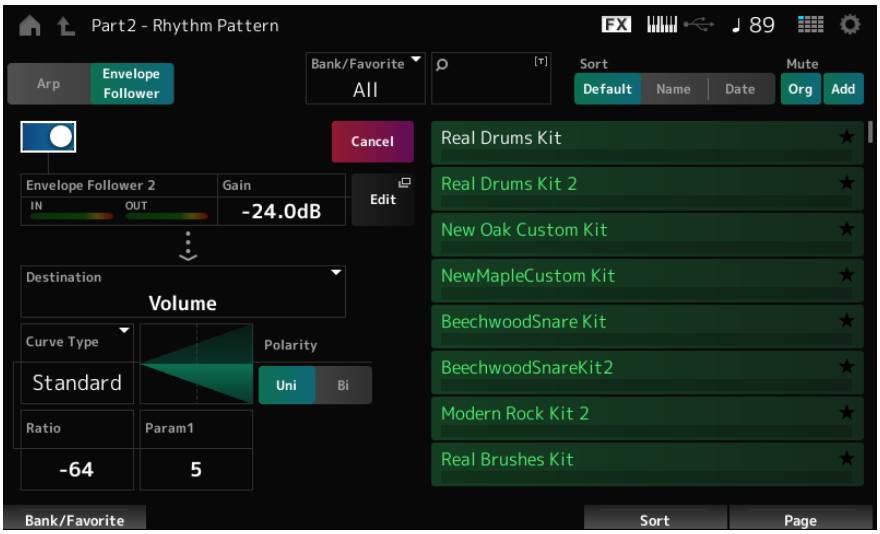
Instellingen: Zie de Data List

Arp Select (Arpeggio Select)
Selecteert het arpeggio.

Instellingen: 1–8

■ Wanneer Envelope Follower is ingesteld op On

Veelgebruikte parameters voor Envelope Follower worden aan de linkerkant van het scherm weergegeven.
Hierdoor kunt u snel parameters bewerken die vaak voor ritmepatronen worden gebruikt.
Als u andere parameters wilt wijzigen, gebruikt u Edit om het scherm Envelope Follower Edit te openen.



Quick Assign

Schakelt Envelope Follower in.

Instellingen: Off, On

Gain (Envelope Follower Gain)

Stelt de ingangsversterking voor de ingangsbron in.

Instellingen: –24,0 dB – 0,0 dB – +24,0 dB

Destination

Stelt de bestemming in voor de Envelope Follower.

Instellingen: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type
Polarity (Curve Polarity)
Ratio (Curve Ratio)
Param1 (Curve Parameter 1)
Param2 (Curve Parameter 2)

Hetzelfde als het scherm Control Assign.

Edit

Het scherm Envelope Follower Edit wordt weergegeven.

Hoe u de functie Rhythm Pattern kunt gebruiken

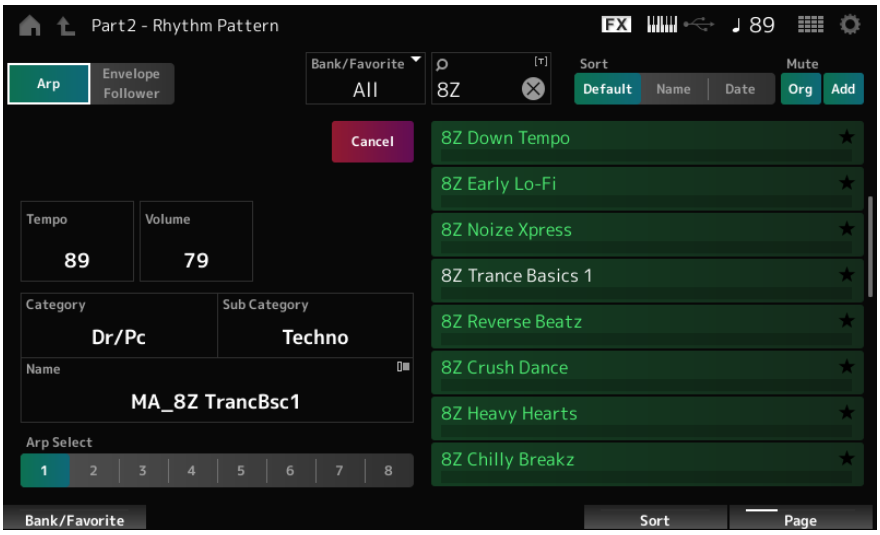
Hier tonen we een voorbeeld van hoe u het ritmepatroon 8Z Trance Basics 1 aan de performance Supertrance kunt toevoegen en vervolgens het geluid met de Envelope Follower kunt wijzigen.

Voeg eerst een ritmepartij toe.

1. **Selecteer de performance waaraan u een ritmepartij wilt toevoegen.**
   Selecteer Supertrance.

2. **Druk op [SHIFT]+[SONG/PATTERN] om het scherm Rhythm Pattern te openen.**
   Wanneer alle partijen 1-8 worden gebruikt, wordt PartFull weergegeven en kunnen er geen ritmepatronen worden toegevoegd.

3. **Tik in de ritmepatronenlijst op de kit van het ritmepatroon dat u wilt gebruiken.**
   Tik op 8Z Trance Basics 1.



   De ritmepartij is toegevoegd.

4. **Druk op de toets om het ritme te spelen.**

5. **Druk op de [PERFORMANCE (HOME)]-knop of de [EXIT]-knop om het ritmepatroon te bevestigen.**
   Het scherm Rhythm Pattern wordt gesloten.

   OPMERKING

   U kunt de selectie ook bevestigen door op het HOME-pictogram te tikken. (🏠).

6. **Als u het ritmepatroon wilt stoppen, drukt u op de knop [ARP] of op de knop [■] (Stoppen).**

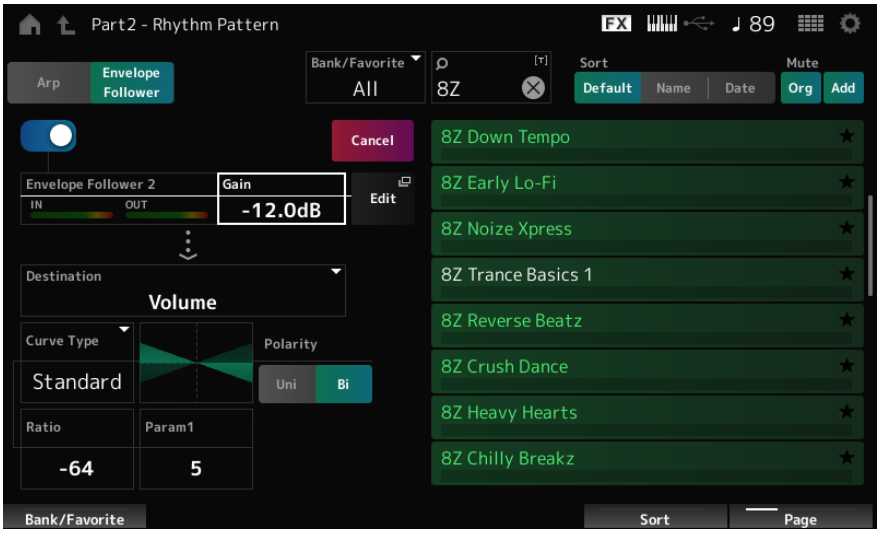
Stel vervolgens de Envelope Follower in. Zie "De Envelope Follower gebruiken" voor informatie over de Envelope Follower.

7. **Druk op [SHIFT]+[SONG/PATTERN] om het scherm Rhythm Pattern te openen en tik op Envelope Follower.**

8. **Stel Quick Assign in op On.**
   U kunt het toetsenbord bespelen om het geluid met de ingeschakelde Envelope Follower te beluisteren.

9. De instellingen kunnen indien nodig worden aangepast.

Stel in dit voorbeeld de Polarity in op Bi, de Ratio op –64 en de Gain op –12.0 dB.



Voor fijnere aanpassingen opent u de Envelope Follower Edit via Edit op het scherm.

Als u de ritmepatroonkit of het arpeggiotype wilt wijzigen, drukt u op [SHIFT]+[SONG/PATTERN] om terug te gaan naar het scherm Rhythm Pattern. De instellingen van de Envelope Follower blijven behouden, zelfs nadat de nieuwe kit of het arpeggiotype wordt gewijzigd.

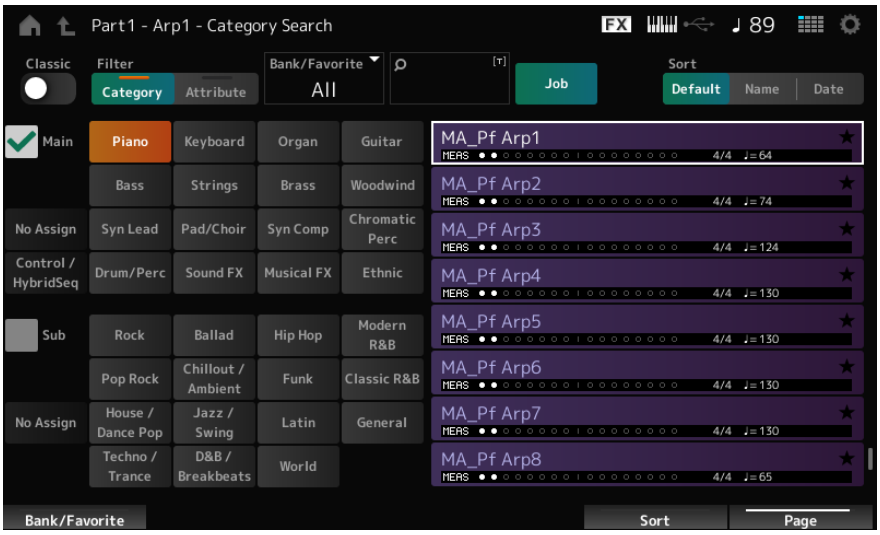
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Op het scherm Arp Category Search kunt u naar arpeggiotypen zoeken en deze selecteren.

Bediening

[PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔗] → Arp / MS → Arp Overview → selectie van partij → [CATEGORY]



Classic (Classic Switch)

Zet de klassieke weergave aan of uit.

In de klassieke weergave worden alleen algemene arpeggio's weergegeven en zijn er geen filters beschikbaar om te zoeken.

Instellingen: Off, On

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Filtert op categorie.

Door het selectievakje Main of Sub uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.

Instellingen: Zie de Data List

Attribute

Filtert op kenmerk.

Door het selectievakje Attribute uit te schakelen, kunt u het filteren op kenmerk annuleren.

Instellingen: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, aantal maten, maatsoort, tempo

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.

Wanneer Favorite is geselecteerd, verschijnen alleen arpeggiotypen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search

Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Job

Roept het Job-menu op.

- **Delete**
  Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als het arpeggio in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Rename**
  Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als het arpeggio in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Favorite All Clear**
  Wist alle markeringen als favoriet uit de arpeggio's.
  Deze parameter is niet beschikbaar als er geen arpeggiotypen zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

Sort

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met arpeggiotypen.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
Date: sorteert op de datum waarop de instelling is geladen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Arpeggiolijst

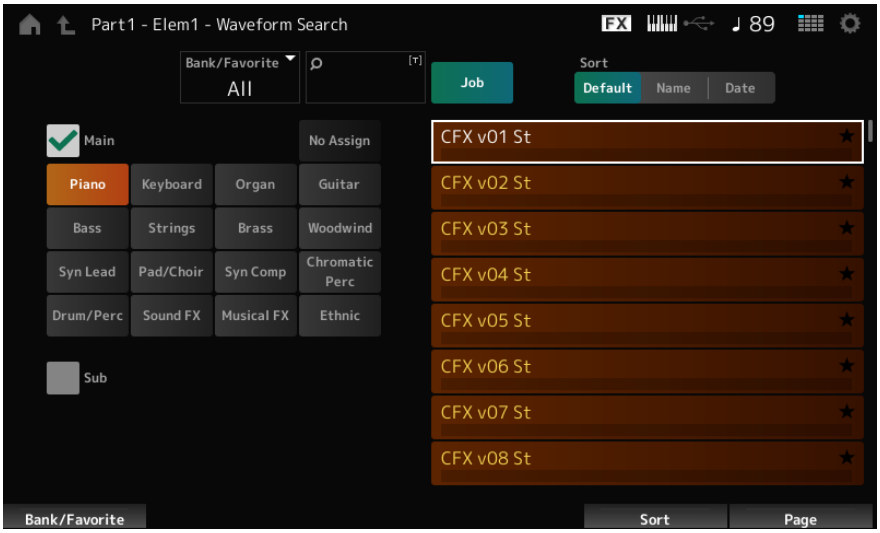
Toont de arpeggionaam, het aantal maten de maatsoort, het aanbevolen tempo, de kenmerken en de favorietstatus.

Waveform Search (Waveform Category Search)

Op het scherm Waveform Search kunt u naar golfvormen zoeken en deze selecteren.

Bediening

Golfvorm-gerelateerd scherm → selectie van partij → selectie van golfvorm → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.

Als Favorite is geselecteerd, verschijnen alleen golfvormen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search

Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Filtert op categorie. Door het selectievakje Main of Sub uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.

Instellingen: Zie de Data List

Job

Roept het Job-menu op.

- **Delete**
  Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als er een golfvorm in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Rename**
  Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.
  Deze parameter is alleen beschikbaar als er een golfvorm in de gebruikersbank is geselecteerd.
- **Favorite All Clear**
  Wist alle markeringen als favoriet uit de golfvormen.
  Deze parameter is niet beschikbaar als er geen golfvormen zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

Sort

Stelt de sorteervolgorde van de golfvormlijst in.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Golfvormlijst

Toont de golfvormlijst.

Live Set -schermen

De Live Set-functie is een handige manier om direct tussen verschillende performances te wisselen, terwijl u bijvoorbeeld nummers op een setlist speelt.

Live Set

Op het scherm Live Set kunt u een performance oproepen.
Als u op [SHIFT] + [EDIT/🔗] drukt terwijl de User Bank is geselecteerd, wordt een dialoogvenster weergegeven en kunt u pagina's of banken kopiëren of uitwisselen.

Bediening

Druk op de knop [LIVE SET]

Tik op het LIVE SET-pictogram (▦)



Bank (Bank Name)

Selecteert de Live Set-bank.

Instellingen: Preset, User 1–8 (standaardfabrieksinstellingen), bibliotheeknaam (als een bibliotheekbestand is geladen)

Page

Selecteert de Live Set-pagina.

Edit

Het scherm Live Set Edit wordt weergegeven.

Edit verschijnt alleen als User Bank is geselecteerd.

Live Set Slot 1–16

Toont een lijst met performances die op de geselecteerde Live Set-pagina zijn geregistreerd.

Category Search

Het scherm Performance Category Search wordt geopend.

Current Performance Name
Toont de naam van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Current Slot Name
Toont de naam van de geselecteerde sleuf.
Als een patroon, song of audio aan een sleuf is toegewezen, wordt de naam van het patroon of de song of het audiobestand weergegeven.

Performance Attribute
Geeft het attribuut/de attributen van de performance aan die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Op het scherm Live Set verandert het PTN-pictogram in PTN CHAIN wanneer een patroon met keten aan een sleuf is toegewezen.
PTN: wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een patroon is toegewezen.
PTN CHAIN: wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een patroon met keten is toegewezen.
SONG: wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een song is toegewezen.
AUDIO: wordt weergegeven voor een song waaraan audio is toegewezen.

Live Set Register

Op het scherm Live Set Register kunt u performances registreren voor Live Set-sleuven.

Bediening

[SHIFT] + [LIVE SET]

Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en tik op het LIVE SET-pictogram op de navigatiebalk.



Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Slaat de huidige performance op als een nieuwe performance en registreert deze in de geselecteerde sleuf.

Jump to Data Utility

Het scherm Data Utility wordt weergegeven.

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Slaat de nieuwe performance op over de bestaande performance en registreert deze in de geselecteerde sleuf.

Register

Registreert performances.

Houd de [SHIFT] knop ingedrukt en druk op Register om een Performance te registreren door deze tussen sleuven te plaatsen.

Live Set Edit

Op het scherm Live Set Edit kunt u Live Sets bewerken.
Alleen Live Sets in de gebruikersbank kunnen worden bewerkt.

Bediening
[LIVE SET] → [EDIT/]



Bank (Bank Name)
Slaat de geselecteerde Live Set-bank op onder een nieuwe naam. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Page (Page Name)
Slaat de geselecteerde Live Set-pagina op onder een nieuwe naam. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Done
Tik om de Live Set Edit te sluiten en het scherm Live Set weer te geven.

Live Set Slot 1–16
Toont een lijst met performances die voor de geselecteerde Live Set zijn geregistreerd.

[+] (Add)
Tik om de geselecteerde performance in die sleuf te registreren.

Job
Roept het Job-menu op.

- **Copy**
  Schakelt de kopieerfunctie in.
  U kunt instellingen kopiëren door een sleuf te selecteren waaruit u wilt kopiëren, op Copy te tikken en vervolgens de sleuf te selecteren waarnaar u wilt kopiëren.
  Instellingen: Off, On
- **Exchange**
  Schakelt de uitwisselfunctie in.
  U kunt instellingen uitwisselen door de eerste sleuf te selecteren, op Exchange te tikken en vervolgens de tweede sleuf te selecteren.
  Instellingen: Off, On
- **Delete**
  Selecteer de sleuf en tik vervolgens op Delete om geregistreerde performances en andere instellingen uit de sleuf te verwijderen.

- **Delete & Move**
  Selecteer de sleuf en tik vervolgens op Delete & Move om geregistreerde performances en andere instellingen uit de sleuf te verwijderen en de daaropvolgende sleuven omhoog te verplaatsen.

Slot Type
Selecteert het sleuftype.

Instellingen: Perform, Song, Audio, Pattern

Perform: registreert alleen de performance in de sleuf
Song: registreert de performance en de song in de sleuf
Audio: registreert de performance en het audiobestand in de sleuf
Pattern: registreert de performance en het patroon in de sleuf

Slot Name
Song Name
Audio Name
Pattern Name
Toont de Slot Name wanneer het Slot Type Perform is.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren voor de huidige sleuf. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.
Wanneer het Slot Type is Pattern is, wordt de Pattern Name weergegeven; wanneer het Song is, wordt Song Name weergegeven; en wanneer het Audio is, wordt Audio Name weergegeven. Het geregistreerde patroon, de geregistreerde song of de geregistreerde audio wordt weergegeven. Wanneer u op de naam tikt, verschijnt het scherm Utility Load. Vervolgens kunt u het patroon, de song of de audio selecteren die u wilt registreren.

Performance (Performance Name)
Toont de naam van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.
Tik hierop om het scherm Performance Category Search weer te geven.

Color
Stelt de kleur in voor de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume
Stelt het volume in van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

SSS Time
Past de SSS Time van de geselecteerde sleuf aan. Als u de SSS Time instelt, zal het geluid, als het afgespeelde geluid is ingesteld op Note Off, na de ingestelde tijd uitfaden, zelfs als u de performance tijdens het afspelen wijzigt.

Instellingen: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Het patroon, de song of het audiobestand afspelen vanuit het scherm Live Set

Bediening
[LIVE SET] (of tik op het LIVE SET-pictogram op het bovenpaneel) → gebruikersbank selectie → sleufselectie → [▶]-knop (Afspelen)

OPMERKING

- Performance en sleuf kunnen niet worden gewijzigd terwijl het patroon of de song wordt afgespeeld. Als u probeert deze te wijzigen, verschijnt er een foutmelding.
- Als u op de knop [▶] (Afspelen) drukt terwijl het patroon, de song of het audiobestand wordt afgespeeld, wordt het afspeelscherm voor het patroon, de song of het audiobestand geopend.

Utility -schermen

Het scherm Utility wordt gebruikt voor het instellen van algemene items voor het gehele instrument.

Settings

Sound

Het scherm Sound wordt gebruikt om de geluidsuitvoer van het instrument in te stellen.

Gebruik

[UTILITY] → Settings → Sound



Tone Generator Volume

Stelt het algemene volume in van de geluidsuitvoer van het instrument.

Instellingen: 0–127

Tone Generator Note Shift

Past de toonhoogte aan van het totaalgeluid dat door het toongeneratorblok van het instrument wordt geproduceerd in halve tonen.

Instellingen: –24–+0–+24

Tone Generator Tune

Past de stemming aan van het totaalgeluid dat door het toongeneratorblok van het instrument wordt geproduceerd in halve tonen. U kunt de toonhoogte nauwkeurig afstellen in eenheden van cents.

Instellingen: –102.4–+0.0–+102.3

SSS Time

Past de SSS Time aan van het totaalgeluid dat door het toongeneratorblok van het instrument wordt geproduceerd. Als deze optie is geselecteerd, wordt de Live Set Slot's SSS Time toegepast.

Instellingen: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Keyboard Octave Shift

Verschuift de toonhoogte van het toetsenbord in octaven. Dit is gerelateerd aan de [OCTAVE]-knoppen op het bovenpaneel.

Instellingen: –3–+0–+3

OPMERKING

De volgende keer dat u het programma start, wordt de Keyboard Octave Shift-instelling op 0 gezet.

Keyboard Transpose

Verschuift de toonhoogte van het toetsenbord in halve noten.

Instellingen: –11semi tot +0semi tot +11semi

OPMERKING

- Als de toonhoogte het bereik (C-2 tot G8) overschrijdt dat de geluidsbron van het apparaat kan spelen, wordt er een noot geproduceerd die een octaaf hoger (of lager) is.
- De volgende keer dat u het programma start, wordt de Keyboard Transpose-instelling op +0semi gezet.

