YAMAHA

Genos2

Naslaggids

In deze naslaggids worden de geavanceerde functies van de Genos2 uitgelegd die niet in de gebruikershandleiding aan de orde komen. Lees eerst de gebruikershandleiding voordat u deze naslaggids leest.

De PDF-handleiding gebruiken

- Als u snel naar interessante items en onderwerpen wilt springen, klikt u op de gewenste items in de index met bladwijzers aan de linkerkant van de hoofddisplay. (Als de index niet wordt weergegeven, klikt u op de tab 'Bookmarks' om deze te openen.)
- Klik op de paginanummers die in deze handleiding verschijnen om direct naar de betreffende pagina te gaan.
- Selecteer 'Zoeken' in het menu Bewerken van Adobe Reader en voer een trefwoord in om relevante informatie in het document te vinden. De namen en posities van menu-items kunnen variëren afhankelijk van de gebruikte versie van Adobe Reader.

- De afbeeldingen en LCD-schermen in deze handleiding zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van de schermen op uw instrument. Merk op dat alle displayvoorbeelden in deze handleiding in het Engels zijn.
- U kunt de datalijst en de handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad downloaden van de Yamaha-website: https://download.yamaha.com/
- De namen van bedrijven en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

© 2023 Yamaha Corporation
Gepubliceerd 11/2023
LB-A0

NL

Inhoudsopgave

Functielijst 4

1. Stijlen 6

Stijltypen (kenmerken) 7
De Akkoordleraar-functie gebruiken 7
Bestanden registreren op het tabblad Favorite 8
Het type vingerzetting voor akkoorden wijzigen 9
Elk kanaal van de stijl in- of uitschakelen 10
Instellingen die betrekking hebben op het afspelen van stijl 11
Het tempo aanpassen 13
Een akkoordsequence opnemen en afspelen - Chord Looper 14
Een akkoordsequence opnemen wanneer het afspelen van de stijl is gestopt (Chord Looper) 16
Uw aangepaste akkoordsequences opslaan en oproepen (Chord Looper) 17
Stijlen maken/bewerken (Style Creator) 20

2. Voices 34

Voice Part Setup-display 35
Display voor voiceselectie - gerelateerde instellingen 36
Voicetypen (kenmerken) 37
Bestanden registreren op het tabblad Favorite 39
Metronoominstellingen 39
Toetsenbordgerelateerde instellingen 40
Toetsenbordpartij - gerelateerde instellingen (Voice-instelling) 41
De toonhoogte transponeren in halve tonen 42
De toonhoogte van het gehele instrument fijnregelen (Master Tune) 42
Een temperament selecteren of maken (Scale Tune) 43
Gedetailleerde instellingen maken voor Harmony/Arpeggio 46
Voices bewerken (Voice Edit) 48
Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit) 56
Ensemblevoices bewerken (Voice Edit) 58

3. Multi Pads 64

Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording) 64
Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad) 66
Multi Pads bewerken 68

4. Song Playback 69

Een songlijst maken voor afspelen 69
Modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken 70
Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken 71
Songteksten weergeven en de display instellen 73
Tekst weergeven en de display instellen 74
De automatische begeleidingseigenschappen gebruiken bij het afspelen van een MIDI-song 75
Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen 76
Instellingen voor het afspelen van een song 77

5. MIDI-song opnemen/bewerken 79

Overzicht van MIDI-songopname 79
Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime Recording) 81
Een specifieke sectie opnieuw opnemen - Punch In/Out (Realtime Recording) 83
Paneelsetups voor opname van een song 85
Kanaalevents bewerken van bestaande songgegevens 86
Stapsgewijs opnemen/bewerken van nummers (Step Edit) 89

6. Audio Multi Recording 99

Uw toetsenspel opnemen met Audio Multi Recording 99
Een bestand converteren (importeren/exporteren) 103

De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track Audio-bestand) 104
Een Multi Track Audio-bestand opnieuw opnemen 107

7. Registratiegeheugen 113

Het terugroepen van specifieke items uitschakelen (Registration Freeze) 113
Registratiegeheugennummers op volgorde oproepen (Registration Sequence) 114
Een Registration Memory-bankbestand zoeken 116

8. Playlist 118

Music Finder-records importeren in de playlist 118

9. Microfoon 120

De microfoon instellen (Mic Setting) 120
Het Vocal Harmony-type bewerken (Vocal Harmony) 123
De Synth Vocoder-typen bewerken (Vocal Harmony) 127

10. Mixer 129

Filterparameters bewerken (Filter) 129
EQ-parameters bewerken (EQ) 130
Effectparameters bewerken (Effect) 133
Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb) 135
Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/Volume) 135
Master Compressor-instellingen bewerken (Compressor) 136
Blokschema 137

11. Instellingen voor besturingsfuncties 138

Specifieke functies toewijzen aan de voetpedalen en paneelknoppen (Assignable) 138
De toewijzingstypen van de Live Control-knoppen, schuifregelaars en joystick bewerken (Live Controle) 145

12. MIDI-instellingen 149

Basisprocedure voor MIDI-instellingen 149
System – MIDI-systeeminstellingen 151
Verzenden – MIDI-zendkanaalinstellingen 152
Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen 153
On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI 154
Chord Detect – Het akkoord instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI 154
Externe controller – MIDI-regelaarinstelling 155

13. Netwerkinstellingen 159

Wifi-instellingen 159
Tijdinstellingen 161

14. Utility 162

Speaker/Connectivity 162
Touch Screen/Display 163
Parameter Lock 163
Opslag – De schijf formatteren 163
System 164
Factory Reset/Backup 165

15. Bewerkingen met betrekking tot het uitbreidingspakket 167

De gegevens van het uitbreidingspakket installeren vanaf een USB-flashstation 167
Het instrumentinformatiebestand opslaan op het USB-flashstation 168

16. Aansluitingen 169

Het User-station van Genos2 openen op de computer (USB Storage Mode) 169
De uitvoerbestemming van elk geluid selecteren (Line Out) 170

Index 171

Functielijst

In deze sectie wordt kort en bondig uitgelegd wat u kunt doen op de displays die u opent door op de knoppen op het paneel te drukken of door op de pictogrammen op de Menu-display te tikken.
Zie de onderstaande pagina of de gebruikershandleiding voor meer informatie. De indicatie '●' geeft aan dat de functie wordt beschreven in de gebruikershandleiding.

Displays die toegankelijk zijn via de paneelknoppen

Display	Knop voor toegang	Beschrijving	Pagina	Gebrui-kershand-leiding
Home	[HOME]	Startscherm van de displaystructuur van het instrument, waarin u in één oogopslag informatie over alle huidige instellingen ziet.	-	●
Menu	[MENU]	Door op de pictogrammen te tikken, kunt u de menu's oproepen voor de onderstaande functies.	-	●
Style Selection	[STYLE]	Voor het selecteren van stijlbestanden.	-	●
Voice Part Setup	[VOICE]	Voor het bevestigen van de huidige voice-instellingen en het opgeven van voice-instellingen zoals effecten.	35	-
Song Player	[SONG]	Voor het regelen van het afspelen van songs.	69	●
Playlist	[PLAYLIST]	Voor het selecteren en bewerken van playlists en het beheren van uw repertoire.	118	●
Song Recording	[RECORDING]	Voor het opnemen van uw spel.	80, 99	●
Voice Selection	VOICE SELECT [LEFT]–[RIGHT 3]	Voor het toewijzen van voices aan elke toetsenbordpartij.	-	●
Multi Pad Selection	MULTI PAD CONTROL [SELECT]	Voor het selecteren van Multi Pads.	68	●
Registration Memory Bank Selection	REGISTRATION BANK [–] and [+]	Voor het selecteren van Registration Memory-banks.	114	●
Registration Memory-venster	[MEMORY]	Voor het registreren van de huidige paneelinstellingen.	-	●

Functies van de Menu-display

Menu	Beschrijving	Pages	Gebrui-kershand-leiding
Mixer	Voor het aanpassen van parameters voor elke partij, zoals volume, pan, en EQ. U kunt ook algemene geluidsregelaars, zoals Master Compressor en Master EQ, aanpassen.	129	●
Channel On/Off	Voor het in- en uitschakelen van elk kanaal van de stijl en de MIDI-song.	10, 76	-
Line Out	Dit bepaalt welke aansluiting wordt gebruikt voor de uitvoer van elke partij en elk drum- en percussie-instrument.	170	-
Score	Voor het weergeven van de muzieknotatie (score) van de huidige MIDI-song.	71	●
Lyrics	Voor het weergeven van de songtekst van de huidige song.	73	●
Text Viewer	Voor het weergeven van tekstbestanden die u op uw computer hebt gemaakt.	74	-
Chord Looper	Voor het opnemen van een sequence van de akkoorden en het afspelen ervan in een loop.	14, 16, 17	-
Kbd Harmony/Arp	Voor het toevoegen van het Harmony/Arpeggio-effect aan de rechterhandsectie van het toetsenbord. U kunt parameters zoals Harmony-/Arpeggio-type instellen.	46	●

Menu	Beschrijving	Pages	Gebrui-kershand-leiding
Split & Fingering	Voor het instellen van het splitpunt of het wijzigen van het vingerzettingstype en het akkoorddetectiegebied.	9	●
Mic Setting	Voor instellingen voor het microfoongeluid.	120	●
Vocal Harmony	Voor het toevoegen van Vocal Harmony-effecten aan uw zang. U kunt de Vocal Harmony bewerken en als uw eigen harmonie opslaan.	123, 127	●
Regist Sequence	Dit bepaalt de volgorde waarin de instellingen van het registratiegeheugen worden opgeroepen wanneer het pedaal worden gebruikt.	114	-
Regist Freeze	Dit bepaalt welke items ongewijzigd blijven, ook als u paneelsetups oproept uit het registratiegeheugen.	113	-
Tempo	Voor het aanpassen van het tempo van MIDI-songs, stijlen en de metronoom. U kunt in de display op dezelfde manier te werk gaan als met de knoppen TEMPO [–]/[+] en [TAP TEMPO].	13	●
Metronome	Voor instellingen van de metronoom en de knop [TAP TEMPO].	39	●
Live Control	Dit bepaalt de functies die zijn toegewezen aan de LIVE CONTROL-knoppen, -schuifregelaars en -joystick.	145	●
Assignable	Dit bepaalt de functies die zijn toegewezen aan de pedalen, toewijsbare knoppen en de sneltoetsen op de Home-display.	138	●
Panel Lock	Voor het vergrendelen van de paneelinstellingen. Als de paneelinstellingen zijn vergrendeld, gebeurt er niets, ook niet als u op paneelknoppen drukt.	-	●
Demo	Voor het openen van de Demo-display.	-	●
Voice Edit	Voor het bewerken van de vooraf ingestelde voices, zodat u zelf voices kunt maken. De display verschilt naargelang een Organ Flutes-voice of een andere voice is geselecteerd.	48, 56, 58	-
Style Creator	Voor het maken van een stijl door de vooraf ingestelde stijl te bewerken of afzonderlijke stijlkanalen op te nemen.	20	-
Song Recording	Voor het opnemen van uw spel. (Dit is gelijk aan de knop [RECORDING] op het paneel.)	79	●
M.Pad Creator	Voor het maken van een Multi Pad door een bestaande vooraf ingestelde Multi Pad te bewerken of een nieuwe op te nemen.	64, 66	-
Voice Setting	Dit bepaalt de gedetailleerde instellingen van de toetsenbordpartijen, zoals de toonhoogte van elke partij, voice-instellingenfilter en instellingen van de Super Articulation-voice.	41	-
Style Setting	Voor instellingen voor het afspelen van stijlen, zoals synchronisatie van de OTS-koppeling, dynamiekregeling enz.	11	-
Song Setting	Voor instellingen voor het afspelen van songs, zoals de Guide-functie, kanaalinstellingen enz.	77	-
Chord Tutor	Geeft aan hoe u akkoorden speelt die overeenkomen met de opgegeven akkoordnamen.	7	-
Scale Tune	Voor het fijnregelen van de toonhoogte van afzonderlijke toetsen.	43	-
Master Tune	Voor het fijnafstemmen van de toonhoogte van het hele instrument.	42	-
Transpose	Voor het transponeren van de toonhoogte van het totale geluid in stappen van halve noten, of alleen het geluid van het toetsenbord of de MIDI-song.	42	●
Keyboard	Dit bepaalt de aanslagrespons van het keyboard.	40	-
MIDI	Voor MIDI-gerelateerde instellingen.	149	-
Utility	Voor algemene instellingen, het beheren van de USB-flashstations, het initialiseren van het instrument met de standaardfabrieksinstellingen, het maken van een back-up van de gegevens in het instrument enz.	162	●
Wireless LAN*	Voor instellingen voor het via de wififunctie aansluiten van het instrument op een smartapparaat zoals een iPad.	159	-
Time	Instellingen voor de tijd die op de Home-display wordt weergegeven.	161	-
Expansion	Voor het installeren van uitbreidingspakketten met extra inhoud die zijn gedownload van de website of zelf zijn gemaakt met de Yamaha Expansion Manager.	167	-
Bluetooth*	Voor instellingen voor het aansluiten van het instrument op een Bluetooth-apparaat.	-	●

* Dit pictogram wordt alleen weergegeven als de wififunctie is meegeleverd.

1 Stijlen

Inhoud van hoofdstuk

Stijltypen (kenmerken) 7

De Akkoordleraar-functie gebruiken 7

Bestanden registreren op het tabblad Favorite 8

- Bestanden verwijderen van het tabblad Favorite 8

Het type vingerzetting voor akkoorden wijzigen 9

Elk kanaal van de stijl in- of uitschakelen 10

Instellingen die betrekking hebben op het afspelen van stijl 11

- Setting 11
- Veranderingsgedrag 12

Het tempo aanpassen 13

Een akkoordsequence opnemen en afspelen - Chord Looper 14

- Een akkoordsequence in een loop afspelen terwijl de stijl wordt afgespeeld 14

Een akkoordsequence opnemen wanneer het afspelen van de stijl is gestopt (Chord Looper) 16

Uw aangepaste akkoordsequences opslaan en oproepen (Chord Looper) 17

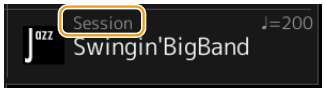
- De opgenomen Chord Looper-gegevens in het geheugen opslaan 17
- De opgenomen gegevens opslaan als een bankbestand 18
- Het Chord Looper Bank-bestand oproepen en een stijl afspelen met een akkoordsequence 18
- De Chord Looper Bank bewerken (exporteren, importeren, wissen) 19

Stijlen maken/bewerken (Style Creator) 20

- Stijlgegevensstructuur - bronpatronen 20
- Basisprocedure voor het creëren van een stijl 21
- Realtime Recording 22
- Step Recording (stapsgewijs opnemen) 25
- Assembly – Aan elk kanaal een bronpatroon toewijzen 26
- Channel Edit 26
- SFF Edit – instellingen voor de stijlbestandsindeling maken 28
- De ritmepartij van een stijl (Drum Setup) bewerken 32

Stijltypen (kenmerken)

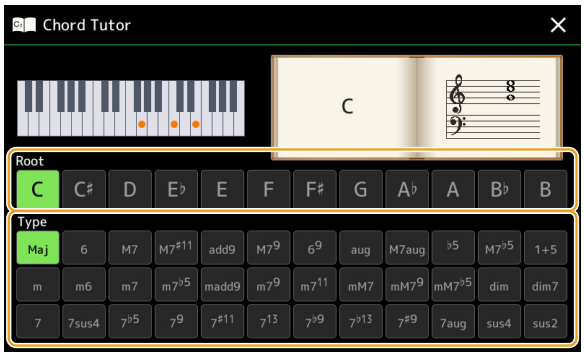
Het desbetreffende type stijl wordt links boven de stijlnaam in de display voor stijlselectie weergegeven. De kenmerkende eigenschappen van deze stijlen en hun voordelen worden hieronder beschreven.



Session	Voor informatie over deze typen raadpleegt u "Stijlkenmerken" in de gebruikershandleiding.
Free Play	
+Audio	De audiostijlen (+Audio) zijn speciaal geproduceerd door audio-opnames toe te voegen van studiomuzikanten die in opnamestudio's overal ter wereld spelen. Dit geeft een natuurlijke klank, sfeer en warmte aan de drums en percussie van de stijl, zodat u uw optreden expressiever kunt maken. Met name de subtiele nuances en grooves die moeilijk te reproduceren zijn met de vooraf ingestelde drum-/percussiekit, blijven goed behouden. Dankzij de Yamaha Time Stretch-technologie volgt de audio uw tempoveranderingen zonder dat de toonhoogte verandert, zodat alles perfect gesynchroniseerd blijft. Audiostijlen kunnen door dit instrument worden afgespeeld en bestuurd; de gegevens maken echter standaard geen deel uit van dit instrument. Audiostijlen of uitbreidingspakketten die audiostijlen bevatten, zijn mogelijk beschikbaar op de Yamaha-website. **OPMERKING** • Als het tempo wordt ingesteld op meer dan 160% van de standaardinstelling, wordt de audiopartij gedempt. • Houd er rekening mee dat het laden van audiostijlen langer kan duren dan het laden van andere stijlen, dat er bepaalde beperkingen kunnen zijn en dat er verschillen kunnen zijn in de specifieke functies die kunnen worden verwerkt.

De Akkoordleraar-functie gebruiken

Met de functie Akkoordleraar kunt u zien welke noten u moet indrukken om het akkoord te verkrijgen. Gebruik deze functie als u wel de akkoordnaam weet, maar niet hoe u het akkoord moet spelen.
Deze functie kan worden gebruikt op de display die wordt weergegeven via [MENU] → [Chord Tutor].



Root	Hiermee kunt u de gewenste grondtoon van het akkoord selecteren.
Type	Hiermee kunt u het gewenste type van het akkoord selecteren.

De noten die u moet spelen, worden weergegeven in de display.

OPMERKING

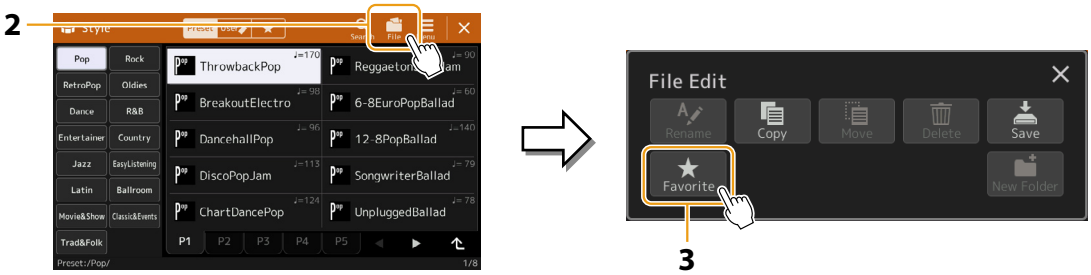
- Hoewel deze functie alleen bij 'Fingered' weergeeft hoe u een akkoord moet spelen, is de aanwijzing ook nuttig wanneer een ander type dan 'Single Finger' is geselecteerd.
- Afhankelijk van het akkoord worden enkele noten weggelaten.

Bestanden registreren op het tabblad Favorite

U kunt uw favoriete of vaak gebruikte stijlen of voices snel oproepen als u ze op de display voor bestandsselectie op het tabblad Favorite registreert.

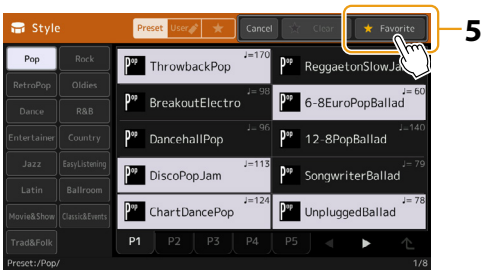
1 **Selecteer in de display voor bestandsselectie de gewenste categorie op het tabblad Preset.**

2 **Tik op [File] (Bestand) om het venster File Edit (Bestand bewerken) te openen.**



3 **Tik op [Favorite] om de display te openen waarin u de bestanden kunt selecteren.**

4 **Selecteer de gewenste bestanden om deze te registreren op het tabblad Favorite.**



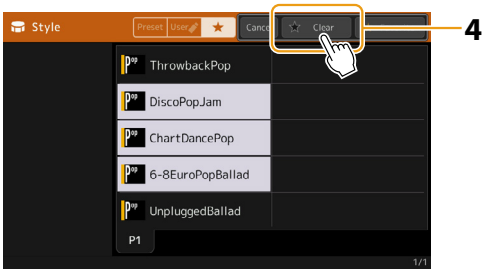
5 **Tik op [Favorite] om de bestanden daadwerkelijk op het tabblad Favorite te registreren.**
De geselecteerde bestanden worden weergegeven op het tabblad Favorite.

Bestanden verwijderen van het tabblad Favorite

1 **Op het tabblad Favorite van de display voor bestandsselectie tikt u op [File] (Bestand) om het venster File Edit (Bestand bewerken) te openen.**

2 **Tik op [Favorite] om de display te openen waarin u de bestanden kunt selecteren.**

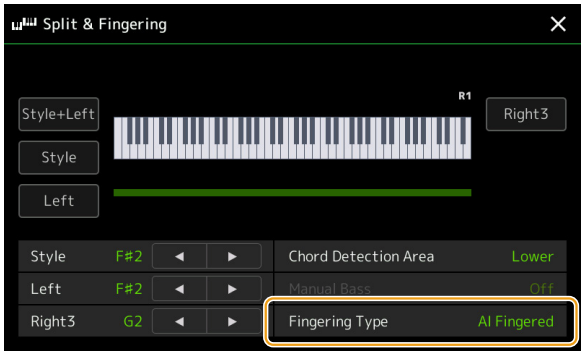
3 **Selecteer de bestanden die u wilt verwijderen van het tabblad Favorite.**



4 **Tik op [Clear] (Wissen) om de bestanden daadwerkelijk van het tabblad Favorite te verwijderen.**

Het type vingerzetting voor akkoorden wijzigen

Het type vingerzetting voor akkoorden bepaalt hoe akkoorden worden opgegeven voor het afspelen van een stijl. U kunt het gewenste type selecteren op de display die u opent via [MENU] → [Split and Fingering].



Single Finger	Maakt het eenvoudig om georkestreerde begeleiding te produceren met behulp van majeur-, septiem-, mineur- en mineur-septiemakkoorden door slechts één, twee of drie toetsen op de akkoordsectie van het toetsenbord in te drukken. C **Majeurakkoord** Druk uitsluitend op de grondtoontoets. C7 **Septiemakkoord** Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en een witte toets links daarvan. Cm **Mineurakkoord** Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en een zwarte toets links daarvan. Cm7 **Mineurseptiemakkoord** Druk tegelijkertijd op de grondtoontoets en zowel een witte als een zwarte toets links daarvan.
Multi Finger	Deze instelling detecteert automatisch Single Finger- of Fingered-akkoordvingerzettingen, zodat u beide typen kunt gebruiken zonder te hoeven schakelen tussen vingerzettingstypen.
Fingered (met één vinger)	Wanneer [ACMP] is ingeschakeld of de linkerhandpartij is ingeschakeld, kunt u hiermee het akkoord opgeven door in de linkerhandsectie van het toetsenbord de noten in te drukken waaruit een akkoord bestaat. Voor informatie over welke noten u voor elk akkoord moet aanslaan, raadpleegt u de datalijst (akkoordtypen die in de Fingered-modus worden herkend) die u kunt downloaden uit de Yamaha Manual Library, of gebruikt u de functie Akkoordleraar zoals beschreven in het volgende gedeelte.
Fingered On Bass (vingerzetting op bas)	Hiermee worden dezelfde vingerzettingen geaccepteerd als met Fingered, maar de laagste noot die in de akkoordsectie van het toetsenbord wordt gespeeld, wordt gebruikt als de basnoot, waardoor u 'on bass'-akkoorden kunt spelen. (In het type Fingered wordt altijd de grondtoon van het akkoord als basnoot gebruikt.)
Full Keyboard (volledig toetsenbord)	Deze instelling detecteert akkoorden in het gehele toetsbereik. Akkoorden worden gedetecteerd op een manier die lijkt op Fingered, zelfs als u een split gebruikt tussen uw linker- en rechterhand. Dit is bijvoorbeeld het geval als u een basnoot speelt met uw linkerhand en een akkoord met uw rechterhand, of als u een akkoord speelt met uw linkerhand en een melodie met uw rechterhand.
AI Fingered (AI-vingerzetting)	Deze modus is in principe gelijk aan Fingered, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om de akkoorden aan te geven (gebaseerd op het voorgaande gespeelde akkoord enz.).
AI Full Keyboard (AI volledig toetsenbord)	Dit type lijkt op Full Keyboard (volledig toetsenbord), met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om de akkoorden aan te geven (gebaseerd op het voorgaand gespeelde akkoord enz.). None- (9), undecime- (11) en tredecime-akkoorden (13) kunnen niet worden gespeeld.

OPMERKING

- 'AI' duidt 'Artificial Intelligence' aan, oftewel kunstmatige intelligentie.
- Als het akkoorddetectiegebied is ingesteld op 'Upper', is alleen 'Fingered*' beschikbaar. Dit type is in principe hetzelfde als 'Fingered', behalve dat '1 plus 5', '1 plus 8' en Chord Cancel (akkoord annuleren) niet beschikbaar zijn.

Elk kanaal van de stijl in- of uitschakelen

U kunt variaties toevoegen en de manier veranderen waarop de stijl overkomt door kanalen selectief in/uit te schakelen terwijl de stijl wordt afgespeeld.

Stijlkanalen

Elke stijl bevat de hieronder genoemde kanalen.

- **Rhythm 1/2:** Dit zijn de basispartijen van de stijl, met de ritmepatronen voor drum en percussie.
- **Bass:** In de baspartij worden verschillende instrumentgeluiden gebruikt die passen bij de stijl.
- **Chord 1/2:** Dit is de ritmische akkoordbegeleiding, in het algemeen bestaand uit piano- of gitaarvoices.
- **Pad:** Deze partij wordt gebruikt voor instrumenten die sostenuto kunnen spelen zoals strings (strijkers), organ (orgel), choir (koor) enz.
- **Phrase 1/2:** Deze partijen worden gebruikt voor dynamische blazers licks, arpeggio akkoorden en andere extra's die de begeleiding interessanter maken.
- **Audio:** Dit is een audiopartij van de audiostijl.

Stijlkanalen kunnen worden in- of uitgeschakeld op de display die u opent via [MENU] → [Channel On/Off] (Kanaal aan/uit).

Als u slechts één bepaald kanaal wilt afspelen (solo afspelen), tikt u op de gewenste kanaalnaam en houdt u deze vast totdat deze paars wordt. Om solo te annuleren, tikt u gewoon opnieuw op de (paarse) kanaalnaam.

OPMERKING
U kunt de kanalen ook in-/uitschakelen op de Mixer-display.

De voice voor elk kanaal wijzigen:

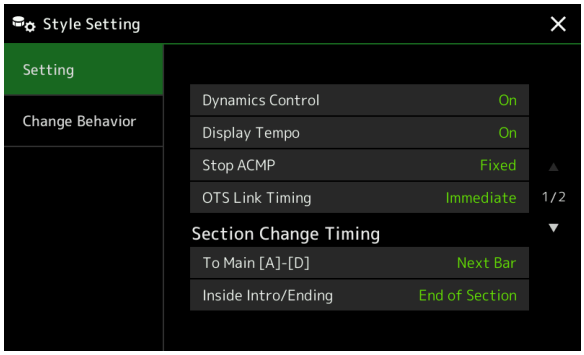
Tik op het pictogram van het instrument onder het gewenste kanaalnummer om de display voor voiceselectie te openen en selecteer de gewenste voice.

OPMERKING
De voice van het audiogedeelte van de audiostijl kan niet worden gewijzigd.

OPMERKING
U kunt de instellingen in het registratiegeheugen opslaan. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Instellingen die betrekking hebben op het afspelen van stijl

U kunt een verscheidenheid aan instellingen maken voor het afspelen van stijlen, op de display die u opent via [MENU] → [Style Setting].



Setting

Dynamics Control	Dit bepaalt of de afspeeldynamiek van de stijl kan worden bestuurd door de Live Control-parameter 'Dynamics Control' (pagina 147) of niet.
Display Tempo	Hiermee schakelt u de tempo-indicatie voor elke stijl in de display voor stijlselectie in of uit.
Stop ACMP	Als de knop [ACMP] is ingeschakeld en de knop [SYNC START] is uitgeschakeld, kunt u akkoorden spelen in de akkoordsectie van het toetsenbord terwijl de stijl is gestopt, en toch het begeleidingsakkoord horen. In deze toestand (de zogenaamde 'Stop Begeleiding') worden alle geldige akkoordvingerzettingen herkend en worden de grondtoon/het akkoordtype weergegeven in het stijlgebied van de Home-display. Hier kunt u bepalen of het akkoord dat wordt gespeeld in de akkoordsectie wel of niet klinkt in de status Stop begeleiding. • **Off:** Het in de akkoordsectie gespeelde akkoord klinkt niet. • **Style:** Het akkoord dat in de akkoordsectie wordt gespeeld, klinkt via de voices voor het padkanaal en het baskanaal van de geselecteerde stijl. • **Fixed:** Het akkoord dat in de akkoordsectie wordt gespeeld, klinkt via de voices van de opgegeven Pad/Bass-kanalen, ongeacht de geselecteerde stijl. **OPMERKING** Als de geselecteerde stijl MegaVoices bevat, kunnen onverwachte geluiden optreden als deze is ingesteld op 'Style'. **OPMERKING** Wanneer u een song opneemt, kan het akkoord dat wordt gedetecteerd door het spelen van de stopbegeleiding worden opgenomen, ongeacht de instelling hier. Houd er rekening mee dat zowel de klinkende voice als de akkoordgegevens worden opgenomen als 'Style' is ingesteld, en alleen de akkoordgegevens worden opgenomen als 'Off' of 'Fixed' is ingesteld.
OTS Link Timing (synchronisatie van de OTS-koppeling)	Dit heeft betrekking op de functie OTS Link (OTS-koppeling). Deze parameter bepaalt de timing waarmee de One Touch Settings veranderen bij een wijziging van MAIN VARIATION [A] - [D]. (De knop [OTS LINK] moet aan zijn.) • **Immediate:** One Touch Setting wordt onmiddellijk opgeroepen als u op een MAIN VARIATION-knop drukt. • **At Main Section Change:** One Touch Setting wordt opgeroepen bij de volgende maat, nadat u op een MAIN VARIATION-knop hebt gedrukt.

VOLGENDE PAGINA

Timing wijzigen van een sectie	To Main [A]–[D]	Dit bepaalt wanneer stijlsecties worden gewijzigd tijdens het afspelen van een stijl voor de volgende gevallen. - Bij het overschakelen van een sectie naar een Main-sectie - Bij het laden van een andere stijl Hier volgen de opties. • **Immediate:** Verandert in een nieuwe sectie die op de volgende tel wordt geselecteerd. Het nummer van de tel bij de verandering wordt ontvangen door de nieuwe sectie, en vervolgens wordt de nieuwe sectie afgespeeld vanaf dezelfde tel. • **Next Bar (volgende maat):** Verandert naar een nieuwe sectie die onmiddellijk wordt geselecteerd wanneer de wijzigingshandeling binnen de eerstvolgende tel wordt uitgevoerd. Anders verandert deze optie naar de nieuwe sectie aan het begin van de volgende maat. **OPMERKING** Onder de volgende omstandigheden volgt het veranderingsgedrag 'Next Bar' (Volgende maat), zelfs als 'Immediate' (Onmiddellijk) is geselecteerd. • Wanneer u van sectie verandert terwijl de knop STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] is ingeschakeld. • Bij het wisselen van secties terwijl een audiostijl wordt afgespeeld. • Bij het laden van een andere stijl terwijl een audiostijl wordt afgespeeld. • Wanneer u een audiostijl laadt terwijl een stijl wordt afgespeeld die geen audiogegevens bevat. **OPMERKING** De optie wordt ook ingesteld als u een registratiegeheugen laadt. De optie die wordt geladen wordt echter alleen geactiveerd als er daadwerkelijk wordt overgeschakeld naar een stijl die door het registratiegeheugen is geladen.
	Inside Intro/ Ending	Dit bepaalt de timing voor het veranderen van stijlsecties naar een intro/eindsectie tijdens het afspelen van een stijl van een intro/eindsectie. Hier volgen de opties. • **Next Bar (volgende maat):** Verandert naar een nieuwe Intro/Ending-sectie die onmiddellijk wordt geselecteerd wanneer de wijzigingshandeling binnen de eerstvolgende tel wordt uitgevoerd. Anders verandert deze optie naar de nieuwe Intro/Ending-sectie aan het begin van de volgende maat. • **End of Section:** Verandert naar een nieuwe Intro/Ending-sectie nadat het afspelen van de huidige Intro/Ending-sectie is voltooid. **OPMERKING** Bij het wisselen van de ene Intro-sectie naar een andere Intro-sectie volgt het veranderingsgedrag altijd 'Next Bar' (Volgende maat), zelfs als 'End of Section' is geselecteerd. Bij het overschakelen naar Ending I volgt het gedrag altijd de conventionele regels in plaats van de instelling hier.
Synchro Stop-venster		Dit bepaalt hoe lang u een akkoord aan kunt houden voordat de functie Synchro Stop automatisch wordt geannuleerd. Als de knop [SYNC STOP] is ingeschakeld en is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', wordt de Synchro Stop-functie automatisch geannuleerd als u een akkoord langer aanhoudt dan de hier ingestelde tijd. Zodoende wordt het afspelen van stijl op een handige manier teruggezet naar normaal, zodat u de toetsen los kunt laten en de stijl toch doorspeelt. Met andere woorden: als u de toetsen sneller loslaat dan de hier ingestelde tijd, werkt de Synchro Stop-functie.
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop)		Dit bepaalt of het herhaald afspelen van een Multi Pad wel of niet stopt wanneer het afspelen van de stijl wordt gestopt.
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending)		Dit bepaalt of het herhaald afspelen van een Multi Pad wel of niet stopt wanneer de Ending-sectie van de stijl wordt afgespeeld.

Veranderingsgedrag

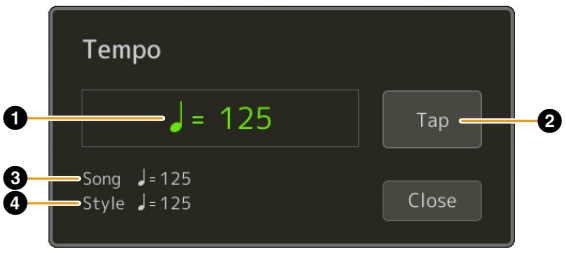
Section Set	Hiermee wordt de standaardsectie bepaald die automatisch wordt opgeroepen bij het selecteren van andere stijlen (als het afspelen van stijl is gestopt). Als deze parameter is ingesteld op 'Off' en het afspelen van een stijl is gestopt, wordt de actieve sectie gehandhaafd, zelfs wanneer er een andere stijl wordt geselecteerd. Als één van de secties Main A-D geen deel uitmaakt van de stijlgegevens, wordt automatisch de dichtstbijzijnde sectie geselecteerd. Als bijvoorbeeld MAIN D geen deel uitmaakt van de geselecteerde stijl, wordt MAIN C opgeroepen.
Tempo	Dit bepaalt of het tempo wel of niet verandert als u van stijl verandert. • **Lock:** Ongeacht de afspeelstatus blijft de tempo-instelling van de vorige stijl behouden. • **Hold:** Terwijl de stijl wordt afgespeeld, blijft de tempo-instelling van de vorige stijl behouden. Terwijl de stijl wordt gestopt, verandert het tempo naar het standaardtempo van de geselecteerde stijl. • **Reset:** Ongeacht de afspeelstatus verandert het tempo naar het standaardtempo voor de geselecteerde stijl.

VOLGENDE PAGINA

Part On/Off	Dit bepaalt of de aan/uit-status van het stijlkanaal verandert of niet als u van stijl verandert. • **Lock:** Ongeacht de afspeelstatus blijft de kanaal aan/uit-status van de vorige stijl behouden. • **Hold:** Terwijl de stijl wordt afgespeeld, blijft de kanaal aan/uit-status van de vorige stijl behouden. Terwijl de stijl stopt, worden alle kanalen van de geselecteerde stijl ingeschakeld. • **Reset:** Ongeacht de afspeelstatus worden alle kanalen van de geselecteerde stijl ingeschakeld.

Het tempo aanpassen

U kunt het tempo van de stijl, de MIDI-song en de metronoom aanpassen op de display die u opent via [MENU] → [Tempo], of door aan de datadraaiknop op de Home-display te draaien.



❶	Geeft de tempowaarde aan tijdens het afspelen van de metronoom, stijl en MIDI-song. Het tempo kan worden gewijzigd met behulp van de datadraaiknop, de knoppen [DEC]/[INC] of de knoppen TEMPO [min]/[plus]. Wanneer u een audiostijl selecteert (pagina 7), wordt de bovengrens van het tempo op deze manier onder de tempowaarde weergegeven: Audio: ** max. Als het tempo hoger is dan de bovengrens wordt de audiopartij gedempt.
❷	Equivalent aan de [TAP TEMPO]-knop op het paneel.
❸	Geeft de tempowaarde van de huidige MIDI-song aan. De song wordt in dit tempo gestart.
❹	Geeft de tempowaarde van de huidige stijl aan. De stijl wordt in dit tempo gestart.

OPMERKING

De tempowaarde van een audiosong wordt ingesteld via de Time Stretch-functie. Raadpleeg de gebruikershandleiding.

Een akkoordsequence opnemen en afspelen - Chord Looper

Tijdens het afspelen van een stijl geeft u gewoonlijk akkoorden aan met uw linkerhand. Met de handige functie Chord Looper kunt u echter een sequence van akkoorden opnemen en die in een loop afspelen. Als u bijvoorbeeld een akkoordprogressie 'C → F → G → C' opneemt, gaat de afgespeelde stijl automatisch verder met de akkoorden 'C → F → G → C → C → F → G → C → ...'. Omdat de akkoorden in een loop worden afgespeeld, hoeft u het akkoordenpatroon niet meer handmatig te herhalen en kunt u zich concentreren op uw spel en andere handelingen.

Een akkoordsequence in een loop afspelen terwijl de stijl wordt afgespeeld

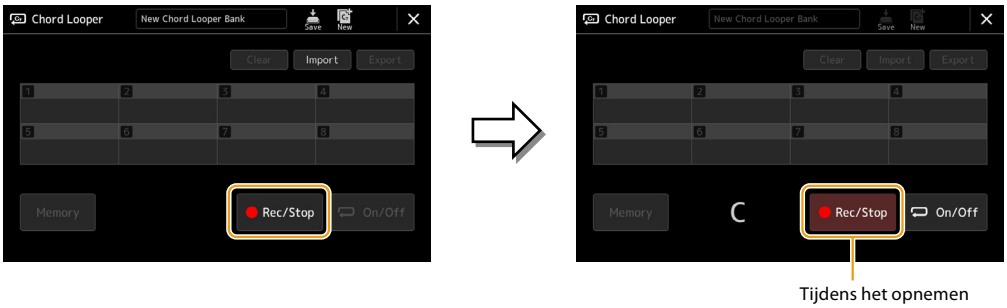
U kunt een gewenste akkoordsequence meteen opnemen en loopen.

1 **Selecteer de gewenste stijl.**

Pas desgewenst het tempo aan (om het opnemen te vergemakkelijken).

2 **Open de display Chord Looper.**

3 **Tik tijdens het afspelen van een stijl op [Rec/Stop] op de display.**

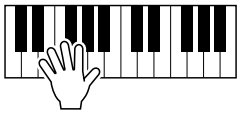


[Rec/Stop] knippert om aan te geven dat de functie Chord Looper stand-by voor opname is.
In de volgende maat van de stijl wordt de [Rec/Stop] ingeschakeld en begint de opname.

OPMERKING

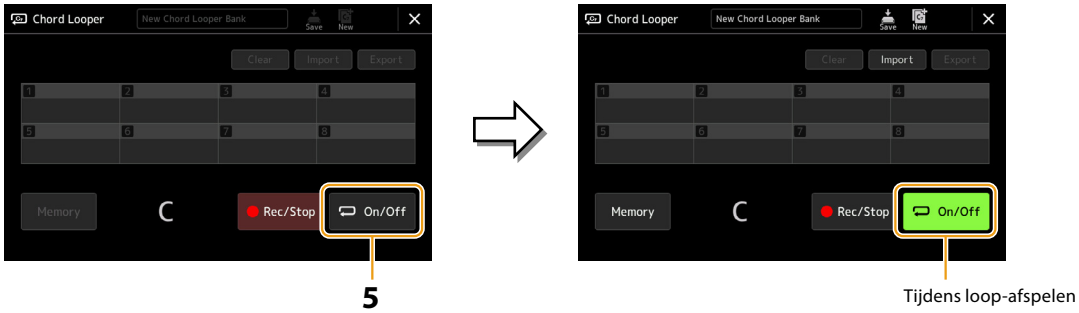
Als [Rec/Stop] wordt ingeschakeld, wordt de knop [ACMP] automatisch ingeschakeld.

4 **Voer de akkoorden in realtime in op het toetsenbord, samen met het afspeeltempo van de stijl.**



De akkoordsequence wordt opgenomen totdat u in stap 3 het opnemen stopt.

5 Tik op [On/Off] om de opname te stoppen en loop-afspelen van de akkoordsequence te starten.



De opname stopt en [On/Off] knippert en de loop-standby wordt geactiveerd.
In de volgende maat van de stijl licht [On/Off] op en wordt de in stap 2 opgenomen akkoordsequence in een loop afgespeeld.

OPMERKING

Terwijl de akkoordsequence wordt afgespeeld, knippert de knop [ACMP], is de invoer van akkoorden vanaf het keyboard uitgeschakeld en wordt het hele keyboard alleen gebruikt voor uw spel.

6 Tik op [On/Off] om het afspelen in een loop te stoppen.

Het afspelen van de akkoordsequence wordt gestopt en de stijl wordt weer normaal afgespeeld.

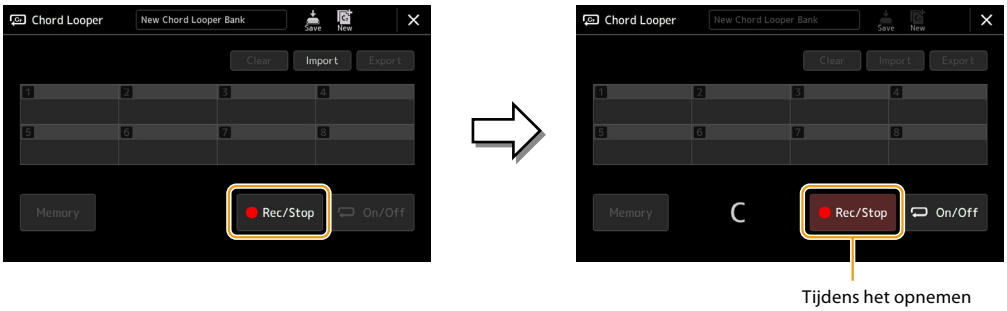
OPMERKING

- [On/Off] licht op om aan te geven dat de akkoordsequence is opgenomen en het afspelen in een loop stopt.
- Als u nogmaals op [On/Off] drukt, wordt het in een loop afspelen van de in stap 1–3 opgenomen akkoordsequence opnieuw gestart.

Een akkoordsequence opnemen wanneer het afspelen van de stijl is gestopt (Chord Looper)

U kunt beginnen met het opnemen en afspelen van de akkoordsequence als het afspelen van de stijl is gestopt, met SYNC START. Door op deze manier op te nemen, kunt u de starttiming precies op de eerste tel van de maat aanpassen.

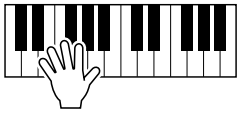
1 Tik als het afspelen van een stijl is gestopt op [Rec/Stop] op de display.



[Rec/Stop] knippert om aan te geven dat de Chord Looper-functie stand-by staat om op te nemen en de STYLE CONTROL [SYNC START]-knop wordt automatisch ingeschakeld.

OPMERKING
Als [Rec/Stop] wordt ingeschakeld, wordt de knop [ACMP] ook automatisch ingeschakeld.

2 Voer de akkoorden op het toetsenbord in, en volg daarbij het afspeeltempo van de stijl.



Het opnemen en afspelen van stijl begint tegelijkertijd. De akkoordsequence wordt opgenomen totdat u in stap 3 het opnemen stopt.

3 Druk nogmaals op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het opnemen en het afspelen van de stijl te stoppen.

De opname stopt en [On/Off] gaat aan om aan te geven dat de gegevens al zijn opgenomen.

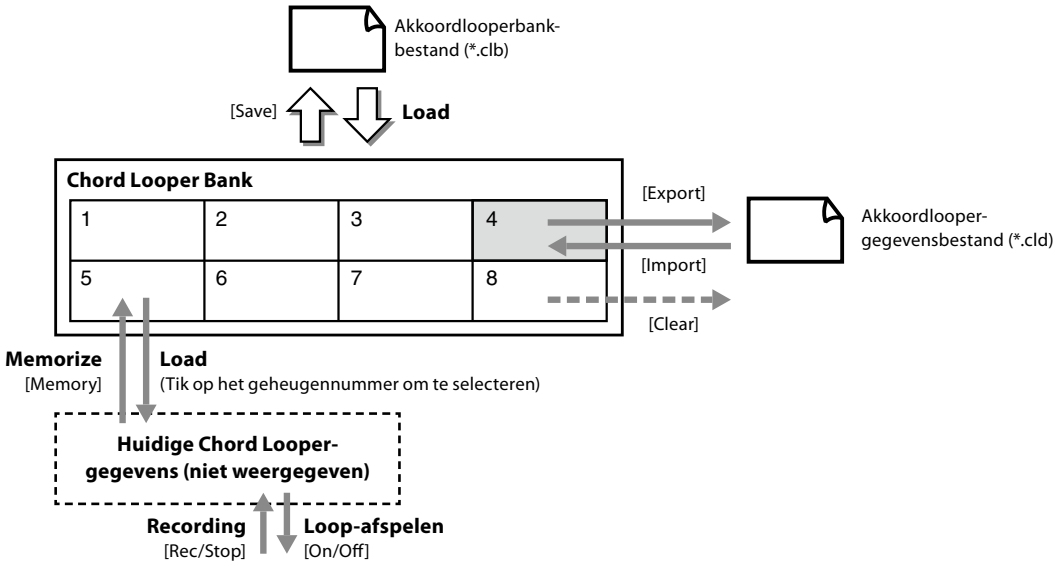
OPMERKING
U kunt de opname ook stoppen door op [Rec/Stop] te tikken. In dit geval stopt alleen de opname, terwijl het afspelen van de stijl doorgaat.

LET OP
De laatste akkoordsequencegegevens die u hebt opgenomen, blijven behouden, tenzij u de stroom uitzet of een Chord Looper-geheugennummer selecteert dat gegevens bevat. Zie pagina 17 als u de gegevens wilt opslaan.

Uw aangepaste akkoordsequences opslaan en oproepen (Chord Looper)

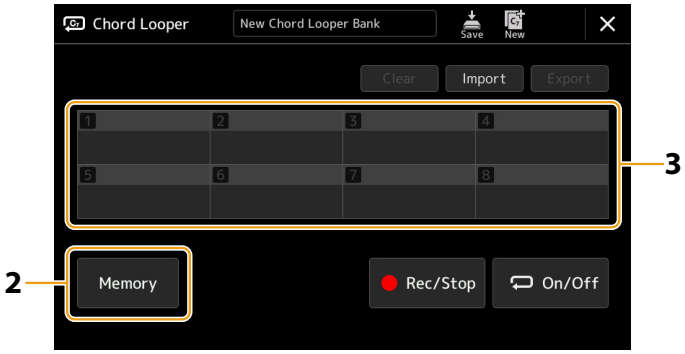
In de display Chord Looper kunt u de opgenomen akkoordsequence van de functie Chord Looper opslaan in een van de acht geheugens zodat u ze gemakkelijk kunt oproepen. U kunt alle acht opgeslagen gegevensslots opslaan als één Chord Looper Bank-bestand (* .clb) of een enkel geheugen exporteren als een Chord Looper-gegevensbestand (* .cld).
De bedieningsdisplay kan worden geopend via: [MENU] → [Chord Looper].

Gegevensstructuur in de display Chord Looper



In dit gedeelte wordt beschreven hoe u de opgenomen gegevens kunt bewaren, opslaan/oproepen en exporteren/importeren.

De opgenomen Chord Looper-gegevens in het geheugen opslaan



1 **Neem de gewenste akkoordsequence op.**
Zie pagina 14 en 16 voor meer informatie over het opnemen van de akkoordsequence.

2 **Tik op [Memory] in de display Chord Looper.**
Er wordt een bericht met helptekst weergegeven op de display.

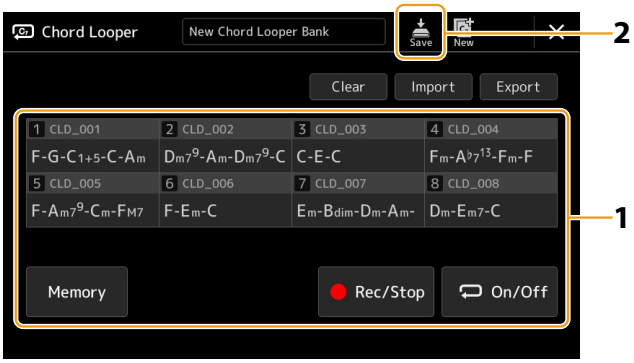
3 **Tik op het nummer dat u in het geheugen wilt opslaan.**
De gegevens worden in het geheugen opgeslagen en de inhoud van de opgeslagen gegevens wordt in het bijbehorende gebied weergegeven.

LET OP

Als u op dit punt de stroom uitschakelt, wordt het geheugen gewist. Zie pagina 18 en 19 als u de bewaarde gegevens wilt opslaan als een bestand.

De opgenomen gegevens opslaan als een bankbestand

De acht opgeslagen akkoordsequences kunnen worden opgeslagen als één Chord Looper Bank-bestand (* .clb).



1 **Neem de gewenste akkoordsequence op en bewaar die in een van de nummers [1]–[8].**

Zie pagina 14 en 16 als u de akkoordsequence wilt opnemen.
Zie pagina 17 als u de opgenomen gegevens wilt bewaren.

2 **Tik op (Save) om de gegevens in het Chord Looper-geheugen [1]–[8] op te slaan als een enkel bankbestand.**

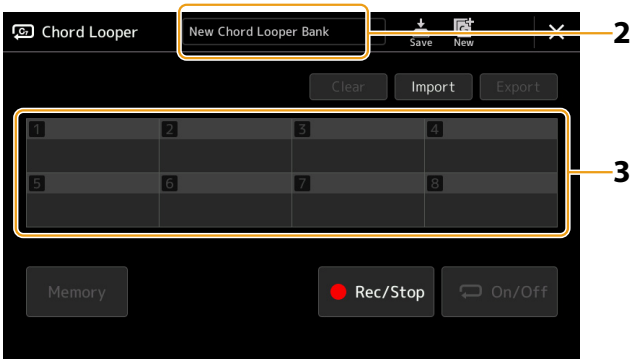
LET OP

Als u een Chord Looper Bank-bestand selecteert voordat u de bewerkte gegevens opslaat, gaan de gegevens verloren.

OPMERKING

Elk Chord Looper-geheugen krijgt automatisch een naam (bijv. 'CLD_001'), maar het kan worden hernoemd door het bestand te exporteren en vervolgens te importeren (pagina 19).

Het Chord Looper Bank-bestand oproepen en een stijl afspelen met een akkoordsequence



1 **Selecteer een stijl.**

2 **Laad de naam van de Chord Looper-bank om de Chord Looper Bank-selectiedisplay op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste bank.**

3 **Tik op het Chord Looper-geheugennummer dat u als eerste wilt gebruiken.**

OPMERKING

Tik op [On/Off] om het in deze stap aan te zetten als u het automatisch afspelen van een stijl wilt starten vanaf het begin van uw uitvoering.

VOLGENDE PAGINA

4 **Begin met het afspelen van de stijl en speel mee.**

5 **Tik op [On/Off] nét voor de maat waarin u het in een loop afspelen van de akkoordsequence wilt starten.**

[On/Off] knippert om aan te geven dat loop-afspelen in stand-by staat. In de volgende maat van de stijl wordt [On/Off] aangezet en wordt de akkoordsequence in een loop afgespeeld.

OPMERKING

Tijdens het afspelen in een loop brandt [On/Off] en knippert de [ACMP]-knop. In deze toestand is de akkoordinvoer van het keyboard uitgeschakeld en kan het hele keyboard worden gebruikt voor het spelen.

6 **Wijzig indien nodig het Chord Looper-geheugennummer.**

Tik op het gewenste nummer om het geheugennummer te wijzigen. De akkoordsequence verandert bij de volgende maat van de stijl.

7 **Tik op [On/Off] om het afspelen in een loop te stoppen.**

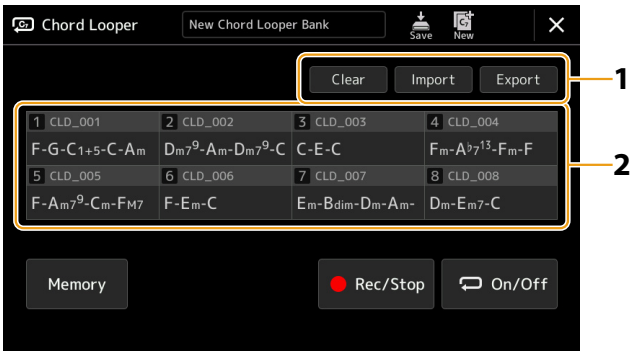
Het afspelen van de akkoordsequence wordt onmiddellijk gestopt en de stijl wordt weer normaal afgespeeld.

De Chord Looper Bank bewerken (exporteren, importeren, wissen)

Alle Chord Looper-geheugennummers in de Chord Looper-geheugenbank kunnen één voor één worden bewerkt (gewist, geïmporteerd en geëxporteerd). De geheugengegevens worden geëxporteerd/geïmporteerd als een Chord Looper-gegevensbestand (* .cld).

OPMERKING

Als u alle gegevens in de display Chord Looper wilt wissen, tikt u op (New) om de nieuwe bank te maken.



1 **Tik op de gewenste handeling: [Clear] (wissen), [Import] (importeren) of [Export] (exporteren).**

Volg de scherminstructies op. Als u de handeling op dit punt wilt annuleren, tikt u gewoon op een leeg gedeelte van de display.

2 **Tik op het gewenste geheugennummer en voer vervolgens zoals hieronder wordt aangegeven de actie uit die u in stap 1 hebt geselecteerd.**

Clear	U wordt gevraagd dit te bevestigen. Tik op [Yes] om het wissen uit te voeren.
Import	De display voor bestandsselectie voor importeren wordt geopend. Tik op het bestand dat u wilt importeren en tik vervolgens op (X) of druk op de knop [EXIT] om terug te keren.
Export	De display voor bestandsselectie voor exporteren wordt geopend. Tik op [Export] op de display, geef de bestandsnaam op en tik op [OK]. De bestandsnaam wordt automatisch ingevoerd, maar u kunt deze hernoemen tijdens het opslaan.

3 **Tik indien nodig op (Save) om de bewerkte Chord Looper Bank als een nieuw bestand op te slaan.**

LET OP

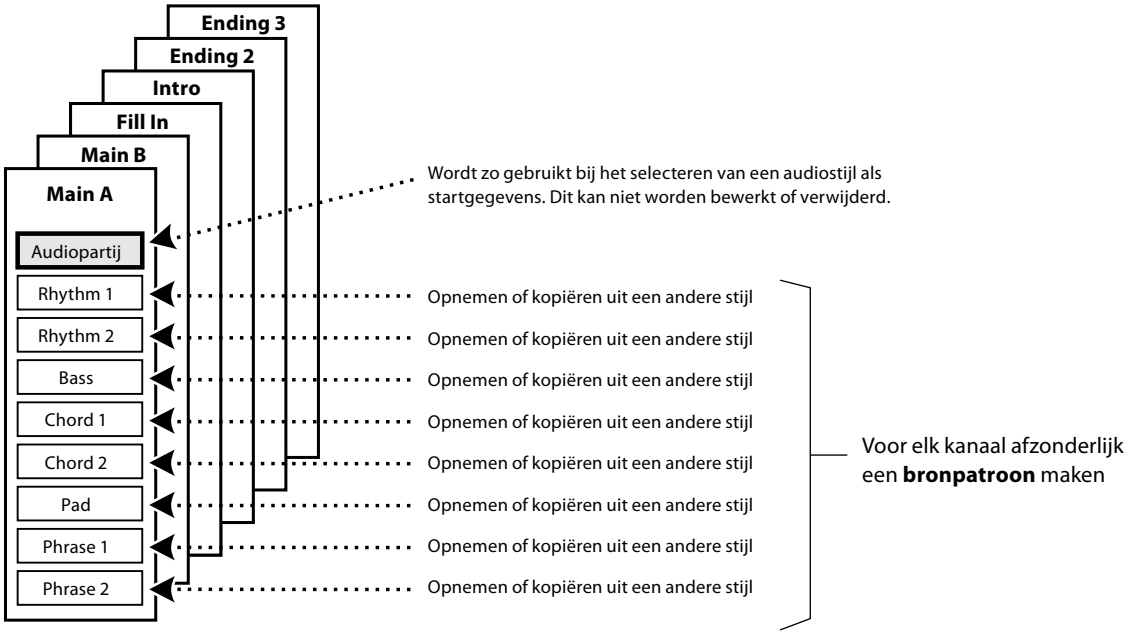
Als u een Chord Looper Bank-bestand selecteert voordat u de bewerkte gegevens opslaat, gaan de gegevens verloren.

Stijlen maken/bewerken (Style Creator)

Met de Style Creator-functie kunt u uw originele stijl creëren door het ritmepatroon via het toetsenbord op te nemen en reeds opgenomen stijlgegevens te gebruiken. In feite selecteert u een presetstijl die het type dat u wilt maken het meest benadert. Vervolgens neemt u voor elk kanaal van elke sectie het ritmepatroon, de baslijn, akkoordbegeleiding of frase op (in de Style Creator het bronpatroon genoemd).

Stijlgegevensstructuur - bronpatronen

Een stijl bestaat uit verschillende secties (intro, main, einde enzovoort) en elke sectie heeft acht afzonderlijke kanalen. Elk kanaal wordt een bronpatroon genoemd. Met de Style Creator-functie kunt u een stijl maken door voor elk kanaal afzonderlijk het bronpatroon op te nemen of door patroongegevens te importeren uit andere bestaande stijlen.



Beperkingen op de audiopartij:

- Als u een audiostijl als startgegevens selecteert, wordt de audiopartij gebruikt zoals deze is. De audiopartij kan niet worden verwijderd, bewerkt of helemaal opnieuw worden gemaakt.
- De gemaakte stijl die de audiopartij bevat, kan alleen worden gebruikt via een instrument dat zowel audiostijlen als de SFF GE-indeling ondersteunt.
- De audiopartij kan niet worden gekopieerd van een andere stijl of sectie in de display 'Assembly' (pagina 26). Als u een specifieke audiopartij wilt gebruiken, zorg er dan voor dat u de corresponderende audiostijl selecteert voordat u de Style Creator-display opent.

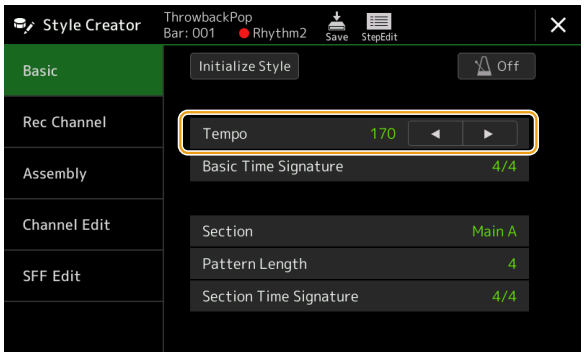
Basisprocedure voor het creëren van een stijl

1 **Selecteer de gewenste stijl die u als basis voor de nieuwe stijl wilt gebruiken.**

2 **Open de Style Creator-display via [MENU] → [Style Creator].**

3 **Selecteer op de display Basic de gewenste sectie.**

OPMERKING
U kunt de sectie ook selecteren door op een van de overeenkomstige STYLE CONTROL-knoppen op het paneel te drukken.



Wijzig indien nodig de volgende instellingen.

- Als u een geheel nieuwe stijl wilt creëren, tikt u op [Initialize Style] om de huidige stijl leeg te maken.
- Als u de stijl initialiseert, stelt u de 'Pattern Length' (aantal maten van het bronpatroon) in. Nadat u de waarde hebt ingevoerd, tikt u op [Execute] (Uitvoeren) om de wijzigingen daadwerkelijk door te voeren.

  OPMERKING
  Als er een audiostijl als startgegevens is geselecteerd, wordt door het wijzigen van de patroonlengte de corresponderende audiopartij verwijderd.
- Stel de basisparameters in, zoals 'Tempo'. De instellingen hier zijn doorgaans van toepassing op alle secties, behalve maatsoort en patroonlengte van de sectie, die voor elke sectie kunnen worden ingesteld. Nadat u de maatsoort hebt ingesteld, tikt u op [Execute] om de wijzigingen daadwerkelijk door te voeren.
- De maatsoort die is ingesteld in 'Basic Time Signature' wordt op alle secties toegepast. U kunt ook voor elke sectie een andere maatsoort instellen in 'Section Time Signature'. Nadat u de maatsoorten hebt ingesteld, tikt u op [Execute] om de wijzigingen daadwerkelijk door te voeren. De instelling 'Basic Time Signature' wordt automatisch toegepast op secties zonder instellingen in 'Section Time Signature'.