Keyboard Velocity Curve

Hiermee stelt u de aanslagcurve in om te bepalen hoe de aanslag wordt uitgedrukt in verhouding tot de kracht waarmee de toetsen worden aangeslagen.

De horizontale as van de grafiek op het scherm van instrument geeft aan met welke kracht de toetsen worden aangeslagen, en de verticale as geeft de aanslag weer die door de toetsen wordt gegenereerd.

Instellingen: Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

Normal: De meest voorkomende curve, waarbij de kracht en snelheid van de toetsaanslag evenredig zijn
Soft 1: Zorgt voor een verhoogde respons
Soft 2: De curve tussen Soft 1 en Normal
Hard 1: Zorgt voor een verlaagde respons
Hard 2: De curve tussen Hard 1 en Normal
Wide: Een curve die de aanslag onderdrukt bij een lichte aanraking en de aanslag versterkt bij een sterke aanraking. Het geeft het gevoel van een groter dynamisch bereik.
Fixed: Wordt gebruikt als u een geluidsbron wilt creëren met een constante aanslag, ongeacht de kracht waarmee u de toetsaanslagen uitvoert. De waarde die is ingesteld in Keyboard Fixed Velocity wordt gebruikt als de aanslagwaarde.

Keyboard Fixed Velocity

Verzendt een vaste aanslagsterkte naar de toongenerator, ongeacht hoe hard of zacht u op het toetsenbord speelt.

Dit is alleen geldig als u de parameter Keyboard Velocity Curve instelt op Fixed.

Instellingen: 1–127

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Selecteert het type voetschakelaar dat is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

- **FC3, FC3A (halfdemperfunctie ingeschakeld)**
  Selecteer FC3A (Half On). Selecteer FC3A (Half Off) als u de halfdemperfunctie niet hoeft te gebruiken.
- **FC4, FC4A, FC5**
  Selecteer FC4A of FC5. De halfdemperfunctie is niet beschikbaar met FC4, FC4A en FC5.
- **Pedaal met omgekeerde polariteit**
  Selecteer Reverse Polarity. De halfdemperfunctie is niet beschikbaar.

Instellingen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

OPMERKING

Als je regelaarwijzigingen van een extern MIDI-apparaat gebruikt om halfdemper te spelen, is de Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)-instelling niet nodig.

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Als deze parameter is ingeschakeld, krijgen de fijnstemmingsinstellingen in de algemene instellingen voorrang op de fijnstemmingsinstellingen voor elke partij van de performance. Dit geldt voor alle partijen behalve de drumpartij.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

De volgende keer dat u het programma start, wordt de Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)-instelling op Off gezet.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Toont de naam van de geselecteerde fijnstemming. Door op de naam te tikken, roept u het menu op voor het selecteren van de fijnstemming.

Instellingen: **Preset:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User: Init Tuning1–8
Library: Bibliotheeknaam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Root (Global Micro Tuning Root)

Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen. Deze parameter wordt niet weergegeven als het geselecteerde type in Micro Tuning Name geen grondtoon vereist.

Instellingen: C–B

Edit User Tuning

Opent het instellingenvenster voor gebruikersfijnstemming.

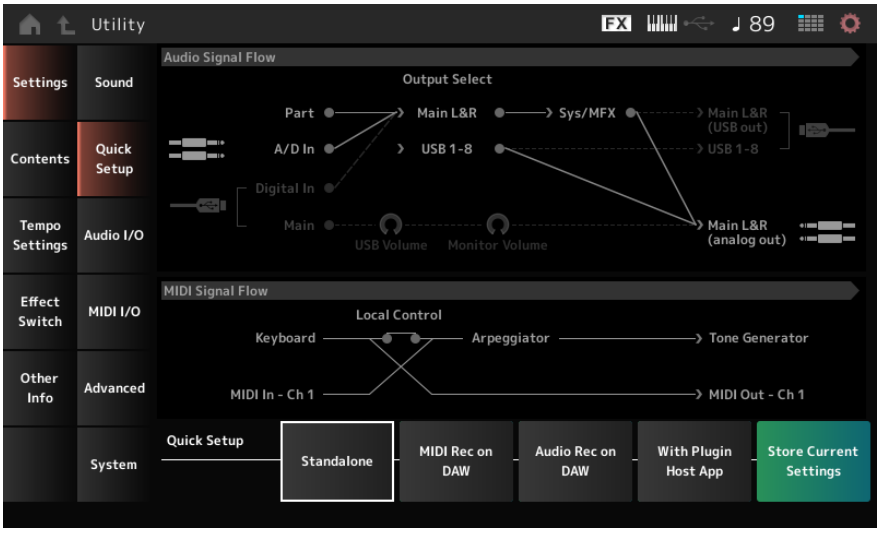
Quick Setup

Met deze functie kunt u alle noodzakelijke instellingen instellen om het externe apparaat aan te sluiten met de optimale waarden door eenvoudigweg een groep instellingen te selecteren.
Parameters op verschillende instellingenschermen kunnen in één keer worden ingesteld in overeenstemming met het beoogde doel.

Gebruik

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



Audio Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het audiosignaal weer.
De getoonde signaalstroom verandert afhankelijk van de verbinding van de USB [TO HOST]-aansluiting en de andere instellingen van het instrument.

MIDI Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het MIDI-signaal weer.
Het signaalstroomdiagram verandert afhankelijk van de instellingen van het instrument.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Selecteert snelle configuratie.

Instellingen: Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

De parameters die in elke snelle configuratie worden opgeslagen, zijn als volgt:

Audio-instellingen	Direct Monitor
MIDI-instellingen	Local Control
Performance-instellingen	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Zie Audio I/O voor audio-instellingsparameters en MIDI I/O voor MIDI-instellingsparameters.

Quick Setup-standaardinstellingen

• Standalone

Instellingen voor het zelfstandig gebruiken van het instrument en voor het bedienen van het externe apparaat vanaf het instrument

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (aan)	On (aan)	Main L&R	Part 1–8: Aan	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• MIDI Rec on DAW

Instellingen voor het opnemen van uw performance in MIDI op DAW-software

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (aan)	Off	Main L&R	Part 1–8: Aan	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• Audio Rec on DAW

Instellingen voor het opnemen van elke partij op de interne toongenerator op DAW-software als een individuele audiotrack

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Off	On (aan)	Anders voor elke partij	Part 1–8: Aan	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• With Plugin Host App

Instellingen voor het gebruik van de interne toongenerator met een geluidsgeneratorplug-in op een computer

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On (aan)	On (aan)	Main L&R	Part 1–5: Aan Part 6–8: Off	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

Store Current Settings

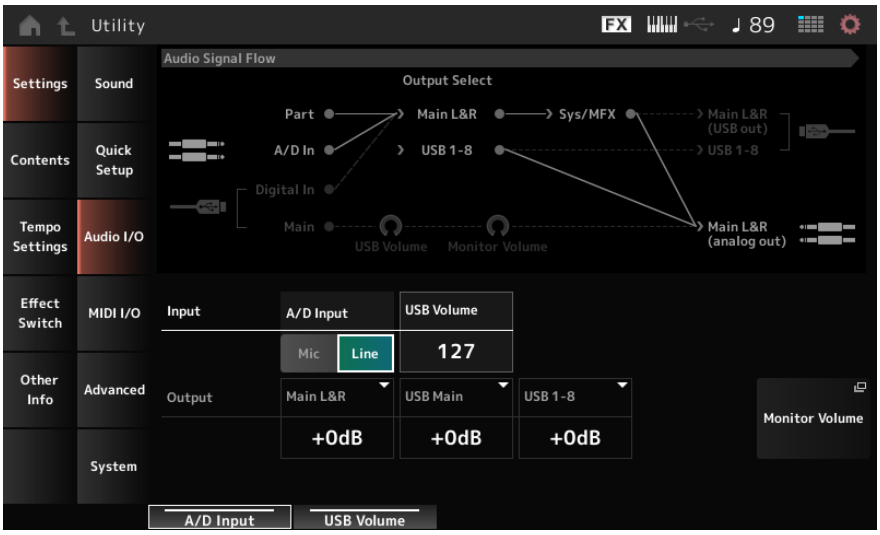
U kunt de huidige instellingen opslaan op een van de Setup No.1–3 van Quick Setup.

Audio I/O

In het scherm Audio I/O kunt u de invoer en uitvoer van het audiosignaal instellen.

Gebruik

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



Audio Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het audiosignaal weer.

De getoonde signaalstroom verandert afhankelijk van de verbinding van de USB [TO HOST]-aansluiting en de andere instellingen van het instrument.

A/D Input (A/D Input Gain)

Stelt de ingangsversterking voor de A/D INPUT-aansluiting in op Mic of Line.

Instellingen: Mic, Line

Mic: bedoeld voor een apparaat met een laag uitgangsniveau, zoals een microfoon.
Line: bedoeld voor een apparaat met een hoog uitgangsniveau, zoals een synthesizer of audioapparaat.

OPMERKING

Een gitaar of bas met een actieve pickup kan rechtstreeks worden aangesloten. Als u daarentegen een passieve pickup gebruikt, sluit u het instrument aan via een effectapparaat of directbox.

USB Volume (USB Input Volume)

Hiermee kunt u het volumeniveau aanpassen van de audiosignaalingang van de aansluiting USB [TO HOST].

Instellingen: 0–127

OPMERKING

Het USB-ingangsvolume wordt opgeslagen als een systeembrede instelling en niet op basis van individuele performances.

Direct Monitor

Stelt de audiosignaaluitvoer in van Main L&R, USB Main- of USB 1–8-kanalen naar het externe apparaat (zoals een computer) dat ook via dit instrument kan worden afgespeeld (direct monitoring).

Als deze parameter is ingesteld op On, worden de audiosignalen die worden uitgevoerd naar de Main L&R, USB Main en USB 1–8-kanalen ook verzonden naar de OUTPUT [L/MONO]- en [R]-aansluitingen en de [PHONES]-aansluiting van het instrument. Als er geen USB-verbinding is, wordt dit automatisch ingeschakeld.

Instellingen: Off, On

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking van de OUTPUT [L/MONO]- en [R]-aansluitingen in.

Instellingen: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking in van het Main L&R-kanaal van de USB [TO HOST]-aansluiting.

Instellingen: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-8 (USB Individual Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking van de kanalen 1-8 kanalen van de USB [TO HOST]-aansluiting in.

Instellingen: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Monitor Volume

Het scherm Monitor Volume wordt weergegeven.

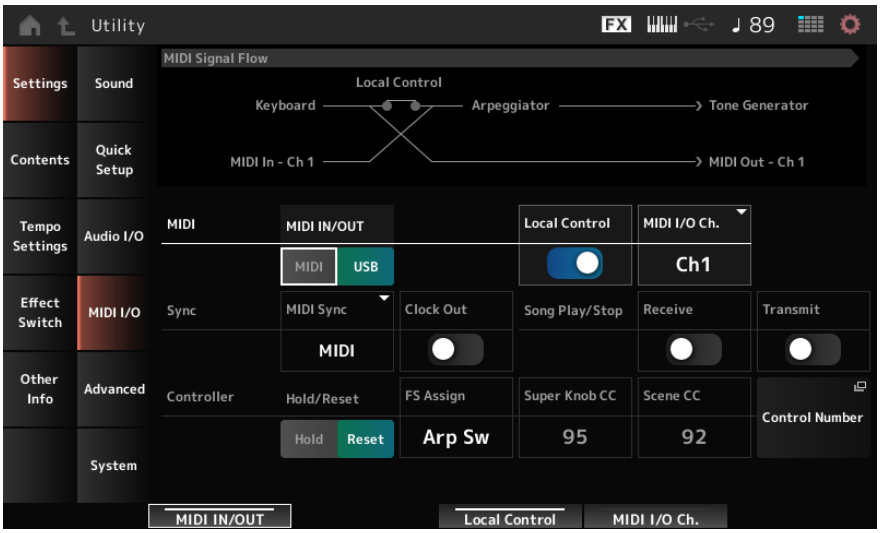
MIDI I/O

De MIDI-ingang en -uitgang wordt ingesteld op het MIDI I/O-scherm.

Bediening

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Tik op het pictogram Quick Setup.



MIDI Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het MIDI-signaal weer. Het stroomdiagram verandert afhankelijk van de instellingen van het instrument.

Door bij de Local Control-schakelaar op de MIDI Signal Flow te tikken, kunt u Local Control in- of uitschakelen.

MIDI IN/OUT

Selecteert de aansluiting(en) voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten.

Instellingen: MIDI, USB

MIDI Thru

Geeft aan of de MIDI [OUT]-aansluiting wordt gebruikt als een MIDI Thru-aansluiting.

Instellingen: Off, On

Local Control

Schakelt lokale besturing in of uit.

Als de Local Control uitstaat, worden het regelaarblok en het toongeneratorblok losgekoppeld en wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt.

Ongeacht deze instelling worden de toetsenspelgegevens op dit instrument verzonden als MIDI-berichten. Bovendien worden MIDI-ingangsberichten verwerkt door het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

MIDI I/O Channel

Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de Common en de partij waarbij de Keyboard Control Switch is ingesteld op On.

Instellingen: Ch1–Ch16

MIDI Sync

Stelt de parameters in die gerelateerd zijn aan de synchronisatie met het aangesloten externe apparaat.
Selecteer de interne klok van dit instrument of de externe MIDI-klok van DAW-software op de computer of het externe MIDI-apparaat, of de audiosignaalinvoer van de A/D INPUT-aansluitingen voor het afspelen van de arpeggio's, motionsequencer, songs en patronen.

Instellingen: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: synchroniseert met de interne klok. Voor gebruik van dit instrument op zichzelf of als masterklokbron voor andere apparaten om mee te synchroniseren.
MIDI: synchroniseert met de MIDI-klok die wordt ontvangen van het externe MIDI-apparaat. Voor gebruik van het externe apparaat als de masterklokbron.
A/D In (ABS): Werkt door het tempo te bepalen uit het audiosignaal dat via de A/D INPUT-aansluiting wordt ingevoerd, met behulp van de functie Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Stelt de MIDI-klokberichten in die moeten worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Ontvangt de MIDI-berichten voor het starten en stoppen van de song.

Instellingen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Verzendt de MIDI-berichten voor het starten en stoppen van de song.

Instellingen: Off, On

Controller Hold/Reset

Stelt in of de huidige instellingen van de regelaars, zoals modulatiewiel, aftertouch, voetregelaar en ademregelaar (Hold) moeten worden gebruikt of dat ze worden teruggezet naar hun oorspronkelijke instellingen (Reset) wanneer u tussen performances schakelt.

Instellingen: Hold, Reset

Wanneer ingesteld op Reset, worden de regelaars gereset als u tussen performances schakelt, zoals hieronder weergegeven:

Pitchbend	Midden
Modulatiewiel	Minimum
After Touch	Minimum
Voetregelaar	Maximum
Voetschakelaar	Off
Lintregelaar	Midden
Ademregelaar	Maximum
Expressie	Maximum
Toewijsbare schakelaars 1 en 2	Off
Knop [KEYBOARD HOLD]	Off
Elke lane van motionsequencer	Wanneer de Motion Seq Polarity voor de lane is ingesteld op Unipolar: de waarde is 0 (minimum) Wanneer de Motion Seq Polarity voor de lane is ingesteld op Bipolar: de waarde is 64 (midden)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-aansluiting. Wanneer dit instrument een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is opgegeven van het externe MIDI-apparaat, gedraagt het instrument zich alsof de voetschakelaar is bediend.

Instellingen: Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de Super Knob.

Wanneer dit instrument het MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is opgegeven van het externe MIDI-apparaat, gedraagt het instrument zich alsof de Super Knob is gebruikt.

Instellingen: Off, 1–95

OPMERKING

Als deze parameter is ingesteld op Off, wordt de System Exclusive (SysEx) gebruikt voor het afhandelen van MIDI-berichten.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd wanneer u tussen scènes schakelt.

Ook zal de scène veranderen als een MIDI-bericht met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is ingesteld van het externe MIDI-apparaat wordt ontvangen.

Instellingen: Off, 1–95

OPMERKING

- Afhankelijk van het regelaarwijzigingsnummer wordt een van de scènes 1-8 geselecteerd.
  0–15: Scene 1, 16–31: Scene 2, 32–47: Scene 3, 48–63: Scene 4, 64–79: Scene 5, 80–95: Scene 6, 96–111: Scene 7, 112–127: Scène 8
- Als het cijfer van de Super Knob CC en het cijfer van de Scene CC op dezelfde waarde zijn ingesteld, verschijnt er een uitroepteken voor het cijfer. In dat geval krijgt de regelaarwijzigingsnummer van de scène voorrang en wordt het regelaarwijzigingsnummer van de Super Knob uitgeschakeld.

Control Number

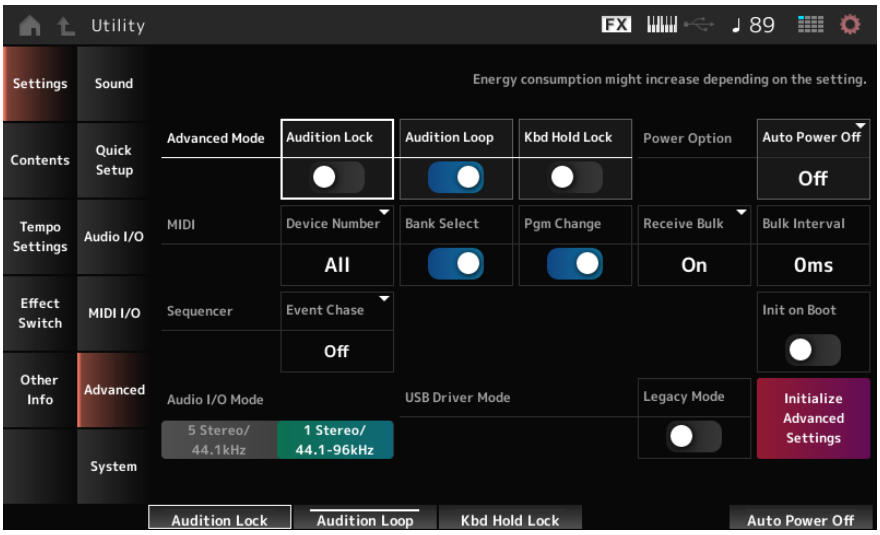
Hiermee opent u Control → Control Number op het scherm Common Edit.

Advanced

In het scherm Advanced kunt u de gedetailleerde instellingen voor het instrument opgeven.

Bediening

[UTILITY] → Settings → Advanced



Audition Lock

Schakelt de auditievergrendeling in of uit. Als deze is ingeschakeld, is de auditiefunctie uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Audition Loop

Als deze is ingeschakeld, wordt de auditiefrase in een lus afgespeeld.

Als dit is uitgeschakeld, stopt het afspelen van de auditiefrase automatisch nadat deze tot het einde is afgespeeld.

Instellingen: Off, On

Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Schakelt de Keyboard Hold-functie in of uit. Wanneer deze optie is ingeschakeld, is de Keyboard Hold-functie uitgeschakeld.

Het werkt in combinatie met de [KEYBOARD HOLD]-knop.

Instellingen: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Automatisch uitschakelen is een functie die de stroom automatisch uitschakelt wanneer het apparaat gedurende een bepaalde tijd niet wordt gebruikt, om onnodig energieverbruik door per ongeluk ingeschakeld laten van het apparaat te voorkomen.

Hier kunt u de tijdsduur instellen totdat het instrument automatisch wordt uitgeschakeld.

Instellingen: Off (Automatisch uitschakelen uitgeschakeld), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

Device Number

Stelt het MIDI-apparaatnummer in. Voor het verzenden en ontvangen van systeemeigen berichten zoals bulkdump- en parameterwijzigingsberichten naar en van een extern MIDI-apparaat, moet u dit nummer zo instellen dat het overeenkomt met het apparaatnummer van het andere apparaat.

Instellingen: 1–16, All, Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Stelt de ontvangst en verzending in van bankselectieberichten tussen het instrument en het externe MIDI-apparaat.
Als dit is ingeschakeld, ontvangt of herkent het instrument bankselectieberichten die vanaf het externe MIDI-apparaat worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Stelt de ontvangst en verzending in van programmawijzigingsberichten tussen het instrument en het externe MIDI-apparaat.
Als dit is ingeschakeld, ontvangt of herkent het instrument programmawijzigingsberichten die vanaf het externe MIDI-apparaat worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Receive Bulk

Stelt de ontvangst van bulkdumpberichten in.

Instellingen: Protect (Niet ontvangen), On (Ontvangen)

Bulk Interval

Stelt de intervaltijd in voor de verzending van bulkdata wanneer dit instrument het bulkverzoekbericht van het externe apparaat ontvangt.

Instellingen: 0–900ms

Sequencer Event Chase (Song Event Chase)

Dit zorgt ervoor dat bepaalde events correct worden herkend wanneer bijvoorbeeld een song vanuit het midden wordt afgespeeld, of bij de bewerkingen Vooruit (snel vooruitspoelen) en Terug (terugspoelen).
Events die met MIDI Event Chase zijn ingesteld, zullen dan correct functioneren met de Vooruit- en Terug-bewerkingen.

Instellingen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Hiermee stelt u in of gebruikersgegevens bij het opstarten worden geïnitialiseerd (On) of niet (Off).

Instellingen: Off, On

Audio I/O Mode

Wisselt de uitgangsmodus van voor het audiosignaal dat wordt uitgevoerd via de USB [TO HOST]-aansluiting.
Het instrument moet opnieuw worden opgestart om deze instelling actief te maken.