  OPMERKING
  Alle bestaande opgenomen gegevens worden verwijderd bij het wijzigen van de maatsoort.

4 **Creëer het bronpatroon voor elk kanaal.**

- **Realtime Recording** (pagina 22)
  Hiermee kunt u de stijl opnemen door simpelweg op het toetsenbord te spelen.
- **Step Recording** (pagina 25)
  Hiermee kunt u elke noot afzonderlijk invoeren.
- **Style Assembly** (pagina 26)
  Hiermee kunt u verschillende patronen kopiëren van andere vooraf ingestelde stijlen of stijlen die u al hebt gemaakt.

5 **Bewerk de reeds opgenomen kanaalgegevens.**

- **Channel Edit** (pagina 26)
  Hiermee kunt u de MIDI-data van de reeds opgenomen kanalen bewerken.
- **SFF Edit** (pagina 28)
  Hiermee kunt u de SFF (Style File Format)-gerelateerde parameters van de reeds opgenomen kanalen, behalve de ritmekanalen, bewerken.
- **Drum Setup** (pagina 32)
  Hiermee kunt u het ritmegedeelte van de stijl bewerken, zoals het wijzigen van de geluiden van de afzonderlijke instrumenten.

6 **Herhaal stap 3 en 5 zo vaak als gewenst.**

7 **Tik op** **(Save) om de gemaakte stijl op te slaan.**

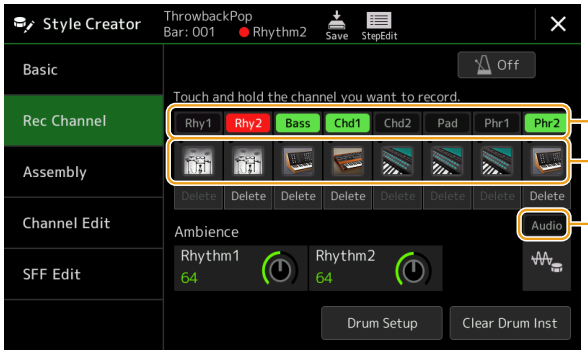
LET OP
De gemaakte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Realtime Recording

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op pagina 21. In de display 'Rec Channel' kunt u de kanaalgegevens via Realtime Recording creëren.

Kenmerken van Realtime opnemen in de Style Creator

- **Loop Recording**
  Bij het afspelen van een stijl worden de ritmepatronen van verscheidene maten herhaald in een 'loop' (lus). Het opnemen van stijl vindt tevens plaats met lussen. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maten MAIN-sectie, worden de twee maten herhaaldelijk opgenomen. Opgenomen noten worden teruggespeeld bij de volgende herhaling (loop), waardoor u opneemt terwijl u het reeds opgenomen materiaal terughoort.
- **Overdub Recording**
  Bij deze methode wordt nieuw materiaal opgenomen op een kanaal dat reeds gegevens bevat, zonder dat de reeds aanwezige gegevens worden gewist. Bij stijlopname worden de opgenomen gegevens niet verwijderd, behalve bij gebruik van functies zoals 'Clear Drum Inst' (pagina 23), 'Delete' (Verwijderen) (pagina's 23, 25) en 'Remove Event' (Event verwijderen) (pagina 27). Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maten MAIN-sectie, worden de twee maten oneindig herhaald. Opgenomen noten worden bij de volgende herhaling al afgespeeld, waardoor u nieuw materiaal kunt 'overdubben' (toevoegen) aan de loop, terwijl u het reeds opgenomen materiaal hoort. Als u een stijl maakt die is gebaseerd op een bestaande interne stijl, wordt overdub-opname alleen toegepast op de ritmekanalen. Voor alle andere kanalen (behalve ritme) moet u de originele gegevens verwijderen voordat u gaat opnemen.



Schakelt het afspelen van een audiopartij in/uit
(Alleen beschikbaar als een audiostijl is geselecteerd)

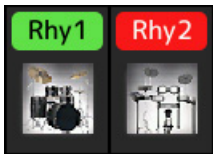
■ Ritmekanalen 1–2 opnemen

Als u een audiostijl als startgegevens selecteert:

kan het afspelen van de audiopartij worden in- of uitgeschakeld, maar kan deze niet worden bewerkt of verwijderd. Houd er rekening mee dat het ritmepatroon van deze partij zal worden gebruikt in de nieuwe stijl die u wilt creëren. Als u naast de audiopartij ook een ritmefrase wilt creëren, volgt u de onderstaande stappen.

1 Op de display 'Rec Channel' houdt u uw vinger op het gewenste kanaal totdat het rood wordt.

Het geselecteerde kanaal wordt het opnamedoel, ongeacht of het kanaal al gegevens bevat of niet. Als er al opgenomen gegevens zijn opgenomen, moet u met Overdub Recording extra noten op het geselecteerde kanaal opnemen.



2 Selecteer indien nodig een voice en oefen vervolgens het ritmepatroon dat u wilt opnemen.

Tik op het instrumentpictogram (afbeelding) om de display Voice Selection weer te geven en selecteer vervolgens de gewenste voice, zoals een drumkit. Sluit na het selecteren de Voice Selection-display om terug te keren naar de Style Creator-display. Oefen met de geselecteerde voice het ritmepatroon dat u wilt opnemen.

Beschikbare voices voor opname

Voor het Ritme 1-kanaal kunnen alle voices behalve Organ Flutes worden gebruikt voor opname.
Voor het Ritme 2-kanaal kunnen alleen Drum/SFX-kits worden gebruikt voor opname.

OPMERKING

Voor informatie over welke toets u voor elk Drum/SFX-geluid moet spelen, raadpleegt u de "Drum/SFX Kit List" in de Gegevenslijst op de website.

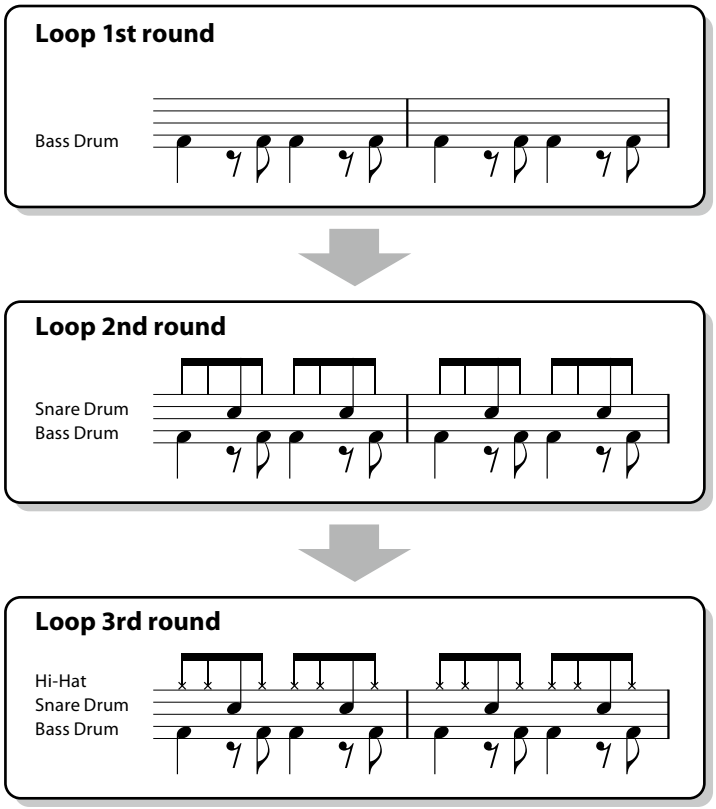
VOLGENDE PAGINA

3 Druk op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop om te beginnen met opnemen.

Aangezien reeds opgenomen gegevens worden afgespeeld, kunt u elk kanaal naar wens in- of uitschakelen door op het kanaal op de 'Rec Channel'-display te tikken. Als u een audiostijl als startgegevens hebt geselecteerd, schakelt u de audiopartij in of uit door op het [Audio]-kanaal te tikken.
Indien nodig verwijdert u een kanaal door op [Delete] te tikken onder het gewenste kanaal.

4 Zodra het loop afspelen terugkeert naar de eerste tel van de eerste maat, begint u het op te nemen ritmepatroon te spelen.

Als het moeilijk is om het ritme in één keer te spelen, kunt u het opsplitsen in afzonderlijke delen, zoals in dit voorbeeld:



- **Verkeerd opgenomen noten verwijderen**
  Als u een fout maakt of verkeerde noten speelt, kunt u die specifieke noten verwijderen. Tik op [Clear Drum Inst] om het relevante bericht op te roepen en druk vervolgens op de overeenkomstige toets op het toetsenbord terwijl het bericht wordt weergegeven. Nadat u het gewenste druminstrument hebt verwijderd, tikt u op [Exit] om het bericht te sluiten.

5 Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen te stoppen.

Als u meer noten wilt toevoegen, drukt u nogmaals op de knop [START/STOP] om door te gaan met opnemen.

6 Houd het opnamekanaal een tijdje ingedrukt (totdat de knop van kleur verandert) om de opnamemodus te verlaten.

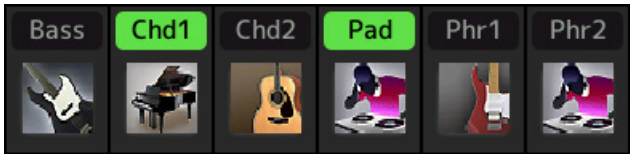
LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

■ Bas, akkoord 1 tot 2, pad en frase 1 tot 2 opnemen

1 Op de display 'Rec Channel' houdt u uw vinger op het gewenste kanaal totdat het rood wordt.

Als het geselecteerde kanaal al gegevens bevat, verschijnt er een bevestigingsbericht waarin u wordt gevraagd of u de bestaande gegevens van het geselecteerde kanaal wel of niet wilt verwijderen. Tik op [Yes] om gegevens te verwijderen en het geselecteerde kanaal wordt gespecificeerd als opnamedoel. Houd er rekening mee dat andere kanaalgegevens dan de ritmekanalen van de vooraf ingestelde stijl niet kunnen worden overgedubd.



2 Selecteer indien nodig een voice en oefen vervolgens de baslijn, akkoordbegeleiding of frase die u wilt opnemen.

Tik op het instrumentpictogram (afbeelding) om de display Voice Selection te openen en selecteer vervolgens de gewenste voice. Sluit na het selecteren de Voice Selection-display om terug te keren naar de Style Creator-display. Oefen met de geselecteerde voice de frase of akkoordbegeleiding die u wilt opnemen.

Beschikbare voices voor opname

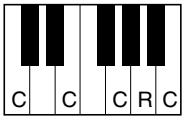
Alle voices, behalve de Organ Flutes/Drumkit/SFX-kit, kunnen voor opname worden gebruikt.

- **Neem een frase op in CM7, die tijdens de uitvoering de juiste noten speelt als akkoordwissel**

Basisbeginselen bij het opnemen van een Main of Fill-in

Met de standaard initiële instellingen is de brongrondtoon/het akkoord ingesteld op CM7. Dit betekent dat u een bronpatroon moet opnemen dat moet worden geactiveerd door CM7 op te geven tijdens de normale uitvoering. Neem een baslijn, frase of akkoordbegeleiding op die u wilt horen als CM7 wordt opgegeven. Zie de basisprincipes hieronder voor meer informatie.

- Gebruik de noten van de C ionische toonladder, die de primaire akkoordtoonladder van CM7 in de toonsoort C majeur is, met uitzondering van de volgende noten, die vermeden moeten worden:
  -'F' (4e)
  -'D' (uitgebreide 9e, die niet werkt met akkoorden met '♭9e' of ' ♯9e' in de Style-engine)
  Met andere woorden, gebruik alleen de noten C, E, G, A en B (grondtoon, 3e, 5e, 6e of 13e en Maj7e).
- Gebruik tijdens het opnemen van de kanalen Chord en Pad alleen de akkoordtonen (C, E, G en B).



C = Akkoordtonen
R = Aanbevolen noten

* Wanneer u het bronpatroon opneemt, moet u de noten 'C' en 'R' gebruiken, gebaseerd op het bovenstaande, en de andere vermijden.

Als u deze basisbeginselen in acht neemt, worden de afspeelnoten van de stijl op de juiste manier geconverteerd voor de meeste akkoorden, afhankelijk van de akkoordwisselingen die u tijdens uw spel aanbrengt.

Basisbeginselen bij het opnemen van een intro of einde

Deze secties zijn ontworpen in de veronderstelling dat het akkoord tijdens het afspelen niet wordt gewijzigd. Dit is de reden waarom u de hierboven beschreven basisbeginselen voor de Main- en Fill-In-secties niet hoeft te volgen, en u de akkoordprogressie tijdens de opname kunt maken. U moet echter de onderstaande basisprincipes volgen om ervoor te zorgen dat uw frasen goed werken in veelvoorkomende situaties, aangezien de brongrondtoon/het bronakkoord standaard op CM7 is ingesteld.

- Zorg er bij het opnemen van het intro voor dat de frase met de akkoordprogressie die u opneemt, op de juiste manier overgaat in het tonische akkoord aan het einde van het intro. In de toonsoort C majeur wordt bijvoorbeeld vaak het G7-akkoord gebruikt, omdat dit sterk terugleidt naar het tonische akkoord van de toonsoort C majeur.
- Zorg er bij het opnemen van het einde voor dat de frase met de akkoordprogressie die u opneemt, terugkeert naar de originele toonsoort aan het begin van het einde. Aanbevolen akkoorden, die soepel naar de toonsoort worden omgezet, zijn de diatonische akkoorden (dus CM7, Dm7, Em7, FM7, G7, Am7 en Bm7(♭5) in de toonsoort C majeur).

- **Stel indien nodig de brongrondtoon/het bronakkoord in**

Hoewel de standaard brongrondtoon/het bronakkoord is ingesteld op CM7, zoals hierboven beschreven, kunt u dit wijzigen in elke gewenst(e) brongrondtoon/bronakkoord waarin u gemakkelijk kunt spelen. Open de display 'SFF Edit' en stel de brongrondtoon en het bronakkoord in op het favoriete of gewenste grondtoon- en akkoordtype. Vergeet niet dat als u het bronakkoord van de standaardwaarde CM7 verandert in een ander akkoord, de akkoordnoten en aanbevolen noten ook worden gewijzigd. Raadpleeg pagina 29 voor meer informatie.

VOLGENDE PAGINA

3 **Druk op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop om te beginnen met opnemen.**

Terwijl de reeds opgenomen gegevens worden afgespeeld, schakelt u elk kanaal naar wens in of uit door op het kanaal op de 'Rec Channel'-display te tikken. Als u een audiostijl als startgegevens hebt geselecteerd, schakelt u de audiopartij in of uit door op het [Audio]-kanaal te tikken.
Indien nodig verwijdert u een kanaal door op [Delete] te tikken onder het gewenste kanaal.

4 **Zodra de loop-weergave terugkeert naar de eerste tel van de eerste maat, begint u met het spelen van de baslijn, akkoordbegeleiding of frase die moet worden opgenomen.**

5 **Druk op de knop [START/STOP] om het afspelen te stoppen.**

Als u meer noten wilt toevoegen, drukt u nogmaals op de knop [START/STOP] om door te gaan met opnemen.

- **Om het afspeelgeluid van de reeds opgenomen kanalen met een ander(e) bronakkoord/grondtoon te horen:**
  1 Open de display 'SFF Edit' en stel vervolgens de 'Target Ch' boven aan de display in op 'Rhythm1' of 'Rhythm2'.
  2 Druk op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop om het afspelen te starten.
  3 Tik op [Play Root/Chord] om de bedieningsdisplay te openen.
  4 Stel "Play Root/Chord" op de display in op de gewenste akkoordgrondtoon en het gewenste akkoordtype.
  Met deze handeling kunt u horen hoe het bronpatroon wordt afgespeeld via akkoordwisselingen tijdens een normale uitvoering.

6 **Houd het opnamekanaal een tijdje ingedrukt (totdat de knop van kleur verandert) om de opnamemodus te verlaten.**

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

Step Recording (stapsgewijs opnemen)

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op pagina 21. In de display Step Recording (Step Edit), die u kunt openen door te tikken op StepEdit (Step Edit) bovenaan de display, kunt u noten één voor één opnemen of bewerken. Deze procedure voor Step Recording is in principe gelijk aan die voor MIDI Song Multi Recording (pagina 89), met uitzondering van de hieronder opgesomde punten:

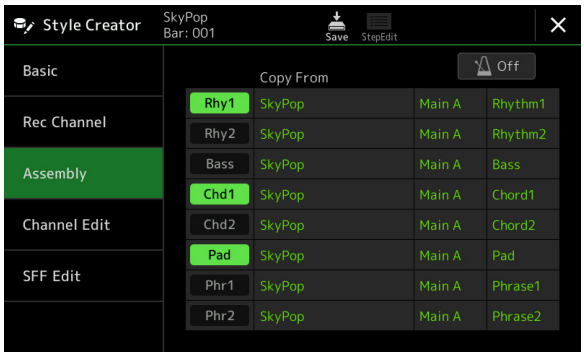
- In de Song recording kan de positie van de eindemarkering desgewenst worden veranderd; in de Style Creator is dit niet het geval. Dit komt omdat de lengte van de stijl voor alle kanalen vastligt, zoals u deze instelt in de display 'Basic' (pagina 21). Als u bijvoorbeeld een stijl met een lengte van vier maten maakt, wordt de positie van de eindemarkering automatisch ingesteld op het einde van de vierde maat en kan deze niet worden gewijzigd in de Style Edit-display.
- Opnamekanalen kunnen worden gewijzigd in de Edit-display van de songopname; ze kunnen echter niet worden gewijzigd in de Style Creator. Selecteer het opnamekanaal in de display 'Rec channel'.
- In de Style Creator kunnen geen akkoord-, songtekst- en systeemeigen gegevens worden ingevoerd. Kanaalgegevens kunnen worden ingevoerd en systeemeigen gegevens kunnen worden bewerkt (verwijderen, kopiëren of verplaatsen).

OPMERKING

Als u een audiostijl als startgegevens selecteert, wordt de audiopartij gebruikt zoals deze is. De audiopartij kan niet worden verwijderd, bewerkt of helemaal opnieuw worden gemaakt.

Assembly – Aan elk kanaal een bronpatroon toewijzen

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 van de basisprocedure op pagina 21. In de display 'Assembly' wordt weergegeven dat alle kanaalgegevens van de huidige sectie zijn gekopieerd van welke stijl, welke sectie en welk kanaal. Tik voor elk kanaal op de stijlnaam, sectienaam of kanaalnaam om het gewenste item te selecteren.



OPMERKING

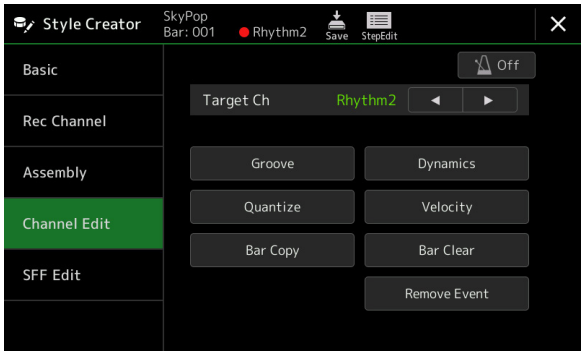
- Een audiopartij kan niet uit een andere stijl worden gekopieerd. Als u een specifieke audiopartij wilt gebruiken, zorg er dan voor dat u de corresponderende audiostijl selecteert voordat u de Style Creator-display opent.
- Als u een audiostijl als startgegevens selecteert, kan de audiopartij niet worden vervangen door andere gegevens.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

Channel Edit

De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op pagina 21. In de display 'Channel Edit' kunt u de reeds opgenomen kanaalgegevens bewerken. Selecteer het doelkanaal en bewerk vervolgens de gewenste parameters.
Nadat u de gewenste parameter hebt bewerkt, tikt u op [Execute] om de bewerkingen voor elk setup-venster daadwerkelijk uit te voeren. Wanneer de uitvoering is voltooid, verandert deze knop in [Undo], waarmee u de originele gegevens kunt herstellen als u niet tevreden bent met de resultaten. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde bewerking ongedaan kan worden gemaakt.



OPMERKING

Als u een audiostijl als startgegevens selecteert, wordt de audiopartij gebruikt zoals deze is. De audiopartij kan niet worden verwijderd, bewerkt of helemaal opnieuw worden gemaakt.

Target Ch	Selecteer het doelkanaal dat u wilt bewerken. Alle items met uitzondering van de 'Groove' moeten worden toegepast op het hier gespecificeerde kanaal	
Groove	Hiermee kunt u swing toevoegen aan de muziek of de 'feel' (het gevoel) van de beat veranderen door subtiele verschuivingen in de timing (kloksignalen) van de stijl te maken. De Groove-instellingen worden toegepast op alle kanalen van de geselecteerde sectie.	
	Original Beat	Geeft de tellen aan waarop de Groove-timing wordt toegepast. Met andere woorden: als '8 Beat' is geselecteerd, wordt Groove-timing toegepast op de achtste noten; als '12 Beat' is geselecteerd, wordt Groove-timing toegepast op achtstentriolen.
	Beat Converter	Dit wijzigt in feite de timing van de tellen (zoals opgegeven in de parameter 'Original Beat' hierboven) in de geselecteerde waarde. Als Original Beat bijvoorbeeld is ingesteld op '8 Beat' en Beat Converter is ingesteld op '12', worden alle achtste noten in de sectie verschoven naar de timing van een achtste-noottriool. De Beat Converter '16A' en '16B' die verschijnen als Original Beat is ingesteld op '12 Beat' zijn variaties op een standaard 16e-nootinstelling.
	Swing	Produceert een 'swing'-gevoel door de timing van de backbeats te verschuiven, afhankelijk van de hierboven genoemde parameter 'Original Beat'. Als bijvoorbeeld de opgegeven Original Beat-waarde '8 Beat' is, vertraagt de Swing-parameter selectief de 2e, 4e, 6e en 8e tel van elke maat om voor een swinggevoel te zorgen. De instellingen 'A' tot 'E' geven verschillende gradaties van swing, waarbij 'A' de meest subtiele en 'E' de meest uitgesproken vorm is.
	Fine	Selecteert een verscheidenheid aan 'Groove-templates' (sjablonen) die op de geselecteerde sectie worden toegepast. De 'Push'-instellingen zorgen ervoor dat bepaalde tellen eerder worden gespeeld, terwijl 'Heavy'-instellingen de timing van bepaalde tellen vertragen. De genummerde instellingen (2, 3, 4, 5) bepalen op welke tellen ze invloed hebben. Alle tellen tot aan de aangegeven tel (maar niet de eerste tel) worden eerder of later gespeeld (bijvoorbeeld de 2e en 3e tel, als '3' is geselecteerd). In alle gevallen geven de 'A'-typen een minimumeffect, 'B'-typen een gemiddeld effect en 'C'-typen een maximumeffect.
Dynamics	Hierdoor wordt de aanslagsnelheid/het aanslagvolume (of accent) van bepaalde noten gewijzigd bij het afspelen van stijl. De Dynamics-instellingen kunnen op elk kanaal afzonderlijk of op alle kanalen van de geselecteerde stijl worden toegepast.	
	Accent Type	Dit bepaalt het type accent dat wordt toegepast, met andere woorden, welke noten worden benadrukt.
	Strength	Hiermee wordt bepaald hoe sterk het geselecteerde accenttype (hierboven) wordt toegepast. Des te hoger de waarde, des te sterker het effect.
	Expand/ Compress	Hiermee wordt het bereik aan aanslagsnelheidswaarden uitgebreid of verminderd. Met waarden van meer dan 100% wordt het dynamische bereik vergroot, terwijl met waarden van minder dan 100% het dynamisch bereik wordt verkleind.
	Boost/Cut	Verhoogt of verlaagt alle aanslagsnelheidswaarden. Waarden boven 100% versterken de totale aanslagsnelheid, terwijl waarden onder 100% deze verlagen.
	Apply To All Channels	Als dit is ingesteld op 'On', worden de instellingen in deze display toegepast op alle kanalen van de huidige sectie. Wanneer ingesteld op 'Off', worden de instellingen in deze display toegepast op het kanaal dat is opgegeven bij 'Target Ch' in de display 'Channel Edit'.
Quantize	Hetzelfde als bij MIDI Multi Recording (pagina 87), met uitzondering van de twee aanvullende beschikbare parameters hieronder. Achtste noten met swing Zestiende noten met swing	
Velocity	Hiermee wordt de aanslagsnelheid van alle noten in het opgegeven kanaal versterkt of verzwakt, volgens het hier opgegeven percentage.	
Bar Copy	Deze functie maakt het mogelijk gegevens te kopiëren van één maat of een groep maten naar een andere locatie binnen het opgegeven kanaal.	
	Source Top	Specificeert de eerste (Source Top) en laatste (Source Last) maten in het gedeelte dat moet worden gekopieerd.
	Source Last	
	Destination	Geeft de eerste maat aan van de bestemmingslocatie, waarnaar de gegevens moeten worden gekopieerd.
Bar Clear	Deze functie wist alle gegevens in het opgegeven bereik van maten in het geselecteerde kanaal.	
Remove Event	Met deze functie kunt u bepaalde events verwijderen uit het geselecteerde kanaal.	

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

SFF Edit – instellingen voor de stijlbestandsindeling maken

De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op pagina 21. Het Style File Format (SFF) combineert alle kennis van Yamaha over het afspelen van stijlen in één enkele uniforme indeling. Het instellen van de SFF-gerelateerde parameters bepaalt hoe de originele noten worden geconverteerd naar de feitelijk klinkende noten, gebaseerd op het akkoord dat u opgeeft in het Akkoordgebied van het toetsenbord. Hoe de conversie verloopt wordt hieronder weergegeven.

Bronpatrooninstellingen
- Source Root/Play Root
- Source Chord/Play Chord

Dit bepaalt welke toonsoort en welk akkoordtype er worden gebruikt voor het spelen.

Stel deze parameters in voordat u gaat opnemen.

Akkoordwisselingen tijdens normale uitvoering

Nootconversie van het bronpatroon
- NTR (conversie via de akkoordgrondtoonwijziging) … pagina 29
- NTT (conversie via de akkoordtypewijziging) … pagina 29

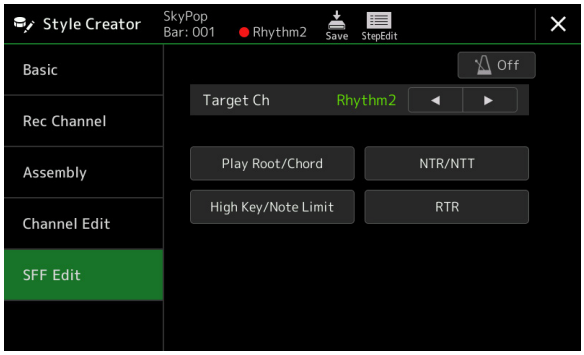
Octaafinstelling van de geconverteerde noten
- High Key (bovenste octaaflimiet van de noottranspositie)
- Nootlimiet (nootbereik tussen de hoogste en laagste noten)

Overige
- RTR (hoe de toonhoogte van de noot verandert als reactie op akkoordwijzigingen)

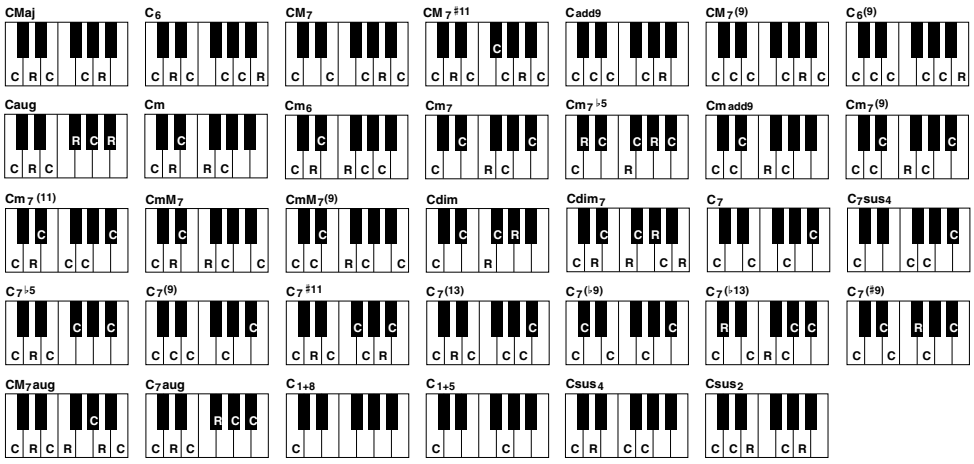
Stel deze parameters in na de opname.

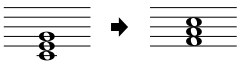
Werkelijk klinkende noten

De hierboven getoonde parameters kunnen worden ingesteld in de display 'SFF Edit'.



OPMERKING
Als u een audiostijl als startgegevens selecteert, wordt de audiopartij gebruikt zoals deze is. De audiopartij kan niet worden verwijderd, bewerkt of helemaal opnieuw worden gemaakt.

Target Ch	Selecteer het doelkanaal dat u wilt bewerken.
Source Root/ Chord (Play Root/Chord)	Deze instellingen bepalen de originele toonsoort van het bronpatroon (de toonsoort die wordt gebruikt bij het opnemen van het patroon op een ander kanaal dan de ritmekanalen). Als u hier 'Fm7' instelt, wordt na het opgeven van 'Fm7' in het akkoordgedeelte van het toetsenbord de oorspronkelijk opgenomen gegevens (Bronpatroon) afgespeeld. De standaardinstelling is 'CM7' (Brongrondtoon = C en Bronakkoord = M7). Afhankelijk van het hier gespecificeerde geselecteerde akkoordtype verschillen de speelbare noten (toonladdertonen en akkoordtonen). Wanneer 'Initialize Style' wordt geselecteerd in de display 'Basic', wordt de standaardinstelling van CM7 automatisch geselecteerd. **Speelbare noten als brongrondtoon C is:**  C = Akkoordtonen C, R = Aanbevolen noten * Wanneer u het bronpatroon opneemt, moet u dit creëren met de C- en R-noten. **BELANGRIJK** Zorg ervoor dat u de parameters hier instelt voordat u gaat opnemen. Als u de instellingen na de opname wijzigt, kan het opgenomen bronpatroon niet worden geconverteerd naar de juiste noten wanneer u het akkoord wijzigt tijdens uw toetsenbordspel. **OPMERKING** Wanneer de parameters voor de geselecteerde Target Ch zijn ingesteld op NTR: Root Fixed (vaste grondtoon), NTT Type: Bypass of NTT Bass: Off, de parameters hier worden gewijzigd in respectievelijk 'Play Root' en 'Play Chord'. In dit geval kunt u akkoorden veranderen en het resulterende geluid horen van alle kanalen. **OPMERKING** De instellingen hier worden niet toegepast als NTR is ingesteld op 'Guitar'.
NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	De parameters hier bepalen hoe de noten in het bronpatroon worden geconverteerd volgens de akkoordwijzigingen tijdens uw toetsenbordspel.

NTR	Selecteert de Note Transposition Rule die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd volgens de akkoordgrondtoonwijziging.	
	Root Trans	Wanneer de grondtoon wordt getransponeerd, blijft het interval tussen de noten behouden. De noten C3, E3 en G3 worden bijvoorbeeld F3, A3 en C4 als de grondtoon naar F wordt getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met melodische arrangementen.  Bij het spelen van een C majeur-akkoord. → Bij het spelen van een F majeur-akkoord.
	Root Fixed	De noot wordt zo dicht mogelijk bij het originele nootbereik gehouden. De noten C3, E3 en G3 worden bijvoorbeeld C3, F3 en A3 als de grondtoon naar F wordt getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met akkoordarrangementen.
	Guitar	Dit is uitsluitend bedoeld voor het transponeren van gitaarbegeleiding. Noten worden getransponeerd om voices te benaderen die met natuurlijke gitaarvingerzetting worden gespeeld.
NTT Type	Hiermee selecteert u de Note Transposition Table (noottranspositietabel) die bepaalt hoe de noten in het bronpatroon worden getransponeerd volgens de akkoordtypewijziging.	
	Wanneer NTR is ingesteld op 'Root Trans' of 'Root Fixed':	
	Bypass	Wanneer NTR is ingesteld op Root Fixed (vaste grondtoon), voert de gebruikte transpositietabel geen enkele notenconversie uit. Wanneer NTR is ingesteld op Root Trans, converteert de gebruikte tabel de noten alleen door de intervallen tussen de noten te behouden.

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Melody	Geschikt om de meeste melodielijnen te transponeren. Gebruik dit voor kanalen met melodische arrangementen zoals 'Bass', 'Phrase1' en 'Phrase2'.
		Chord	Geschikt voor het transponeren van akkoordarrangementen. Gebruik dit voor de kanalen 'Chord1' en 'Chord2', die bij het arrangeren uitgaan van harmonie.
		Melodic Minor	Wanneer het gespeelde akkoord verandert van een majeur- naar een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de majeur-tertsnoot boven de brongrondtoon met een halve noot. Wanneer het akkoord verandert van een mineur- naar een majeurakkoord, wordt de kleine tertsnoot boven de Brongrondtoon met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor secties die alleen reageren op majeur-/mineurakkoorden, zoals intro's en eindes, volgens de noten in het bronpatroon, het mineur-toonsoorttype (natuurlijk, harmonisch of melodisch mineur) en/of de modus die u bedoelt.
		Melodic Minor 5th	Naast de Melodic Minor-transpositie hierboven, transponeert deze tabel de reine kwint boven de brongrondtoon met vermeerderde en verminderde akkoordtypen.
		Harmonic Minor	Wanneer het gespeelde akkoord verandert van een majeur- naar een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de majeur-terts- en sext-noten boven de brongrondtoon met een halve noot. Wanneer het akkoord verandert van een mineur- naar een majeurakkoord, worden de kleine terts- en sextnoten boven de brongrondtoon met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor secties die alleen reageren op majeur-/mineurakkoorden, zoals intro's en eindes, volgens de noten in het bronpatroon, het mineur-toonsoorttype (natuurlijk, harmonisch of melodisch mineur) en/of de modus die u bedoelt.
		Harmonic Minor 5th	Naast de Harmonic Minor-transpositie hierboven, transponeert deze tabel de reine kwint boven de brongrondtoon met vermeerderde en verminderde akkoordtypen.
		Natural Minor	Wanneer het gespeelde akkoord verandert van een majeur- naar een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de majeur-terts-, sext- en septiemnoten boven de brongrondtoon met een halve noot. Wanneer het akkoord verandert van een mineur- naar een majeurakkoord, worden de kleine terts-, sext- en septiemnoten boven de brongrondtoon met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor secties die alleen reageren op majeur-/mineurakkoorden, zoals intro's en eindes, volgens de noten in het bronpatroon, het mineur-toonsoorttype (natuurlijk, harmonisch of melodisch mineur) en/of de modus die u bedoelt.
		Natural Minor 5th	Naast de Natural Minor-transpositie hierboven, transponeert deze tabel de reine kwint boven de brongrondtoon met vermeerderde en verminderde akkoordtypen.
		Dorian	Wanneer het gespeelde akkoord verandert van een majeur- naar een mineurakkoord, verlaagt deze tabel de majeur-terts- en septiem-noten boven de brongrondtoon met een halve noot. Wanneer het akkoord verandert van een mineur- naar een majeurakkoord, worden de kleine terts- en septiemnoten boven de brongrondtoon met een halve toon verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor secties die alleen reageren op majeur-/mineurakkoorden, zoals intro's en eindes, volgens de noten in het bronpatroon, het mineur-toonsoorttype (natuurlijk, harmonisch of melodisch mineur) en/of de modus die u bedoelt.
		Dorian 5th	Naast de Dorian Minor-transpositie hierboven, transponeert deze tabel de reine kwint boven de brongrondtoon met vermeerderde en verminderde akkoordtypen.
		Wanneer NTR is ingesteld op 'Guitar':	
		All Purpose	Deze tabel werkt zowel voor aanslaan als voor arpeggio.
		Stroke	Deze tabel is speciaal voor aanslaan. Sommige noten kunnen klinken alsof ze gedempt zijn. Dit is om het daadwerkelijke geluid van een gitaar aanslaan te simuleren voor een authentieker geluid.
		Arpeggio	Deze tabel is speciaal voor arpeggio's, wat resulteert in prachtige arpeggioklanken van vier noten.

VOLGENDE PAGINA

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Bass	De kanalen waarvoor deze parameter is ingesteld op 'On' reageren op slash-akkoorden (on-bass). Wanneer bijvoorbeeld Dm7/G is geselecteerd, worden de noten voor bas getransponeerd naar 'G' in plaats van naar 'D', wat de grondtoon van het akkoord is. Wanneer NTR is ingesteld op Gitaar en deze parameter is ingesteld op 'On', reageert alleen de onderste noot als bas binnen de gitaarstemmen automatisch ook op slash-akkoorden.
	NTR/NTT-instellingen voor de ritmekanalen Omdat de ritmekanalen niet beïnvloed horen te worden door akkoordwijzigingen, moet u ervoor zorgen dat u de volgende instellingen maakt. • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off Met de bovenstaande instellingen worden de parameters 'Source Root' (brongrondtoon) en 'Source Chord' (bronakkoord) gewijzigd in respectievelijk 'Play Root' en 'Play Chord'.	
High Key/Note Limit	Past het octaaf (toonhoogtebereik) aan van de noten die zijn geconverteerd via NTT en NTR.	
	High Key	Hiermee wordt de hoogste toets (bovenste octaaflimiet) bepaald van de noottransponering voor de akkoordgrondtoonwijziging. Een grondtoon van een geselecteerd akkoord wordt omhoog getransponeerd zolang de grondtoon gelijk is aan of kleiner is dan de hoogste toonsoort. Wanneer de grondtoon hoger is dan de hoogste toonsoort, wordt de grondtoon naar beneden getransponeerd. Deze instelling is alleen beschikbaar als de parameter NTR (pagina 29) is ingesteld op 'Root Trans'. **Voorbeeld: als de hoogste toets F is.** Grondtoonwijzigingen ➡ CM C♯M . . . FM F♯M . . . Gespeelde noten ➡ C3-E3-G3 C♯3-E♯3-G♯3 F3-A3-C4 F♯2-A♯2-C♯3
	Note Limit Low	Deze stellen het toonhoogtebereik (hoogste en laagste noten) in dat moet worden getransponeerd. Door dit bereik juist in te stellen, kunt u ervoor zorgen dat voor elke voice die op elk kanaal is ingesteld een natuurlijk toonhoogtebereik ontstaat. Met andere woorden: dit voorkomt onnatuurlijke toonhoogten voor elke voice die wordt gespeeld (bijvoorbeeld hoge basgeluiden of lage piccologeluiden). **Voorbeeld: als de laagste noot C3 is en de hoogste D4.** Elke noot wordt automatisch getransponeerd zodat hij binnen het bereik past. Grondtoonwijzigingen ➡ CM C♯M . . . FM . . . Gespeelde noten ➡ E3-G3-C4 E♯3-G♯3-C♯4 F3-A3-C4 Bovenste limiet Onderste limiet
	Note Limit High	
RTR (Retrigger Rule)	Deze instellingen bepalen hoe u kunt regelen dat klinkende noten hun toonhoogte veranderen om zich aan te passen aan akkoordwisselingen.	
	Stop	De noten klinken niet meer.
	Pitch Shift (toonhoogte-verschuiving)	De toonhoogte van de noot buigt af zonder een nieuwe aanslag, in overeenstemming met de nieuwe akkoordsoort.
	Pitch Shift to Root	De toonhoogte van de noot buigt af zonder een nieuwe aanslag, in overeenstemming met de brontoonhoogte van het nieuwe akkoord. Het octaaf van de nieuwe toonhoogte blijft hetzelfde.
	Retrigger	De noot van de nieuwe toonhoogte die overeenkomt met het nieuwe akkoord wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe aanslag.
	Retrigger To Root	De noot van de nieuwe toonhoogte die overeenkomt met de grondtoon van het nieuwe akkoord wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe aanslag. Het octaaf van de nieuwe noot blijft hetzelfde.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

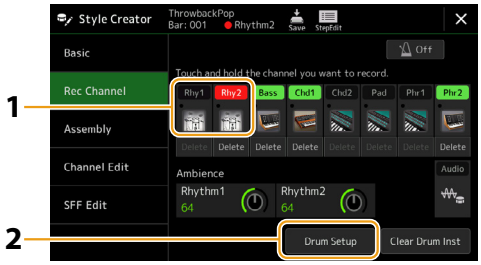
De ritmepartij van een stijl (Drum Setup) bewerken

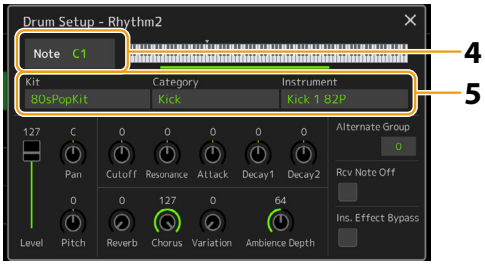
De uitleg hier is van toepassing op stap 5 van de basisprocedure op pagina 21. De ritmepartijen van een vooraf ingestelde stijl bestaan uit een presetdrumkit, en elk drumgeluid is aan een afzonderlijke noot toegewezen. Misschien wilt u het geluid en de noottoewijzingen veranderen, of wilt u gedetailleerdere instellingen opgeven, zoals volumebalans, effect enzovoort. Met de drumsetupfunctie van de Style Creator kunt u de ritmepartij van een stijl bewerken en deze als een originele stijl opslaan.

1 Op de display 'Rec Channel' houdt u uw vinger op het gewenste ritmekanaal totdat het rood wordt.

OPMERKING

Als aan elke sectie van het geselecteerde kanaal verschillende drumgeluiden worden toegewezen, worden de geluiden ingesteld op die van de huidige sectie om de Drum Setup-functie te kunnen gebruiken.





2 Tik op [Drum Setup] om het venster 'Drum Setup' te openen.

3 Druk indien nodig op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop om het afspelen van het ritmegedeelte te starten.

De afgespeelde geluiden worden aangegeven op het displaytoetsenbord, zodat u kunt controleren welke noot u wilt bewerken.

4 Selecteer de noot die u wilt bewerken door de display aan te raken.

OPMERKING

- U kunt de noot ook selecteren door op de overeenkomstige noot op het toetsenbord te drukken.
- Het Upper Octave wordt op '–1' ingesteld als het venster 'Drum Setup' wordt geopend. Bij het sluiten van het venster wordt de oorspronkelijke instelling hersteld.

5 Selecteer de gewenste kit, categorie en het gewenste instrument (in die volgorde).

6 Voer indien nodig gedetailleerde instellingen uit.

Level	Voor het aanpassen van het volumeniveau.
Pan	Dit bepaalt de stereopositie.
Pitch	Voor fijnafstemming van de toonhoogte in stappen van cents. **OPMERKING** In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)
Cutoff	Dit bepaalt de afsnijfrequentie ofwel het frequentiebereik van het filter. Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.
Resonance	Dit bepaalt de nadruk die wordt gegeven aan de afsnijfrequentie (resonantie), ingesteld in Filter Cutoff hierboven. Hogere waarden resulteren in een sterker effect.
Attack	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt, nadat de toets is ingedrukt. Hoe hoger de waarde, hoe sneller de aanslag.
Decay 1	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het sustainniveau bereikt (een iets lager niveau dan het maximum). Hoe hoger de waarde, hoe sneller het wegsterven.
Decay 2	Dit bepaalt hoe snel het geluid wegsterft (decay) tot stilte nadat de toets is losgelaten. Hoe hoger de waarde, hoe sneller het wegsterven.

VOLGENDE PAGINA

Alternate Group	Dit bepaalt de alternatieve groep. Instrumenten in hetzelfde groepsnummer kunnen niet tegelijkertijd klinken. Als u een instrument binnen een genummerde groep bespeelt, stopt onmiddellijk het geluid van elk ander instrument in dezelfde groep met hetzelfde nummer. Als dit op 0 wordt ingesteld, kunnen de instrumenten in de groep tegelijkertijd klinken.
Reverb	Voor het aanpassen van de Reverbdiepte.
Chorus	Voor het aanpassen van de chorusdiepte.
Variation	Voor het aanpassen van de diepte van het variatie-effect (DSP1). Als de parameter 'Connection' op de Mixing Console-display is ingesteld op 'Insertion' en dit ritmekanaal is geselecteerd als de toewijzingspartij, heeft deze parameter het onderstaande effect. • **Als Variation Send op 0 wordt ingesteld:** worden er geen effecten op het instrument toegepast (Insertion Off). • **Als Variation Send is ingesteld op 1 tot 127:** worden er effecten op het instrument toegepast (Insertion On).
Ambience Depth	Stelt de droog/nat-verhouding van de Ambient drumvoice in.
Rcv Note Off	Dit bepaalt of noot-uit-berichten worden ontvangen of niet.
Ins. Effect Bypass	Schakelt invoegeffecten alleen uit voor het drumgeluid van de noot, zelfs als de invoegeffecten aan de corresponderende partij zijn toegewezen. **OPMERKING** Als er meerdere invoegeffecten aan de partij zijn toegewezen, bepaalt deze instelling of alle invoegeffecten voor de partij zijn uitgeschakeld of niet.

7 Druk op de knop [EXIT] om het venster 'Drum Setup' te sluiten.

LET OP

De bewerkte stijl gaat verloren als u naar een andere stijl overschakelt of het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren (Stap 7 op pagina 21).

2 Voices

Inhoud van hoofdstuk

Voice Part Setup-display **35**

Display voor voiceselectie - gerelateerde instellingen **36**

Voicetypen (kenmerken) **37**

Bestanden registreren op het tabblad Favorite **39**

Metronoominstellingen **39**

- Metronome 39
- Tap Tempo 39

Toetsenbordgerelateerde instellingen **40**

- De aanslagrespons van het toetsenbord instellen 40

Toetsenbordpartij - gerelateerde instellingen (Voice-instelling) **41**

- Tune 41
- Voice Set Filter 41
- S.Art2/Arpeggio 41

De toonhoogte transponeren in halve tonen **42**

De toonhoogte van het gehele instrument fijnregelen (Master Tune) **42**

Een temperament selecteren of maken (Scale Tune) **43**

- Een temperament selecteren of creëren op basis van de vooraf ingestelde typen (Main Scale) 44
- Een tijdelijk temperament maken en gebruiken (Sub Scale) 45

Gedetailleerde instellingen maken voor Harmony/Arpeggio: **46**

Voices bewerken (Voice Edit) **48**

- Bewerkbare parameters in de display voor voicebewerking 49

Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit) **56**

Ensemblevoices bewerken (Voice Edit) **58**

- Bewerkbare parameters in de display voor ensemblevoicebewerking 58

Voice Part Setup-display

U kunt de display Voice Part Setup (voicepartij instellen) openen door op de knop [VOICE] te drukken. De display biedt een gemakkelijk te begrijpen overzicht van de huidige instellingen van elke toetsenbordpartij (of elke ensemblepartij voor ensemblevoices) en u kunt hier belangrijke instellingen maken voor de voices, inclusief EQ en effecten.

❶	Voice	Geeft de huidige voice en de aan/uit-status van de partij aan. Als u op de naam van een voice tikt, wordt de display voor voiceselectie voor de desbetreffende partij opgeroepen. Als u op het Partij-pictogram tikt, wordt de partij in-/uitgeschakeld. Als een Organ Flutes-voice is geselecteerd, kunt u de display voor voicebewerking (pagina 56) voor de partij openen door op (Organ Flutes) te tikken, wat hier is afgebeeld. Wanneer een Super Articulation (S.Art/S.Art2), Revo Drums/SFX of Ambient Drums/SFX is geselecteerd, verschijnen de volgende pictogrammen, die aangeven wanneer de effecten beschikbaar zijn en hoe ze kunnen worden gebruikt. 1: Druk op de knop [ART. 1]. 2: Druk op de knop [ART. 2]. 3: Druk op de knop [ART. 3]. : Beweeg een regelaar waaraan 'Modulation (+)' is toegewezen. AT: Druk een toets harder in nadat de noot is gespeeld. PB: Beweeg een regelaar waaraan 'Pitch Bend' is toegewezen om de toonhoogte te buigen. Als er meerdere toetsen worden ingedrukt, wordt pitchbend slechts op één noot toegepast. : Druk herhaaldelijk op een willekeurige toets om tussen de geluiden (golfvormen) te schakelen. : Speel toetsen legato. tr: Terwijl u een toets ingedrukt houdt, drukt u op een andere toets en laat u deze los om trillers te spelen. tr: Zowel legato als trillers kunnen worden toegepast. Zie hierboven. : Druk krachtig op de toets. : Druk krachtig op de toets terwijl u een regelaar beweegt waaraan 'Modulatie (+)' is toegewezen. 1: Druk krachtig op de toets terwijl u de [ART.1]-knop ingedrukt houdt.
❷	Mono/Poly	Dit bepaalt of de voice monofoon of polyfoon wordt gespeeld.
	Octave	Dit bepaalt het bereik van de toonhoogtewijziging in octaven, tot twee octaven omhoog of omlaag, voor elke toetsenbordpartij.
	EQ	Geeft de EQ-instellingen aan die zijn aangepast in de Mixer-display (pagina 130). Als u hierop tikt, wordt de Mixer-display geopend.
	Pan	Past de stereopositie (pan) of het volume voor elke partij aan. De instellingen hier zijn gelijk aan die in de Mixer-display (pagina 135).
	Volume	
❸	Insertion Effect	Geeft het huidige invoegeffecttype voor de partij en de aan/uit-status van het effect aan. Als u op 'On' of 'Off' tikt, worden de invoegeffecten in- of uitgeschakeld. Als u hier op een ander gebied tikt, wordt de display met invoegeffectinstellingen geopend (pagina 134) voor de overeenkomstige partij.
❹	Effect Depth (Ins/Cho/Rev)	Geeft de diepte aan van het invoegeffect, de chorus en de reverb voor de partij die kan worden aangepast in de display Mixer (pagina's 133, 135). Als u hierop tikt, wordt de Effect-pagina van de Mixer-display geopend.

De instellingen van de voicepartij opslaan:

Als u de instellingen in de display Voice Part Setup wilt opslaan, gebruikt u de Registration Memory-functie. Druk op de knop [MEMORY] in de sectie REGISTRATION MEMORY, plaats vervolgens een vinkje bij 'Voice' en druk op een van de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10] om de Voice-instellingen te registreren.

Display voor voiceselectie - gerelateerde instellingen

In het pop-upvenster dat wordt geopend door op (Menu) te tikken in de display voor voiceselectie kunt u de volgende instellingen maken.

Category	Dit bepaalt hoe de voicecategoriepagina wordt geopend als een voicecategorie wordt geselecteerd. • **Open and Select:** Hiermee wordt de pagina geopend waarin de eerder geselecteerde voice in de voicecategorie automatisch is geselecteerd. • **Open Only:** Hiermee wordt de pagina geopend met de momenteel geselecteerde voice.
Voice Number	Hiermee wordt bepaald of de voicebank en het -nummer wel of niet worden getoond in de display voor de voiceselectie. Dit is handig als u de bankselectie-MSB/LSB-waarden en het programmanummer wilt controleren, die moeten worden ingesteld als u de voice via een extern MIDI-apparaat selecteert. **OPMERKING** De hier weergegeven getallen beginnen vanaf '1'. Dienovereenkomstig zijn de daadwerkelijke MIDI-programmawijzigingsnummers één nummer lager, aangezien dat nummersysteem begint bij '0'.

OPMERKING

De menu's [Voice Edit], [Mixer] en [Voice Setting] zijn dezelfde als die in de Menu-display die u opent via de knop [MENU].

Voicetypen (kenmerken)

De bepalende kenmerken van het specifieke voicetype en hun voordelen voor uw spel worden hieronder beschreven. Als u het type van elke voice wilt zien, raadpleegt u de voicelijst in de datalijst op de website. Alleen de typen die in de onderstaande lijst met een '*' zijn gemarkeerd, worden linksboven bij de voicenaam in de display Voice Selection aangegeven.

S.Art (Super Articulation)*	Deze voices bieden veel voordelen door een grote speelbaarheid en expressieve controle in real-time. Als u bijvoorbeeld bij de saxofoonvoice een C en vervolgens een D speelt met veel legato, hoort u de noot naadloos veranderen, zoals wanneer een saxofoonspeler de noten in één adem speelt. En als u bij de concertgitaarvoice op een hele legato maar stevige manier een C-noot speelt en vervolgens de E net daarboven, schuift de toonhoogte omhoog van C naar E. Afhankelijk van hoe u speelt, kunnen andere effecten, zoals 'schudden' of ademgeluiden (voor de trompetstem) of vingergeluiden (voor de gitaarstem) geproduceerd.
S.Art2 (Super Articulation2)*	Voor blaasinstrumentvoices en snaarinstrumentvoices is er een speciale technologie genaamd AEM (pagina 38) gebruikt, met gedetailleerde samples van speciale expressieve technieken die op die specifieke instrumenten worden gebruikt – om noten te buigen of in noten te 'schuiven', om verschillende noten samen te voegen, of om expressieve nuances toe te voegen aan het einde van een noot, enz. U kunt deze articulaties toevoegen door legato of niet-legato te spelen, of door ongeveer een octaaf in toonhoogte te springen. Als u bijvoorbeeld de klarinetvoice selecteert, kunt u een C aanhouden en de hoger liggende Bb spelen. U hoort dan een glissando naar de Bb. Sommige 'noot uit'-effecten worden ook automatisch geproduceerd wanneer u een noot langer dan een bepaalde tijd aanhoudt. Elke S.Art2-voice heeft zijn eigen standaard vibrato-instelling, zodat wanneer u een S.Art2-voice selecteert, het juiste vibrato wordt toegepast, ongeacht de positie van de joystick. U kunt de vibrato aanpassen door de joystick verticaal te bewegen. Voor details over hoe de articulaties worden toegevoegd, zie de "S. Arts Voice Effect Assignment List" in de datalijst op de website.
Live	Deze akoestische instrumentgeluiden zijn in stereo gesampled, om een echt authentiek, vol geluid voort te brengen, vol sfeer en ambiance.
Cool	Deze voices gebruiken een geavanceerde programmering om de dynamische motieven en subtiele nuances van elektrische instrumenten vast te leggen.
Sweet	Deze akoestische instrumentgeluiden profiteren ook van de geavanceerde Yamaha-technologie en beschikken over een uiterst gedetailleerd en natuurlijk geluid.
Drums	Verscheidene drum- en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u deze via het toetsenbord kunt bespelen.
SFX	Verscheidene speciale effect- en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u deze via het toetsenbord kunt bespelen.
Live Drums	Dit zijn hoogwaardige drumgeluiden die optimaal gebruikmaken van stereosampling en dynamische sampling.
Live SFX	Dit zijn verschillende hoogwaardige speciale effect- en percussiegeluiden die optimaal gebruikmaken van stereosampling en dynamische sampling.
Revo Drums*, Revo SFX*	Deze voices bootsen het natuurlijke geluid van echte drums of echte percussie-instrumenten na door verschillende geluidssamples (of golfvormen) van instrumenten te produceren wanneer dezelfde toets meerdere keren wordt bespeeld.
Ambient Drums*, Ambient SFX*	Biedt realistische en levendige drumgeluiden die moeilijk te verkrijgen zijn met DSP-effecten. Het verhogen van de Wet-waarde verandert ook het geluidsbeeld. Een normaal reverbeffect verhoogt alleen de nagalm, maar als u de Wet-waarde van Ambient Drums verhoogt, neemt ook de resonantie binnen de Drum Kit toe. Als deze voices in een geselecteerde stijl worden gebruikt, kunt u de verhouding tussen wet (weerkaatsend geluid) en dry (onbewerkt geluid) geluid in realtime aanpassen met de Live Control-knop/schuifregelaar waaraan 'Ambience Depth' is toegewezen.pagina 147
Organ Flutes*	Met deze authentieke orgelvoices kunt u de verschillende voetmaten aanpassen en uw eigen originele orgelklanken creëren. Zie pagina 56 voor meer informatie.

VOLGENDE PAGINA

FM*	Met behulp van een echte FM-toongenerator met acht operators kunt u met deze voices een mate van dynamiek en expressie bereiken die niet met AWM-voices tot uitdrukking kan worden gebracht. Polyfonie van maximaal 128 gelijktijdige noten is mogelijk, en dit staat los van de AWM-voices. Met het bewerken van voices kunt u het aantal geluiden bewerken dat tegelijkertijd wordt gelaagd en de stereospreiding van het geluid (pagina 55).
MegaVoice*	Deze voices maken speciaal gebruik van aanslagschakeling. Elk aanslagbereik (de mate van uw speelsterkte) heeft een compleet ander geluid. Een gitaar-MegaVoice bevat bijvoorbeeld de geluiden van meerdere speltechnieken. Bij conventionele instrumenten zouden verschillende voices waarbij deze geluiden zijn ondergebracht, moeten worden opgeroepen via MIDI en in combinatie moeten worden afgespeeld om het gewenste effect te bereiken. Met MegaVoices kan nu een overtuigende gitaarpartij worden gespeeld met slechts één enkele voice, door specifieke aanslagwaarden te gebruiken om de gewenste geluiden te verkrijgen. Vanwege het complexe karakter van deze voices en de nauwkeurige aanslagsnelheden die nodig zijn om de geluiden af te spelen, zijn ze niet bedoeld om gespeeld te worden via het keyboard. Ze zijn echter erg bruikbaar en handig bij het maken van MIDI-gegevens, vooral als u wilt voorkomen dat u meerdere voices voor slechts één instrumentpartij moet gebruiken. **OPMERKING** U vindt de map 'MegaVoice' door op (Omhoog) rechtsonder in de display voor voiceselectie te tikken (als Preset is geselecteerd) en vervolgens pagina 2 te selecteren.

OPMERKING

- S.Art, S.Art2 en Mega Voices zijn niet compatibel met andere instrumentmodellen. Daarom zullen alle songs of stijlen die u met deze voices op dit instrument hebt gemaakt, niet goed klinken als ze worden afgespeeld op instrumenten die niet over deze twee typen voices beschikken.
- De voices S.Art, S.Art2 en Mega klinken verschillend, afhankelijk van keyboardbereik, aanslagsnelheid, aanslagsterkte enzovoort. Als u de knop [HARMONY/ARPEGGIO] inschakelt, de transponeerinstelling wijzigt of de Voice Edit-parameters wijzigt, kan dit dus resulteren in onverwachte of ongewenste geluiden.

OPMERKING

De kenmerken van S.Art2-voices (standaardvibrato-instelling en articulatie-effecten die door de [ART]-knoppen worden toegepast) zijn effectief voor realtime performance. Deze effecten worden echter mogelijk niet volledig gereproduceerd wanneer u een MIDI-song afspeelt die is opgenomen met S.Art2-voices.
Zie de Voicelijst in de datalijst op de website voor een lijst met vooraf ingestelde voices van dit instrument.

OPMERKING

U opent de map 'Legacy' door op (Omhoog) te tikken rechtsonder in de display voor voiceselectie (als Preset is geselecteerd) en vervolgens pagina 2 te selecteren. Deze map bevat voices van eerdere Yamaha-toetsenborden (zoals de Tyros-serie) voor gegevenscompatibiliteit met andere modellen.

De voices van een MIDI-song converteren naar MegaVoices (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer is een softwareprogramma dat XG/GM-songgegevens (standaard MIDI-bestand) converteert naar songgegevens die speciaal zijn verbeterd zodat ze kunnen worden afgespeeld met een instrument of toongenerator die MegaVoices bevat. Met het gebruik van de geavanceerde MegaVoices zorgt MEGAEnhancer ervoor dat conventionele songbestanden met gitaar, bas en andere partijen automatisch veel realistischer en authentieker klinken. MEGAEnhancer kan worden gedownload van de Yamaha-website.
http://download.yamaha.com/

AEM-technologie

Als u piano speelt, klinkt bij het indrukken van de C-toets een duidelijke en relatief vaste C-noot. Wanneer u echter een blaasinstrument bespeelt, kan dezelfde vingerzetting verschillende geluiden genereren, afhankelijk van de kracht van de adem, de lengte van de noot, eventuele tril- of buigeffecten en andere speltechnieken. Bovendien lopen bij het continu spelen van twee noten (bijvoorbeeld C en D) deze twee noten naadloos in elkaar over. Ze weerklinken niet onafhankelijk van elkaar, zoals bij een piano.

AEM (Articulation Element Modeling) is de technologie voor het simuleren van dit kenmerk van instrumenten. Tijdens uw spel worden in real-time achtereenvolgens de meest geschikte geluidssamples geselecteerd uit een enorme hoeveelheid gesamplede data. Vervolgens worden ze naadloos samengevoegd en geproduceerd, zoals dit op natuurlijke wijze plaatsvindt bij een akoestisch instrument.