Instellingen: 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–96kHz

5 Stereo/44.1kHz: Tot 10 kanalen (5 stereokanalen) met een samplefrequentie van 44,1 kHz
1 Stereo/44.1-96kHz: Tot 2 kanalen (1 stereokanaal) met een samplefrequentie van 44,1 kHz tot 96 kHz

OPMERKING

Wanneer ingesteld op 1 Stereo/44.1-96kHz, zijn beschikbare frequenties: 44.1/48/96kHz.

Legacy Mode

Stel dit in op On als u MIDI 1.0 wilt gebruiken in plaats van MIDI 2.0.
Het instrument moet opnieuw worden opgestart om deze instelling actief te maken.

Instellingen: Off, On

Initialize Advanced Settings

Initialiseert de instellingen in het scherm Advanced.

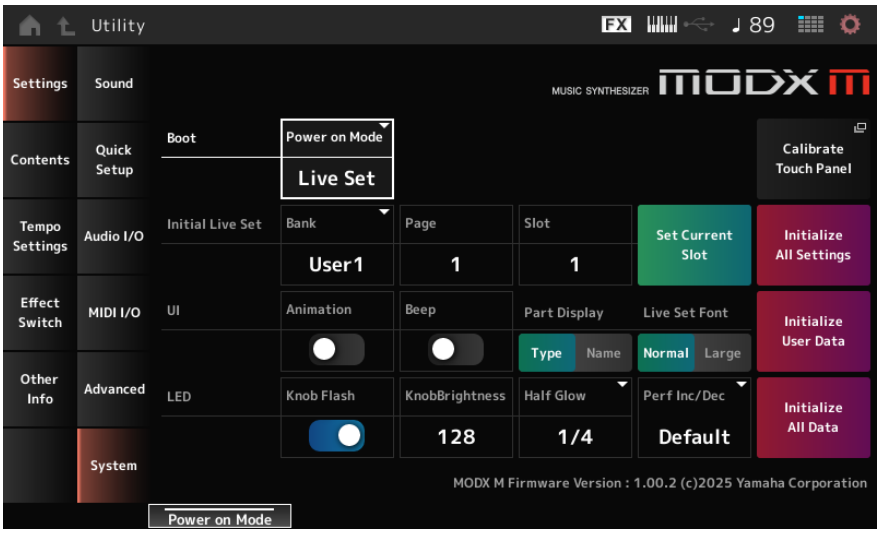
System

In het scherm System kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op het gehele instrument.

Bediening

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Calibrate Touch Panel-instelling)



Power on Mode

Stelt het scherm in dat op de display wordt weergegeven wanneer het instrument wordt ingeschakeld.

Instellingen: Perform, Live Set

Calibrate Touch Panel

Opent het scherm voor kalibratie van het aanraakscherm. Gebruik dit wanneer het aanraakscherm niet correct reageert.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)
Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)
Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Wanneer Power on Mode is ingesteld op Live Set, bepaalt dit welke Live Set-sleuf direct na het opstarten moet worden geselecteerd.

OPMERKING

U kunt de sleuf ook instellen door een performance te selecteren in het scherm Live Set, dit scherm te openen en vervolgens op de knop Set Current Slot te tikken.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Stelt de huidige performance in op de Live Set-sleuf die na het opstarten is geselecteerd.

Initialize All Settings

Initialiseert alle instellingen van het scherm Utility.

Animation

Hiermee stelt u in of de animatie aan of uit staat wanneer het scherm overschakelt.

Instellingen: Off, On

Beep
Schakelt het bedieningsgeluid van het aanraakscherm in of uit.
Instellingen: Off, On

Part Display
Stelt de Part Name in om de categorie en het partijtype weer te geven, of alleen de partijnaam.
Instellingen: Type, Name

Live Set Font
Bepaalt de lettergrootte van de inhoudsnamen en categorienamen in het Live Set-scherm en het Category Search-scherm.
Instellingen: Normal, Large

Initialize User Data
Initialiseert alle data in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen (Performances, Motion Sequences, Live Sets en dergelijke) en alle instellingen op het Utility-scherm.

Knob Flash (Super Knob LED Blink)
Schakelt het knipperen van de Super Knob in of uit.
Instellingen: Off, On

KnobBrightness
Stelt de helderheid van verlichting in op de Super Knob.
Instellingen: 0–128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)
Regelt het dimmen van de knoplampjes.
Instellingen: Off, 1/4, 1/2

Perf Inc/Dec
Hiermee wordt ingesteld hoe van performance wordt gewisseld op het scherm Home.
Instellingen: Default, Live Set

Default: Wisselt volgens de volgorde van de performancelijst op het scherm Performance Category Search.
Live Set: Wisselt volgens de volgorde van de Live Set-sleuven.

Initialize All Data
Initialiseert alle data in het gebruikersgeheugen en instellingen in het scherm Utility.

Product Info
Geeft de firmwareversie van het instrument aan.

LET OP

Bij initialiseren worden alle doeldata overschreven en systeeminstellingen teruggezet naar de fabrieksinstellingen. Zorg ervoor dat u geen belangrijke data verliest. Het wordt ook aanbevolen om de benodigde instellingen vooraf op een USB-flashstation op te slaan.

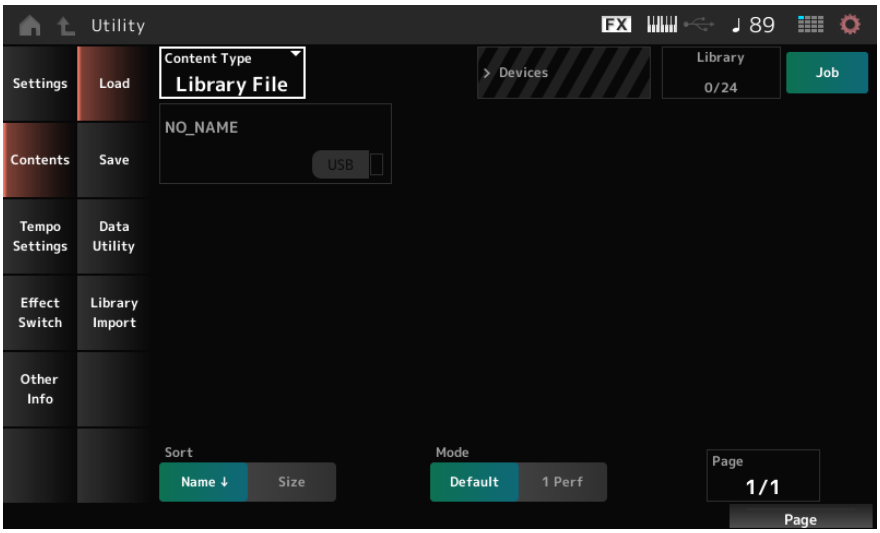
Load

Bestanden en interne gegevens worden geladen met behulp van het scherm Load.

Gebruik

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



Content Type

Alle data of een specifieke set data worden geladen vanuit één bestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation of een instelling die op het instrument is opgeslagen. Hier kunt u selecteren welke dataset in een bestand u wilt laden.
De beschikbare instellingen variëren afhankelijk van de route die u neemt om het scherm te openen.
Instellingen: U kunt de volgende bestandstypen laden.

Content Type	Apparaattype	Bestandsextensie	Beschrijving
User File	File	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	• Gebruikersbestanden die op een USB-station zijn opgeslagen, worden in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen geladen. • Als het gebruikersbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2U als .Y2W op het USB-station worden opgeslagen. • De volgende instellingen zijn opgenomen in een gebruikersbestand. Performance, arpeggio, Motion Sequence, curve, Live Set, fijnstemming, golfvorm, Luister naar, Utility-instellingen (alleen.Y2U), Snelle configuratie (alleen.Y2U).
Library File	File	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	• Bibliotheekbestanden die op een USB-station zijn opgeslagen, worden in het bibliotheekgedeelte van het gebruikersgeheugen geladen. • Als een bibliotheekbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2L als .Y2M op het USB-station worden opgeslagen. • De volgende instellingen zijn opgenomen in een bibliotheekbestand. Performance, arpeggio, Motion Sequence, curve, Live Set (slechts 1 bank), fijnstemming, golfvorm, Luister naar.

Content Type	Apparaattype	Bestandsex-tensie	Beschrijving
Backup File	File	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	• Back-upbestanden die op een USB-station zijn opgeslagen, worden in het gebruikersgeheugen geladen. • Een back-upbestand bevat alles in de gebruikers- en bibliotheekgebieden, evenals songs en patronen. • Als een back-upbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2A als .Y2B op het USB-station worden opgeslagen.
Song&Perf (Song & Performance)	Interne data		• Alleen de opgegeven song wordt geladen uit de songs die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. • Zowel MIDI-sequences als performances kunnen worden geladen.
Song	Interne data		• Alleen de opgegeven song wordt geladen uit de songs die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. • Alleen MIDI-sequences kunnen worden geladen.
.mid File	File	.MID	Standaard MIDI-bestanden (SMF) die op een USB-station zijn opgeslagen, worden geladen (in indeling 0 of indeling 1).
.wav File	File	.WAV	Audiobestanden die op een USB-station zijn opgeslagen, worden geladen.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Interne data		• Alleen het opgegeven patroon wordt geladen uit de patronen die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. • Zowel MIDI-sequences als performances kunnen worden geladen.
Pattern	Interne data		• Alleen het opgegeven patroon wordt geladen uit de patronen die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. • Alleen MIDI-sequences kunnen worden geladen.
Audio File*	File	.WAV .AIF	Audiobestanden die op een USB-station zijn opgeslagen, worden geladen als golfvormen. Bijvoorbeeld: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Part-selectie → Element-selectie → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Interne data		Alleen de opgegeven sequence wordt geladen uit de motionsequences die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.
Smart Morph*	Interne data		Alleen Smart Morph-data worden geladen vanuit de performance die is opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.

OPMERKING

Inhoudstypen gemarkeerd met een asterisk (*) worden niet weergegeven wanneer dit scherm wordt geopend vanuit het scherm Utility.

Parent Folder Name
Current Folder Name

Geeft de naam van de bovenliggende map en de naam van de huidige map aan.

Zodra u op de naam van de bovenliggende map tikt, is dit de huidige map.

Job

Stelt in of de functie Job ingeschakeld (On) of uitgeschakeld (Off) is.

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt door op het huidige bestand, de huidige map of de huidige inhoud te tikken het contextmenu voor Rename of Delete geopend.

Wanneer u op het aangesloten USB-flashstation tikt, wordt het contextmenu voor Format opgeroepen.

Instellingen: Off, On

Free Storage

Geeft de gebruikte capaciteit en de totale capaciteit van de geselecteerde opslag aan.

De manier waarop dit wordt aangegeven varieert afhankelijk van het type inhoud.

Map/bestand selecteren

Geeft de mappen en bestanden in de huidige map aan.

Sort

Stelt de sorteervolgorde in voor de bestanden in File select in.

Instellingen: Name, Size, Date, Default (afhankelijk van het type inhoud)

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
Size: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is (van klein naar groot). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is. Ongeldig voor inhoudstypen Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph
Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd. Dit is alleen beschikbaar als het inhoudstype Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph **is.**
Default: sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Dit is alleen beschikbaar als het inhoudstype Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq, Smart Morph **is.**

Mode

Selecteert de laadmodus.

Dit wordt alleen weergegeven voor een User File of een Library File.

Instellingen: Default, 1 Perf

Default: laadt alle performances.
1 Perf: laadt alleen een opgegeven performance.

Key (Center Key)

Selecteer de toets waaraan het geladen WAV-bestand of AIFF-bestand moet worden toegewezen.

Dit wordt alleen weergegeven voor audiobestanden.

Instellingen: Keyboard Select (C–2 –G8), All

Keyboard Select

Stelt in of Center Key wordt bijgewerkt door bediening van het toetsenbord.

Dit wordt alleen weergegeven voor audiobestanden.

Page

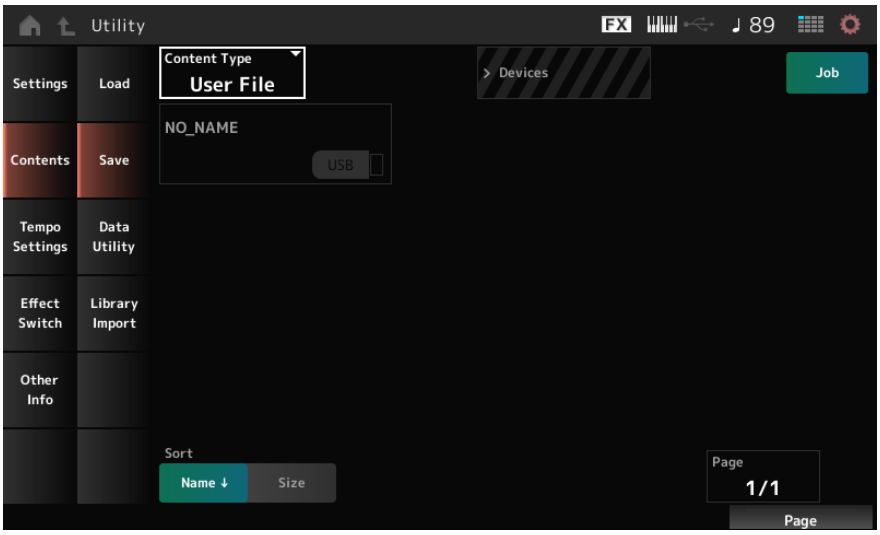
Als de bestanden die verschijnen niet op één pagina passen, verschijnt er een scrollknop waarmee u een pagina kunt selecteren. U kunt ook een Display-knop gebruiken om een pagina te selecteren.

Save

Op het scherm Save kunt u bestanden en data opslaan.
Dit is in principe hetzelfde als het scherm Load.

Gebruik

[UTILITY] → Contents → Save



Content Type

Alle data of een bepaald gedeelte van de data van bestanden die zijn opgeslagen op een USB-station of hoofdapparaat kunnen worden opgehaald en geladen in het instrument.
Hier kunt u instellen welke data u wilt opslaan.
De beschikbare instellingen variëren afhankelijk van de route die u neemt om het scherm te openen.
Instellingen: de volgende tabel toont de inhoudstypen die kunnen worden opgeslagen of opgeslagen.

Content Type	Apparaattype	Bestandsextensie	Beschrijving
Performance	Interne data		Slaat de performance op in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.
User File	File	.Y2U (.Y2W)	• Instellingen die in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als gebruikersbestand op een USB-station opgeslagen. • De volgende instellingen zijn opgenomen in een gebruikersbestand. Performance, arpeggio, Motion Sequence, curve, Live Set, fijnstemming, golfvorm, Luister naar, Utility-instellingen, Snelle configuratie. • Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2U als .Y2W als een set worden behandeld.
Library File	File	.Y2L (.Y2M)	• Instellingen die in het bibliotheekgedeelte van het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als bibliotheekbestand op een USB-station opgeslagen. • De instellingen in het bibliotheekbestand zijn als volgt (hetzelfde als gebruikersbestand, behalve de Utility-instellingen): Performance, arpeggio, Motion Sequence, curve, Live Set (slechts 1 bank), fijnstemming, golfvorm, Luister naar. • Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2L als .Y2M als een set worden behandeld.

Content Type	Apparaattype	Bestandsex-tensie	Beschrijving
Backup File	File	.Y2A (.Y2B)	• Instellingen die in het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als back-upbestand op een USB-station opgeslagen. • Een back-upbestand bevat alles in de gebruikers- en bibliotheekgebieden, evenals songs en patronen. • Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2A als .Y2B als een set worden behandeld.
.mid File	File	.MID	MIDI-data die zijn opgeslagen in het song- en patroongebied van het gebruikersgeheugen, worden op een USB-station opgeslagen als een standaard MIDI-bestand (SMF; alleen in formaat 1).
Motion Seq (Motion Sequence)*	Interne data		Slaat de motionsequence op die wordt bewerkt in het gebruikersgebied.

OPMERKING

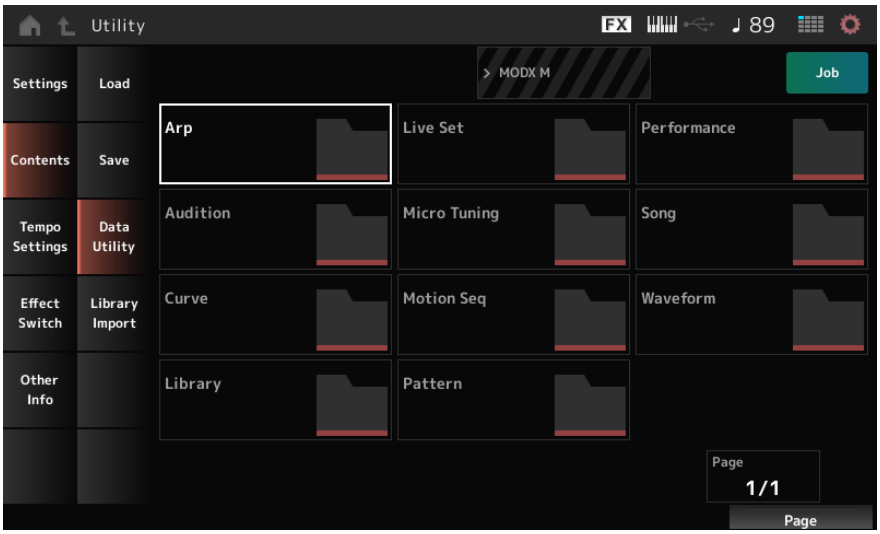
Inhoudstypen gemarkeerd met een asterisk (*) worden niet weergegeven wanneer dit scherm wordt geopend vanuit het scherm Utility.

Data Utility

In het scherm Data Utility kunt u bestanden en data in het gebruikersgeheugen beheren.
Dit is in principe hetzelfde als het scherm Load.

Bediening

[UTILITY] → Contents → Data Utility



Map selecteren

Geeft de inhoudstypen in het gebruikersgeheugen als mappen weer. Tik op de map die u wilt openen.

Content Type: Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

Content Select

Als u op de inhoud tikt, wordt het contextmenu voor Rename, Delete opgeroepen.
Wanneer Job is ingeschakeld, worden de volgende drie items weergegeven.

Select All

Selecteert alle inhoud in de map.
Wordt weergegeven als er niets is geselecteerd.

Unselect All

Maakt de selectie van alle inhoud in de map ongedaan.
Wordt weergegeven wanneer inhoud is geselecteerd.

Delete

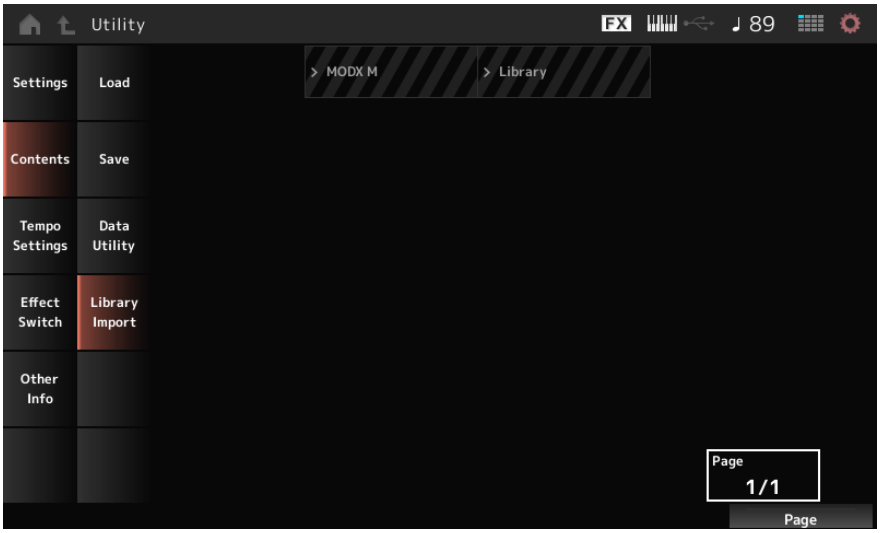
Verwijdert alle geselecteerde inhoud.
Wordt weergegeven wanneer inhoud is geselecteerd.

Library Import

Met deze functie wordt een specifieke performance uit de bibliotheek geselecteerd en naar de gebruikersbank gekopieerd.
Dit is in principe hetzelfde als het scherm Load.

Gebruik

[UTILITY] → Contents → Library Import



Select All

Selecteert alle performances in de huidige bibliotheekmap.
Wordt alleen weergegeven als er geen performance is geselecteerd.

Unselect All

Maakt de selectie van alle performances in de huidige bibliotheekmap ongedaan.
Wordt alleen weergegeven als er een performance is geselecteerd.

Import to User Bank

Kopieert de geselecteerde performance naar de gebruikersbank.
Wanneer deze handeling wordt uitgevoerd, worden de gebruikersgolfvormen en gebruikersarpeggio's, gebruikerscurves, gebruikersmicrostemmingen en gebruikersaudities die in de geselecteerde performance worden gebruikt, ook naar de gebruikersbank gekopieerd.
Wordt alleen weergegeven als er een performance is geselecteerd.