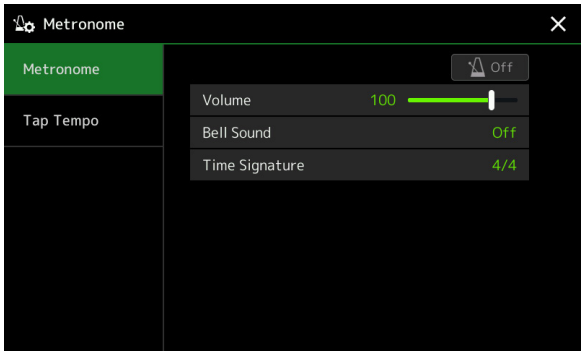
Deze technologie kan verschillende samples naadloos samenvoegen zodat realistisch vibrato mogelijk is. Op elektronische muziekinstrumenten wordt vibrato traditioneel toegepast door regelmatig de toonhoogte te wijzigen. AEM-technologie gaat veel verder, door de gesamplede vibratogolven te analyseren en uit elkaar te halen en deze losse gegevensdelen vervolgens in real-time naadloos weer samen te voegen tijdens uw spel. Als u de joystick verticaal beweegt (Y: Modulation) wanneer u de S.Art2-voice speelt (met behulp van AEM-technologie), kunt u ook de diepte van het vibrato regelen en toch een opmerkelijk realisme behouden.

Bestanden registreren op het tabblad Favorite

De procedure voor het registreren van uw favoriete presetvoices op het tabblad Favorite is dezelfde als die voor stijlen. Raadpleeg pagina 8 voor instructies.

Metronooominstellingen

U kunt metronoom- en Tap Tempo-instellingen maken op de display die u opent via [MENU] → [Metronome].



Metronome

On/Off	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
Volume	Dit bepaalt het volume van het metronoomgeluid.
Bell Sound	Dit bepaalt of er wel of niet een belaccent klinkt op de eerste tel van elke maat.
Time Signature	Hiermee wordt de maatsoort bepaald van het metronoomgeluid.

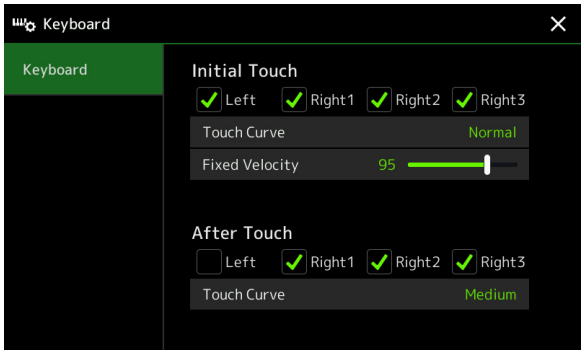
Tap Tempo

Volume	Dit past het volume aan van het geluid dat wordt geactiveerd wanneer de [TAP TEMPO]-knop wordt ingedrukt.
Sound	Dit selecteert het percussie-instrument voor het geluid dat wordt geactiveerd wanneer de [TAP TEMPO]-knop wordt ingedrukt.
Style Section Reset	Dit bepaalt of de afspeelpositie van de stijlsectie wel of niet wordt 'gereset' wanneer u tijdens het afspelen van de stijl op de knop [TAP TEMPO] tikt.

Toetsenbordgerelateerde instellingen

De aanslagrespons van het toetsenbord instellen

De aanslagrespons bepaalt hoe het geluid op uw speelsterkte reageert. Het geselecteerde aanslagresponstype wordt de algemene instelling voor alle voices.
U kunt de instellingen maken op de display die u opent via [MENU] → [Keyboard].



OPMERKING
Sommige voices zijn met opzet ontworpen zonder aanslagrespons om de echte kenmerken te emuleren van het feitelijke instrument (conventionele orgels bijvoorbeeld, die geen aanslagrespons hebben).

■ Initial touch (aanslaggevoeligheid)

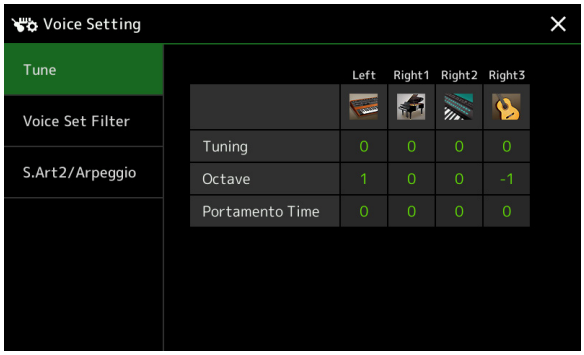
Touch Curve	Dit bepaalt het Initial Touch-responstype. Zorg ervoor dat u vinkjes plaatst in de vakjes van de gewenste toetsenbordpartijen. • **Normal:** Standaardaanslagrespons. • **Easy 1:** Dit produceert gemakkelijk zowel hoog als laag volume, afhankelijk van uw speelsterkte. • **Easy 2:** Dit produceert een hoger volume (dan Easy 1) bij gematigde speelsterkte en is gemakkelijk te regelen. Beste keuze voor beginners. • **Soft 1:** Dit produceert een hoog volume bij spelen met gemiddelde sterkte. Een lager volume is moeilijker te produceren. • **Soft 2:** Produceert een hoog volume, zelfs bij lichte speelsterkte. Het beste voor spelers met een lichte aanslag. • **Hard 1:** Vereist matig sterk spelen voor een hoger volume. • **Hard 2:** Hiermee is krachtig spelen vereist om een hoog volume te produceren. Het beste voor spelers met een harde aanslag.
Fixed Velocity	Dit bepaalt het vaste volumeniveau als de aanslagrespons is uitgeschakeld. Het volume van de toetsenbordpartijen zonder vinkjes blijft vast, ongeacht uw speelsterkte.

■ After Touch

Touch Curve	Dit bepaalt het aftertouch-responstype. Zorg ervoor dat u vinkjes plaatst in de vakjes van de gewenste toetsenbordpartijen. • **Soft:** Met slechts een heel lichte Aftertouchdruk worden er al relatief grote veranderingen geproduceerd. • **Medium:** Dit produceert een tamelijk gemiddelde Aftertouchrespons. • **Hard:** Er is een relatief sterke Aftertouchdruk nodig om veranderingen te produceren.

Toetsenbordpartij - gerelateerde instellingen (Voice-instelling)

In deze sectie worden de instellingen van de toetsenbordpartij en andere voicegerelateerde instellingen behandeld die kunnen worden ingesteld op de display die u opent via [MENU] → [Voice Setting].



OPMERKING
De display kan ook worden geopend vanuit [Menu] in de display voor voiceselectie.

Tune

Hiermee kunt u de parameters met betrekking tot toonhoogte aanpassen voor elke toetsenbordpartij.

Tuning	Hiermee wordt de toonhoogte bepaald van elke toetsenbordpartij.
Octave	Dit bepaalt het bereik van de toonhoogtewijziging in octaven, tot twee octaven omhoog of omlaag, voor elke toetsenbordpartij.
Portamento Time	Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte maakt van de noot die het eerst op het keyboard wordt gespeeld naar de volgende. De Portamentotijd bepaalt de overgangstijd van de toonhoogte. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd. De instelling '0' resulteert in geen effect. Deze parameter is beschikbaar voor toetsenbordpartijen waarvoor Portamento is ingesteld op 'On' (pagina 49). U kunt ook verdere parameters instellen, zoals voor het uitvoeren van trillers of het regelen van de portamentotijd via aanslagsnelheid (pagina 51).

Voice Set Filter

Elke voice is gekoppeld aan de standaard Voice Set-parameterinstellingen, gelijk aan die in de display voor voicebewerking (pagina 48) voor andere voices dan de Organ Flutes-voices. Hoewel deze instellingen doorgaans automatisch worden geactiveerd door een voice te selecteren, kunt u deze functie ook uitschakelen. Als u bijvoorbeeld de voice wilt wijzigen en toch hetzelfde Harmony-effect wilt behouden, verwijdert u het vinkje bij 'Keyboard Harmony/Arpeggio'.

S.Art2/Arpeggio

■ S.Art2 Auto Articulation

Dit bepaalt of articulatie automatisch wordt toegevoegd aan S.Art2-voices voor deze respectieve toetstimings:

- **Head:** Wanneer de eerste toets wordt ingedrukt.
- **Joint:** Wanneer de toets wordt ingedrukt of losgelaten terwijl een of meer andere toetsen ingedrukt blijven.
- **Tail:** Wanneer de laatste toets wordt losgelaten.

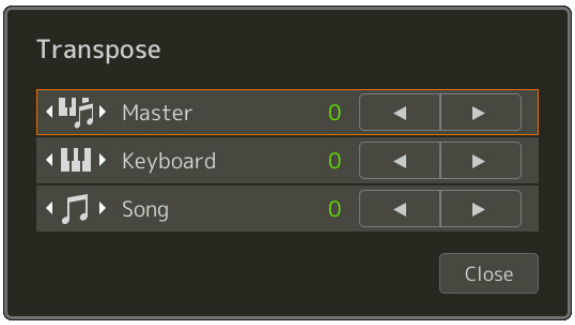
OPMERKING
Dit heeft niet alleen invloed op de S.Art2-voices van uw toetsenspel, maar ook op de S.Art2-voices in songs of stijlen.

■ Arpeggio

Quantize	Dit bepaalt de timing van de Arpeggio Quantize-functie. Het arpeggio afspelen wordt gesynchroniseerd met het afspelen van een song of stijl, en eventuele kleine onvolkomenheden worden in deze timing gecorrigeerd.
Hold	Hiermee schakelt u de Arpeggio Hold-functie in of uit. Als dit is ingesteld op 'On', resulteert het inschakelen van de knop [HARMONY/ARPEGGIO] erin dat het afspelen van arpeggio's doorgaat, zelfs nadat de noot is losgelaten. Om het afspelen te stoppen, drukt u nogmaals op de knop [HARMONY/ARPEGGIO].

De toonhoogte transponeren in halve tonen

U kunt de totale toonhoogte van het instrument (het geluid van het keyboard, het afspelen van een stijl of MIDI-song enzovoort) in stappen van een halve toon transponeren.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Transpose].



Master	Dit transponeert de toonhoogte van het volledige geluid, met uitzondering van audiogeluiden zoals Audio Song en invoergeluid van een microfoon of de AUX IN-aansluitingen.
Keyboard	Hiermee transponeert u de toonhoogte van het keyboard inclusief de akkoordgrondtoon voor het activeren van het afspelen van een stijl.
Song	Dit transponeert de toonhoogte van de MIDI-song.

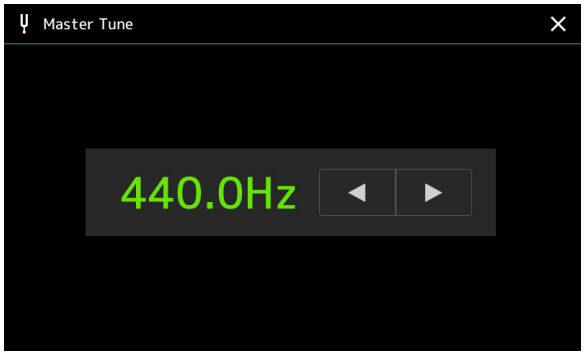
OPMERKING
U kunt de toonhoogte ook transponeren met behulp van de TRANSPOSE [–]/[+]-knoppen.

OPMERKING
De toonhoogte van een audiosong wordt aangepast via de functie Pitch Shift (toonhoogteverschuiving). Raadpleeg de gebruikershandleiding.

OPMERKING
Transponeren wordt niet toegepast op de Drumkits en SFX Kits-voices.

De toonhoogte van het gehele instrument fijnregelen (Master Tune)

U kunt de toonhoogte van het hele instrument nauwkeurig afstemmen in stappen van 0,2 Hz. Dit is handig als u de Genos2 samen met andere instrumenten of muziekaudiobestanden bespeelt. Houd er rekening mee dat de Tune-functie geen invloed heeft op de Drumkit- of SFX Kit-voices en audiosongs.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Master Tune].



Om de standaard begininstelling (440,0 Hz) te herstellen, drukt u op de instelwaarde en houdt u deze even ingedrukt.

Een temperament selecteren of maken (Scale Tune)

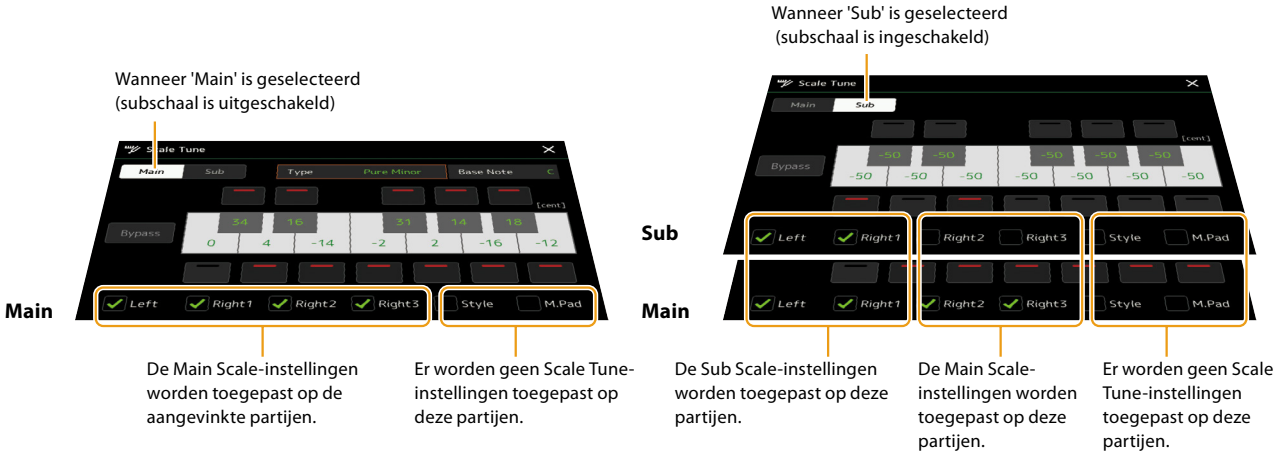
U kunt het temperament van het instrument aanpassen aan de muziek die u wilt spelen. U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Scale Tune].

Er zijn twee manieren om het temperament te veranderen: Main Scale en Sub Scale.

- **Main Scale:**
  Stelt de basisschaal van het instrument in. U kunt kiezen uit een bestaand schaaltype of dit handmatig aanpassen. De instelling kan worden opgeslagen en worden opgeroepen met de functie Registration Memory.
- **Sub Scale:**
  Verandert de schaal alleen tijdelijk als de subschaal is ingeschakeld (bijvoorbeeld geselecteerd op de display Scale Tune). Hiermee kunt u tijdelijk een Scale Tune-instelling (die verschilt van de Main Scale-instelling) instellen op de gewenste partijen. Deze instelling heeft voorrang op de Main Scale-instelling met betrekking tot de aangevinkte partijen (zie hieronder). U kunt de instelling handmatig aanpassen, maar deze kan niet worden opgeslagen.

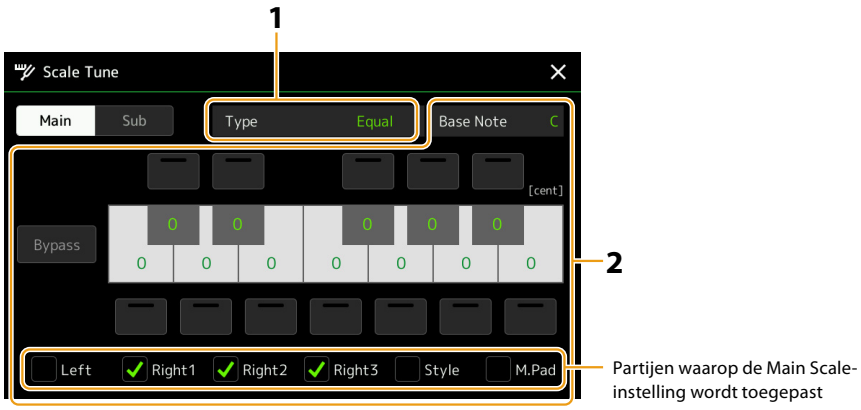
U kunt de subschaal uitschakelen/inschakelen door op 'Main/Sub' op de display te tikken, of met de functie 'Scale Tune Quick Setting', die kan worden ingesteld op de toewijsbare knoppen of voetpedalen (pagina 144).

Zie de onderstaande voorbeelden voor welke instellingen op de verschillende partijen worden toegepast, afhankelijk van de vinkjes op de display.



Een temperament selecteren of creëren op basis van de vooraf ingestelde typen (Main Scale)

U kunt verschillende toonstelsels selecteren voor het spelen in aangepaste stemmingen voor bepaalde historische tijdperken of muziekgenres.



1 Selecteer het gewenste stemschaaltype (temperament).

Type	• **Equal:** Het toonhoogtebereik van elk octaaf is gelijk onderverdeeld in twaalf delen, waarbij de toonhoogte tussen elke halve toon gelijkmatig is verdeeld. 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 met echte vocale harmonieën, zoals bij koren en a-capellazang. • **Pythagorean:** Deze toonschaal is uitgevonden door de beroemde Griekse filosoof en wordt samengesteld uit een serie reine kwinten, die worden samengebracht in een enkel octaaf. De terts in deze stemming is lichtelijk onstabiel, maar de kwart en kwint zijn prachtig en geschikt voor bepaalde solo's. • **Mean-Tone:** Deze stemschaal is gemaakt als een verbetering van de Pythagoreaanse stemming door het majeur tertsinterval meer 'in stemming' te brengen. Deze stemming was vooral populair van de 16e tot de 18e eeuw. Händel gebruikte onder andere deze toonschaal. • **Werckmeister, Kirnberger:** Deze samengestelde toonschaal combineert de systemen van Werckmeister en Kirnberger die op zich verbeteringen van de middentoon- en Pythagoreaanse toonschalen waren. De belangrijkste eigenschap van deze stemming is dat elke toets zijn eigen unieke karakter heeft. De stemming werd op grote schaal gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven en wordt zelfs nu nog vaak gebruikt als er muziek uit een bepaald tijdperk wordt gespeeld op een klavecimbel. • **Arabic1, Arabic2:** Gebruik deze stemmingen bij het spelen van Arabische muziek.

2 Wijzig indien nodig de volgende instellingen.

Base Note	Hiermee wordt de grondtoon voor elke toonschaal bepaald. Als de grondtoon wordt gewijzigd, wordt de toonhoogte van het keyboard getransponeerd. De oorspronkelijke toonhoogterelatie tussen de noten blijft echter gehandhaafd.
Tune	Tik op de afbeelding van het keyboard op de toets die u wilt stemmen en stem deze in cents. De vakken boven en onder de toetsen bepalen of de Tune-instelling op de noot wordt toegepast. U kunt dit in-/uitschakelen door hierop te tikken zodra de waarde iets anders is dan 0. Als u deze parameter bewerkt, wordt '(Edited)' rechts van 'Type' weergegeven in stap 1. **OPMERKING** In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)
Bypass	Als u dit inschakelt, worden alle Scale Tune-instellingen tijdelijk uitgeschakeld. Zo hoort u het geluid en kunt u het vergelijken.
Parts	Vink de partij af waarop de Main Scale-instelling wordt toegepast.

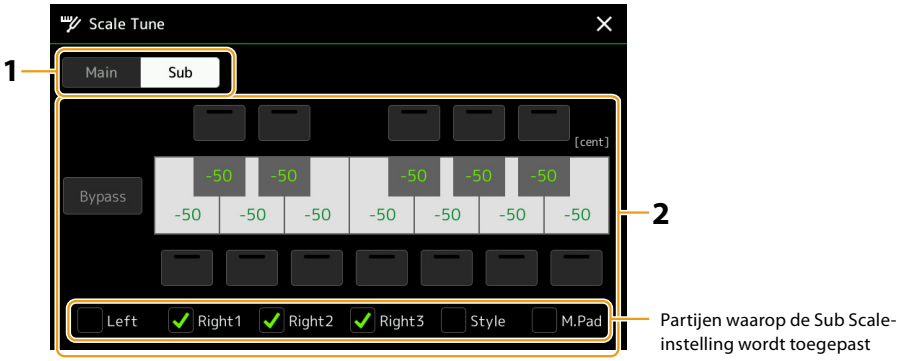
■ De Scale Tune (Main Scale)-instellingen opslaan:

Als u de Scale Tune (Main Scale)-instellingen wilt opslaan, gebruikt u het registratiegeheugen. Druk op de knop [MEMORY] in de sectie REGISTRATION MEMORY, plaats vervolgens een vinkje bij Scale Tune en druk op een van de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10] om de Scale Tune-instellingen te registreren.

Een tijdelijk temperament maken en gebruiken (Sub Scale)

U kunt de schaal tijdelijk wijzigen met de Sub Scale-instelling. Wanneer deze instelling wordt bewerkt, heeft deze voorrang op de Main Scale-instelling. De instelling is alleen effectief als de subschaal is ingeschakeld (bijvoorbeeld als 'Sub' is geselecteerd op de display Scale Tune).

1 Tik op de display Scale Tune op [Sub] om de Sub Scale-instelling te selecteren.



De Sub Scale-instelling wordt toegepast op de aangevinkte partijen onderaan in de display.
Zelfs als de subschaal is geselecteerd, wordt de Main Scale-instelling toegepast op de partijen die niet zijn aangevinkt onder aan in de display Sub Scale maar wel zijn aangevinkt in de display Main Scale.

2 Wijzig de volgende instellingen.

Tune	Als u op de vakken aan de boven- en onderkant van de afbeelding van het keyboard tikt, kunt u gemakkelijk de toonhoogtes van de gewenste noten verlagen met 50 cents. Door de vakken in/uit te schakelen kunt u bepalen of de Tune-instelling al dan niet op de noot wordt toegepast. U kunt de afstemmingswaarde aanpassen door op de gewenste toetsafbeelding te tikken en die af te stemmen in cents.
Bypass	Als u dit inschakelt, worden alle Scale Tune-instellingen tijdelijk uitgeschakeld. Zo hoort u het geluid en kunt u het vergelijken.
Parts	Vink de partij aan waarop de Sub Scale-instelling wordt toegepast.

Als u in deze toestand terugkeert naar het startscherm, blijft de Sub Scale-instelling ingeschakeld.

3 Als u de Sub Scale-instelling niet meer wilt gebruiken, tikt u op [Main] op de display Scale Tune.

De Sub Scale-instelling wordt uitgeschakeld en alle afsteminstellingen voor Sub Scale worden teruggezet op de standaardwaarden.

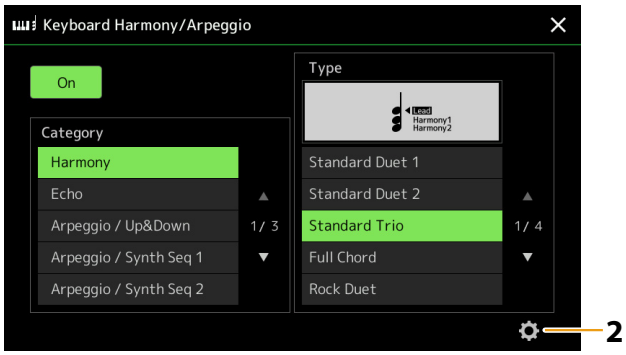
OPMERKING
De Sub Scale-instelling wordt ook uitgeschakeld en teruggezet op de standaardwaarden als het instrument wordt uitgeschakeld.

OPMERKING
U kunt de Sub Scale-instelling inschakelen/uitschakelen en snel instellingen voor Sub Scale wijzigen met de functie 'Scale Tune Quick Setting' die kan worden toegewezen aan de toewijsbare knoppen of voetpedalen. Zie pagina 144 voor meer informatie.

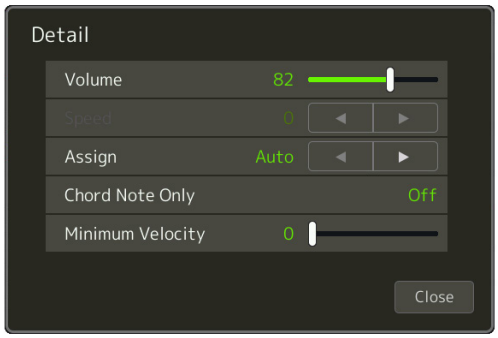
Gedetailleerde instellingen maken voor Harmony/Arpeggio

U kunt verschillende instellingen maken voor de Harmony- en Arpeggio-functies van het toetsenbord, inclusief het volumeniveau. U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp].

1 Selecteer de gewenste harmonie-/arpeggiocategorie en het gewenste type.



2 Tik op ⚙ (Setting) om het venster met gedetailleerde instellingen te openen.



3 Maak desgewenst verschillende Harmony/Arpeggio-instellingen.

Als een van de arpeggiotypen is geselecteerd, kunnen alleen de parameters die in de onderstaande lijst met '*' worden aangegeven, worden ingesteld. Geen van de parameters in de onderstaande lijst is beschikbaar als het Harmony-categorietype 'Multi Assign' is geselecteerd.

Volume*	Dit bepaalt het volumeniveau van de harmonie-/arpeggionoten die worden gegenereerd door de Harmony-/Arpeggio-functie. **OPMERKING** Als u bepaalde voices gebruikt, zoals orgelvoices, waarbij de 'Touch Sensitivity Depth' is ingesteld op 0 in de display voor voicebewerking (pagina 49), verandert het volume niet.
Speed	Deze parameter is alleen beschikbaar als de 'Echo'-categorie (Echo, Tremolo of Trill) is geselecteerd. De parameter bepaalt de snelheid van de Echo-, Tremolo- en Trill-effecten.

VOLGENDE PAGINA

Assign*	Dit bepaalt de toetsenbordpartij waaraan het effect is toegewezen. • **Auto:** Hiermee wordt het effect toegepast op de partij (Right 1–3) waarvoor PART ON/OFF is ingeschakeld. Als de categorie Harmony/Echo is geselecteerd, krijgen de partijen prioriteit in de volgende volgorde: Right 1, Right 2, Right 3 (wanneer alle partijen zijn ingeschakeld). • **Multi:** Deze parameter is beschikbaar als de categorie Harmony/Echo is geselecteerd. Als er meerdere partijen zijn ingeschakeld, wordt de op het toetsenbord gespeelde noot geproduceerd door de Right 1-partij en worden de harmoniegeluiden (effect) verdeeld over Right 1 en de andere partijen. Als er slechts één partij is ingeschakeld, wordt de op het toetsenbord gespeelde noot en het effect door die partij geproduceerd. • **Right 1, Right 2, Right 3:** Dit past het effect toe op de geselecteerde partij (Right 1, Right 2 of Right 3). **OPMERKING** Als de categorie 'Harmony' wordt geselecteerd, wordt de toetsenbordpartij die op het type Mono, Legato in ingesteld en waarbij Crossfade is geselecteerd (pagina 49) voor de voice, beschouwd als uit. Als Right 1 bijvoorbeeld is ingesteld op Legato/Crossfade (Mono) en Right 2 is ingesteld op Poly, en beide partijen zijn ingeschakeld, wordt het Harmony-effect alleen toegepast op de Right 2-partij als u de knop [HARMONY/ARPEGGIO] inschakelt.
Chord Note Only	Deze parameter is alleen beschikbaar als de categorie 'Harmony' is geselecteerd. Als de parameter is ingesteld op 'On', wordt het Harmony-effect toegepast op de noot (gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord) die hoort bij een akkoord dat wordt gespeeld in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.
Minimum Velocity	Dit bepaalt de laagste aanslagsnelheid waarbij de Harmony-, Echo-, Tremolo- of Trill-noot zal klinken. Dit maakt het u mogelijk om harmony selectief toe te passen door middel van uw speelsterkte. Hierdoor kunt u harmony-accenten maken in de melodie. Het harmony-effect wordt toegepast als u de toets krachtig indrukt (boven de ingestelde waarde).

OPMERKING

De instellingen voor de Arpeggio Quantize-functie en de Arpeggio Hold-functie kunnen worden gemaakt op de display die u opent via [MENU] → [Voice Setting] → [S.Art2/Arpeggio] (pagina 41).

Voices bewerken (Voice Edit)

Met de functie Voice Edit kunt u uw eigen voices creëren door enkele parameters van de bestaande voices te bewerken. Nadat u een voice hebt gemaakt, kunt u deze als een bestand opslaan in het interne geheugen (User-station) of op externe apparaten, zodat u deze later kunt oproepen.
In deze sectie wordt het bewerken van andere voices dan Organ Flutes-voices en ensemblevoices besproken, aangezien zij andere bewerkingsmethoden gebruiken dan hier beschreven. Zie pagina 56 voor instructies voor het bewerken van de Organ Flutes-voices. Zie pagina 58 voor instructies over het bewerken van de ensemblevoices.

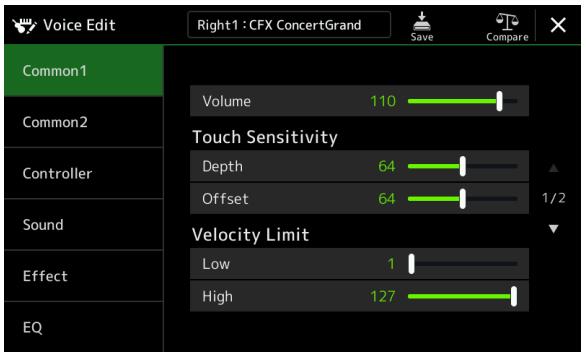
1 Selecteer de gewenste voice (geen Organ Flutes-voice/ensemblevoice).

2 Tik in de display voor voiceselectie op Menu (Menu) en vervolgens [Voice Edit] om de display voor Voicebewerking te openen.

OPMERKING
De display kan ook worden geopend via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

Raadpleeg pagina's 49 – 55 voor informatie over de bewerkbare parameters.



Door op Compare (Compare) (vergelijken) te tikken, kunt u het geluid van de bewerkte voice vergelijken met de originele (onbewerkte) voice.

4 Tik op Save (Save) om de bewerkte voice op te slaan.

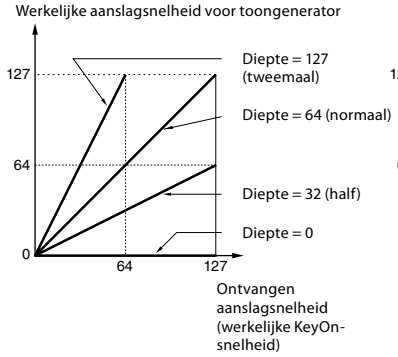
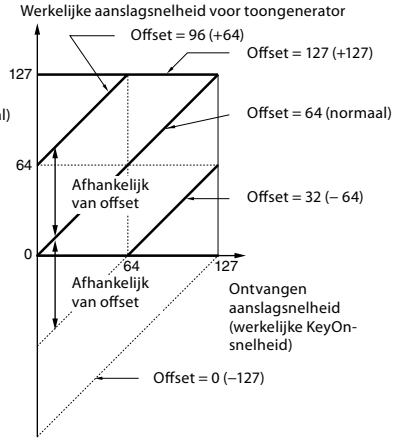
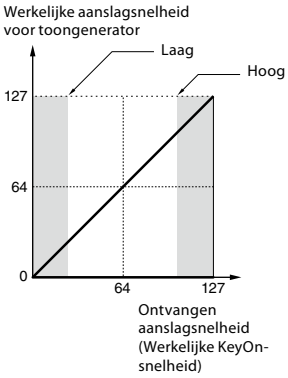
LET OP
De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING
Als u een andere voice wilt bewerken, tikt u op de voicenaam boven aan de display voor voicebewerking om de toetsenbordpartij te selecteren.
U kunt ook op een van de VOICE SELECT-knoppen drukken om de partij te selecteren waaraan de gewenste voice wordt toegewezen, de voicenaam boven aan de display voor voicebewerking bevestigen, de gewenste bewerkingen uitvoeren en vervolgens de opslaghandeling uitvoeren.

Automatische selectie van voice-sets (effecten, enz.) uitschakelen

Elke voice is gekoppeld aan de standaard instellingen voor Voice-instellingparameters, gelijk aan die in de display voor voicebewerking. Hoewel deze instellingen doorgaans automatisch worden opgeroepen als er een voice wordt geselecteerd, kunt u deze functie ook uitschakelen door de juiste instellingen te maken in de display 'Voice Set Filter'. Raadpleeg pagina 41 voor meer informatie.

■ Common 1

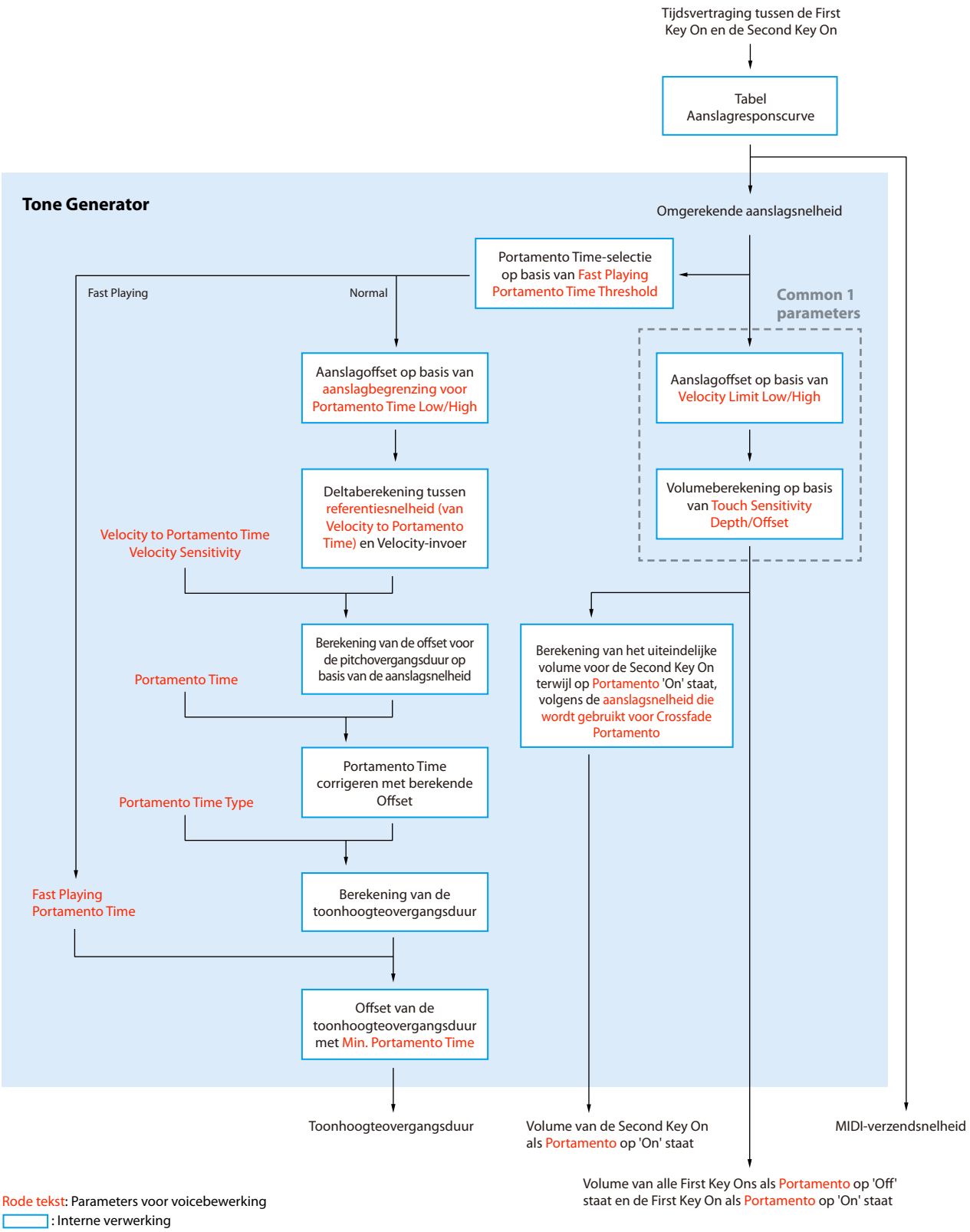
Volume		Hiermee wordt het volume aangepast van de huidige bewerkte voice.
Touch Sensitivity	Depth Offset	Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid (aanslagsnelheidsgevoeligheid) bepaald, oftewel in welke mate het volume reageert op uw speelsterkte. **Touch Sensitivity Depth (diepte van aanslaggevoeligheid)** Veranderingen in de aanslagsnelheidscurve volgens Velocity Depth (met Offset ingesteld op 64)  **Touch Sensitivity Offset (offset voor aanslaggevoeligheid)** Veranderingen in de aanslagsnelheidscurve volgens Velocity  • **Depth:** Dit bepaalt de aanslagsnelheidsgevoeligheid, oftewel hoeveel het niveau van de voice verandert in reactie op uw speelsterkte (aanslagsnelheid). • **Offset:** Hiermee bepaalt u de mate waarin ontvangen aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect.
Velocity Limit	Low High	Dit bepaalt de laagste/hoogste aanslagsnelheidswaarde voor uw spel. Als een op het toetsenbord gespeelde waarde lager/hoger is dan de hier ingestelde waarde, wordt de waarde die naar de toongenerator wordt ingevoerd, geconverteerd naar de ingestelde waarde. Dit heeft geen invloed op de aanslagsnelheden van verzonden MIDI-noten. **Aanslagbegrenzing laag/hoog** 
Part Octave	Right Left	Hiermee wordt het octaafbereik van de geselecteerde voice omhoog of omlaag verschoven in octaven. Als de bewerkte voice wordt gebruikt als een van de partijen Right 1 tot en met 3, is de parameter Right 1/Right 2/Right 3 beschikbaar; als de bewerkte voice als de linkerpartij wordt gebruikt, is de Left-parameter beschikbaar.
Panel Sustain		Dit bepaalt het sustainniveau dat wordt toegepast op de bewerkte voice als de knop [SUSTAIN] op het paneel is ingeschakeld.
Kbd Harmony/ Arpeggio		In principe hetzelfde als in de display die via [MENU] wordt geopend → [Kbd Harmony/Arp], behalve dat ⚙ (Setting) zich op een andere positie bevindt. Raadpleeg de gebruikershandleiding en 'Gedetailleerde instellingen maken voor harmonie/arpeggio' op pagina 46.

■ Common 2

Mono/Poly	Hiermee wordt bepaald of de bewerkte voice monofoon of polyfoon wordt gespeeld. **OPMERKING** Als u een voice gebruikt die is ingesteld op 'Mono', veranderen de selectieregels van de te spelen noot automatisch, afhankelijk van welke partij de voice gebruikt en de status van andere partijen. • Als u een monovoice gebruikt voor een van de Right 1-3-partijen: - Hoogste noot; wanneer er een polyvoice is geselecteerd voor andere ingeschakelde Right 1-3-partijen. - Laatste noot; wanneer er een monovoice is geselecteerd voor alle andere ingeschakelde Right 1-3-partijen. • Bij gebruik van een monovoice voor de linkerpartij: - Laatste noot (niet beïnvloed door de status van andere partijen)	
Portamento	Schakelt de Portamento-functie in of uit. **OPMERKING** Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte maakt van de noot die het eerst op het keyboard wordt gespeeld naar de volgende.	
Portamento Type (Mono Only)	Dit bepaalt het gedrag van de noten van wegstervende geluiden, zoals een gitaar, wanneer ze legato worden gespeeld terwijl de bewerkte voice hierboven is ingesteld op 'Mono'. • **Normal:** De volgende noot klinkt nadat de vorige noot is gestopt. • **Legato:** Het geluid van de eerder gespeelde noot blijft behouden en alleen de toonhoogte verandert naar die van de volgende noot. • **Crossfade:** Het geluid gaat soepel over van de eerder gespeelde noot naar de volgende noot. **OPMERKING** • Deze parameter is niet beschikbaar voor Drum-/SFX-kits en gedraagt zich hetzelfde als de instelling 'Normal' als deze voices zijn geselecteerd. • Als Legato of Crossfade wordt geselecteerd, kan het gedrag (anders dan wat hier wordt beschreven) verschillen van Normal, afhankelijk van de paneelinstellingen.	
Velocity Used for Crossfade Portamento	Dit bepaalt welke snelheid prioriteit heeft voor de tweede en latere noten (wanneer één noot wordt vastgehouden en andere worden gespeeld) terwijl Crossfade Portamento actief is. • **Latest Note:** De aanslagsnelheid van de laatst gespeelde noot heeft voorrang. Met andere woorden: de algehele aanslagsnelheid van het geluid wordt bepaald door de meest recent gespeelde noot. • **First Note:** De aanslagsnelheid van de eerste gespeelde noot heeft voorrang. Met andere woorden: de algehele aanslagsnelheid van het geluid wordt bepaald door de eerste noot en blijft behouden, zelfs als volgende noten worden gespeeld.	
Portamento Time Type	Dit bepaalt hoe de werkelijke toonhoogteovergangsduur wordt berekend op basis van de waarde voor de portamentotijd. • **Fixed Rate:** Zet de toonhoogteveranderingssnelheid op 0: max., 127: min. De werkelijke toonhoogteovergangsduur varieert afhankelijk van het interval tussen de twee noten. • **Fixed Time:** Dit zet de werkelijke toonhoogteovergangsduur op 0: min., 127: max. De snelheid waarmee de toonhoogte verandert, varieert afhankelijk van het interval tussen de twee noten. **OPMERKING** • De basisregel van Portamento Time blijft ongewijzigd, zelfs als deze instelling wordt gewijzigd. Wanneer de waarde van Portamento Time kleiner is, is de werkelijke tijd korter; wanneer de waarde groter is, is de werkelijke tijd langer. • Hoe groter de waarde van Portamento Time, hoe duidelijker het effect van deze instelling wordt.	
Portamento Time	Dit bepaalt de portamentotijd (overgangsduur van de toonhoogte).	
Fast Playing Portamento	Time Threshold	Als de tijd tussen de ene noot en de volgende korter is dan deze tijddrempel, wordt de onderstaande parameter voor de portamentotijd gebruikt in plaats van de originele portamentotijd. Dit helpt u om snelle passages zoals trillers of glissando te spelen met een speciale portamentotijd voor dit doel.
	Portamento Time	Dit bepaalt de portamentotijd voor wanneer de tijd tussen de ene noot en de volgende korter is dan de parameter Time Threshold (hierboven). **OPMERKING** De portamentotijd wordt niet beïnvloed door het volgende. • Intervallen tussen de ene noot en de volgende • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time

VOLGENDE PAGINA

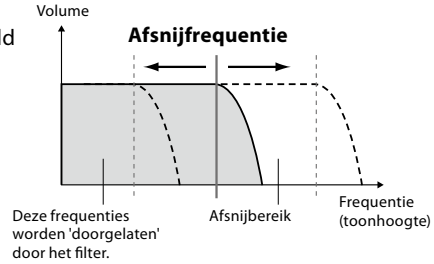
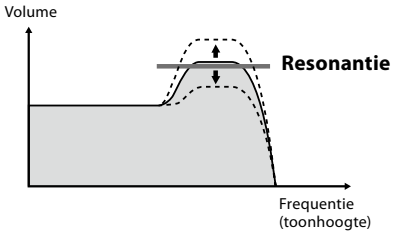
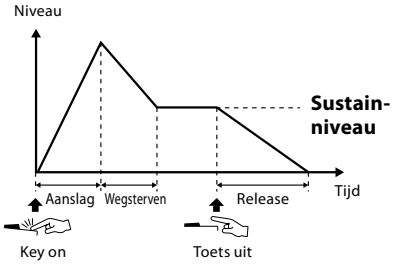
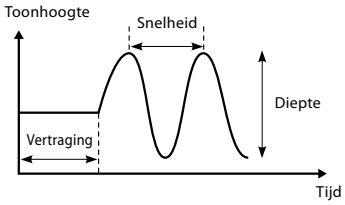
Min. Portamento Time	Zelfs als Portamento Time is ingesteld op '0', wordt de portamentotijd nooit korter dan de hier ingestelde tijd, behalve als Fast Playing Portamento actief is.	
Velocity to Portamento Time	Velocity Sensitivity	Dit bepaalt de gevoeligheid bij het berekenen van de portamentotijd op basis van de aanslagsnelheid. Voor positieve waarden wordt de portamentotijd korter/langer als de aanslagsnelheid groter/kleiner is dan de onderstaande referentiesnelheid. Voor negatieve waarden is het gedrag omgekeerd. Als de waarde '0' is, staat de portamentotijd vast.
	Reference Velocity	Dit is de basiswaarde ten opzichte waarvan de portamentotijd wordt gewijzigd. Als een gespeelde aanslagsnelheid gelijk is aan de hier ingestelde waarde, blijft de oorspronkelijke portamentotijd behouden. Hoe groter het verschil is tussen de gespeelde aanslagsnelheid en de referentiesnelheid, hoe groter de gewijzigde portamentotijd wordt.
Velocity Limit for Portamento Time (aanslagsnelheidslimiet voor portamentotijd)	Low	Dit bepaalt de bovenste en onderste aanslagsnelheidslimieten die worden gebruikt om de toonhoogteovergangsduur van portamento te berekenen.
	High	


Tijdsvertraging tussen de First Key On en de Second Key On
Tabel Aanslagresponscurve
Tone Generator
Omgerekende aanslagsnelheid
Portamento Time-selectie op basis van Fast Playing Portamento Time Threshold
Fast Playing
Normal
Common 1 parameters
Aanslagoffset op basis van aanslagbegrenzing voor Portamento Time Low/High
Aanslagoffset op basis van Velocity Limit Low/High
Deltaberekening tussen referentiesnelheid (van Velocity to Portamento Time) en Velocity-invoer
Volumeberekening op basis van Touch Sensitivity Depth/Offset
Velocity to Portamento Time Velocity Sensitivity
Berekening van de offset voor de pitchovergangsduur op basis van de aanslagsnelheid
Berekening van het uiteindelijke volume voor de Second Key On terwijl op Portamento 'On' staat, volgens de aanslagsnelheid die wordt gebruikt voor Crossfade Portamento
Portamento Time
Portamento Time corrigeren met berekende Offset
Portamento Time Type
Fast Playing Portamento Time
Berekening van de toonhoogteovergangsduur
Offset van de toonhoogteovergangsduur met Min. Portamento Time
Toonhoogteovergangsduur
Volume van de Second Key On als Portamento op 'On' staat
MIDI-verzendsnelheid
Volume van alle First Key Ons als Portamento op 'Off' staat en de First Key On als Portamento op 'On' staat
Rode tekst: Parameters voor voicebewerking
: Interne verwerking

■ Controller

Modulation (+), Modulation (–)	Een controller (zoals een joystick) waaraan deze functie is toegewezen, kan worden gebruikt om zowel de onderstaande parameters als de toonhoogte (vibrato) te moduleren. Hier kunt u de mate instellen waarin de controller elke van de volgende parameters moduleert.	
	Filter	Dit bepaalt de mate waarin de controller de filterafsnijfrequentie moduleert. Zie hieronder voor meer informatie over het filter.
	Amplitude	Dit bepaalt de mate waarin de controller de amplitude (volume) moduleert.
	LFO Pitch	Dit bepaalt de mate waarin de controller de toonhoogte of het vibrato-effect moduleert.
	LFO Filter	Dit bepaalt de mate waarin de controller de filtermodulatie of het wah-effect moduleert.
	LFO Amplitude	Dit bepaalt de mate waarin de controller de amplitude of het tremolo-effect moduleert.
After Touch	Aftertouch kan worden gebruikt om de onderstaande parameters te moduleren. Hier kunt u de mate instellen waarin aftertouch elke van de volgende parameters moduleert.	
	Filter	Dit bepaalt de mate waarin aftertouch de filterafsnijfrequentie moduleert.
	Amplitude	Dit bepaalt de mate waarin aftertouch de amplitude (volume) moduleert.
	LFO Pitch	Dit bepaalt de mate waarin aftertouch de toonhoogte of het vibrato-effect moduleert.
	LFO Filter	Dit bepaalt de mate waarin aftertouch de filtermodulatie of het wah-effect moduleert.
	LFO Amplitude	Dit bepaalt de mate waarin aftertouch de amplitude of het tremolo-effect moduleert.

■ Sound

Filter	Filter is een processor die de klankkleur of klank van een geluid wijzigt door een bepaald frequentiebereik te onderdrukken of door te laten. De parameters hieronder bepalen de totale klankkleur van het geluid door een bepaald frequentiebereik op te krikken of te verzwakken. Filter kan er niet alleen voor zorgen dat het geluid helderder of milder wordt, maar kan tevens worden gebruikt om elektronische, synthesizerachtige effecten te creëren.	
	Cutoff	Hiermee wordt de afsnijfrequentie of het effectieve frequentiebereik van het filter bepaald (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een helderder geluid. 
	Resonance	Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie (resonantie) wordt gegeven, die bij Cutoff hierboven is ingesteld (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een sterker effect. 
EG	De EG-instellingen (Envelope Generator) bepalen hoe het niveau van het geluid verandert in de loop der tijd. Hiermee kunt u veel geluidskenmerken van natuurlijke akoestische instrumenten reproduceren zoals de snelle aanslag en het wegsterven van percussiegeluiden, of de lange release van een pianoklank met sustain. 	
	Attack	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt, nadat de toets is ingedrukt. Hoe lager de waarde, hoe sneller de aanslag. **OPMERKING** Sommige voices (zoals piano- en E. Piano-voices) worden door deze instellingen mogelijk niet beïnvloed.
	Decay	Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het sustainniveau bereikt (een iets lager niveau dan het maximum). Hoe lager de waarde, hoe sneller het wegsterven.
	Release	Dit bepaalt hoe snel het geluid wegsterft (decay) tot stilte nadat de toets is losgelaten. Hoe lager de waarde, hoe sneller het wegsterven.
Vibrato	Vibrato is een bevend, vibrerend geluidseffect dat wordt geproduceerd door de toonhoogte van de voice op regelmatige wijze te moduleren. 	
	Depth	Hiermee wordt de intensiteit bepaald van het Vibrato-effect. Hogere instellingen resulteren in een meer geprononceerd vibrato.
	Speed	Hiermee wordt de snelheid bepaald van het Vibrato-effect.
	Delay	Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het Vibrato-effect. Hogere instellingen vergroten de delay (vertraging) van de vibrato-activering.

VOLGENDE PAGINA

FM Voice	Dit bepaalt de instellingen voor het creëren van een gevoel van volheid en ruimtelijkheid in een FM-toongeneratorvoice. Deze instelling is alleen beschikbaar als er een FM-voice is geselecteerd.	
	Mode	Dit bepaalt hoeveel noten er worden gegenereerd wanneer één noot wordt gespeeld: één noot (Off), twee gelijktijdige noten (2 Unison) of vier gelijktijdige noten (4 Unison).
	Detune	Dit bepaalt het verschil in toonhoogte tussen de twee of vier noten, wat van invloed is op hoe vol of warm het geluid klinkt.
	Spread	Dit bepaalt het verschil in panning tussen de twee of vier noten, wat de stereobreedte van het geluid beïnvloedt.

■ Effect

Insertion Effect	On/Off	Hiermee schakelt u de invoegeffecten in of uit.
	Type	Hiermee selecteert u het type invoegeffect. Selecteer de categorie en vervolgens het type. U kunt de gedetailleerde parameters aanpassen door op ⚙ (Setting) te tikken en ze op te slaan. Raadpleeg "De effectinstellingen bewerken en opslaan" (pagina 134) voor meer informatie.
	Depth	Hiermee past u de diepte van het invoegeffect aan.
Reverb Depth	Hiermee past u de reverbdiepte aan.	
Chorus Depth	Hiermee wordt de diepte van de chorus aangepast.	

■ EQ

Dit bepaalt de frequentie en versterking van de Partij-EQ-banden. Zie pagina 130 voor informatie over EQ.

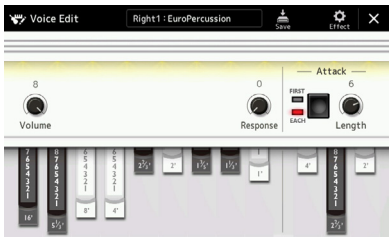
Organ Flutes-voices bewerken (Voice Edit)

De Organ Flutes-voices kunnen worden bewerkt door de voetmaathendels aan te passen, het aanslaggeluid toe te voegen, effecten en equalizer toe te passen, enz.
Er zijn drie orgeltypen en elk orgeltype heeft een eigen display, die de werkelijke aanblik van het echte instrument op prachtige wijze weergeeft. Bovendien bieden alle typen realistische en intuïtieve besturing van het geluid met speciale voetmaathendels, tabs en schakelaars, waarmee u het geluid met nagenoeg hetzelfde gevoel kunt aanpassen als op een echt instrument.

Vintage

Home

Euro



1 Selecteer de gewenste Organ Flutes-voice.

Tik op [Organ] in de subcategorieën en selecteer vervolgens de gewenste Organ Flutes-voice.

2 Tik in de display voor voiceselectie op Menu (Menu) en vervolgens [Voice Edit] om de display voor Voicebewerking te openen.

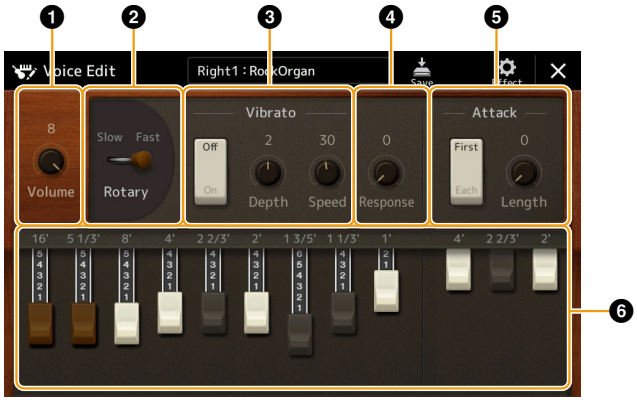
OPMERKING

De display voor voicebewerking voor de Organ Flutes-voices kan ook worden geopend door op het Organ Flutes-pictogram te tikken rechtsonder op de naam van de Organ Flutes-voice in de Home-display of de display voor het instellen van de voicepartij. Het kan ook worden geopend via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

OPMERKING

Wanneer de display voor voicebewerking voor een Organ Flutes-voice wordt geopend, worden de toewijzingstypen voor de Live Control-schuifregelaars automatisch gewijzigd, zodat u de voetmaten kunt besturen met behulp van de schuifregelaars.



De parameters die worden aangegeven door '*', zijn alleen beschikbaar voor het type Vintage en Home. Het type van de geselecteerde Organ Flutes-voice kan worden onderscheiden met behulp van de indeling van de display voor voicebewerking, zoals hierboven beschreven.

❶	Volume	Hiermee stelt u het totaalvolume in van de Organ Flutes.
❷	Rotary/Tremolo*	Hiermee stelt u de snelheid van de roterende luidspreker beurtelings in op 'Slow' en 'Fast'. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een effecttype (pagina 55) met 'Rotary' in de naam wordt toegepast.
❸	Vibrato*	Hiermee schakelt u het vibrato in of uit en past u de diepte en snelheid aan.

VOLGENDE PAGINA

❹	Response	Dit heeft invloed op zowel de aanslag- als het release-gedeelte (pagina 54) van het geluid door de responstijd te verlengen of te verkorten van het aanzwellen en uitsterven, gebaseerd op de voetmaatregelaars. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer het aanzwellen en uitsterven.
❺	Attack	Hiermee selecteert u 'First' of 'Each' als de aanslagmodus en past u de aanslaglengte van het geluid aan. In de modus First wordt de aanslag (percussiegeluid) alleen toegepast op de eerste noten die worden gespeeld en tegelijk worden vastgehouden. Terwijl deze eerste noten worden vastgehouden, wordt er geen aanslag toegepast op de noten die daarna worden gespeeld. In de Each-modus wordt de aanslag gelijkmatig op alle noten toegepast. De aanslaglengte produceert een langer of korter wegsterven onmiddellijk na de initiële aanslag. Hoe langer de waarde, hoe langer de wegsterftijd.
❻	Footage	Hiermee wordt het basisgeluid bepaald van de organ flutes.

4 Tik waar nodig op ⚙ (Effect) en stel vervolgens de parameters in die verband houden met de effecten en EQ.

De parameters zijn dezelfde als die in de Effect-display en EQ-display van het vorige hoofdstuk "Voices bewerken (Voice Edit)" (pagina 55).

5 Tik op Save (Save) om de gemaakte Organ Flutes-voice op te slaan.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u een andere voice wilt bewerken, tikt u op de voicenaam boven aan de display voor voicebewerking om de toetsenbordpartij te selecteren.
U kunt ook op een van de VOICE SELECT-knoppen drukken om de partij te selecteren waaraan de gewenste voice wordt toegewezen, de voicenaam boven aan de display voor voicebewerking bevestigen, de gewenste bewerkingen uitvoeren en vervolgens de opslaghandeling uitvoeren.

Ensemblevoices bewerken (Voice Edit)

Naast gebruikmaken van de aantrekkelijke presets kunt u uw originele ensemblevoice creëren door verschillende parameters te bewerken, zoals hier beschreven. Deze relevante parameters bepalen welke noot door elke partij wordt gespeeld, welke vooraf ingestelde voice bij elke partij wordt gebruikt, wanneer geluiden daadwerkelijk worden geproduceerd en hoe de toonhoogteverandering wordt geproduceerd. Deze instellingen resulteren in een zeer realistisch ensemblegeluid, alsof akoestische instrumenten door echte artiesten worden bespeeld.

1 Selecteer de gewenste ensemblevoice.

Tik op [Ensemble] in de subcategorieën en selecteer vervolgens de gewenste ensemblevoice.

2 Tik in de display voor voiceselectie op Menu (Menu) en vervolgens [Voice Edit] om de display voor Voicebewerking te openen.

OPMERKING

De display voor voicebewerking voor de ensemblevoices kan ook worden geopend door op het pictogram rechtsboven van de voicenaam te klikken in de Home-display, of via [MENU] → [Voice Edit].

3 Selecteer de gewenste parameter en bewerk vervolgens de waarde.

Raadpleeg pagina's 58 – 63 voor informatie over de bewerkbare parameters.

4 Tik op Save (Save) om de bewerkte voice op te slaan.

LET OP

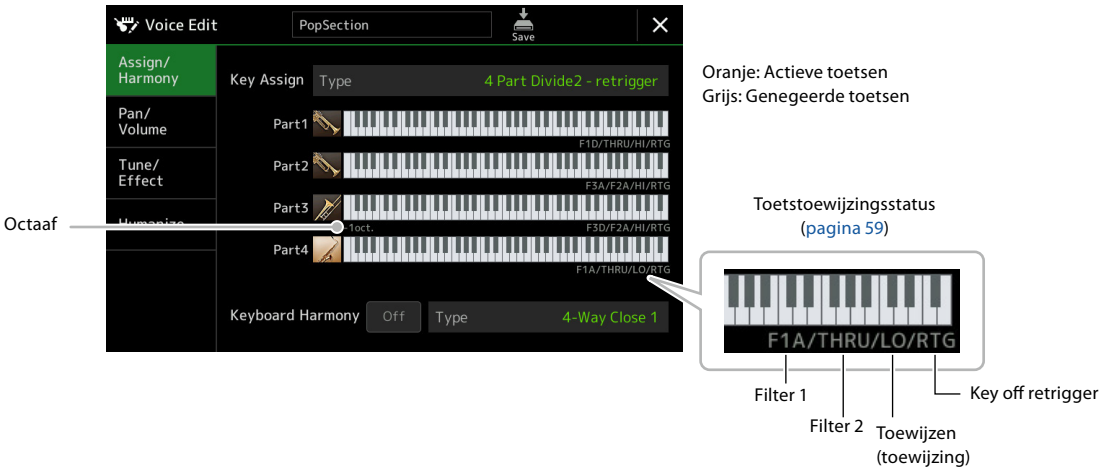
De instellingen gaan verloren als u een andere voice selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

OPMERKING

Als u een andere voice wilt bewerken, drukt u op een van de VOICE SELECT-knoppen om een ensemblevoice te selecteren, keert u vervolgens terug naar de display voor voicebewerking, voert u de gewenste bewerkingen uit en voert u de opslaghandeling uit.

Bewerkbare parameters in de display voor ensemblevoicebewerking

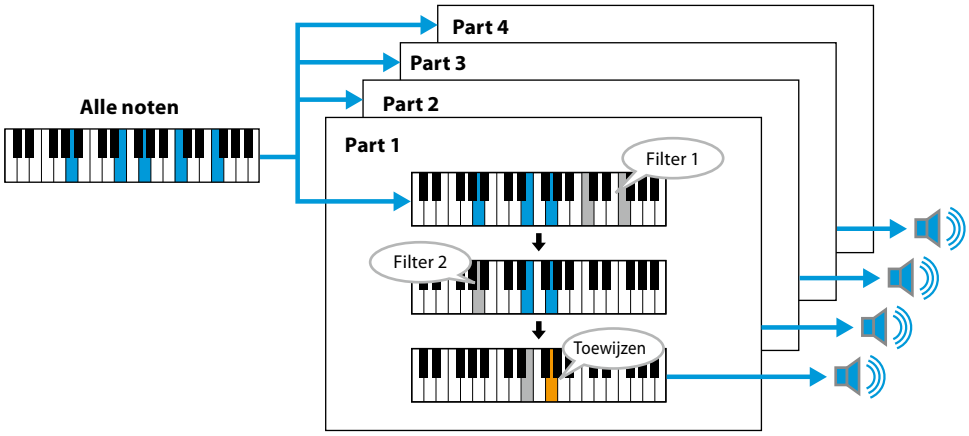
■ Assign/Harmony



Key Assign Type	Dit bepaalt het toetstoewijzingstype. Dit wordt algemeen toegepast op alle voicepartijen. Voor meer informatie raadpleegt u de lijst met toetstoewijzingen voor ensemblevoices op pagina 60.	
Keyboard Harmony	On/Off	Hiermee schakelt u toetsenbordharmonie in of uit.
	Type	Hetzelfde als in de display die wordt geopend via [MENU] → [Kbd Harmony/Arp]. Zie "Toetsenbordharmonie gebruiken" in de gebruikershandleiding. Alleen de harmonietypen die effectief voor ensemblevoices kunnen worden gebruikt, zijn beschikbaar.