Tempo Settings

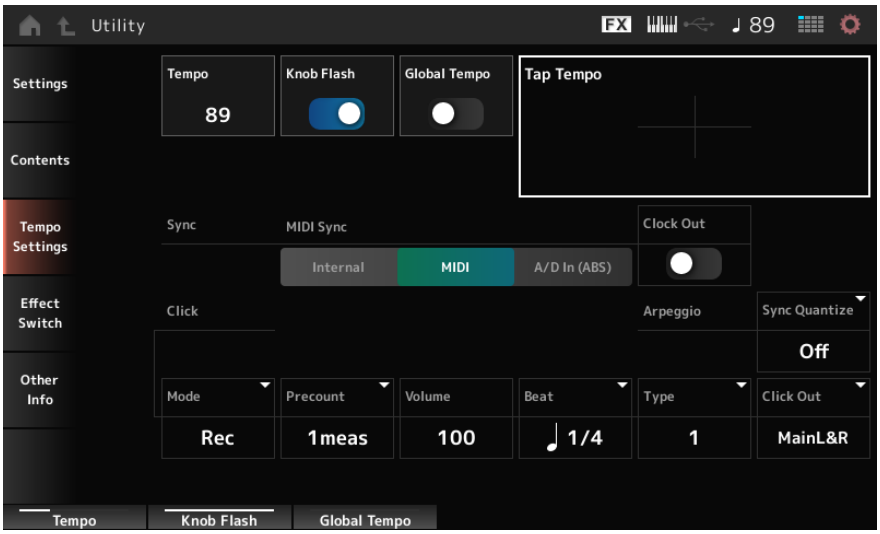
In het scherm Tempo Settings kunt u de parameters instellen met betrekking tot tempo en synchronisatie.

Gebruik

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Tik op het TEMPO SETTINGS-pictogram.



Tempo

Stelt het tempo van de performance in.

Als MIDI Sync is ingesteld op MIDI of A/D In (ABS) en wordt gesynchroniseerd met een extern apparaat, wordt Ex.Tempo weergegeven in plaats van de instellingswaarde.

Instellingen: 5–300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Schakelt het knipperen van de Super Knob in of uit.

Instellingen: Off, On

Global Tempo

Als deze parameter is uitgeschakeld, wordt de tempo-instelling gebruikt voor elke performance.

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt het huidige tempo behouden, zelfs als u de performance wijzigt.

Instellingen: Off, On

Tap Tempo

Door op dit gebied te tikken of op de [ENTER]-knop te drukken (tikken) terwijl de cursor aanwezig is, kunt u het tempo instellen op de snelheid van het tikken of drukken.

Of u kunt de knop [TEMPO/TAP] gebruiken om het tempo op dezelfde manier in te stellen.

Deze parameter is echter niet beschikbaar als MIDI Sync is ingesteld op MIDI en het instrument is ingesteld voor synchronisatie met een extern apparaat.

OPMERKING

Als MIDI Sync is ingesteld op "A/D In (ABS)", wordt het tempo gewijzigd, waarbij het tikken als begin van de tel fungeert.

MIDI Sync
Stelt de parameters in die gerelateerd zijn aan de synchronisatie met het aangesloten externe apparaat.
U kunt kiezen of u Arpeggio, Motion Sequencer en Song wilt afspelen met de interne klok van het instrument, met de klok (externe klok) van de DAW-software of van MIDI-apparaten die op dit apparaat zijn aangesloten, of met audiosignalen die via de A/D INPUT-aansluiting worden ingevoerd.
Instellingen: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: synchroniseert met de interne klok. Voor gebruik van dit instrument op zichzelf of als masterklokbron voor andere apparaten.
MIDI: synchroniseert met de MIDI-klok die wordt ontvangen van het externe MIDI-apparaat. Voor gebruik van het externe apparaat als de masterklokbron.
A/D In (ABS): Werkt door het tempo te bepalen uit het audiosignaal dat via de A/D INPUT-aansluiting wordt ingevoerd, met behulp van de functie Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)
Stelt de MIDI-klokberichten in die moeten worden verzonden.
Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)
Past de timing aan voor het starten van het volgende arpeggio bij het afspelen van een arpeggio voor meerdere partijen. Als dit is ingesteld op Off, wordt het arpeggio afgespeeld wanneer u de partij op het toetsenbord speelt.
Instellingen: "Off, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noottriool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)"

Mode (Click Mode)
Stelt de timing in voor het afspelen van het klikgeluid (metronoomgeluid).
Instellingen: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: er wordt geen klikgeluid afgespeeld.
Rec: het klikgeluid wordt gespeeld tijdens de opname van een song of patroon.
Rec/Play: het klikgeluid wordt gespeeld tijdens de opname en het afspelen van een song of patroon.
Always: het klikgeluid wordt altijd afgespeeld.

OPMERKING
Het klikgeluid wordt afgespeeld met behulp van een interne toongenerator, dus een deel van de gelijktijdige geluidsuitvoer gaat verloren.

Precount (Click Precount)
Stelt het aantal aftelmaten in vanaf het moment dat de knop [▶] (Afspelen) wordt ingedrukt totdat de opname daadwerkelijk begint bij het opnemen van een song of patroon.
Instellingen: Off (de opname start wanneer u op de knop [▶] (Afspelen) klikt, 1meas–8meas

Volume (Click Volume)
Stelt het volume van het klikgeluid in.
Instellingen: 0–127

Beat (Click Beat)
Stelt de tel in waarop het klikgeluid wordt gespeeld.
Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole (hele noten)

Type (Click Type)
Selecteert het type klikgeluid.
Instellingen: 1–10

Click Out (Click Output Select)
Stelt de uitvoerbestemming voor het klikgeluid in.
Instellingen: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB Stereo: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 7 en 8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.
USB mono: uitgang in mono (kanaal 1–8) naar de USB [TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING
Hieronder ziet u de instellingen voor gegevenscompatibiliteit met MONTAGE M. Er wordt aangenomen dat ze op Off staan als ze zijn ingesteld.
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Effect Switch

In het scherm Effect Switch kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan effectbypass.
De instellingen op dit scherm worden niet opgeslagen, dus de instellingen worden teruggezet naar de standaardinstellingen wanneer het instrument opnieuw wordt opgestart.

Bediening

[UTILITY] → Effect Switch

Tik op het pictogram EFFECT (FX)

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (Insertion Effect)

Schakelt het invoegeffect in of uit.

Instellingen: Off, On

System FX (System Effect)

Schakelt het systeemeffect in of uit.

Instellingen: Off, On

Master FX (Master Effect)

Schakelt het Master-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Master EQ

Zet de Master EQ aan of uit.

Instellingen: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Schakelt de arpeggiobypass in of uit. Als deze parameter is ingeschakeld, worden alle arpeggiatorbedieningen uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

- Wanneer Arp Bypass aan staat, knippert de [ARP]-knop.
- Wanneer Arp Bypass is ingesteld op On en u de Arpeggioschakelaar voor elke partij wijzigt, wordt Arp Bypass op Off gezet.
- Bij de songs die zijn opgenomen met de arpeggiofunctie is de arpeggiosequence in de data opgenomen. Als u de songgegevens in de DAW-software blijft bewerken, voorkomt u met het instellen van Arp Bypass op On dat de arpeggiator een dubbel effect heeft.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Schakelt de vergrendeling in voor de toetsenbordbesturing in of uit.

Wanneer deze optie is ingesteld op Aan, wordt de vergrendeling geactiveerd en Keyboard Control voor alle partijen uitgeschakeld. Als u dit uitschakelt, wordt de toetsenbordbesturing ontgrendeld.

Dit is handig als u elke MIDI-track afzonderlijk wilt maken of bewerken, bijvoorbeeld als u het instrument gebruikt als een 16-delige multitimbrale geluidsmodule met de DAW-software.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Als Kbd Ctrl Lock op On is ingesteld en u de Keyboard Control SW van elke partij wijzigt, wordt Kbd Ctrl Lock op Off gezet.

Global A/D

Wanneer deze parameter op On staat, verandert het volume van de A/D-partij niet bij het wisselen tussen performances, en andere parameters die gerelateerd zijn aan de A/D-partij blijven eveneens ongewijzigd. Wanneer deze parameter op Off staat, verandert het volume naar de performance-specifieke instelling bij het wisselen tussen performances, en worden andere parameters die betrekking hebben op de A/D-partij eveneens aangepast.

Master FX en Master EQ worden tegelijkertijd in- en uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Other Info

Andere informatie wordt weergegeven op het scherm Other Info.

Shift Function

Toont de lijst met snelkoppelingsbewerkingen voor het gelijktijdig indrukken van de [SHIFT]-knop en andere knoppen.

Legal Notices

Toont inhoud zoals auteursrechten.

Schermen die worden weergegeven door op specifieke knoppen te drukken

Paneelvergrendeling

Het gebruik van de paneelvergrendelingsfunctie voorkomt onbedoelde bediening tijdens live optredens.

Bediening

Druk wanneer het scherm Home of het scherm Live Set wordt weergegeven op [SHIFT] + [TEMPO/TAP].

■ Geldige bewerkingen

Toetsenbord, pedalen, mastervolume, Super Knob, pitchbendwiel, modulatiewiel, Ribbon Controller en paneelvergrendeling uitschakelen

■ Ongeldige bewerking

Alle andere bediening, inclusief bediening van het touchscreen

De paneelvergrendeling uitschakelen

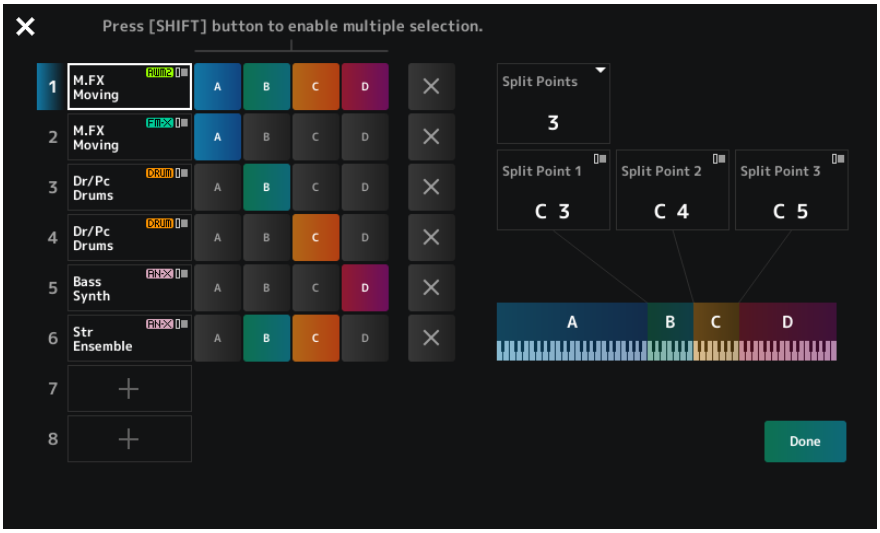
Als u de paneelvergrendeling wilt uitschakelen, houdt u [SHIFT]-knop opnieuw ingedrukt terwijl u op [TEMPO/TAP]-knop tikt om het paneel te ontgrendelen.

Split Job

Hiermee stelt u splitsing in.

Bediening

Druk op de [SPLIT] knop.



Split Points

Geeft het aantal splitpunten aan.

Instellingen: Off, 1–3

Split Point 1–3

Geeft de toonsoort voor het splitpunt aan.

Wanneer Keyboard is ingesteld op On, kunt u ook de positie van het splitspunt opgeven met behulp van het toetsenbord.

Instellingen: C–2 – G8

Part Name

Als u op de partijnaam tikt, wordt het contextmenu voor Category Search en Delete geopend.

[+](Add)

Tik hierop om het scherm Part Category Search of het scherm Performance Merge weer te geven, waarop u een partij kunt toevoegen.

Group A–D

Druk op een groepknop om de partij aan de groep toe te wijzen.

Tik op de groepknoppen terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om een enkele partij aan meerdere groepen toe te wijzen.

× (Cancel)

Annuleert groeptoewijzingen.

Done

Bevestigt de instellingen en sluit het scherm.

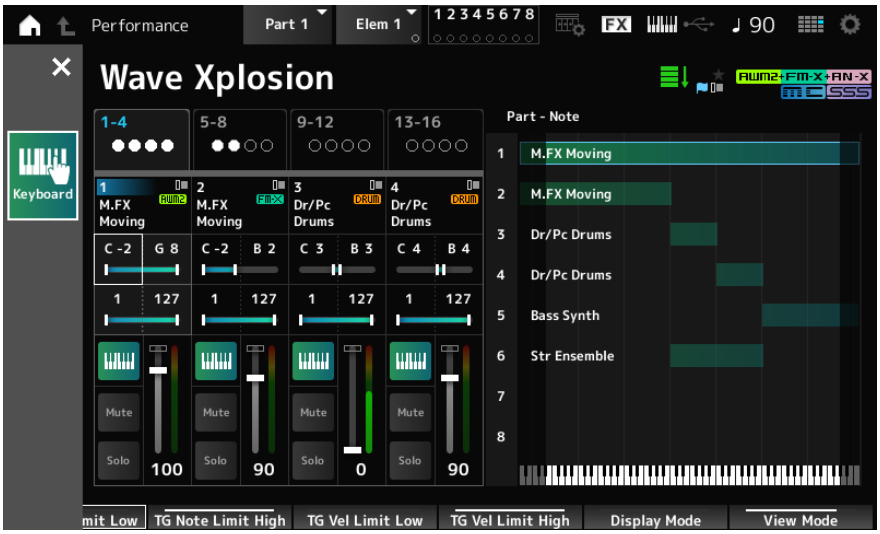
OPMERKING

Als u op × (sluiten) linksboven tikt, wordt het scherm gesloten zonder dat de instellingen worden bevestigd. U kunt alleen partijen toevoegen, verwijderen of wijzigen.

Note Range

Gebruik

[SHIFT] + [SPLIT]



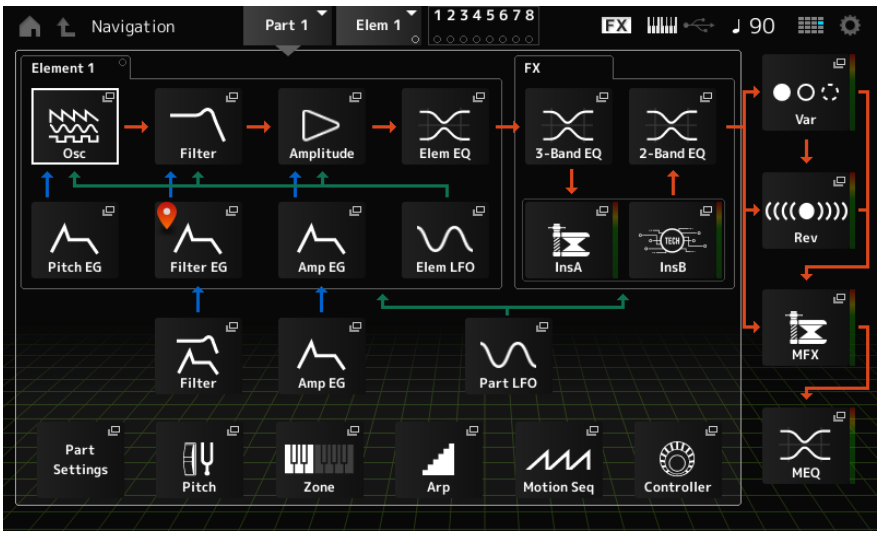
De Part - Note-weergave wordt weergegeven op het scherm Home.
De cursor wordt verplaatst naar TG Note Limit Low van de geselecteerde partij en u kunt de ondergrens van het notenbereik op het toetsenbord invoeren.

Navigation

Bediening

Druk op de knop [NAVIGATION].

Tik (met het (Home-scherm View Modeingesteld op Default) op Navigation weergegeven op het scherm



Als u op de pictogrammen tikt, worden de bijbehorende instellingenschermen opgeroepen.
Als u tijdens het bewerken op de knop [NAVIGATION] drukt, wordt het huidige locatiepictogram ( ) opgeroepen.

Vanaf het Navigation scherm kunt u niet alleen naar elementen springen, maar ook naar de Part Commonen Filter en Amp EG.

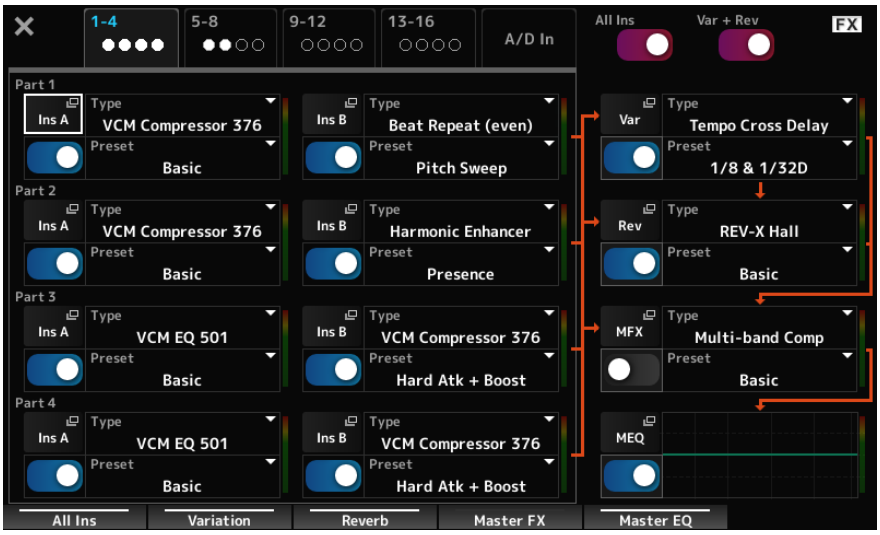
FX Overview

Op het scherm FX OVERVIEW kunt u de status van effectinstellingen controleren en eenvoudig toegang krijgen tot schermen voor geavanceerde instellingen.

Bediening

[SHIFT] + [NAVIGATION]

Tik (met het Home-scherm View Mode ingesteld op Default) op Fx Overview weergegeven op het scherm



Switching Parts for display

Wisselt de partijen die worden weergegeven.

Instellingen: 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D In

All Ins

Schakelt alle invoegeffecten (A en B) in of uit.

Instellingen: Off, On

Var + Rev

Schakelt de Variation- en Reverb-effecten in of uit.

Instellingen: Off, On

Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Toont het bijbehorende scherm voor gedetailleerde instellingen.

Effect switch

Schakelt elk effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Type

Stelt het type voor elk effect in.

Instellingen: Zie de effecttypen

Preset

Stelt de voorinstelling voor elk effect in.

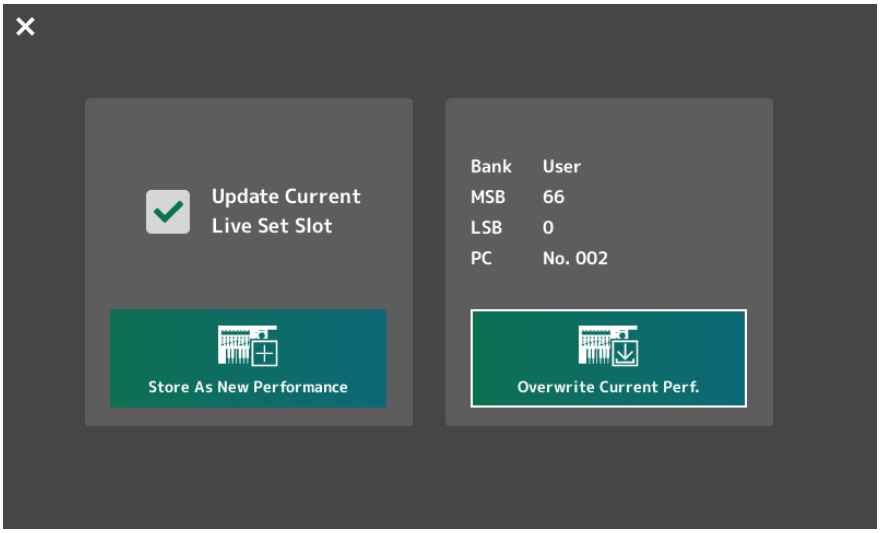
Instellingen: Zie de Data List

Store

Dit is het bevestigingsscherm bij het opslaan van de huidige performance in het gebruikersgebied.

Bediening

[STORE]



Store As New Performance

Wordt als nieuwe performance geregistreerd.

Update Current Live Set Slot

Als er een sleuf in de gebruikerslivesetbank wordt geselecteerd, verschijnt er een bericht waarin de update van de Live Set-sleuf wordt bevestigd. Om door te gaan met de update, vinkt u het vakje aan en selecteert u Store As New Performance.

Overwrite Current Perf.

Slaat de performance die u bewerkt op over de bestaande instellingen (Bank, MSB, LSB en programmawijzigingsnummer) die op de display worden weergegeven.

Jump to Data Utility

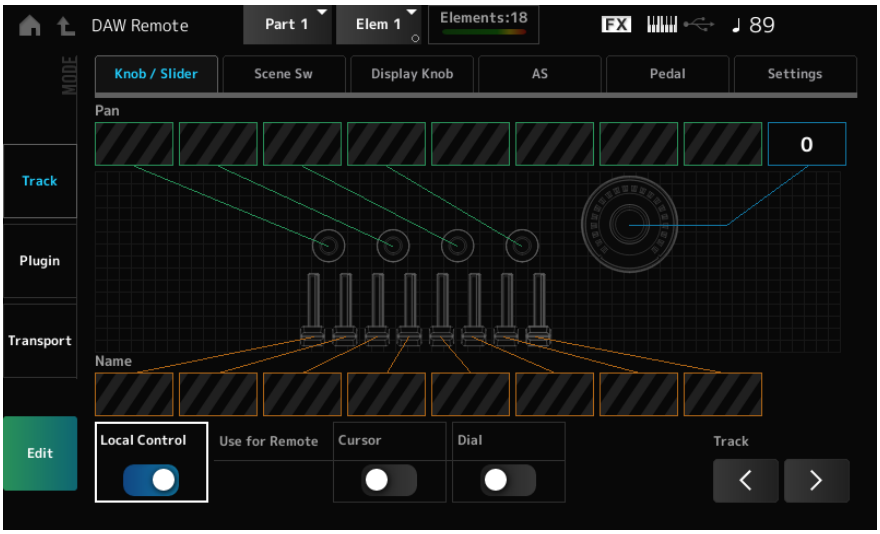
Wordt weergegeven wanneer opslaan niet mogelijk is vanwege een fout zoals Performance full.
Gebruik [UTILITY] → Contents → Data Utility om het scherm weer te geven.