Toetstoewijzingsstructuur voor ensemblevoices

Elke partij monitort alle ingedrukte noten en speelt de juiste noten volgens de instellingen die u hebt gemaakt.
Voor meer informatie over de instellingen raadpleegt u de onderstaande statuslijst met toetstoewijzingen voor ensemblevoices. U kunt de instellingen voor alle partijen gemakkelijk in één keer oproepen. De huidige instelling van elke partij (Toetstoewijzingsstatus) wordt onderaan de eigen toetsenbordafbeelding (zie hierboven) op het scherm weergegeven.

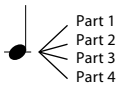
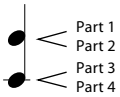
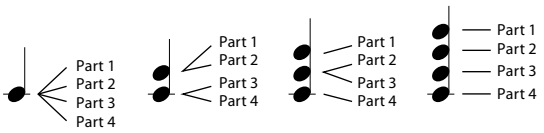
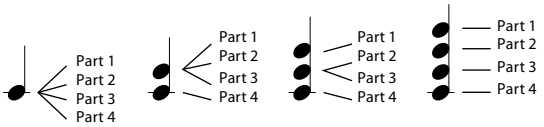
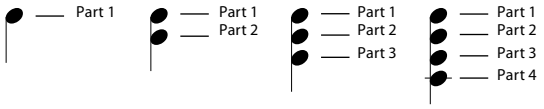


Statuslijst met toetstoewijzingen voor ensemblevoices (alleen indicatie)

Parameter	Scherm-weergave	Volledige naam	Beschrijving
Filter 1/Filter 2	F*D	First * in Descending	De hoogste * noten ('*' geeft het aantal noten aan) worden uit de ingevoerde noten geselecteerd en naar de volgende fase gestuurd. *=2
	A*D	After *-th in Descending	De *e hoogste noot en eventuele hogere noten klinken niet, maar alle lagere noten worden uit de ingevoerde noten geselecteerd en naar de volgende fase gestuurd. *=2
	F*A	First * in Ascending	De laagste * noten worden geselecteerd uit de invoernoten en naar de volgende fase gestuurd. *=2
	A*A	After *-th in Ascending	De *e laagste noot en eventuele lagere noten klinken niet, maar alle hogere noten worden uit de ingevoerde noten geselecteerd en naar de volgende fase gestuurd. *=2
	THRU	Through	Alle ingevoerde noten worden ongewijzigd naar de volgende fase verzonden.
Assign	HI	Highest	Van de noten die overblijven na Filter 2 wordt de hoogste geselecteerd.
	LO	Lowest	Van de noten die overblijven na Filter 2 wordt de laagste geselecteerd.
	EA	Earliest	Van de noten die overblijven na Filter 2 wordt de allereerste ingevoerde noot geselecteerd.
	LA	Latest	Van de noten die overblijven na Filter 2 wordt de allerlaatste ingevoerde noot geselecteerd.
Key off retrigger	RTG	Retrigger	Key Assign (toetstoewijzing) wordt bijgewerkt wanneer enkele toetsen worden losgelaten (en noten worden gespeeld die aan alle toepasselijke voorwaarden voldoen).
	(Not displayed)	-	Telkens wanneer toetsen worden losgelaten, stoppen de corresponderende voices gewoon met spelen en worden ze niet opnieuw toegewezen. Wanneer u echter legato speelt, worden noten opnieuw getriggerd, ongeacht of Key off retrigger uit of aan is (Yes of No in de volgende lijst).

* Geeft een geheel getal van 1 of hoger aan.

Lijst met toetstoewijzingstypen voor ensemblevoices

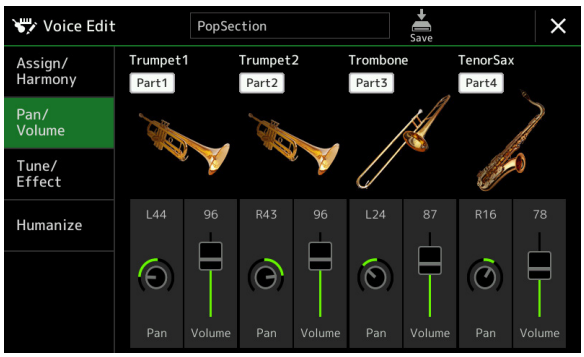
Type toetstoewijzing	Beschrijving	Key off retrigger (*3)
Unison1 - latest	Deze instelling resulteert in volledig unisono. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen dezelfde noot. Als er meerdere toetsen worden gespeeld, wordt de unisono-noot geselecteerd op basis van de laatst gespeelde toon. 	Ja
Unison2 - highest and lowest	Deze instelling produceert unisono of een harmonie van twee noten. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen dezelfde noot; als er echter twee of meer worden gespeeld, worden de partijen verdeeld tussen de laagste en de hoogste. 	Ja
4 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling is geschikt voor gesloten akkoorden. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen een geluid. Als er twee of meer toetsen worden gespeeld, worden de partijen verdeeld over de verschillende noten van het akkoord. 	Ja
4 Part Divide1		Nee
4 Part Divide2 - retrigger	Deze instelling is geschikt voor open akkoorden. Als één toets wordt gespeeld, produceren alle vier de partijen een geluid. Als er twee of meer toetsen worden gespeeld, worden de partijen verdeeld over de verschillende noten van het akkoord. 	Ja
4 Part Divide2		Nee
4 Part Incremental1 - retrigger	Hoe meer toetsen er worden gespeeld, hoe groter het aantal partijen die een geluid produceren, waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Part 1 wordt bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, Part 1 en Part 2 worden voor twee toetsen gespeeld, enzovoort. 	Ja
4 Part Incremental1		Nee
4 Part Incremental2 - retrigger	Hoe meer toetsen er worden gespeeld, hoe groter het aantal partijen die een geluid produceren, waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Part 4 wordt bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, Part 4 en Part 3 worden voor twee toetsen gespeeld, enzovoort.	Ja
4 Part Incremental2		Nee
3 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van drie noten voor gesloten akkoorden. (*1)	Ja
3 Part Divide1		Nee
3 Part Divide2 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van drie noten voor open akkoorden. (*1)	Ja
3 Part Divide2		Nee
3 Part Incremental1 - retrigger	Drienotenversie van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Parts 1 en 4 worden bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, Parts 1 en 4 en Part 2 worden voor twee toetsen gespeeld, enzovoort. (*1)	Ja
3 Part Incremental1		Nee

VOLGENDE PAGINA

Type toetstoewijzing	Beschrijving	Key off retrigger (*3)
3 Part Incremental2 - retrigger	Drienotenversie van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Part 3 wordt bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, Part 3 en Part 2 worden voor twee toetsen gespeeld, enzovoort. (*1)	Ja
3 Part Incremental2		Nee
2 Part Divide1 - retrigger	Deze instelling produceert een ensemble van twee noten voor gesloten akkoorden. (*2)	Ja
2 Part Divide1		Nee
2 Part Incremental1 - retrigger	Tweenotenversie van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan hogere partijen. Parts 1 en 3 worden bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, en Parts 1 en 3 en Parts 2 en 4 worden voor twee toetsen gespeeld. (*2)	Ja
2 Part Incremental1		Nee
2 Part Incremental2 - retrigger	Tweenotenversie van een ensemble waarbij prioriteit wordt gegeven aan lagere partijen. Parts 2 en 4 worden bijvoorbeeld voor één toets gespeeld, en Parts 1 en 3 en Parts 2 en 4 worden voor twee toetsen gespeeld. (*2)	Ja
2 Part Incremental2		Nee

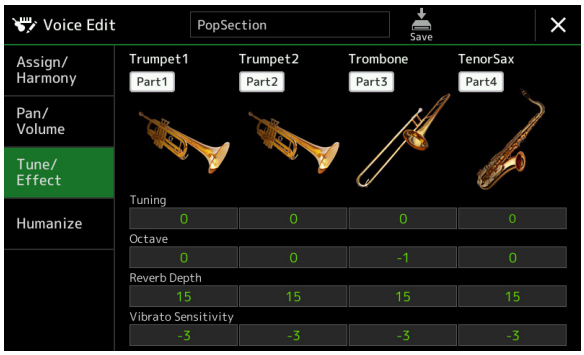
*1 Bij driestemmige ensembles beweegt Part 4 op dezelfde manier als Part 1.
*2 Bij tweestemmige ensembles beweegt Part 3 op dezelfde manier als Part 1; Part 4 beweegt op dezelfde manier als Part 2.
*3 Bij ensembletypen die het opnieuw triggeren van toets-uit ondersteunen, wordt een partij, wanneer deze stopt met spelen omdat de corresponderende toets wordt losgelaten, opnieuw toegewezen op basis van de toetsen die nog steeds worden ingedrukt, en wordt de juiste noot gespeeld.

■ Pan/Volume



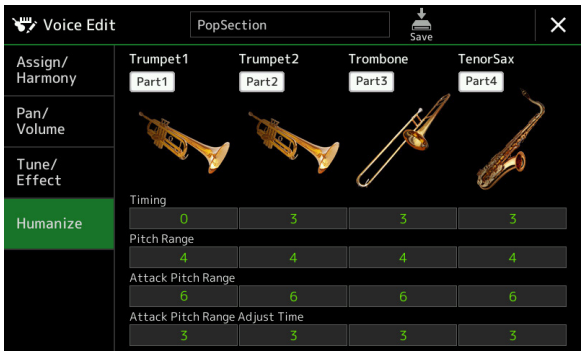
Part On/Off	Hiermee wordt elke ensemblepartij in- of uitgeschakeld. De instellingen van Part 1–4 komen overeen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren. **OPMERKING** Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Pan	Hiermee wordt de stereopositie van de geselecteerde partij bepaald.
Volume	Dit bepaalt het volume van elke partij, waardoor u nauwkeurige controle krijgt over de balans van alle partijen. Deze parameters komen overeen met de parameters Left en Right 1–3 van het tabblad Pan/Volume in de Mixer-display (pagina 135).

■ Tune/Effect

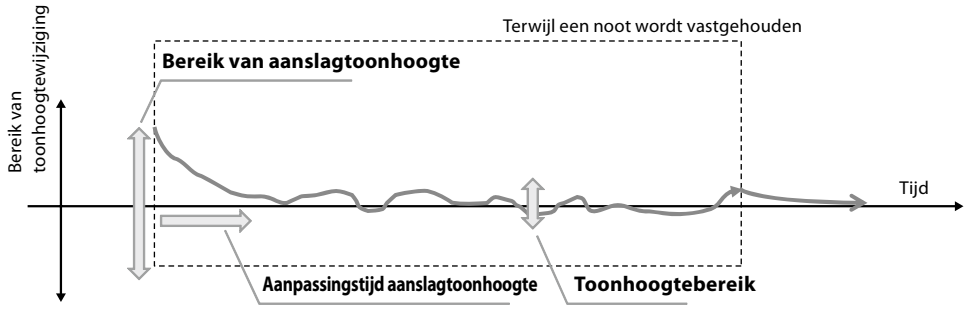


Part On/Off	Hiermee wordt elke ensemblepartij in- of uitgeschakeld. De instellingen van Part 1–4 komen overeen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren. **OPMERKING** Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Tuning	Dit bepaalt de toonhoogte van elke ensemblepartij in cents. **OPMERKING** In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)
Octave	Dit bepaalt het bereik van de toonhoogtewijziging in octaven, tot twee octaven omhoog of omlaag, voor elke toetsenbordpartij. De hier ingestelde waarde wordt toegevoegd aan de instelling die via de knoppen OCTAVE [–]/[+] is gemaakt.
Reverb Depth	Hiermee past u de reverbdiepte aan.
Vibrato Sensitivity	Hiermee wordt de intensiteit bepaald van het Vibrato-effect. Hogere instellingen resulteren in een meer geprononceerd vibrato.

■ Humanize



Part On/Off	Hiermee wordt elke ensemblepartij in- of uitgeschakeld. De instellingen van Part 1–4 komen overeen met de knoppen PART ON/OFF [LEFT], [RIGHT 1–3].
Voice	Hiermee kunt u de voices voor elke ensemblepartij opnieuw selecteren. **OPMERKING** Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor ensemblevoices kunnen worden geselecteerd.
Timing	Dit bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop een noot wordt ingedrukt en het daadwerkelijke geluid voor elke partij wordt geproduceerd.
Pitch Range	Dit bepaalt de toonhoogtevibratie (toonhoogtebereik) wanneer het geluid wordt geproduceerd. Hoe hoger de waarde, hoe groter het toonhoogtebereik.
Attack Pitch Range	Dit bepaalt de daadwerkelijke toonhoogteverandering onmiddellijk nadat het geluid is geproduceerd. Hoe hoger de waarde, hoe groter het toonhoogtebereik.
Attack Pitch Adjust Time	Dit bepaalt de tijd tussen het moment dat het geluid wordt geproduceerd en het moment dat de toonhoogteverandering de juiste waarde bereikt.



3 Multi Pads

Inhoud van hoofdstuk

Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording) 64

- Multi Pad – Realtime opnemen via MIDI 64
- Multipad – Stapsgewijs opnemen via MIDI 66

Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad) 66

- De Audio Link Multi Pads afspelen 67

Multi Pads bewerken 68

Een Multi Pad maken via MIDI (Multi Pad Creator – MIDI Multi Pad Recording)

Met deze functie kunt u uw originele Multi Pad-frasen opnemen en tevens bestaande Multi Pad-frasen bewerken om zo uw eigen Multi Pad-frasen te maken. Net als bij het opnemen van MIDI-songs kunt u bij het opnemen van MIDI Multi Pads gebruikmaken van realtime opnemen en stapsgewijs opnemen. Bij MIDI Multi Pad-opnamen bestaat elke Multi Pad echter uit slechts één kanaal en zijn handige functies zoals Punch In/Out niet beschikbaar.

Multi Pad – Realtime opnemen via MIDI

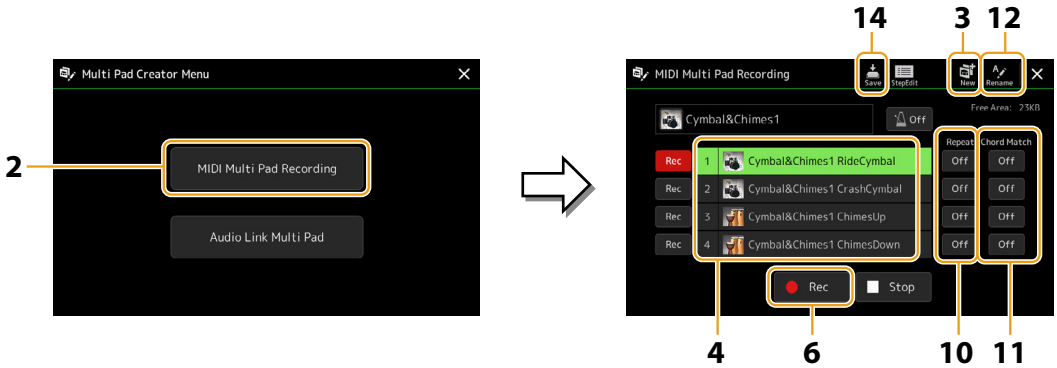
Houd rekening met de volgende punten voordat u begint:

- Omdat alleen het toetsenspel van de Right 1-partij wordt opgenomen als Multi Pad-frase, moet u vooraf de gewenste voice voor de Right 1-partij selecteren.
- U kunt geen Super Articulation-voices en Organ Flutes-voices gebruiken bij Multi Pad-opnamen. Als een van deze voices is ingesteld voor de Right 1-partij, wordt de voice tijdens de opname vervangen door de Grand Piano-voice.
- Omdat u kunt opnemen samen en gesynchroniseerd met het afspelen van een stijl, moet u vooraf de gewenste stijl selecteren. Houd er echter rekening mee dat de stijl niet wordt opgenomen.

1 Als u een nieuwe Multi Pad in een bestaande bank wilt maken, selecteert u de gewenste Multi Pad-bank met de MULTI PAD CONTROL-knop [SELECT].

Als u een nieuwe Multi Pad in een nieuwe lege bank wilt maken, kunt u deze stap overslaan.

2 Open de bedieningsdisplay via [MENU] → [M.Pad Creator] → [MIDI Multi Pad Recording].



VOLGENDE PAGINA

3 **Als u een nieuwe Multi Pad in een nieuwe lege bank wilt maken, tikt u op (New).**

4 **Tik om een bepaalde Multi Pad te selecteren voor opname.**

5 **Selecteer zo nodig de gewenste voice via de knop VOICE SELECT [RIGHT 1].**

Nadat u de voice hebt geselecteerd, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de vorige display.

6 **Tik op [●] (Rec) om de Multi Pad die u in stap 4 hebt geselecteerd in de opname-standby-status te zetten.**

OPMERKING

Als u de opname wilt stoppen, tikt u nogmaals op [●] (Rec) opnieuw voordat u verdergaat met stap 7.

7 **Speel op het keyboard om te beginnen met opnemen.**

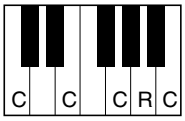
Om ervoor te zorgen dat uw opname synchroon loopt met het tempo, tikt u op [Metronome] om de metronoom in te schakelen.

Als u stilte vóór de eigenlijke frase wilt invoegen, drukt u op de STYLE CONTROL-knop [START/STOP] om te beginnen met zowel opnemen als afspelen van het ritme (van de huidige stijl). Houd er rekening mee dat het ritmegedeelte van de huidige stijl tijdens de opname weliswaar wordt afgespeeld, maar niet wordt opgenomen.

- **Aanbevolen noten voor frasen die bij basisakkoorden passen**

  Als u een frase wilt maken die bij de basisakkoorden past, gebruikt dan de noten C, E, G, A en B. Met andere woorden, speel de frase met de akkoordtoonladder van CM7, waarbij u de kwart en de uitgebreide 9e vermijdt, die problemen kunnen opleveren met gewijzigde 9-uitbreidingen (♭9e, ♯9e).

  Hierdoor wordt de frase harmonisch en past hij bij de meeste basisakkoorden die worden gebruikt in tonale muziek en die worden geleverd door de Style-engine van dit instrument.



C = Akkoordtonen
C, R = Aanbevolen noten
* Wanneer u het bronpatroon opneemt, moet u dit maken met de C- en R-noten zoals hierboven beschreven, en de andere vermijden.

8 **Stop de opname.**

Druk op de MULTI PAD CONTROL-knop [STOP] of de STYLE CONTROL-knop [START/STOP] om de opname te stoppen als u klaar bent met het spelen van de frase.

9 **Beluister uw nieuwe opgenomen frase door op de betreffende MULTI PAD CONTROL-knop [1]-[4] te drukken. Herhaal de stappen 6-8 om de frase opnieuw op te nemen.**

10 **Tik op Repeat [On]/[Off] voor elke pad om herhalen in of uit te schakelen.**

Als de parameter Repeat is ingeschakeld voor de geselecteerde pad, gaat het afspelen van de corresponderende pad door totdat u op de MULTI PAD CONTROL-knop [STOP] drukt. Als u tijdens het afspelen van een song of stijl op een Multi Pad drukt waarvoor Repeat is ingeschakeld, begint het afspelen en wordt de pad synchroon met de tel herhaald.

Als de parameter Repeat voor de geselecteerde pad is uitgeschakeld, wordt de pad één keer afgespeeld en automatisch beëindigd zodra het einde van de frase is bereikt.

11 **Tik op Chord Match [On]/[Off] voor elke pad om een bijpassend akkoord in of uit te schakelen.**

Als de parameter Chord Match is ingeschakeld voor de geselecteerde pad, wordt de corresponderende pad afgespeeld volgens het akkoord dat is opgegeven in de akkoordsectie van het toetsenbord als de [ACMP] is ingeschakeld. Als de ACMP is uitgeschakeld, wordt de pad afgespeeld volgens het akkoord dat is opgegeven in de LEFT-partij van het toetsenbord als [LEFT] is ingeschakeld.

12 **Tik op (naam wijzigen) en voer de gewenste naam in voor elke Multi Pad.**

13 **Als u meer Multi Pads wilt opnemen, herhaalt u stappen 4-12.**

14 **Tik op (opslaan) om de Multi Pad op te slaan en sla de Multi Pad-gegevens op als bank met een set van vier Pads.**

LET OP

De bewerkte Multi Pad-gegevens gaan verloren als u een andere Multi Pad-bank selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

Multipad – Stapsgewijs opnemen via MIDI

U kunt stapsgewijs opnemen op de Step Edit-pagina. Nadat u een Multi Pad hebt geselecteerd in stap 4 op pagina 65, tikt u op StepEdit (Step Edit) om de Step Edit-pagina te openen.

Op de Step Edit-pagina vindt u de lijst met events, waarmee u noten kunt opnemen met een absoluut precieze timing. Deze procedure voor stapsgewijs opnemen is in principe gelijk aan die voor het opnemen van MIDI-songs (pagina 89), met uitzondering van het volgende punt:

- In de Multi Pad Creator kunnen alleen kanaalevents en systeemeigen berichten worden ingevoerd. Akkoord- en songtekstevents zijn niet beschikbaar. U kunt schakelen tussen de twee lijsttypen met events door op [Ch]/[SysEx] te tikken.

Een Multi Pad maken met audiobestanden (Multi Pad Creator – Audio Link Multi Pad)

U kunt een nieuwe Multi Pad maken door koppelingen te maken met audiobestanden (WAV-indeling: 44,1 kHz samplefrequentie, 16-bits resolutie) op het User-station en USB-flashstation naar elke Multi Pad. De audiobestanden (WAV) kunnen gegevens zijn die u hebt opgenomen op dit instrument of in de handel verkrijgbare bestanden. Multi Pads waaraan audiobestanden zijn gekoppeld, worden Audio Link Multi Pads. U kunt de nieuwe Audio Link Multi Pads opslaan op het User-station of USB-flashstation.

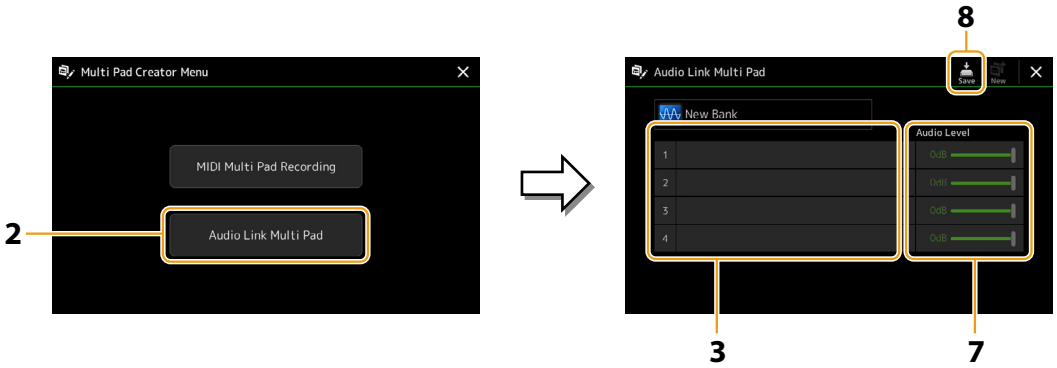
OPMERKING
Een audiobestand kan niet aan een MIDI Multi Pad worden gekoppeld.

1 Als u de audiobestanden (WAV) op het USB-flashstation wilt gebruiken, sluit u het USB-flashstation met de gegevens aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

OPMERKING
Voordat u een USB-flashstation gebruikt, leest u eerst 'USB-apparaten aansluiten' in de gebruikershandleiding.

2 Open de bedieningsdisplay via [MENU] → [M.Pad Creator] → [Audio Link Multi Pad].

OPMERKING
De display kan ook worden geopend vanuit [Menu] in de display voor Multi Pad-selectie.



OPMERKING
Als er een Audio Link Multi Pad is geselecteerd wanneer u de display Audio Link Multi Pad opent, verschijnen de koppelingen die voor de geselecteerde pad zijn gemaakt. Als u een nieuwe pad wilt maken, tikt u op [New]. Anders selecteert u de koppeling in de geselecteerde pad opnieuw.

3 Tik op de gewenste pad.

De display voor audiobestandsselectie wordt weergegeven.

4 Selecteer het gewenste audiobestand.

De informatie van het geselecteerde audiobestand bevestigen

Als u op Menu (Menu) en vervolgens [Audio Information] tikt op de display voor bestandsselectie, kunt u de informatie bevestigen (titel, bitsnelheid, samplefrequentie enz.).

VOLGENDE PAGINA

5 **Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Audio Link Multi Pad.**

6 **Als u andere audiobestanden wilt koppelen aan andere pads, herhaalt u stap 3-5.**

7 **Pas desgewenst het volumeniveau van elk audiobestand aan met de schuifregelaar Audioniveau.**
Druk op de gewenste MULTI PAD CONTROL-knop [1]-[4]om tijdens het afspelen van de Multi Pad-frase het volume aan te passen.

8 **Tik op (opslaan) om de Multi Pad op te slaan en sla de Audio Link Multi Pad-gegevens op als bank met een set van vier Pads.**

LET OP
De instelling gaat verloren als u een andere Audio Link Multi Pad selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslagbewerking hebt uitgevoerd.

9 **Druk op de Multi Pad Control-knop [SELECT] om de nieuwe Audio Link Multi Pad in de display voor de selectie van de Multi Pad-bank te controleren.**
De nieuwe Audio Link Multi Pad die u hebt gemaakt, wordt aangegeven met 'Audio Link' boven de bestandsnaam.

- **Als u de Link-instelling wilt wijzigen:**
  Selecteer de gewenste Audio Link Multi Pad en voer dezelfde bewerkingen uit als in stap 2-9.

De Audio Link Multi Pads afspelen

U kunt de Multi Pads waaraan audiobestanden zijn toegewezen, afspelen door ze te selecteren op het User-station of USB-flashstation van de display voor de selectie van de Multi Pad-bank. Hoewel u de Audio Link Multi Pad op dezelfde manier kunt afspelen als de Multi Pad zonder koppelingen met audiobestanden, moet u rekening houden met de volgende beperkingen.

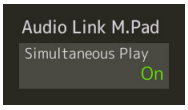
- Zorg ervoor dat u het USB-flashstation met de corresponderende audiobestanden aansluit.
- Automatisch herhaaldelijk afspelen is niet beschikbaar.
- Er kan geen bijpassend akkoord worden toegepast.

OPMERKING
Het laden van audiobestanden (WAV) duurt iets langer dan het laden van MIDI-bestanden.

Meerdere Audio Link Multi Pads gelijktijdig afspelen in-/uitschakelen

Met de volgende parameter kunt u instellen of het instrument meerdere Audio Link Multi Pads tegelijk afspeelt:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] → [Menu]
Audio Link M.Pad “Simultaneous Play”



- **On:** u kunt meerdere pads tegelijk afspelen. Als u begint met het afspelen van een andere pad, stopt de pad die al wordt afgespeeld niet.
- **Off:** u kunt slechts één pad tegelijk afspelen. Als u dus begint met het afspelen van een andere Pad, stopt de Pad die al wordt afgespeeld. (Dit is hetzelfde gedrag in firmware v1.10 of eerder.)

Multi Pads bewerken

U kunt de Multi Pad Bank die u hebt gemaakt en alle Multi Pads in de bank beheren (naam wijzigen, kopiëren, plakken en verwijderen). Zie 'Basisbediening' in de gebruikershandleiding voor instructies over het beheren van het Multi Pad-bankbestand. In dit gedeelte wordt beschreven hoe u elke Multi Pad beheert.

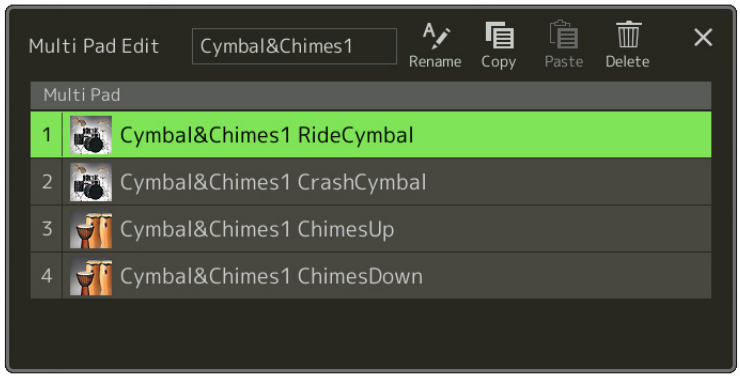
1 Selecteer de Multi Pad-bank met de Multi Pad die u wilt bewerken.

Druk op de MULTI PAD CONTROL-knop [SELECT] om de display voor de selectie van de Multi Pad-bank te openen en selecteer de gewenste Multi Pad-bank.

OPMERKING

Als u een vooraf ingestelde Multi Pad-bank selecteert en vervolgens de Multi Pads bewerkt, slaat u uw bewerkingen op het User-station op als gebruikersbank.

2 Tik in de display voor de selectie van de Multi Pad-bank op (Menu) en vervolgens [Multi Pad Edit] om het venster Multi Pad Edit (Multi Pad bewerken) te openen.



3 Selecteer de Multi Pad die u wilt bewerken.

4 Bewerk de geselecteerde pad.

Rename	Hiermee kunt u de naam van een Multi Pad wijzigen.
Copy	Hiermee kunt u de geselecteerde Multi Pad kopiëren (zie hieronder).
Paste	Hiermee kunt u de gekopieerde Multi Pad plakken.
Delete	Hiermee kunt u de geselecteerde Multi Pad verwijderen.

De Multi Pad kopiëren

1 Selecteer de Multi Pad die u wilt kopiëren in stap 4 hierboven.

2 Tik op [Copy].

De geselecteerde Multi Pad wordt naar het klembord gekopieerd.

3 Selecteer de bestemmingslocatie.

Als u de geselecteerde pad wilt kopiëren naar een andere bank, selecteert u de gewenste bank in de display voor de selectie van de Multi Pad-bank en opent u het venster Multi Pad Edit via (Menu). Selecteer vervolgens de bestemming.

4 Tik op [Plakken] om de kopieerbewerking uit te voeren.

OPMERKING

U kunt MIDI- en Audio Link Multi Pads niet in dezelfde bank opslaan.