DAW Remote

Als u op de knop [DAW REMOTE] drukt, wordt de remote-functie van DAW ingeschakeld, zodat u uw favoriete DAW gemakkelijk kunt bedienen met de regelaars op het instrument.

Gebruik

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Selecteer de remote-functie van DAW uit drie bedieningsmodi.

Instellingen: Track, Plugin, Transport

Track: modus voor het tegelijk regelen van meerdere tracks op de DAW. Knop- en schuifregelaarbewerkingen worden verzonden als met Mackie Control compatibele protocollen vanaf poort 2.
Plugin: modus voor het regelen van een specifieke plug-in op de DAW. Knop- en schuifregelaarbewerkingen worden verzonden als berichten in CC Number-indeling voor Remote-functies vanaf poort 1.
Transport: modus voor het bespelen van het toetsenbord terwijl de opgenomen data op de DAW worden afgespeeld of uw toetsenspel op de DAW wordt opgenomen. U kunt de sequencertransportknoppen gebruiken om het afspelen op de DAW te starten of te stoppen. Alle regelaars behalve de sequencertransportknoppen werken zoals ze normaal doen.

Schakelen tussen schermen

Opent het instellingenscherm voor elke regelaar en de remote-functie.

Instellingen: Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

Local Control

Schakelt lokale besturing in of uit.

Dit is hetzelfde als wat kan worden ingesteld in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Stelt in of de datadraaiknop en cursorknoppen op het bovenpaneel in voor het besturen van de DAW moeten worden gebruikt.

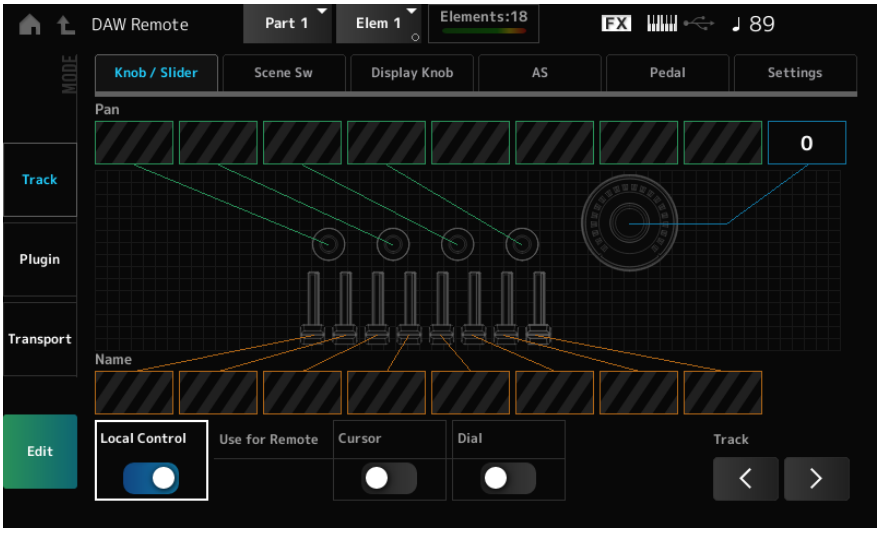
Aan: voor het regelen van de DAW.

Uit: voor het regelen van het hoofddisplay op het bovenpaneel.

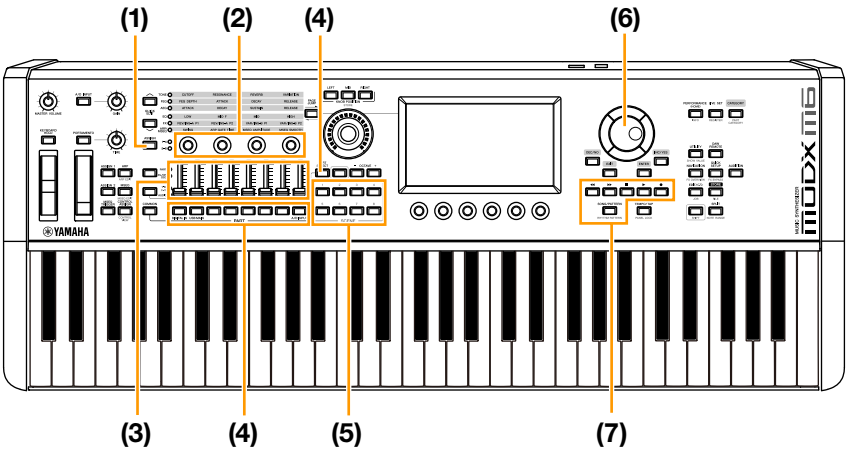
Track (Track Select)

Voert de trackgroepselectie uit (met acht tracks tegelijk).

■ Track-modus



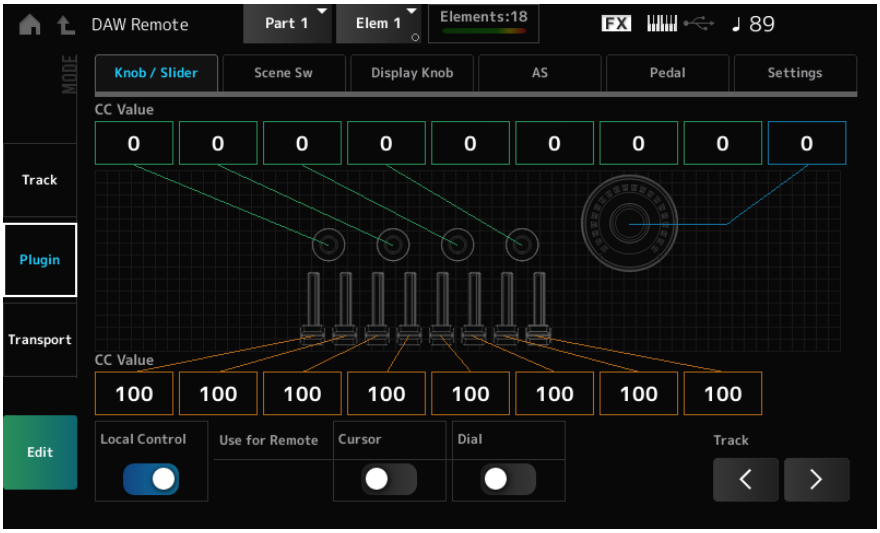
Regelaars



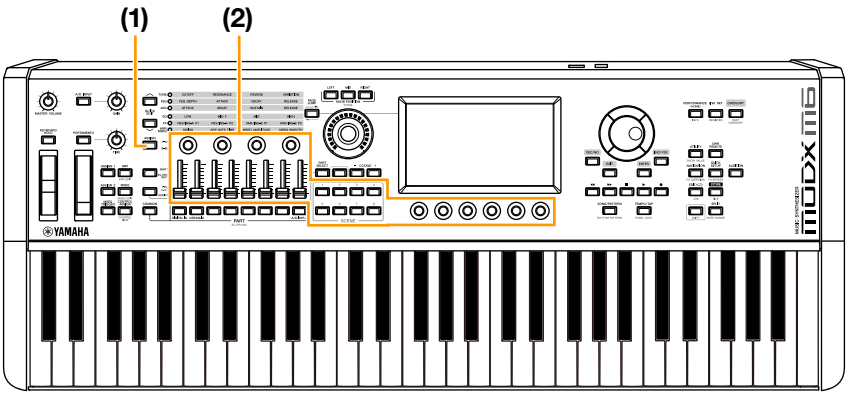
	Regelaars	DAW-bediening
(1)	Knop [ASSIGN]	Panselectie (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Knop 1 – 4 (5 – 8)	Track Pan wordt uitgevoerd vanaf poort 2
(3)	Schuifregelaars 1-8	Trackvolume wordt uitgevoerd vanaf poort 2
(4)	PART-knop, [PART SELECT]-knop	Selecteert een of meer tracks en schakelt dempen en solo van de geselecteerde track(s) in of uit.
(5)	SCENE-knoppen	Functies 1 – 8 worden uitgevoerd via poort 2
(6)	Datadraaiknop, cursorknoppen	Verplaatst de cursorpositie of songpositie.
(7)	Sequencertransportknop. [SONG/PATTERN]-knop	Regelt de transportacties (opnemen en afspelen).

Andere regelaars zijn zo ingesteld dat ze de regelaarwijzigingsberichten verzenden die in de afstandsmodus zijn ingesteld.

■ Plugin-modus



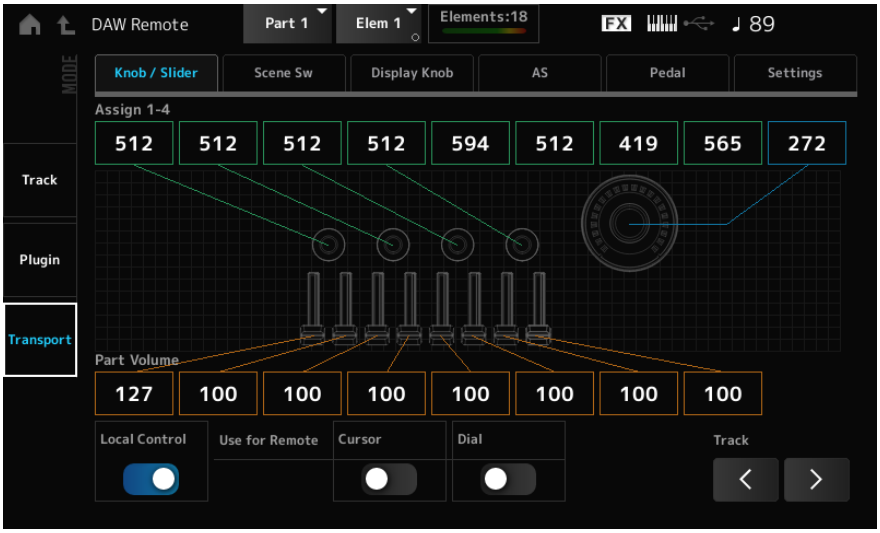
Regelaars



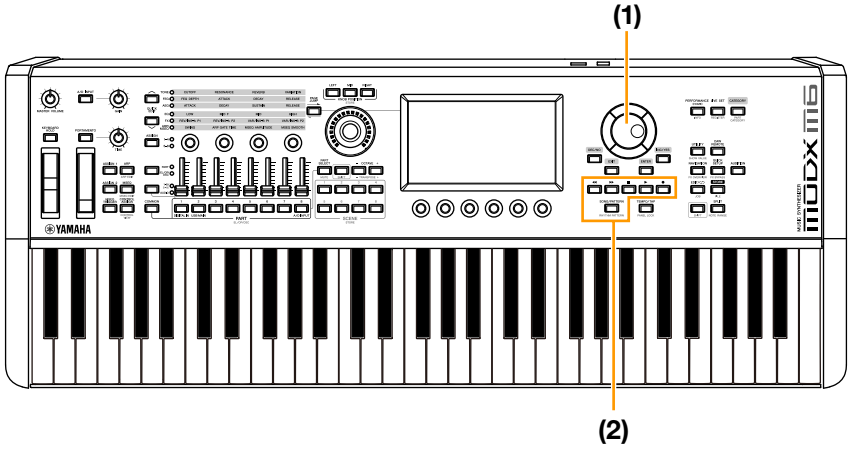
	Regelaars	DAW-bediening
(1)	Knop [ASSIGN]	Knopselectie (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Knoppen 1 – 4 (5 – 8), schuifregelaars 1 – 8, SCENE-knop, Display-knop	Elke regelaarwijziging die u hebt geselecteerd. (Het CC-nummer dat is ingesteld in Edit op het scherm DAW Remote wordt uitgevoerd.)

* PART-knoppen, [PART SELECT]-knop, [KEYBOARD CONTROL]-knop, datadraaiknop, cursorknoppen, sequencertransportknoppen, BANK-knoppen en PAGE-knoppen gedragen zich op dezelfde manier als in de Track-modus.

■ Transport-modus



Regelaars



	Regelaars	DAW-bediening
(1)	Datadraaiknop, cursorknoppen	Verplaatst de cursorpositie of songpositie.
(2)	Sequencertransportknop [SONG/PATTERN]-knop	Regelt de transportacties (opnemen en afspelen).

Andere regelaars werken zoals normaal.

Tijdens Edit

Edit

Stelt het regelaarwijzigingsbericht in, zoals het regelaarnummer en de kanaalmodus, dat wordt uitgevoerd via poort 1.
De instellingen op elk tabblad zijn als volgt:

■ Common

Local (Local Control)

Schakelt lokale besturing in of uit.
Dit is hetzelfde als wat kan worden ingesteld in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Stelt in of de datadraaiknop en cursorknoppen op het bovenpaneel in voor het besturen van de DAW moeten worden gebruikt.
Aan: voor het regelen van de DAW.
Uit: voor het regelen van het hoofddisplay op het bovenpaneel.

■ Knob / Slider

CC Num. (Control Change Number)

Stelt het regelaarnummer in voor de knoppen en schuifregelaars.
Instellingen: 1–95

■ Scene SW

Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)

Stelt het regelaarnummer voor de SCENE-knoppen in.
Instellingen: 1–95

Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)

Verandert de bedieningsmodus van de SCENE-knoppen.
Instellingen: Momentary, Latch

■ Display Knob

DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Stelt het regelaarnummer voor de Display-knoppen in.
Instellingen: 1–95

AS

Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

Stelt het regelaarnummer voor de [PORTAMENTO]-knop in.
Instellingen: 1–95

Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

Verandert de bedieningsmodus van de [PORTAMENTO]-knop.
Instellingen: Momentary, Latch

Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

Stelt het regelaarnummer voor de PORTAMENTO [TIME]-knop in.
Instellingen: 1–95

AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)
AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)
MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)
Stelt het regelaarnummer in voor de [ASSIGN 1]-knop, [ASSIGN 2]-knop en [MSEQ TRIGGER]-knop.
Instellingen: 1–95

Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)
Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)
MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)
Verandert de bedieningsmodus van de [ASSIGN 1]-knop, [ASSIGN 2]-knop en [MSEQ TRIGGER]-knop.
Instellingen: Momentary, Latch

■ Pedal

FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)
FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)
Stelt het regelaarnummer in voor voetregelaar 1 en voetregelaar 2.
Instellingen: 1–95

FS CC# (Foot Switch Control Number)
Toont het regelaarnummer voor de voetregelaar.
Instellingen: 1–95

Latch/Momentary (Foot Switch Mode)
Verandert de bedieningsmodus van de voetregelaar.
Instellingen: Momentary, Latch

■ Settings

DAW
Selecteert de specifieke DAW voor gebruik met dit instrument.
Instellingen: Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

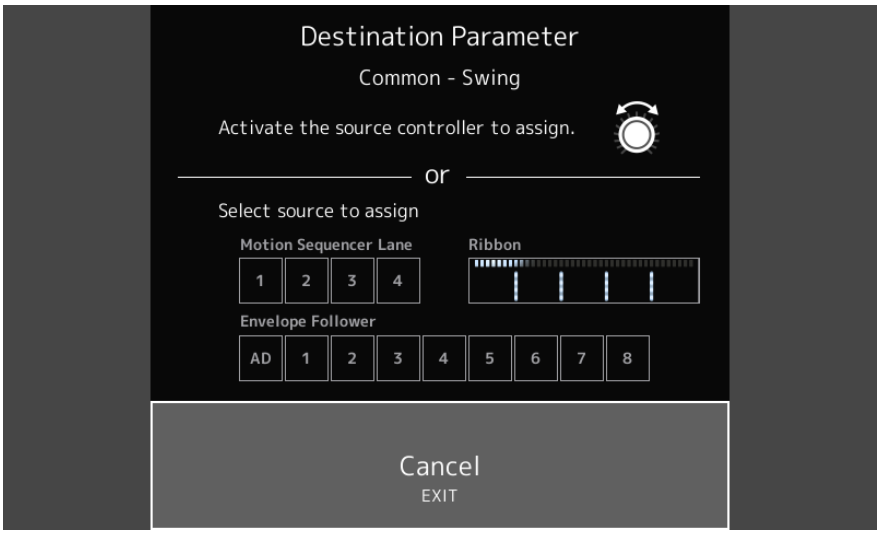
MIDI I/O Ch.
Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de Common en de partij waarbij de Keyboard Control Switch is ingesteld op On.
Het hier ingestelde MIDI-kanaal wordt ook gebruikt voor het verzenden van het regelaarwijzigingsbericht via DAW Remote. Dit is hetzelfde als wat kan worden ingesteld in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.
Instellingen: Ch1–Ch16

Control Assign

Registreert de combinatie van Source en Destination in de Controller Set.

Bediening

Druk op de [CONTROL ASSIGN]-knop terwijl u parameters selecteert die aan de regelaar op het scherm kunnen worden toegewezen.



Bedien de regelaar waarmee u de doelparameter aanpast, of selecteer Motion Sequencer Lane, Envelope Follower of Ribbon op het scherm.

OPMERKING

- Als u de Super Knop verplaatst, maar er geen ongebruikte toewijsbare knoppen zijn om door te gaan met de instelling, verschijnt er een foutmelding.
- Als een Part-parameter is geselecteerd, drukt u op de [COMMON]-knop tijdens het bedienen van de toewijsbare knop om de toewijsbare knop voor Common te selecteren.

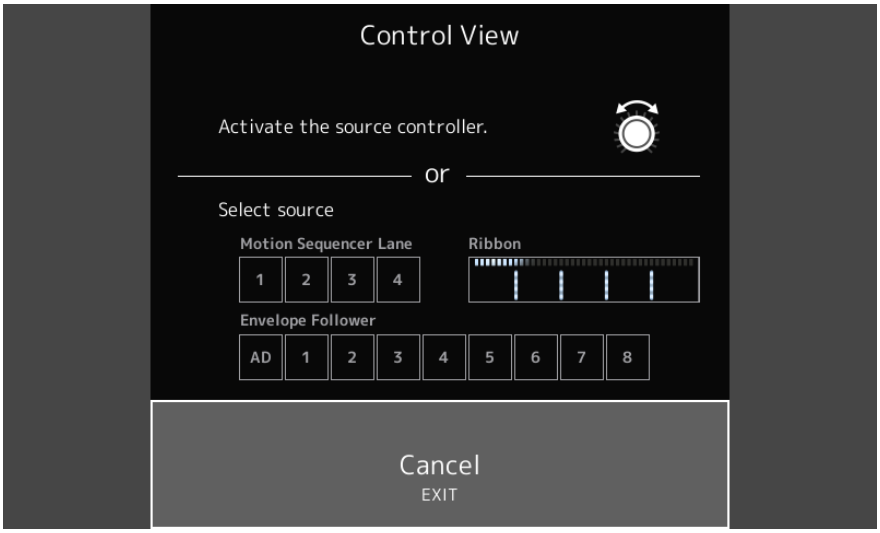
Control View

U kunt de instellingen controleren van de regelaar die wordt bediend.

Bediening

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

Tik (met het Home-scherm View Mode ingesteld op Default) op Control View weergegeven op het scherm.



Bedien de regelaar die u wilt controleren, of selecteer Motion Sequencer Lane, Envelope Follower of Ribbon op het scherm. Het Control Assign-scherm wordt geopend, waar u de instellingsinformatie kunt bekijken.

7. Overige informatie

Effecttypen

No Effect	Schakelt de effecten uit. Het geluid wordt niet uitgevoerd.
Thru	Stelt het effect in op Thru. Het ingangsgeluid wordt uitgevoerd zonder dat er effecten worden toegepast.

Reverb

HD Hall	Simuleert de natuurlijke akoestiek van een concertzaal.
REV-X Hall	Zaal-reverb die gebruikmaakt van het REV-X-reverb-algoritme.
R3 Hall	Zaal-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor.
SPX Hall	Zaal-reverb van de klassieke SPX1000.
HD Room	Simuleert de natuurlijke akoestiek van een kamer.
REV-X Room	Kamer-reverb die gebruikmaakt van het REV-X-reverb-algoritme.
R3 Room	Kamer-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor.
SPX Room	Kamer-reverb van de klassieke SPX1000.
HD Plate	Simuleert een plaat-reverb.
R3 Plate	Plaat-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor.
SPX Stage	Podium-reverb van de klassieke SPX1000.
Space Simulator	Hiermee kunt u de breedte, hoogte en diepte van de kamergrootte opgeven.
Gated Reverb	Produceert een gated reverb.
Reverse Reverb	Produceert het omgekeerd afspelen van een gated reverb.
Shimmer Reverb	Creëert mystieke zwevende effecten door in toonhoogte veranderde reverb-geluiden toe te voegen.

Delay

Cross Delay	De feedback van het vertraagde geluid op elk van de twee kanalen wordt naar het tegenoverliggende kanaal geleid. Produceert afwisselend vertraagde geluiden rechts en links.
Tempo Cross Delay	Gekruiste vertraging met temposynchronisatie.
Tempo Delay Mono	Monovertraging met temposynchronisatie.
Tempo Delay Stereo	Stereovertraging met temposynchronisatie.
Control Delay	Vertraging voor het creëren van scratch-geluiden door de delay-lengte in real time te wijzigen.
Delay LR	Produceert twee vertraagde geluiden links en rechts, met twee feedbackvertragingen.
Delay LCR	Produceert drie vertraagde geluiden links, midden en rechts.
Analog Delay Retro	Simuleert een analoge vertraging van de bucket-brigade, ingesteld op korte vertraging.
Analog Delay Modern	Simuleert een analoge vertraging van de bucket-brigade, ingesteld op lange vertraging.

Chorus

G Chorus	Creëert een diep geluid met complexe modulatie.
2 Modulator	Hiermee kunt u de toonhoogtemodulatie en amplitudemodulatie instellen. Verspreidt het geluid op natuurlijke wijze.
SPX Chorus	Choruseffect dat een driefasige LFO gebruikt om modulatie en ruimtelijkheid aan het geluid toe te voegen.
Symphonic	Multiplext de modulaties om meer ruimtelijkheid te creëren.
Ensemble Detune	Choruseffect zonder modulatie, geproduceerd door het toevoegen van een geluid met kleine toonhoogteverschuiving.

Flanger

VCM Flanger	Flanger met VCM-technologie.
Classic Flanger	Flanger met typische wervelende geluiden.
Tempo Flanger	Flanger met tempogesynchroniseerde LFO.
Dynamic Flanger	Flanger die de vertragingsmodulatie in real time regelt, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Control Flanger	Maakt handmatige bediening mogelijk in plaats van de LFO.

Phaser

VCM Phaser Mono	Mono Phaser met VCM-technologie.
VCM Phaser Stereo	Stereo Phaser met VCM-technologie.
Tempo Phaser	Phaser met tempogesynchroniseerde LFO.
Dynamic Phaser	Effect dat de fase in real time regelt, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Control Phaser	Maakt handmatige bediening mogelijk in plaats van de LFO.

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Verplaatst de pan naar links en rechts.
Tremolo	Creëert cyclische veranderingen in het volume.
Rotary Speaker 1	Simuleert een roterende luidspreker.
Rotary Speaker 2	Simuleert een roterende luidspreker inclusief versterker.
VCM Rotary Speaker Classic	Standaard roterend luidsprekereffect met VCM-technologie. Geschikt voor orgels.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Roterend luidsprekereffect met VCM-technologie. Simuleert het vervormde geluid van een roterende luidspreker waarop een transistorvoorversterker is aangesloten.
VCM Rotary Speaker Studio	Roterend luidsprekereffect met VCM-technologie, met driedimensionale rotatie.

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simuleert een gitaarversterker.
Amp Simulator 2	Simuleert een gitaarversterker.
Comp Distortion	Een combinatie van compressor en vervorming.
Comp Distortion Delay	Een combinatie van compressor, vervorming en vertraging.
U.S. Combo	Amerikaanse combo-versterkersimulator.
Jazz Combo	Jazzcombo-versterkersimulator.
U.S. High Gain	Amerikaanse versterkersimulator met hoge versterking.
British Lead	Simulator van Britse stapelversterker.
Multi FX	Multi-effectprocessor voor gitaren.
Small Stereo	Stereovervorming voor gitaargeluiden.
British Combo	Simulator van Britse comboversterker.
British Legend	Simulator van Britse stapelversterker.

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compressor met VCM-technologie.
Classic Compressor	Eenvoudige, gebruiksvriendelijke compressor. Geschikt voor solo-instrumenten.
Multi-band Comp	Splitst het geluid in drie banden en past afzonderlijk een compressor toe op die banden.
Uni Comp Down	Compressor met een neerwaarts algoritme dat harde geluiden onderdrukt.
Uni Comp Up	Compressor met een opwaarts algoritme dat zachte geluiden versterkt.
Parallel Comp	Compressor die parallelle verwerking van de gecomprimeerde geluiden en droge geluiden toepast

Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah met VCM-technologie. Creëert cyclische veranderingen in de middenfrequentie van het filter.
VCM Touch Wah	Touch Wah met VCM-technologie. Verandert de middenfrequentie van het filter, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah met VCM-technologie. Verandert de middenfrequentie van het filter door regelaars, zoals een pedaal, te bedienen.

Lo-Fi

Lo-Fi	Vermindert de geluidskwaliteit van de audio-ingang voor een lo-fi geluid.
Noisy	Voegt ruis toe aan het geluid.
Digital Turntable	Voegt draaitafelruis toe aan het geluid.
Bit Crusher	Produceert vervorming door de resolutie of bandbreedte van het digitale geluid te verminderen.

Tech

Ring Modulator	Verandert de invoer in een metaalachtig geluid.
Dynamic Ring Modulator	De OSC Freq-parameter voor de Ring Modulator wordt in real time geregeld, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Dynamic Filter	De filterafsnijfrequentie wordt in real time geregeld, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Auto Synth	Hersynthetiseert het ingangssignaal met behulp van vertraging en modulatie.
Spiralizer P	Speciaal op phaser gebaseerd filter met schijnbaar eindeloze toonhoogteveranderingen omhoog of omlaag.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer met tempogesynchroniseerde LFO.
Spiralizer F	Speciaal op flanger gebaseerd filter met schijnbaar eindeloze toonhoogteveranderingen omhoog of omlaag.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer met tempogesynchroniseerde LFO.
Isolator	Regelt het volume van elke band met behulp van een krachtig filter.
Slice	Segmenteert de amplitude-EG van het ingangsgeluid.
Tech Modulation	Past speciale modulatie toe.
Control Filter	Een filter dat handmatige bediening van de afsnijfrequentie mogelijk maakt.
Vinyl Break	Zorgt ervoor dat de toonhoogte geleidelijk daalt, waardoor het geluidseffect ontstaat van een draaitafel die met de hand wordt gestopt of het apparaat wordt uitgeschakeld.
Beat Repeat (even)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een fractie van een tel met als noemer een even getal, zoals 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, enzovoort.
Beat Repeat (triplet)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een fractie van een tel, waarbij de noemer een veelvoud van drie is, zoals 1/3, 1/6, 1/12, enzovoort.
Beat Repeat (even+tri.)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. Bevat zowel even- als trioolinstellingen.
Beat Repeat (free)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een decimaal getal.

Misc

VCM EQ 501	5-bands EQ met VCM-technologie.
Presence	Geeft een grotere sonische aanwezigheid aan het ingangsgeluid.
Harmonic Enhancer	Voegt harmonische boventonen toe om het ingangsgeluid te laten opvallen.
Stereophonic Optimizer	Past de stereolocatie in het geluidsveld aan.
Talking Modulator	Hersynthetiseert het ingangsgeluid om klinkerformanten te creëren.
Wave Folder	Regelt de harmonische boventonen om een rijk geluid te creëren dat in de loop van de tijd verandert.
VCM Mini Filter	Filter dat dikte en diepte aan het geluid toevoegt. Simuleert analoge synthesizercircuits.
VCM Mini Booster	Booster met onderscheidende eigenschappen. Simuleert analoge synthesizercircuits.
Damper Resonance	Simuleert de resonantie van open-snaarnoten van een akoestische piano.
Pitch Change	Verandert de toonhoogte van het ingangsgeluid.
Early Reflection	Een effect dat wordt gecreëerd door de eerste weerkaatsingen van de reverb te isoleren.
Vocoder	Ontleent eigenschappen aan het microfoongeluid en past deze toe op de partij die via het toetsenbord wordt bespeeld. Het geluid van het instrument verandert en klinkt nu als de stem van een robot.
NoiseGate+Comp+Eq	Bevat Noisegate, compressor en 3-band EQ. Vooral geschikt voor zang.

Effectparameters

A

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Verschuift de fase van de amplitude EG.
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Stelt de diepte van de amplitudemodulatie in.
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Stelt de snelheid van de amplitudemodulatie in.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Stelt de fase van de amplitudemodulatie voor het rechterkanaal in.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Stelt de fase van de amplitudemodulatie tussen de L- en R-kanalen in.
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Stelt de snelheid van de amplitudemodulatie in.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Selecteert het golftype voor het moduleren van de amplitude.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Selecteert het golftype voor het moduleren van de amplitude.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Selecteert het type versterker dat u wilt simuleren.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Voegt de kenmerken van een analoge flanger aan het geluid toe.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de compressor het maximum bereikt.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Stelt de tijd in die nodig is voordat het wah-effect wordt toegepast.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de aanslagtijd van de envelopefollower in.
		Beat Repeat	Stelt de Attack-tijd van de Gate in die wordt toegepast op het gehele geluid.

B

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Balance	Balance	U.S. Combo	Past de balans tussen de bas en de hoge tonen aan.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Past de toonkwaliteit van de bas aan.
Bit	Bit	Bit Crusher	Vermindert de bitprecisie.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Stelt in hoe Word Length wordt toegepast op het geluid.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Stelt het niveau in van de Side-instelling die volgt op de Mid-waarde wanneer M/S is ingeschakeld.
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Stelt de Gain van BPF's 1–10 van het Vocoder-effect in.
Break	Break	Vinyl Break	Stelt Break in op On
Brilliant	Brilliant	British Combo	Past het volume aan van het geluid waarvoor de bas wordt weggelaten.

C

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Selecteert het chorustype.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Stelt de frequentie in van het klikgeluid dat moet worden herhaald.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Stelt het klikniveau in.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Stelt het vervormingsniveau van de clipper in dat het maximale niveau bepaalt voor het beperken van de golf.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Selecteert het signaal waarop het clipper-effect wordt toegepast.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Stelt de vaste-fasemodulatie in.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Stelt de releasetijd in (de tijd die nodig is voordat het compressor-effect wegsterft) die gewoonlijk op drie banden wordt gebruikt.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor moet worden toegepast.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Past het uitgangsniveau van de compressor aan.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt het uitgangsniveau van de compressor in.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de verhouding van de compressor in.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de tijd in die nodig is voordat het compressoreffect wegsterft.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Past de tijdsduur aan waarin de compressor moet worden aangehouden.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Schakelt de compressor in of uit.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt het ingangsniveau in voor het toe te passen effect.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Stelt de drempelwaarde (of het minimale ingangsniveau) in waarop de compressor moet worden toegepast.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Stelt de mate in waarin de compressor wordt toegepast.
Control Type	Control Type	Control Delay	Wanneer deze parameter is ingesteld op Normal, wordt het vertragingseffect altijd op het geluid toegepast. Wanneer de parameter is ingesteld op Scratch, wordt het vertragingseffect niet toegepast als de controllerwaarde 0 is ingesteld op Delay Time. De vertraging wordt toegepast op andere gevallen.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Stelt de balans in van het geluid met toonhoogteverschuiving op de eerste routering en het geluid met standaard toonhoogte op de tweede routering die naar de tegenovergestelde routering wordt gestuurd voor de terugkoppeling van het geluid met toonhoogteverschuiving.
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Stelt in hoe de bitprecisie wordt verminderd.
Cut	Cut	British Combo	Stelt de snelheidscurve tegen het einde van de noot in.
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Verwijdert de hoge frequenties.
		VCM Mini Filter	Stelt de afsnijfrequentie van het filter voor het effectgeluid in.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Stelt de filterafsnijfrequentie in.

D

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Stelt de hoeveelheid resonantie voor de pianodemper in.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Bepaalt hoe het reverbgeluid wegsterft.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Past de diepte of hoeveelheid van het effect aan dat is ingesteld op Delay Sw
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Stelt het ingangsniveau in op de vertraging.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Stelt het niveau van het vertraagde geluid in.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Stelt het niveau van het vertraagde geluid voor het middenkanaal in.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Stelt het mixniveau van het vertraagde geluid in.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Stelt de offsetwaarde voor de vertragingsmodulatie in.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Stelt het vertragingstype of modulatietype in.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Specificeert de vertragingslengte in de nootduur.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Stelt de vertragingslengte in.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Stelt de vertragingslengte voor het middenkanaal in.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Stelt de vertragingslengte voor het linkerkanaal in.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Stelt de vertragingstijd in voor het geluid dat van links wordt ingevoerd om van rechts te worden uitgevoerd.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Stelt de vertragingslengte voor het rechterkanaal in.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Stelt de vertragingstijd voor het geluid dat van links wordt ingevoerd in om vanaf rechts te worden uitgevoerd.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Stelt de offset in op de vertragingslengte voor het rechterkanaal.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Stelt de dichtheid van de reverb in.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stelt de dichtheid van de reflecties in.
Depth	Depth	Space Simulator	Stelt de diepte van de gesimuleerde kamer in.
		VCM Flanger	Stelt de amplitude in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragingsmodulatie regelt.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Stelt de amplitudewaarde in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fasemodulatie regelt.
		Jazz Combo	Stelt de diepte van het chorus/de vibrato in.
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Stelt het apparaat in voor het creëren van vervormingsgeluiden.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Stelt de verspreiding van de reverb in.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Stelt de spreiding in van het geselecteerde effect.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de richting in van de modulatie die wordt geregeld door de envelopefollower.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de richting van de toonhoogteverschuiving in.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Regelt de hoeveelheid vervorming.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Schakelt tussen EQ-typen voor het aanpassen van de toonkwaliteit van de vervorming.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Past de toonkwaliteit voor elk vervormingstype aan.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Stelt het vervormingstype in.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Past de toonkwaliteit van de vervorming aan.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Stelt het vervormingstype in.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Stelt het vervormingsniveau in.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Stelt de Mid/High -frequentie zo in dat deze in drie banden wordt verdeeld.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Stelt de Low/Mid -frequentie zo in dat deze in drie banden wordt verdeeld.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Stelt het minimumniveau van de gesegmenteerde sectie in.
Divide Type	Divide Type	Slice	Specificeert de timing voor het segmenteren op nootduur.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt het vervormingsniveau in.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Stelt het niveau van het effect in.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Stelt de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de hoorn (hoge tonen).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Stelt de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de rotor (woofer).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Stelt het niveau van het droge geluid in.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Stelt in dat de frequentie wordt afgesneden met behulp van het laagdoorlaatfilter dat op het droge geluid wordt toegepast.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Stelt het niveau van het droge geluid in.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	Alle	Stelt de verhouding in tussen het droge geluid en het effectgeluid.

E

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Edge	Edge	Comp Distortion	Hiermee stelt u de curve in die bepaalt hoe het geluid wordt vervormd.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Stelt de verandering van de kenmerken bij hoge frequenties in.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Stelt de afsnijfrequentie in van EQ1 (Low Shelving)
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Stelt de versterking van EQ1 in (Low Shelving)
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Stelt de middenfrequentie van EQ2 in.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Stelt de versterking van EQ2 in.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Stelt de Q van EQ2 in.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Stelt de middenfrequentie van EQ3 in.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Stelt de versterking van EQ3 in.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Stelt de Q van EQ3 in.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Stelt de middenfrequentie van EQ4 in.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Stelt de versterking van EQ4 in.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Stelt de Q van EQ4 in.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Stelt de afsnijfrequentie in van EQ5 (High Shelving)
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Stelt de versterking van EQ5 in (High Shelving)
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Stelt de frequentie in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
		VCM Mini Booster	Stelt de frequentie van de EQ in op Type
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Stelt de versterking in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de frequentie in van de hoge band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de versterking in van de hoge band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Stelt de frequentie in van de lage band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Stelt de versterking in van de lage band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Stelt de frequentie in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Stelt de versterking in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Stelt de breedte in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Stelt de breedte in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Stelt de niveaubalans in van het eerste weerkaatsings- en reverb-geluid.

F

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Stelt de diepte van de pan aan de voor- en achterkant in (beschikbaar wanneer PAN Direction is ingesteld op L Turn of R Turn)
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Stelt de offset van de verzwakker voor hoge tonen in op het rechterkanaal.
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Past de verzwakking van hogefrequentiegeluid aan met behulp van het feedbackgeluid. Hoe lager de waarde, hoe sneller de verzwakking van de hogefrequentiegeluiden.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Stelt de offset voor de hoeveelheid feedback in op het rechterkanaal.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Stelt de lengte van feedback voor vertraging links in.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Stelt de lengte van feedback voor vertraging rechts in.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt teruggestuurd naar het effectblok.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stelt het feedbackniveau in van de aanvangsvertraging.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Stelt het niveau in van het vertragingsgeluid dat terug naar de ingang wordt teruggestuurd (fase wordt omgekeerd voor negatieve waarden).
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Stelt het feedbackniveau van het vertraagde geluid in.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt uitgevoerd vanuit de phaser en teruggestuurd naar de ingang (fase wordt omgekeerd voor negatieve waarden).
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Stelt het feedbackniveau in van het vertraagde geluid op de eerste routering.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Stelt het feedbackniveau in van het vertraagde geluid op de tweede routering.
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Stelt de vertragingslengte van de feedback in.
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Selecteert het effecttype.
		Dynamic Filter, Control Filter	Stelt het filtertype in.
		Beat Repeat	Stelt het filtertype voor het effectgeluid in.
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Stemt de toonhoogte op de eerste routering nauwkeurig af.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Stemt de toonhoogte op de tweede routering nauwkeurig af.
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Stelt de vertragingswaarde in (de waarde van de Comb Filter van de vertragingsmodulatie).
Fold	Fold	Wave Folder	Vervormt het geluid.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Selecteert het vervormingsniveau.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Voegt de offsetwaarde toe aan de afsnijfrequentie van de BPF voor de ingang van het instrumentgeluid.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Verschuift de afsnijfrequentie van elke BPF voor de ingang van het instrumentgeluid.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Als deze parameter is ingesteld op On, wordt de tel herhaald.

G

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Gain	Gain	U.S. High Gain	Stelt de versterking van de voorversterker in.
		VCM Mini Booster	Past de Gain van de ShelfEQ aan.
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Schakelt de versterking van de vermogensversterker.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Stelt het maximale Gain-niveau in.
Gate Time	Gate Time	Slice	Stelt de gatetijd van een slice in.
		Beat Repeat	Stelt de Gate-tijd van het gehele geluid in.

H

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Height	Height	Space Simulator	Stelt de hoogte van de gesimuleerde kamer in.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Past de verzwakking van de hoge band aan.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de hoge band moet worden toegepast.
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Snijdt de hoge band af.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Stelt het uitgangsniveau van de hoge band in.
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de High-band in na de aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de High-band in na de aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
High Level	High Level	Isolator	Stelt het niveau van de hoge band in.
High Mute	High Mute	Isolator	Schakelt de demping voor de hoge band om.
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Past de verhouding van de hoge frequenties aan.
		Multi Band Comp	Stelt de compressieverhouding in voor de hoge band.
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de hoge band moet worden toegepast.
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Past de toonkwaliteit in de frequentie aan in een waarde die hoger is dan de Treble-instelling.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt in hoe de rotatie van de hoorn (hoge tonen) verandert van Slow in Fast
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt in hoe de rotatie van de hoorn (hoge tonen) verandert van Fast in Slow
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) in voor de Fast-instelling.
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt het volume van de hoorn (hoge tonen) in.
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) in voor de Slow-instelling.
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Stelt de overgangsduur in voor de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) om te veranderen van Slow in Fast
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stelt de lage frequentie in die moet worden afgekapt met behulp van de HPF.
		Vocoder	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter dat wordt toegepast op de geluidsinvoer van de microfoon.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Stelt de mate in waarin de uitvoer van het hoogdoorlaatfilter wordt gemengd met de uitvoer van de vocoder.

I

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stelt de vertragingstijd in voor de eerste weerkaatsingen.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Stelt de vertragingslengte van de eerste reeks effecten in.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Stelt de vertragingslengte van de tweede reeks effecten in.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Stelt de lengte van de linkerkanaalvertraging in.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Stelt de lengte van de rechterkanaalvertraging in.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Stelt het ingangsniveau in.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Selecteert of het ingangsgeluid mono of stereo is.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Selecteert een ingang.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Stelt het ingangsniveau van het instrumentgeluid in.

K

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Stelt de curve rond de Threshold in. Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de curve.

L

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Stelt de diepte van de linker- en rechterpan in.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Stelt het verschil in tussen de vertraging rechts en links om ruimtelijkheid te creëren.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Stelt een extra vertragingslengte in die wordt toegepast op het vertraagde geluid dat wordt gespecificeerd door een nootduur.
Length	Length	Beat Repeat	Stelt de lengte van een herhaling in.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de offsetwaarde die wordt toegevoegd aan de uitvoer van de envelopefollower.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Stelt de diepte van de modulatie in.
		Tempo Phaser	Stelt de diepte van de fasemodulatie in.
		Wave Folder	Past de diepte van het LFO-effect aan.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Past de vorm van de LFO aan.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Stelt de frequentie van de modulatie in.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Specificeert de modulatiesnelheid op basis van de nootduur.
		Auto Pan	Stelt de frequentie van de automatische pan in.
		Wave Folder	Past de LFO-snelheid aan.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Selecteert de golfvorm voor modulatie.
		Auto Pan	Hiermee stelt u de pancurve in.
		VCM Auto Wah	Selecteert de golfvorm: sinus of vierkant.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Stelt de verzwakking van de eerste weerkaatsingen in.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Kwantiseert de timing voor het veranderen van de lengteparameter.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de lage band moet worden toegepast.
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Snijdt de lage band af.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Stelt het uitgangsniveau van de lage band in.
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Low-band in na de aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Low-band in na de aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Low Level	Low Level	Isolator	Stelt het niveau van de lage band in.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Schakelt de demping voor de lage band om.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Stelt de aanpassing van de lage frequenties in.
		Multi Band Comp	Stelt de compressieverhouding in voor de lage band.
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de lage band moet worden toegepast.
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het wah-filter.
		Control Flanger	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het Flanger Control
		Control Phaser	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het Phase Control
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Stelt het hogefrequentiebereik in dat moet worden afgekapt met behulp van het laagdoorlaatfilter.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Voegt kenmerken toe aan de ingang van het laagdoorlaatfilter.

M

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
M/S	M/S	Bit Crusher	Als deze parameter is ingeschakeld, verandert elk geluid in het midden, links en rechts afzonderlijk.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt uitgevoerd vanuit de compressor.
Manual	Manual	VCM Flanger	Stelt de offsetwaarde van de vertragingsmodulatie in.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Stelt de offsetwaarde van de fasemodulatie in.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Past de versterking van de vermogensversterker in.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Stelt het ingangsniveau van de microfoon in.
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de L/R-hoek van de microfoon in voor het extraheren van geluid uit de uitgang.
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Uit: Geeft altijd HPF-uitvoer en Noise Generator-uitvoer door. On: Geeft HPF-uitvoer en Noise Generator-uitvoer door wanneer er audio-invoer van het instrumentgeluid is.
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Stelt de relatieve positie van de microfoon ten opzichte van de luidspreker in.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Stelt de toonkwaliteit van de middelste band in.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid1-band in na de aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid1-band in na de aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid2-band in na de aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid2-band in na de aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid3-band in na de aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Stelt de resulterende versterking van de Mid3-band in na de aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de middelste band moet worden toegepast.
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Snijdt de middenfrequenties af.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Hiermee wordt het uitgangsniveau voor de middelste band ingesteld.
Mid Level	Mid Level	Isolator	Stelt het niveau voor de middenfrequenties in.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Schakelt de demping van de middenfrequenties in of uit.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Stelt de compressieverhouding in voor de middelste band.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Past het frequentiebereik aan waarover de middenfrequenties worden afgesneden.
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de middelste band moet worden toegepast.
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Stelt de bandbreedte voor het verwijderen van de middenfrequenties in.
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Stelt het volume van het effectgeluid in.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Stelt het niveau van het effectgeluid, gemengd met het droge geluid in.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Stelt de diepte van de modulatie in.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Stelt de diepte in van cyclische veranderingen in het volume.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Stelt de offset in op de diepte van de modulatie voor het R-kanaal.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Stelt het niveau van de feedback naar de modulatie in.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Stelt het versterkingsniveau van de modulatie in.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in dat op het gemoduleerde geluid wordt toegepast.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Voegt kenmerken toe aan het gemoduleerde geluid met behulp van het laagdoorlaatfilter.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Stelt de mixbalans van het gemoduleerde geluid in.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Stelt het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf in.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Stelt de modulatiesnelheid in.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Selecteert het golftype voor modulatie.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Stelt een element in voor het wijzigen van het phasertype, of specifieker, de factor voor het vormen van het phasereffect.
		British Combo	Schakelt de voorversterker.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Stelt het modulatorniveau in.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Stelt in hoe lang het duurt voordat het geluid wordt gewijzigd dat is opgegeven door de Vowel-parameter.

N

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de hoeveelheid achtergrondgeluid in.
	Noise Level	Vocoder	Stelt het niveau van de ruisinvoer in.
		Digital Turntable	Hiermee stelt u het ruisniveau in.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Stelt de resonantie in van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Zet het achtergrondgeluid aan of uit.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Stelt de toonkwaliteit van de ruis in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Normal	Normal	British Combo	Past het volume van het geluid aan met een vlakke EQ-respons.
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de tijdsduur in waarin de noisegate moet worden toegepast.
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt de tijdsduur in waarin de noisegate inactief moet zijn.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Stelt het minimale ingangsniveau in voor de toe te passen noisegate.
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Stelt in dat de frequentie wordt afgesneden met behulp van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Stelt de diepte van de ruismodulatie in.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Stelt de snelheid van de ruismodulatie in.

O

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de initiële toonhoogtewaarde in halve tonen in.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de overgangsduur in waarna de offsetwaarde verandert in de nieuwe waarde.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Schakelt de isolator in of uit.
		Stereophonic Optimizer	Schakelt het effect in of uit.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Stelt de frequentie in voor het moduleren van de ingangsgolf.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Past de frequentie voor het moduleren van de ingangsgolf nauwkeurig aan.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stelt het uitgangsniveau in.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Stelt het uitgangsniveau van het filter in.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Stelt het uitgangsniveau in.
		Vocoder	Stelt het uitgangsniveau van de Vocoder in.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Stelt het uitgangsniveau op de eerste routering in.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Stelt het uitgangsniveau op de tweede routering in.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stelt het vervormingsniveau in.

P

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Stelt de pan op de eerste routering in.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Stelt de pan op de tweede routering in.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Stelt het minimumniveau in van de Amplitude EG die op het gepande geluid wordt toegepast.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Stelt het type Amplitude EG in die op het gepande geluid wordt toegepast.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Stelt de diepte van de pan in.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Stelt het type automatische pan in.
Pan Type	Pan Type	Slice	Stelt het type pan in.
Panning	Panning	Jazz Combo	Stelt de spreiding van het chorus/de vibrato in.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Bepaalt de afsnijfrequentie van het wah-filter.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Stelt de diepte van de fasemodulatie in.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Stelt het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf in. (Geen faseverschil voor 0 graden of de waarde 64.)
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Stelt in hoe de initiële fase van de LFO wordt gereset.
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Stelt de offsetwaarde van de fasemodulatie in.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Stelt het phasertype in.
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Stelt de toonhoogte voor de eerste routering in halve tonen in.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Stelt de toonhoogte voor de tweede routering in halve tonen in.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Stelt de volumebalans in van het geluid met toonhoogteverschuiving op de eerste routering en het geluid met toonhoogteverschuiving op de tweede routering.
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Stelt de offsetwaarde van vertraging in van het geluid met toonhoogteverschuiving op de eerste routering en het geluid met toonhoogteverschuiving op de tweede routering.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Stelt de pan in van het geluid met toonhoogteverschuiving op de eerste routering en het geluid met toonhoogteverschuiving op de tweede routering.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Stelt de toonhoogte zo in deze bij elke herhaling geleidelijk verandert.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Stelt in hoe het geluid resoneert.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Stelt de afspeelsnelheid in.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Stelt de diepte van de toonhoogtemodulatie in.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter dat na de compressor volgt.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter voordat modulatie wordt toegepast.
Preamp	Preamp	British Lead	Stelt de versterking van de voorversterker in.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Stelt de vertragingstijd in voor de eerste weerkaatsingen.
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in voor het afsnijden van de hoge frequentie.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Voegt kenmerken toe aan de ingang van het laagdoorlaatfilter.
Presence	Presence	Presence	Stelt het niveau van het effect in.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Versterkt de hoge frequenties.

R

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Stelt de volumebalans van de hoorn (hoge tonen) en rotor (woofer) in.
Random	Random	Beat Repeat	Creëert willekeurige herhaling.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de verhouding van de compressor in.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de tijd in die nodig is voordat het compressoreffect wegsterft.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de releasecurve van de envelopefollower in.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de releasetijd van de envelopefollower in.
		Beat Repeat	Stelt de Release-tijd van de Gate in die wordt toegepast op het gehele geluid.
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Zet herhaling aan of uit.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Voegt kenmerken toe aan het filter.
		Beat Repeat	Stelt de resonantie van het filter voor het effectgeluid in.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stelt de offsetwaarde in op de resonantie.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Stelt de cyclus in voor het opnieuw triggeren van de Repeat
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Stelt de vertragingstijd in vanaf de eerste weerkaatsingen tot de reverb.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Stelt de reverb-lengte in.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Stelt de grootte van de kamer in.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) zo in dat deze verandert van Slow in Fast
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) zo in dat deze verandert van Fast in Slow
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) in voor de Fast-instelling

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt het volume van de rotor (woofer) in.
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) in voor de Slow-instelling
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Stelt de overgangsduur in voor de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) om te veranderen van Slow in Fast
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Stelt de Attack-tijd van de Gate in die wordt toegepast op het gehele geluid.
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Stelt de Gate-tijd van het gehele geluid in.
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Wanneer deze parameter is ingesteld op On, wordt het geluid herhaald aan het begin van de maat die is ingesteld in de ingebouwde sequencer.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Stelt de Release-tijd van de Gate in die wordt toegepast op het gehele geluid.

S

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Verlaagt de Sample Rate
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Hiermee regelt u de samplefrequentie.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de frequentie in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de versterking in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt de Q in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt in hoe u wijzigingen kunt maken wanneer de Step Mode wordt ingesteld op Scale.
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Specificeert de variatiebreedte in halve noten wanneer de Step Mode is ingesteld op Semitone.
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Stelt het niveau in van het droge signaal dat naar het ruiseffect wordt gezonden.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt de gevoeligheid in van de modulatie die op de ingangswijziging wordt toegepast.
		VCM Touch Wah	Stelt de gevoeligheid van de wah-filterwijziging die op de ingangswijziging wordt toegepast.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Past de snelheid van de ingebouwde sequencer aan.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Past de diepte van het effect op de ingebouwde sequencer aan.
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Selecteert het patroon op de ingebouwde sequencer.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Stelt de modus in voor het resetten van de ingebouwde sequencer.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Verandert het gedrag van de ingebouwde sequencer.
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Past het feedbackniveau van het geluid met toonhoogteverschuiving aan.
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Past het niveau van het geluid met toonhoogteverschuiving aan.
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Stelt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter in voor het afsnijden van de lage frequentie van het geluid met toonhoogteverschuiving.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in voor het afsnijden van de hoge frequentie van het geluid met toonhoogteverschuiving.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Vermindert de bitprecisie voor de zijketen.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Zet de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau aan of uit.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Stelt het niveau in van de ingang naar het regelaarcircuit voor de zijketen.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Vermindert de Sample Rate voor de Side.
Size	Size	Shimmer Reverb	Stelt de schijnbare grootte van de reverbruimte in.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Stelt het niveau in van de Side-instelling die volgt op de Mid-waarde wanneer M/S is ingeschakeld.
Space Type	Space Type	Space Simulator	Selecteer het ruimtesimulatietype.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Benadruk de karakteristieken van de luidsprekerkast.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Selecteer het luidsprekersimulatietype.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Stelt het luidsprekertype in.
Speed	Speed	VCM Flanger	Stelt de frequentie in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragingsmodulatie regelt.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Stelt de frequentie in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fasemodulatie regelt.
		VCM Auto Wah	Stelt de snelheid van de LFO in.
		Vinyl Break	Stelt de tijdsduur in waarna het geluid stopt.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Past de snelheid nauwkeurig aan.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Verandert de rotatiesnelheid (Slow/Fast)
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Verandert de rotatiesnelheid (Slow/Stop/Fast)
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Schakelt de LFO in of uit.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de snelheid van de toonhoogteverandering in.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de standaardcyclus in voor het stapsgewijs wijzigen van de toonhoogte.
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Stelt in hoe het geluid zich verspreidt.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Stelt het aantal stappen in voor de faseverschuiver.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de toonhoogte zo in dat deze continu (vloeiend) of in stappen verandert.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Stelt de overgangsduur in waarin de toonhoogte in stappen verandert.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Verlaagt de Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Hiermee regelt u de samplefrequentie.

T

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Maakt verschillende wijzigingen in de textuur van het effect.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Stelt het ingangsniveau in voor het toe te passen effect.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Stelt het minimumniveau in waarop de envelopefollower begint.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Maakt een geleidelijke verandering in de tijdsduur bij elke herhaling.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Stelt de toonregeling in.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Schakelt de karakteristieken van de toonregeling.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Stelt de overgangstijd in voor het wijzigen van de huidige Delay Time in de nieuwe waarde Delay Time.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Past de toonkwaliteit van de hoge tonen aan.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Selecteert het flangertype.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Selecteert het wah-type.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Selecteert het weerkaatsingstype.
		US High Gain, British Lead	Selecteert het type versterker.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Stelt het kenmerk van de vertraging in.
		Parallel Compressor	Stelt het compressortype in.
		Mini Filter, Mini Boost	Stelt het filtertype in.

U

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het wah-filter.
		Control Flanger	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het Flanger Control
		Control Phaser	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het Phase Control

V

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Stelt de snelheid van de vibrato in. Beschikbaar als Chorus is ingesteld op Vib.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Stelt de aanslagwaarde van de Vocoder-uitgang in.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Stelt de releasewaarde van de Vocoder-uitgang in.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Stelt het niveau van de voorversterker in.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Selecteert een stemtype.

W

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Beschrijving
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Stelt de positie van het wah-pedaal in.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Stelt het wah-type in.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Stelt het muurtype van de gesimuleerde kamer in. Hogere waarden produceren een grotere verstrooiing van de reflecties.
Width	Width	Space Simulator	Stelt de breedte van de gesimuleerde kamer in.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Past de stereobalans van de High-band aan.
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Past de stereobalans van de Low-band aan.
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Past de stereobalans van de Mid1-band aan.
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Past de stereobalans van de Mid2-band aan.
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Past de stereobalans van de Mid3-band aan.
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Stelt de resolutie van het geluid in, of hoe ‘grof’ het geluid is.

Snelkoppelingen en speciale bewerkingen

Naast snelkoppelingsbewerkingen met de [SHIFT]-knop, enz., kunnen speciale bewerkingen ook worden uitgevoerd door een knop twee keer in te drukken of ingedrukt te houden.

Snelkoppelingen

Gebruik	Functie
[SHIFT] + knop 1 tot 4 (5 tot 8)	Schakelt de knop naar de hoge-precisiemodus (tragere waardeveranderingen). Dit is handig als u een waarde nauwkeurig wilt afstemmen.
[SHIFT] + [EDIT/⟲]	Roept het scherm Copy/Exchange op.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registreert de Assign 1–8-waarde die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [LEFT].
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registreert de Assign 1–8-waarde die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [MID].
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registreert de Assign 1–8-waarde die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [RIGHT].
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Wijzigt de parameters die kunnen worden omgewisseld met de knop [QUICK EDIT] zodat deze overeenkomen met de parameters die momenteel op het scherm worden weergegeven
[SHIFT] + [PART SELECT]	Schakelt de PART-knoppen in voor het in- of uitschakelen van de dempingsinstelling.
[SHIFT] + partijgroep [1–8/9–16]	Zorgt ervoor dat de PART-knoppen en schuifregelaars kunnen schakelen tussen partijen 9-16.
[SHIFT] + [COMMON]	Selecteert Common voor elementen, operators en oscillators.
[SHIFT] + PART [1]-[8]	Maakt één selectie uit Element 1-8, Operator 1-8, Oscillator 1-3 en Noise.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Stelt de transponeerwaarde in op –1 (verlagen).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Stelt de transponeerwaarde in op +1 (verhogen).
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Stelt de transponeerwaarde in op 0 (resetten).
[SHIFT] + SCENE [1]-[8]	Registreert de gemaakte scène op een van de SCENE-knoppen [1]-[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Stelt de geselecteerde parameterwaarde in op –10 (verlagen). Keert terug naar de vorige pagina op het scherm Live Set.
[SHIFT] + [INC/YES]	Stelt de geselecteerde parameterwaarde in op +10 (verhogen). Gaat naar de volgende pagina op het scherm Live Set.
[SHIFT] + [ARP]	Roept het scherm Arp Edit op.
[SHIFT] + [MSEQ]	Roept het scherm Motion Seq Edit op.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Roept het scherm Control View op.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Roept het scherm info op (property-scherm) (alleen Home-scherm).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Gaat naar het scherm Live Set Register.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Opent het scherm Part Category Search voor de geselecteerde partij.
[SHIFT] + [UTILITY]	Geeft de parameterwaarde weer.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Roept het scherm FX Overview op.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Roept het scherm Effect Switch op.
[SHIFT] + [STORE]	Roept het scherm Load op.
[SHIFT] + [SPLIT]	Roept het scherm Home op met de Part-Note-weergave geselecteerd.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Roept het scherm Rhythm Pattern op.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Schakelt de paneelvergrendelingsfunctie in of uit (alleen op het Home-scherm of Live Set-scherm)
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Roept het scherm Audio In Mixing op.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Roept het scherm Pitch Edit op.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Roept het scherm Control Settings op.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Selecteert het Calibration Touch Panel.
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Zet de octaafverschuiving terug.

Overige bewerkingen

Gebruik	Functie
Tweemaal snel op de PART-knop drukken	Schakelt tussen Internal en External Wanneer u overschakelt naar External, wordt de partijnaam blauw weergegeven.
Houd de knop [CATEGORY] ingedrukt.	Reset Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) naar All.

Berichtenlijst

Bericht	Beschrijving	Vereiste handeling
**** library will be overwritten.**	Het bibliotheekbestand met dezelfde naam is al geladen toen u probeerde een bibliotheek te laden. De bestaande data worden overschreven wanneer de nieuwe data worden geladen. De naam van het bibliotheekbestand dat u probeert te laden, wordt weergegeven in plaats van **.	
**** Control Assign full.**	Kan de bewerking niet uitvoeren omdat er geen regelaarset beschikbaar is. De partijnaam die u probeert toe te voegen aan de regelaarset wordt weergegeven in plaats van '**'.	Verwijder de onnodige regelaarset en voer de bewerking opnieuw uit.
**** will be deleted.**	Als gevolg van deze bewerking worden data verwijderd.	
**** will be loaded to Pattern.**	Het .mid-bestand wordt in het patroon geladen.	
**** will be loaded to Song.**	Het .mid-bestand wordt in de song geladen.	
**** will be loaded.**	Het bestand wordt geladen.	
**** will be overwritten.**	Bij het opslaan bestaat de performance, het bestand, de map of de snelle configuratie met dezelfde naam al. De bestaande gegevens worden overschreven door de opgeslagen gegevens. De naam van de performance, het bestand, de map of de snelle configuratie die u probeert op te slaan, wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Activate the source controller to assign.	U kunt parameters toewijzen aan de regelaar die u gaat bedienen.	Bedien de regelaar die u wilt toewijzen.
Advanced settings will be initialized.	Initialiseert de instellingen van het tabblad [UTILITY] → Settings → Advanced.	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Herstelt de fabrieksinstellingen.	Het wordt aanbevolen om alle noodzakelijke instellingen die wilt bewaren van tevoren op een USB-flashstation op te slaan.
All data is initialized upon power-on.	Het instrument is zo ingesteld dat de fabrieksinstellingen worden hersteld wanneer het instrument wordt ingeschakeld.	
All data will be overwritten by **	Wanneer het laden wordt uitgevoerd, worden alle data overschreven. De naam van het back-upbestand dat u probeert te laden, wordt weergegeven in plaats van "**".	
All Favorite Marks will be cleared.	Alle markeringen als favoriet worden gewist.	
All settings will be initialized. User data is kept.	De instellingen voor het instrument worden geïnitialiseerd. De gebruikersdata worden niet verwijderd.	
All sound will be stopped during optimization.	Het interne geheugen wordt hersteld.	

Bericht	Beschrijving	Vereiste handeling
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Het gebruikersgebied in het gebruikersgeheugen wordt geïnitialiseerd.	Het wordt aanbevolen om alle noodzakelijke instellingen die wilt bewaren van tevoren op een USB-flashstation op te slaan.
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypass is uitgeschakeld.	
Arpeggio full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat het Arpeggio vol is.	Verwijder onnodige User Arpeggio-data uit het [UTILITY] → Contents → Data Utility-scherm.
Assignable knob full.	Kan de bewerking niet uitvoeren omdat alle toewijsbare knoppen in de regelaarset worden gebruikt.	Verwijder alle onnodige regelaarsets waarvoor een toewijsbare knop als bron is ingesteld en voer de handeling opnieuw uit.
Audio file is not found.	Het opgegeven audiobestand is niet gevonden.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	De audio-opname is automatisch gestopt omdat het USB-flashstation vol is.	Gebruik een nieuw USB-flashstation of verwijder onnodige bestanden en probeer deze bewerking opnieuw.
Audition full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat de User Audition-data vol zijn.	Verwijder onnodige User Audition-data uit het [UTILITY] → Contents → Data Utility-scherm.
Auto power off disabled.	De functie Auto Power Off is uitgeschakeld.	
Bulk data protected.	Bulkdata kunnen niet worden ontvangen vanwege de instelling.	
Can't process.	Kan de aangevraagde bewerking niet uitvoeren.	
Can't register unstored performance.	Kan de performance niet registreren bij de Live Set omdat het bank- of programmanummer dat wordt bewerkt nog niet is ingesteld.	
Completed.	De opgegeven taak voor het laden, opslaan, formatteren of een andere taak is afgerond.	
Connecting to USB device...	Het USB-flashstation wordt aangesloten op het instrument.	
Converting Pattern to Song.	Het patroon wordt geconverteerd.	
CPU Fan Error	De ingebouwde koelventilator is gestopt.	Deze situatie kan ertoe leiden dat de interne temperatuur stijgt en dat het instrument niet meer werkt. Maak onmiddellijk een back-up van alle noodzakelijke data, schakel het instrument uit en neem contact op met uw Yamaha-dealer.
Current user data will be overwritten by **.	Er bestaan al gebruikersdata op de bestemming waar het bestand moet worden geladen. Als u doorgaat, worden de bestaande gebruikersdata overschreven. De naam van het gebruikersbestand dat u probeert te laden wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Curve full	Kan de handeling niet uitvoeren omdat de User Curve-data vol zijn.	Verwijder onnodige User Curve-data uit het [UTILITY] → Contents → Data Utility-scherm.
Data memory full.	(Bij het laden van een bibliotheekbestand) De inhoudsdata in de bibliotheek kunnen niet worden opgeslagen omdat het instrumentgeheugen vol is.	

Bericht	Beschrijving	Vereiste handeling
Device number is off.	De bulkdata kunnen niet worden verzonden of ontvangen omdat het apparaatnummer is ingesteld op 'off'.	
Device number mismatch.	De bulkdata kunnen niet worden verzonden of ontvangen omdat het apparaatnummer niet overeenkomt.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Kan niet worden uitgevoerd omdat er geen ruimte is in de performance die is gemaakt met behulp van Divide Drum Track.	
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Er wordt een nieuwe performance gemaakt met Divide Drum Track. Deze bewerking kan niet ongedaan worden gemaakt.	
File is not found.	Er zijn geen bestanden voor het geselecteerde type.	
File or folder already exists.	Er bestaat al een bestand of map met dezelfde naam.	
File or folder path is too long.	Kan het opgegeven bestand of de opgegeven map niet openen omdat de padnaam te lang is.	
Folder is not empty.	U probeert een map te verwijderen die data bevat.	
Folder is too deep.	De map kan niet worden geopend omdat de maphiërarchie te diep is.	
Illegal bulk data.	Er is een fout opgetreden tijdens het ontvangen van bulkdata of bulkverzoeken.	
Illegal file name.	De bestandsnaam is ongeldig.	
Illegal file.	Het opgegeven bestand kan niet worden verwerkt of in dit instrument worden geladen.	
Illegal parameters.	Er zijn onjuiste parameters opgegeven.	
Illegal sample data.	De opgegeven voorbeelddata worden niet ondersteund.	
Illegal smart morph data.	De opgegeven Smart Morph-data worden niet ondersteund.	
Keybank full.	Tijdens het laden overschrijdt het totale aantal keybanks het maximale aantal.	
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lock is uitgeschakeld.	
Knob value stored.	De Knob Value is opgeslagen.	
Library full.	Het totale aantal bibliotheken overschrijdt het maximale aantal.	
Micro Tuning full.	Kan niet worden uitgevoerd omdat de User Micro Tuning-data vol zijn.	Verwijder onnodige User Micro Tuning-data uit het [UTILITY] → Contents → Data Utility-scherm.
MIDI buffer full.	Kan niet worden verwerkt omdat er een buitensporig grote hoeveelheid MIDI-data tegelijk is ontvangen.	
MIDI checksum error.	De checksum (controle-optelling) van het ontvangen systeemeigen bericht klopt niet.	
No data.	Er zijn geen data in de geselecteerde track of het opgegeven bereik. Selecteer het bereik opnieuw.	
No read/write authority to the file.	Geen lees- of schrijfrechten voor dit bestand.	
Note ranges will be initialized.	Het notenbereik wordt geïnitialiseerd.	

Bericht	Beschrijving	Vereiste handeling
Now initializing all data...	De fabrieksinstellingen worden hersteld.	
Now initializing...	Sommige data worden geïnitialiseerd.	
Now loading...	Het bestand wordt geladen.	
Now receiving MIDI bulk data...	Het instrument ontvangt MIDI-bulkdata.	
Now saving...	Het bestand wordt opgeslagen.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Het instrument verzendt MIDI-bulkdata.	
Panel unlocked.	De paneelvergrendeling is uitgeschakeld.	
Part * will be overwritten.**	Er is al een partij op de kopieerbestemming. Als u doorgaat met de bewerking, wordt de bestaande partij op de kopieerbestemming overschreven.	
Part full.	Kan het scherm Rhythm Pattern niet openen omdat er geen partijen beschikbaar zijn.	Verwijder de onnodige partij(en) en voer de bewerking opnieuw uit.
Pattern full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat het patroon vol is.	
Pattern will be converted to Song.	Het patroon wordt geconverteerd naar een song.	
Performance data in * will be loaded.**	De Performance Data in het bestand voor een eerder model worden geladen.	
Performance full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat het Performance vol is.	
Please connect USB device.	Sluit een USB-flashstation aan.	
Please keep power on.	Er worden data naar het flash-ROM geschreven.	Schakel het instrument niet uit terwijl dit bericht wordt weergegeven. Als het instrument wordt uitgeschakeld terwijl dit wordt weergegeven, kunnen gebruikersdata verloren gaan of kan het systeem beschadigd raken, waardoor het systeem de volgende keer dat het instrument wordt ingeschakeld niet correct kan opstarten.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Start het instrument opnieuw op om de wijzigingen in de audio-ingang- en -uitgangsinstellingen in te schakelen.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Start het instrument opnieuw op om de wijzigingen in de instellingen van de USB-stuurprogrammamodus in te schakelen.	
Please reboot to maintain internal memory.	Start het instrument opnieuw op om het instrumentgeheugen te herstellen.	
Please stop audio play/rec.	Stop met het opnemen of afspelen van audio en probeer het opnieuw.	
Please stop sequencer.	Stop de sequencer (patroon of song) en probeer het opnieuw.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Sla het patroon op voordat u de modus voor ketengewijs afspelen wijzigt.	
Please wait...	Bezig met verwerken.	Een ogenblik geduld.
Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.	Paneelvergrendeling is geactiveerd. Druk op [SHIFT] + [TEMPO/TAP] om het paneel te ontgrendelen.	
Quick Setup ** is loaded.	Quick Setup is geladen.	
Recall latest edits.	Roept de laatst bewerkte performancedata op en plaatst deze in de bewerkingsbuffer.	

Bericht	Beschrijving	Vereiste handeling
Redo **.	Voert de bewerking die ongedaan was gemaakt opnieuw uit (Redo). De naam van de bewerking wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Sample is protected.	De sample is beveiligd en kan niet worden gewijzigd.	
Sample is too long.	De samplegrootte is te groot en kan niet worden geladen.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Om een functie voor een scène te registreren, moet Memory (Memory Switch) vooraf worden ingeschakeld voor de functie.	Open het scherm vanuit [PERFORMANCE (HOME)] → Scene en schakel de schakelaar in.
Undo **.	Annuleert de onmiddellijk daaraan voorafgaande actie (ongedaan maken). De naam van de bewerking wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Unsupported USB device.	Dit USB-apparaat wordt niet ondersteund door dit instrument.	
USB connection terminated.	Het USB-flashstation is uitgeschakeld vanwege een abnormale huidige stroom.	Koppel het USB-flashstation los en druk vervolgens op een willekeurige knop op het bovenpaneel.
USB device is full.	Het USB-flashstation is vol en bestanden kunnen niet worden opgeslagen.	Gebruik een nieuw USB-flashstation of verwijder onnodige bestanden en probeer deze bewerking opnieuw.
USB device is write-protected.	Het USB-flashstation dat u gebruikt is tegen schrijven beveiligd.	
USB device read/write error.	Er is een fout opgetreden tijdens het lezen/schrijven naar het USB-flashstation.	
USB device will be formatted.	Het USB-flashstation wordt geformatteerd.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	De bestaande User Audition wordt overschreven door de momenteel opgeslagen song.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	De VCM Rotary kan alleen worden gebruikt met partij 1. Deze kan niet worden gebruikt in andere partijen.	
Voice data in * will be loaded.**	De Voice Data in het bestand voor een eerder model worden geladen.	
Waveform full.	Het totale aantal golfvormen overschrijdt het maximale aantal.	

Als er een probleem is

Geen geluid? Verkeerd geluid? Als een dergelijk probleem zich voordoet, controleert u eerst het gedeelte voor probleemoplossing voordat u ervan uitgaat dat het product niet in orde is.
Veel problemen kunnen worden opgelost door Initialize All Data uit te voeren nadat u een back-up van uw data hebt gemaakt op een USB-flashstation.
Als het probleem zich blijft voordoen, moet u de Yamaha-dealer raadplegen.

De respons van het aanraakscherm is slecht

- **Wijst de cursor naar de exacte locatie die u op het aanraakscherm hebt aangeraakt?**

  Als dit niet het geval is, kalibreer dan het aanraakscherm.

  [UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

  [UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

Geen geluid

- **Staan de schuifregelaars 1-8 op de laagste stand?**

  Probeer de schuifregelaars 1-8 te verplaatsen om hun positie te wijzigen.

- **Zijn er versterkers, luidsprekers of hoofdtelefoons op het instrument aangesloten?**

  Omdat dit instrument geen ingebouwde luidsprekers heeft, is het noodzakelijk om versterkers, luidsprekers of een hoofdtelefoon aan te sluiten om geluiden te kunnen horen.

- **Zijn dit instrument en eventuele aangesloten apparaten ingeschakeld?**

- **Hebt u alle niveaus juist ingesteld, waaronder het mastervolume op het instrument en de volume-instellingen op andere aangesloten apparatuur?**

  Zorg dat een voetregelaar is aangesloten op de [FOOT CONTROLLER]-aansluiting en probeer de voetregelaar te bewegen.

- **Is Local Control ingesteld op 'Off'?**

  Als Local Control op Off is ingesteld, wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt.

  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **Is er een lege partij geselecteerd?**

  Wijs in dat geval een geluid toe aan de partij of selecteer een andere partij.

- **Is de schakelaar Mute voor elke partij ingeschakeld?**

  Als de schakelaar Mute is ingeschakeld, wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → Mute

- **Is de Keyboard Control Switch van elke partij uitgeschakeld?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → Keyboard Control Switch

- **Is de Arp Play Only van de geselecteerde partij ingeschakeld?**

  Als Arp Play Only is ingeschakeld, produceert de overeenkomstige partij alleen geluid via afgespeelde arpeggio.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **Is het MIDI-volume en/of zijn de instellingen voor MIDI-expressie te laag bij het gebruik van een externe controller?**

- **Zijn de effect- en filterinstellingen correct?**

  Als u een filter gebruikt, probeer dan de afsnijfrequentie te wijzigen. Bepaalde afsnij-instellingen kunnen ervoor zorgen dat al het geluid wordt uitgefilterd.

  [SHIFT] + [NAVIGATION]

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔁] → Effect

  Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Selecteer Element of Drum Key → Filter

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Effect

  Voor normale partijen (FM-X) en normale partijen (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Filter / Amp

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Effect

- **Is Vocoder geselecteerd als het invoegeffecttype van de partij?**

  Als dit het geval is, stelt u de parameters die betrekking hebben op de A/D INPUT-aansluitingen in op de juiste waarden en bespeelt u het toetsenbord vervolgens terwijl u spreekt of zingt in de microfoon die op dit instrument is aangesloten. Controleer of de A/D INPUT [GAIN]-knop op het bovenpaneel op een andere waarde dan 0 is ingesteld.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Effect → Routing

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔁] → Audio In

- **Zijn het volume of de niveaus te laag ingesteld?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Part Settings → Dry Level

  Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Element of Drum Key-selectie → Amplitude → Level/Pan → Level

  Voor normale partijen (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Operator-selectie → Level → Level

  Voor normale partij (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Oscillator-selectie → OSC/Tune → Out Level

- **Zijn de instellingen voor Element Switch, Note Limit, Velocity Limit en Velocity Offset juist?**

  Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Part Settings

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → Element of Drum Key-selectie → Osc/Tune

  Voor normale partijen (FM-X) en normale partijen (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Part Settings

- **Is de schakelaar Mute voor elk element of elke operator van de partij ingeschakeld?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part Common-selectie → Element, Operator of Oscillator Status op de Navigation bar
- **Is in het geval van een normale partij (FM-X) het niveau van de draaggolf ingesteld op 0?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⛓] → Operator-selectie → Level → Level
- **Is de uitgangsinstelling van elke partij uitgeschakeld?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⛓] → General/Pitch → Part Settings → Part Output
- **Zijn de regelaarinstellingen correct?**
  Wanneer Destination is ingesteld op Volume of Cutoff, wordt er geen geluid geproduceerd, afhankelijk van de instelling en regelaarstatus.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⛓] → Mod/Control → Control Assign

Er komt geen geluid uit de A/D INPUT-aansluitingen

- **Is de aangesloten microfoon ingeschakeld?**
- **Is er een dynamische microfoon op het instrument aangesloten?**
- **Is de kabel tussen de microfoon of de audio-apparatuur en dit instrument correct aangesloten?**
- **Staat de knop A/D INPUT [GAIN] op de minimumpositie?**
- **Is de knop [A/D INPUT] ingeschakeld (brandt deze)?**
- **Controleer of de kabelverbinding met de A/D INPUT-aansluitingen overeenkomt met de Mono/Stereo-instellingen voor de aansluiting.**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⛓] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode
- **Zijn de Mic- of Line-instellingen geschikt?**
  Stel deze in op Mic wanneer een microfoon of ander apparaat met een laag uitgangsniveau is aangesloten. Stel deze in op Line wanneer een audioapparaat, elektronisch instrument of een ander apparaat met een hoog ingangsniveau is aangesloten.
  [UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input
- **Is het volume van het A/D-invoergedeelte te laag ingesteld?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⛓] → Audio In → Mixing → A/D In Volume
- **Zijn de effectinstellingen voor de A / D-ingangspartij correct?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⛓] → Audio In → Routing
- **Is de uitganginstelling van de A/D-ingangspartij correct?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⛓] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select
- **Controleer of het Vocoder-effect is geselecteerd.**
  Als het invoegeffect is ingesteld om vocoder te gebruiken, produceert het invoergeluid van de A/D INPUT-connector mogelijk geen geluid tenzij u het toetsenbord bespeelt.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⛓] → Effect → Routing

Het afspelen gaat door zonder te stoppen

- **Als de [KEYBOARD HOLD]-knop aanstaat, probeer deze dan uit te zetten.**
- **Als de [ARP]-knop aanstaat, probeer deze dan uit te zetten.**
- **Voor het Pattern/Song/Audio-scherm drukt u op de knop [■] (Stoppen).**
- **Als een effectgeluid (zoals vertraging) doorgaat en niet stopt, wijzigt u de effectinstelling of selecteert u een andere performance.**
- **Als het klikgeluid zich blijft voordoen, controleert u de volgende instelling.**

  Als dit is ingesteld op Always, zal altijd het klikgeluid klinken. Stel deze parameter in op iets anders dan Always.

  [UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

Vervormd geluid

- **Is het volume te hoog ingesteld?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [UTILITY] → Settings → Audio I/O

  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  Voor normale partijen (AWM2)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Element-selectie → Amplitude → Level/Pan → Level

  Voor drumpartijen

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Key-selectie → Level/Pan → Level

  Voor normale partijen (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Operator-selectie → Level → Level

  Voor normale partij (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Oscillator-selectie → OSC/Tune → Out Level

Het geluid wordt afgesneden.

- **Overschrijdt het totaalgeluid de maximale polyfonie?**
  - AWM2 (vooraf ingestelde golfvormen): 128 geluiden (zowel stereo- als mono-golfvormen)
  - AWM2 (gebruiker- of bibliotheekgolfvormen): 128 geluiden (zowel stereo- als mono-golfvormen)
  - FM-X: 128
  - AN-X: 12

Er klinkt slechts één noot tegelijkertijd

- **Controleer of de toongeneratiemodus is ingesteld op Mono.**

  Als u akkoorden wilt spelen, moet u deze parameter instellen op Poly.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

Verkeerde toonhoogte

- **Staat de Tune-instelling te ver van 0?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **Is de nootverschuiving of ontstemming voor elke partij ingesteld op een andere waarde dan 0?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Als het stuk niet op toonhoogte is, wordt er dan een speciaal temperament geselecteerd in de instelling voor toetsfijnstemming?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **Hebt u een speciaal temperament ingesteld in Global Tuning?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert: is de LFO Pitch Modulation Depth te hoog ingesteld?**

  Voor normale partijen (AWM2)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Element-selectie → Element LFO → Pitch Mod

  Voor normale partijen (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

  Voor normale partij (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Als de partij niet op toonhoogte is, zijn de grove en fijne afstemming dan niet goed op elkaar afgestemd?**

  Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Element of Drum Key-selectie → Osc/Tune → Coarse

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Element of Drum Key-selectie → Osc/Tune → Fine

  Voor normale partijen (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Operator-selectie → Form/Freq → Coarse

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Operator-selectie → Form/Freq → Fine

- **Als de partij niet op toonhoogte is, is de regelaarbestemming dan op toonhoogte ingesteld?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **Is Voltage Drift voor een AN-X-partij ingesteld op een te hoge waarde?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

Er wordt geen effect toegepast

Controleer de effectinstellingen met behulp van [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **Is de effectschakelaar uitgeschakeld?**
  [UTILITY] → Effect Switch
- **Zijn de waarden voor Variation Send en Reverb Send op het laagste niveau ingesteld?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Effect → Routing → Var Send
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Effect → Routing → Rev Send
- **Zijn de waarden voor Variation Return en Reverb Return op het laagste niveau ingesteld?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Routing → Var Return
  [PERFORMANCE (HOME)] → Common-selectie → [EDIT/] → Effect → Routing → Rev Return
- **Is het invoegeffect op alle elementen of alle toetsen in de partij ingesteld op Thru?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Effect → Routing → Connect of Element 1–8
- **(Voor systeemeffecten) Is het geselecteerde effecttype voor elk effect ingesteld op No Effect?**
- **(Voor invoegeffecten) Is het geselecteerde effecttype voor elk effect ingesteld op Thru?**
- **Is de instelling van de invoegschakelaar juist?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Effect → Ins A of Ins B

Kan het arpeggio niet starten.

- **Staat de [ARP]-knop aan?**
  Controleer het aantal partijen waarvoor de arpeggioschakelaar is ingeschakeld. U kunt de arpeggio's van maximaal acht partijen tegelijkertijd afspelen.
- **Zijn de Note Limits en Velocity Limits voor het arpeggio geschikt?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Arpeggio → Common
- **Is het arpeggiotype ingesteld op Off?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Arpeggio → Individual → Name
- **Controleer de instellingen van de arpeggioschakelaar voor elke partij.**
  Als de arpeggioschakelaar is uitgeschakeld, wordt het arpeggio niet afgespeeld, zelfs niet als u de knop [ARP] op het bovenpaneel inschakelt.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/] → Arpeggio → Common, Individual of Advanced → Arp Part

Kan het arpeggio niet stoppen.

- **Als u het afspelen van het arpeggio niet kunt stoppen door uw vinger van de toets te halen, zet u de schakelaar Arpeggio Hold op Off.**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Part-selectie → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common → Hold
- **Zet de knop [KEYBOARD HOLD] op het bovenpaneel uit.**

Het afspelen van patronen of songs start niet als u op de knop [▶] (Afspelen) drukt

- **Zijn er data in het geselecteerde patroon of de geselecteerde song?**

Kan geen patroon of songaudio opnemen

- **Is er geheugenruimte beschikbaar voor het opnemen van een patroon of song?**
  De geheugenruimte op het instrument kan maximaal 128 patronen en 128 songs bevatten. Als u meer dan 128 songs of patronen probeert op te nemen, krijgt u de melding Song full en is opnemen niet meer mogelijk.

Datacommunicatie tussen het instrument en de aangesloten computer werkt niet correct.

- **Is de poortinstelling op de computer juist?**
- **Hebt u de juiste terminal (MIDI of USB) geselecteerd op het scherm Utility?**
  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

Verzending of ontvangst van MIDI-bulkdumpdata werkt niet correct.

- **Is Receive Bulk beschermd?**
  Stel MIDI Receive Bulk in op On.
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk
- **Om de ontvangst mogelijk te maken van data die zijn opgenomen met de bulkdumpfunctie van dit instrument, moet u voor zowel verzending als ontvangst hetzelfde apparaatnummer instellen.**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number
- **Is hetzelfde apparaatnummer ingesteld op het aangesloten MIDI-apparaat?**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

Kan niet opslaan op het USB-flashstation.

- **Heeft het USB-flashstation schrijfbeveiliging?**
- **Is er voldoende vrije ruimte op het USB-flashstation?**

  Open het scherm Content en stel het apparaat in op een USB-flashstation. Controleer of de vrije opslagruimte die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven, 0,0 KB bedraagt.

  [UTILITY] → Contents → Save
- **Gebruikt u een USB-flashstation waarvan is bevestigd dat het met dit instrument werkt?**

  Controleer de volgende URL voor de lijst met USB-apparaten waarvan is bevestigd dat ze met dit instrument werken.

  https://download.yamaha.com/

In de display zijn zwarte puntjes (lichten niet op) of witte puntjes (branden continu) zichtbaar

Dit is een kenmerk van kleuren-LCD's en duidt niet op een storing.

De standaardfabrieksinstellingen terugzetten (Initialize All Data)

LET OP

Wanneer de functie Initialize All Data wordt uitgevoerd, worden alle performances en songs die in het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, evenals de instellingen voor het gehele instrument op het Utility-scherm, teruggezet naar de fabrieksinstellingen. Het wordt aanbevolen om alle belangrijke gegevens die u wilt bewaren van tevoren op een USB-flashstation op te slaan.

1. Open het scherm met instellingen via [UTILITY] → Settings → System.

Hiermee wordt het instellingenscherm voor het gehele instrument opgeroepen.

2. Tik op Initialize All Data.

Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.

Als u de handeling wilt annuleren, tikt u op de knop Cancel(NO) op het scherm of drukt u op de knop [DEC/NO] op het bovenpaneel.

3. Tik op de knop Initialize(YES) op het scherm of druk op de knop [INC/YES] op het bovenpaneel.

De bewerking Initialize All Data wordt uitgevoerd.

© 2025 Yamaha Corporation
Published 03/2026 LB-C0