5 Sla de huidige bank met de bewerkte Multi Pads op.

Druk op de knop [EXIT] om het bevestigingsvenster te openen. Tik op [Save] om het User-station te openen en vervolgens op [Save here] om de opslagbewerking uit te voeren. Zie 'Basisbediening' in de gebruikershandleiding voor meer informatie.

4 Song Playback

Inhoud van hoofdstuk

Een songlijst maken voor afspelen 69

Modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken 70

Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken 71

- Play Setting 71
- View Setting 72
- Detail Setting 72

Songteksten weergeven en de display instellen 73

Tekst weergeven en de display instellen 74

De automatische begeleidingseigenschappen gebruiken bij het afspelen van een MIDI-song 75

Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen 76

Instellingen voor het afspelen van een song 77

- Guide – Toetsen- en zangoefeningen met behulp van de functie Guide (gids) 77
- Part Ch 78
- Lyrics 78
- Play 78

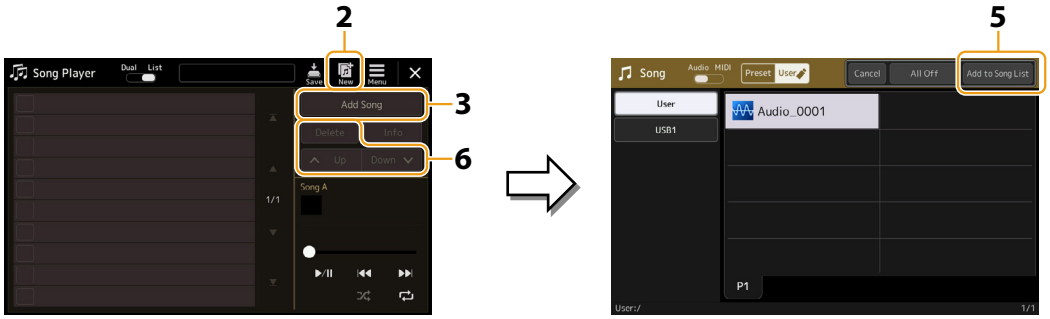
Een songlijst maken voor afspelen

Door uw favoriete songs aan de songlijst toe te voegen, kunt u ervoor zorgen dat de gewenste songs continu worden afgespeeld, in de volgorde die u opgeeft.

1 Druk op de knop [SONG] om de display Song Player te openen.

Zorg dat de modus Song List is geselecteerd.

2 Tik op (New) om een nieuwe songlijst te maken.



3 Tik op [Add Song] (song toevoegen) om de display voor songselectie te openen.

4 Tik op de gewenste songnamen om de geselecteerde nummers aan de songlijst toe te voegen.

Als u alle nummers in de geselecteerde map wilt toevoegen, tikt u op [Select All] (alles selecteren).

VOLGENDE PAGINA

5 **Tik op [Add to Song List] (toevoegen aan songlijst) om het nummer toe te voegen aan de lijst.**
De geselecteerde songs worden weergegeven op de display Song Player.

6 **Bewerk indien nodig de songlijst.**

- **Delete:** Hiermee verwijdert u de geselecteerde song uit de lijst.
- **Up:** Hiermee verplaatst u de geselecteerde song omhoog in de lijst.
- **Down:** Hiermee verplaatst u de geselecteerde song omlaag in de lijst.

7 **Tik op Save (Save) om de songlijst op te slaan.**

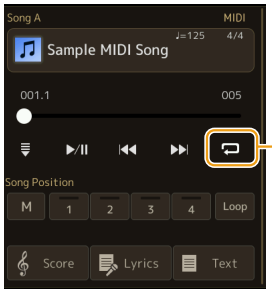
LET OP

De gemaakte songlijst gaat verloren als u een andere songlijst selecteert of het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Modus voor herhaaldelijk afspelen gebruiken

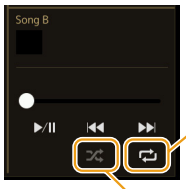
Vanuit de display Song Player die u opent via de knop [SONG], kunt u instellen hoe het afspelen van de huidige song wordt herhaald.

Dual Player-modus



Dit schakelt de Single Repeat-modus in of uit. Wanneer dit wordt ingeschakeld, wordt de geselecteerde song herhaaldelijk afgespeeld.

Modus Songlijst



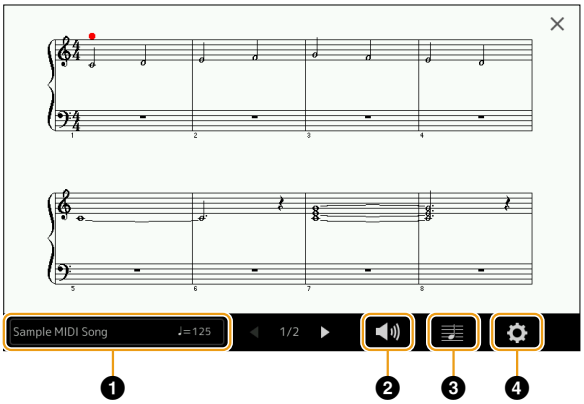
Als u hierop tikt, wordt de herhaalmodus gewijzigd.

- **(Off):** De herhaalmodus is uitgeschakeld. Alle songs in de geselecteerde songlijst worden één keer afgespeeld en het afspelen stopt automatisch aan het einde van de laatste song in de lijst.
- **(All Repeat):** Alle songs in de geselecteerde songlijst worden herhaaldelijk afgespeeld.
- **(Single Repeat):** Alleen de geselecteerde song wordt herhaaldelijk afgespeeld.

Als u **(Shuffle)** inschakelt, worden de songs in de geselecteerde songlijst in willekeurige volgorde afgespeeld. Als u dit uitschakelt, wordt de oorspronkelijke volgorde hersteld.

Muzieknotatie-instellingen (Score) bewerken

Selecteer een MIDI-song in de Dual Player-modus van de Song Player-display en tik vervolgens op [Score] om de muzieknotatie van de huidige MIDI-song op te roepen. U kunt de indicatie van de notatie desgewenst aanpassen aan uw persoonlijke voorkeur.



❶	Geeft de naam van de huidige song aan. Ook wordt de tempowaarde aan het rechteruiteinde weergegeven. Als u de song wilt wijzigen, tikt u op de songnaam om de display Song Selection te openen.
❷	Hiermee kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de afspeelpartijen van de MIDI-song. Raadpleeg "Afspeelinstellingen" (pagina 71) voor meer informatie.
❸	Hiermee kunt u de notatie-indicatieparameters instellen, inclusief notatiegrootte, akkoordweergave, enz. Raadpleeg "Weergave-instellingen" (pagina 72) voor meer informatie.
❹	Hiermee kunt u meer gedetailleerde parameters instellen die verband houden met de notatie-indicatie. Raadpleeg "Detailinstelling" (pagina 72).

OPMERKING

U kunt de Score-display ook openen via [MENU] → [Score].

Play Setting

Vanaf de display die u opent via (Play Setting), kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op het afspelen van de huidige MIDI-song.

Extra	Hiermee schakelt u het afspelen van alle kanalen in of uit, behalve de kanalen die zijn toegewezen aan de hieronder beschreven linker- en rechterhandpartijen.
Left	Schakelt het afspelen in of uit voor de linkerhandpartij, waaraan u het gewenste kanaal kunt toewijzen in de display Song Setting (pagina 78).
Right	Schakelt het afspelen in of uit voor de rechterhandpartij, waaraan u het gewenste kanaal kunt toewijzen in de display Song Setting (pagina 78).
Guide	Hiermee wordt de functie Guide (gids) in- of uitgeschakeld. Raadpleeg pagina 77 voor meer informatie.

View Setting

Vanaf de display die u opent via (View Setting), kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de weergave van de notatie.

Size	Hiermee wijzigt u de grootte van de notatie.
Left	Schakelt de indicatie van de linkerhandnotatie in of uit. Als deze indicatie grijs is en niet beschikbaar is, gaat u naar de display 'Detail Setting' (pagina 72) en stelt u het linkerkanaal in op een ander kanaal dan 'Auto'. U kunt ook op de display die u opent via [MENU] → [Song Setting] → [Part Ch] het linkerkanaal instellen op een ander kanaal dan 'Off' (pagina 78). **OPMERKING** Rechts (onder) en Links kunnen niet tegelijkertijd worden uitgeschakeld.
Right	Schakelt de indicatie van de rechterhandnotatie in of uit. **OPMERKING** Rechts en Links (boven) kunnen niet tegelijkertijd worden uitgeschakeld.
Chord	Schakelt de indicatie van de akkoorden in of uit. Als de huidige song geen akkoordgegevens bevat, wordt er geen akkoordinformatie weergegeven, ook al is dit aangevinkt.
Lyrics (songteksten)	Schakelt de indicatie van de songteksten in of uit. Als de huidige song geen songtekstgegevens bevat, worden er geen songteksten weergegeven, ook al is dit aangevinkt. Als de song pedaalevents bevat, kunt u, door hierop te tikken, schakelen tussen 'Lyrics' en 'Pedal'. Als 'Pedal' is aangevinkt, worden pedaalevents op de display weergegeven in plaats van Lyrics.
Opmerking	Hiermee schakelt u de indicatie van de nootnamen in of uit. Als dit is aangevinkt, wordt elke nootnaam aan de linkerkant van elke noot weergegeven. Als de song vingerzetting-events bevat, kunt u, door hierop te tikken, schakelen tussen 'Note' en 'Fingering'. Als 'Fingering' is aangevinkt, worden Fingering-events op de display weergegeven in plaats van de nootnamen.
Color	Wanneer dit is aangevinkt, verschijnen de opmerkingen op de display in identificerende kleuren (C: rood, D: geel, E: groen, F: oranje, G: blauw, A: paars en B: grijs).

Detail Setting

Vanuit de display die u opent via (Detail Setting) kunt u meer gedetailleerde parameters instellen.

Right Ch Left Ch	Hiermee bepaalt u welk MIDI-kanaal in de MIDI-songgegevens wordt gebruikt voor de rechterhand-/linkerhandpartij. Deze instelling keert terug naar 'Auto' als een andere song wordt geselecteerd. • **Auto:** De MIDI-kanalen in de MIDI-songgegevens voor de rechter- en linkerhandpartijen worden automatisch toegewezen, waarbij elke partij wordt ingesteld op het kanaal dat is opgegeven bij Part Ch (pagina 78) in de display Song Setting. • **1–16:** Hiermee wordt een opgegeven MIDI-kanaal (1–16) toegewezen aan één van de linker- of rechterhandpartijen. • **Off** (Left Ch only)**:** Geen kanaaltoewijzing. Hiermee wordt de weergave van de linkerhandnotatie uitgeschakeld.
Key Signature (toonsoort)	Hiermee kunt u de toonsoort invoeren op de huidige gestopte positie van de MIDI-song. Deze instelling is handig voor songs die u met toonsoortwijzigingen hebt opgenomen, zodat de wijzigingen in de toonsoort correct worden weerspiegeld in de notatie.
Quantize	Hiermee kunt u de nootresolutie in de notatie regelen, waarbij u de timing van alle weergegeven noten kunt verschuiven of corrigeren zodat ze worden rechtgetrokken naar een bepaalde nootwaarde. Zorg ervoor dat u de kortste nootwaarde selecteert die in de song wordt gebruikt.
Note Name	Hiermee wordt het type nootnaam geselecteerd dat links van de noot in de notatie wordt aangegeven. De hierna volgende drie typen zijn mogelijk. Deze instellingen zijn beschikbaar als de Note-parameter in 'View Setting' is aangevinkt. • **A, B, C:** Nootnamen worden aangegeven met letters (C, D, E, F, G, A, B). • **Fixed Do (vaste Do):** Nootnamen worden aangegeven in solfège en verschillen afhankelijk van de geselecteerde taal. • **Movable Do (verplaatsbare Do):** Nootnamen worden aangegeven in solfège volgens de toonladderintervallen, en zijn daardoor relatief ten opzichte van de toonsoort. De grondtoon wordt aangegeven als Do. In de toonsoort G majeur zou de grondtoon van 'Sol' bijvoorbeeld worden aangegeven als 'Do'. Net als bij 'Fixed Do' verschilt de indicatie afhankelijk van de geselecteerde taal.

Songteksten weergeven en de display instellen

Niet alleen bij MIDI-songs, maar ook bij audiosongs kunnen songteksten worden weergegeven, als de betreffende song compatibele songtekstgegevens bevat.

1 Selecteer een song in de Dual Player-modus van de Song Player-display.

2 Tik op [Lyrics] om de Lyrics-display te openen.

Als de song compatibele songtekstgegevens bevat, wordt de songtekst weergegeven op de display. Tijdens het afspelen van de song verandert de kleur van de tekst om de huidige positie aan te geven.

OPMERKING
De Lyrics-display kan ook worden geopend via [MENU] → [Lyrics].

3 Voer indien nodig de gewenste instellingen uit.

Voor audiosongs kunt u hiermee het lettertype selecteren uit 'Medium' of 'Proportional medium'.

OPMERKING
Als de songteksten onleesbaar zijn, kunt u dit waarschijnlijk verhelpen door de instelling voor de Lyrics Language te wijzigen op de display die u opent via [MENU] → [Song Setting] → [Lyrics].

❶	Geeft de naam van de huidige song aan. Als u de song wilt wijzigen, tikt u hier op de songnaam om de display Song Selection te openen. Bij MIDI-songs wordt het huidige maatnummer rechts weergegeven. Bij audiosongs wordt de verstreken tijd rechts weergegeven.
❷	Geeft de huidige pagina en de gehele pagina aan. Als u de volledige songtekst wilt bekijken, tikt u op [◀] of [▶] als de song is gestopt. **OPMERKING** Afhankelijk van de song kunnen de pagina's mogelijk niet worden gewijzigd door te tikken op [◀]/[▶].
❸	• **MIDI Song:** Hiermee kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de afspeelpartijen van de MIDI-song. Raadpleeg "Afspeelinstellingen" (pagina 71) voor meer informatie. • **Audio Song:** Hiermee kunt u de Vocal Cancel-functie in- of uitschakelen. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.
❹	Hiermee kunt u de achtergrondafbeelding van de songtekstweergave en de tekstweergave wijzigen. Met inbegrip van de verschillende afbeeldingen op het tabblad Preset (voorinstelling) kunt u een origineel afbeeldingsbestand (een bitmapbestand met niet meer dan 800 × 480 pixels) op het USB-flashstation selecteren. Het originele afbeeldingsbestand kan van de USB-flashdrive naar het interne gebruikersgeheugen worden gekopieerd. **OPMERKING** De instelling hier wordt ook toegepast op de tekstweergave.
❺	Hiermee kunt u de songtekstweergave wisselen tussen song A en B.

Prioriteit van songtekstgegevens van een audiosong (MP3-bestand)

Wanneer de songtekstgegevens van een audiosong (MP3-bestand) worden weergegeven, wordt er slechts één type gegevens (volgens de onderstaande prioriteitsvolgorde) weergegeven:
1) CDG-bestand (*.cdg) met dezelfde naam als het MP3-bestand in dezelfde map.
2) Songteksten in het MP3-bestand met de LYRICSBEGIN-tag.
3) Songteksten in het MP3-bestand met de SLT/SYLT-tag.
4) Songteksten in het MP3-bestand met de ULT/USLT-tag.
5) Tekstbestand (*.txt) met dezelfde naam als het MP3-bestand in dezelfde map.

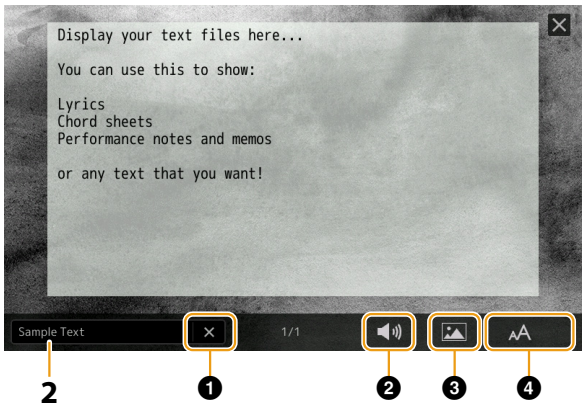
Tekst weergeven en de display instellen

U kunt het tekstbestand (.txt) dat met behulp van een computer is gemaakt, op de display van het instrument bekijken. Deze functie biedt u verschillende handige mogelijkheden, zoals het weergeven van songteksten, akkoordsymbolen en tekstnotities.

1 In de Dual Player-modus van de Song Player-display tikt u op [Text] om de Tekstdisplay op te roepen.

OPMERKING
U kunt de tekstdisplay ook openen via [MENU] → [Text Viewer].

2 Tik op de linkerbenedenhoek van de display om de display voor tekstbestandselectie te openen.



In de display File Selection kunt u een tekstbestand op het USB-flashstation selecteren of tekstgegevens selecteren die naar het interne gebruikersgeheugen zijn gekopieerd.

3 Selecteer het gewenste tekstbestand en sluit vervolgens de display voor bestandsselectie om de tekst op de display weer te geven.

Als de tekst zich over meerdere pagina's uitstrekt, kunt u door de gehele tekst bladeren door op [◀] of [▶], te tikken, dat rechts en links op de pagina wordt weergegeven.

OPMERKING
- Regeleinden worden niet automatisch in het instrument ingevoerd. Als een zin niet in zijn geheel wordt weergegeven vanwege beperkingen in de schermruimte, voer dan vooraf regeleinden handmatig in op uw computer met behulp van een teksteditor, enz.
- Informatie over tekstbestandselectie kan worden opgeslagen in het registratiegeheugen. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

4 Voer indien nodig de gewenste instellingen uit.

❶	Hiermee wist u de tekst van de display. Met deze handeling wordt het tekstbestand zelf niet verwijderd, maar wordt de display gewoon geleegd.
❷	Hiermee kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de afspeelpartijen van de MIDI-song. Raadpleeg "Afspeelinstellingen" (pagina 71) voor meer informatie.
❸	Hiermee kunt u de achtergrondafbeelding van de songtekstweergave en de tekstweergave wijzigen. Met inbegrip van de verschillende afbeeldingen op het tabblad Preset (voorinstelling) kunt u uw originele afbeeldingsbestand (een bitmapbestand met niet meer dan 800 × 480 pixels) op het USB-flashstation selecteren. Uw originele afbeeldingsbestand kan van de USB-flashdrive naar het interne gebruikersgeheugen worden gekopieerd. **OPMERKING** De instelling hier wordt ook toegepast op de songtekstweergave.
❹	Hiermee kunt u de lettergrootte of het lettertype selecteren. 'Small', 'Medium' of 'Large' toont elk teken op dezelfde breedte en is geschikt voor het weergeven van songteksten met akkoordsymbolen erboven, enz. 'Proportional Small' (proportioneel klein), 'Proportional Medium' en 'Proportional Large' (proportioneel groot) zijn geschikt voor het weergeven van songteksten zonder akkoordsymbolen of verklarende noten.

OPMERKING
Als de tekst onleesbaar is, kunt u dit waarschijnlijk verhelpen door de instelling voor de systeemtaal te wijzigen op de display die u opent via [MENU]→ [Utility] → [System].

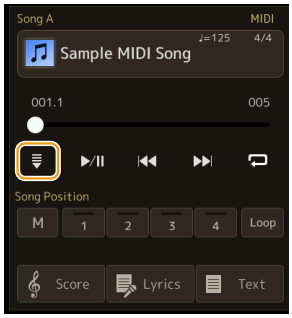
De automatische begeleidingseigenschappen gebruiken bij het afspelen van een MIDI-song

Wanneer een MIDI-song en een stijl tegelijkertijd worden afgespeeld, worden de kanalen 9–16 van de songgegevens vervangen door stijlkanalen zodat u zelf de begeleidingsgedeelten van de song kunt spelen. Probeer eens akkoorden mee te spelen bij het afspelen van de song volgens de onderstaande instructies.

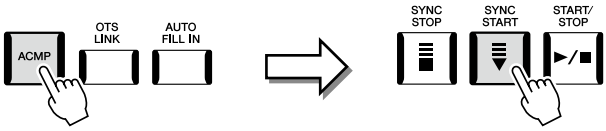
1 **Selecteer een stijl.**

2 **Selecteer een MIDI-song.**

3 **In de Dual Player-modus van de Song Player-display tikt u op (Synchro Start) om een gesynchroniseerde start van de song in te schakelen.**



4 **Druk op de knop [ACMP] om de automatische begeleidingsfunctie in te schakelen, en druk vervolgens op de knop STYLE CONTROL [SYNC START] om gesynchroniseerde start van de begeleiding mogelijk te maken.**



5 **Druk op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop of speel akkoorden in de akkoordsectie.**

De song en stijl beginnen te spelen. Wanneer u akkoorden speelt en 'Chord' inschakelt in de Score-display (pagina 72) kunt u de akkoordinformatie bekijken.

Wanneer het afspelen van de song wordt gestopt, wordt het afspelen van de stijl tegelijkertijd ook gestopt.

OPMERKING
Bij het gelijktijdig afspelen van een song en een stijl wordt automatisch de tempowaarde gebruikt die is ingesteld in de song.

OPMERKING
De Style Retrigger-functie (pagina 147) kan niet worden gebruikt tijdens het afspelen van een song.

OPMERKING
Als u wilt dat het afspelen van de stijl doorgaat, ook nadat het afspelen van de song is gestopt, schakelt u 'Style Synchro Stop' uit (pagina 78).

Elk kanaal van een MIDI-song in- of uitschakelen

Een MIDI-song bestaat uit 16 afzonderlijke kanalen. U kunt elk kanaal van het afspelen van de geselecteerde song afzonderlijk in- of uitschakelen op de display die u opent via [MENU] → [Channel On/Off].

Als u slechts één bepaald kanaal wilt afspelen (solo afspelen), houdt u de gewenste kanaalnaam of het gewenste kanaalnummer ingedrukt totdat deze paars wordt. Om solo te annuleren, tikt u gewoon opnieuw op de (paarse) kanaalnaam.

OPMERKING

Over het algemeen wordt elke partij opgenomen op de volgende kanalen.

- **Channels 1–4:** Toetsenbordpartijen (Right 1, Left, Right 2, Right 3)
- **Channels 5–8:** Multi Pad-partijen
- **Channels 9–16:** Stijlpartijen

OPMERKING

U kunt de kanalen ook in-/uitschakelen op de Mixer-display.

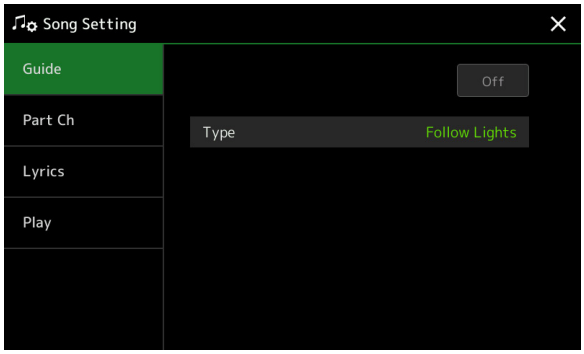
De voice voor elk kanaal wijzigen

Tik op het pictogram van het instrument onder het gewenste kanaalnummer om de display voor voiceselectie te openen en selecteer de gewenste voice.

Instellingen voor het afspelen van een song

U kunt een verscheidenheid aan instellingen maken voor het afspelen van songs, op de display die u opent via [MENU] → [Song Setting].

OPMERKING
U kunt de display ook openen vanuit [Menu] op de Song Player of de Song Selection-display.



Guide – Toetsen- en zangoefeningen met behulp van de functie Guide (gids)

Met de Guide-functie geeft het instrument de timing aan die u moet gebruiken om noten te spelen in de Score-display, zodat u gemakkelijker kunt leren. Als u meezingt met een afgespeelde MIDI-song via een aangesloten microfoon past het instrument automatisch ook de timing van de song aan uw zang aan.

1 **Selecteer een MIDI-song en open de Score-display (pagina 71).**

2 **Maak Guide-instellingen op de display die u opent via [MENU] → [Song Setting] → [Guide].**

On/Off	Schakel dit in om de Guide-functie te gebruiken. U kunt de functie ook in- of uitschakelen via het venster 'Play Setting' van de Score-display (pagina 71).
Type	Hiermee kunt u het Guide-type selecteren. **Guide-menu voor toetsenbordoefening** • **Follow Lights:** Als deze functie is geselecteerd, wordt het afspelen van de song gepauzeerd en wordt gewacht tot u de noten juist speelt. Als u de juiste noten speelt, wordt het afspelen van de song voortgezet. Follow Lights (lichten volgen) is ontwikkeld voor de Yamaha Clavinova-serie. Deze functie wordt gebruikt voor oefendoeleinden, met ingebouwde lampjes op het toetsenbord om de noten die moeten worden gespeeld aan te geven. Hoewel Genos2 niet over deze lampjes beschikt, kunt u dezelfde functie gebruiken door de indicaties in de weergegeven notatie met de functie Song Score te volgen. • **Any Key:** Met deze functie kunt u de melodie van een song afspelen door op een willekeurige toets (elke toets voldoet) te drukken in de maat met het ritme. Het terugspelen van de song wordt gepauzeerd en er wordt gewacht tot u op een willekeurige toets drukt. U hoeft alleen maar op een toets op het toetsenbord te drukken in de maat van de muziek en het terugspelen van de song wordt voortgezet. • **Your Tempo:** Hetzelfde als Follow Lights, behalve dat het afspelen van nummers overeenkomt met de snelheid waarmee u speelt. **Guide-menu voor zang** • **Karao-Key:** Met deze functie kunt u de timing van de teruggespeelde song regelen met slechts één vinger, terwijl u meezingt. Dit is erg handig voor het zingen bij uw eigen optreden. Het afspelen van de song wordt gepauzeerd en er wordt gewacht tot u begint te zingen. Speel gewoon een willekeurige toets op het toetsenbord (bij het bespelen van het toetsenbord wordt geen geluid geproduceerd) en het afspelen van de song gaat door.

3 **Keer indien nodig terug naar de Score-display door herhaaldelijk op de knop [EXIT] te drukken.**

4 **Druk op de SONG [►/❚❚] (PLAY/PAUSE)-knop om het afspelen te starten.**
Oefen met het bespelen van het toetsenbord of het zingen, samen met het Guide-type dat u in stap 2 hebt geselecteerd.

5 **Speel op het toetsenbord terwijl de song wordt afgespeeld.**

OPMERKING
De Guide-instellingen kunnen worden opgeslagen als onderdeel van songgegevens (pagina 85). Wanneer u de volgende keer de opgeslagen song selecteert, worden de overeenkomstige Guide-instellingen ook opgeroepen.

Part Ch

Right	Dit bepaalt welk kanaal aan de rechterhandpartij wordt toegewezen.
Left	Dit bepaalt welk kanaal aan de linkerhandpartij wordt toegewezen.
Auto Set	Als dit is ingesteld op 'On' stelt dit automatisch de juiste MIDI-kanalen in voor de rechter- en linkerhandpartijen die zijn voorgeprogrammeerd in de in de handel verkrijgbare songgegevens. Normaliter zou dit moeten zijn ingesteld op 'On'.

Lyrics

Language	Hiermee bepaalt u de taal van de weergegeven songteksten. • **Auto:** Wanneer de taal is opgegeven in de songgegevens, worden de songteksten overeenkomstig weergegeven. Wanneer de taal niet in de songgegevens is opgegeven, wordt de taal van de songteksten als 'International' beschouwd (zie onder). • **International:** Behandelt de weergegeven songteksten als een westerse taal. • **Japanese:** Behandelt de weergegeven songteksten als Japans.

Play

Phrase Mark Repeat	Een Phrase Mark (frasemarkering) is een voorgeprogrammeerde partij in sommige songgegevens, die een bepaalde locatie aangeeft (een aantal maten) in de song. Als dit op 'On' is ingesteld, wordt de sectie die overeenkomt met het opgegeven frasemarkeringsnummer herhaaldelijk afgespeeld. Deze parameter is alleen beschikbaar als de MIDI-song met frasemarkeringsinstellingen is geselecteerd.
Quick Start	Bij enkele afzonderlijk verkrijgbare MIDI-songgegevens worden bepaalde aan de MIDI-song gerelateerde instellingen (zoals voiceselectie, volume, enz.) opgenomen in de eerste maat, vóór de daadwerkelijke nootgegevens. Als Quick Start (Snel Starten) is ingesteld op 'On', leest het instrument alle initiële niet-nootgegevens van de song op de hoogst mogelijke snelheid, om vervolgens over te schakelen naar het passende tempo bij de eerste noot. Dit maakt het u mogelijk om het afspelen zo snel mogelijk te beginnen, met een minimale pauze voor het lezen van gegevens.
Song Previous Type	Dit bepaalt het gedrag bij het indrukken van de SONG [I◀◀] (PREV)-knoppen. • **Previous Song:** Wanneer de afspeelpositie zich in de buurt van het begin van de song bevindt, gaat u hiermee naar de vorige song in dezelfde map. In andere gevallen keert de afspeelpositie hiermee terug naar het begin van de song. • **Song Top Only:** Hiermee keert de afspeelpositie alleen terug naar het begin van de song en gaat u niet naar de vorige song.
MIDI Song Fast Forward Type	Dit bepaalt het type snel vooruitspoelen wanneer u op [NEXT] drukt (▶▶I) tijdens het afspelen van een MIDI-song. • **Jump:** Door eenmaal op [NEXT] te drukken (▶▶I) stelt de afspeelpositie onmiddellijk in op de volgende maat zonder geluid. Als u [NEXT] ingedrukt houdt (▶▶I) wordt continu vooruit gescrold. • **Scrub:** Als u [NEXT] ingedrukt houdt (▶▶I) wordt de MIDI-song op hoge snelheid afgespeeld.
Style Synchro Stop	Dit bepaalt of het afspelen van een stijl wel of niet stopt wanneer het afspelen van een MIDI-song wordt gestopt.
Multi Pad Synchro Stop	Dit bepaalt of het herhaald afspelen van een Multi Pad wel of niet stopt wanneer het afspelen van de MIDI-song wordt gestopt.

5 MIDI-song opnemen/bewerken

Inhoud van hoofdstuk

Overzicht van MIDI-songopname 79

Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime Recording) 81

Een specifieke sectie opnieuw opnemen - Punch In/ Out (Realtime Recording) 83

Paneelsetups voor opname van een song 85

Kanaalevents bewerken van bestaande songgegevens 86

- Functiedetails 87

Stapsgewijs opnemen/bewerken van nummers (Step Edit) 89

- Basisprocedure voor stapsgewijs opnemen/bewerken 89
- Melodieën opnemen via Step Recording 90
- Akkoord-/sectiewijzigingsevents opnemen via stapsgewijs opnemen 93
- Specifieke MIDI-events van de opgenomen gegevens bewerken 96
- Songpositiemarkeringen bewerken 98

Overzicht van MIDI-songopname

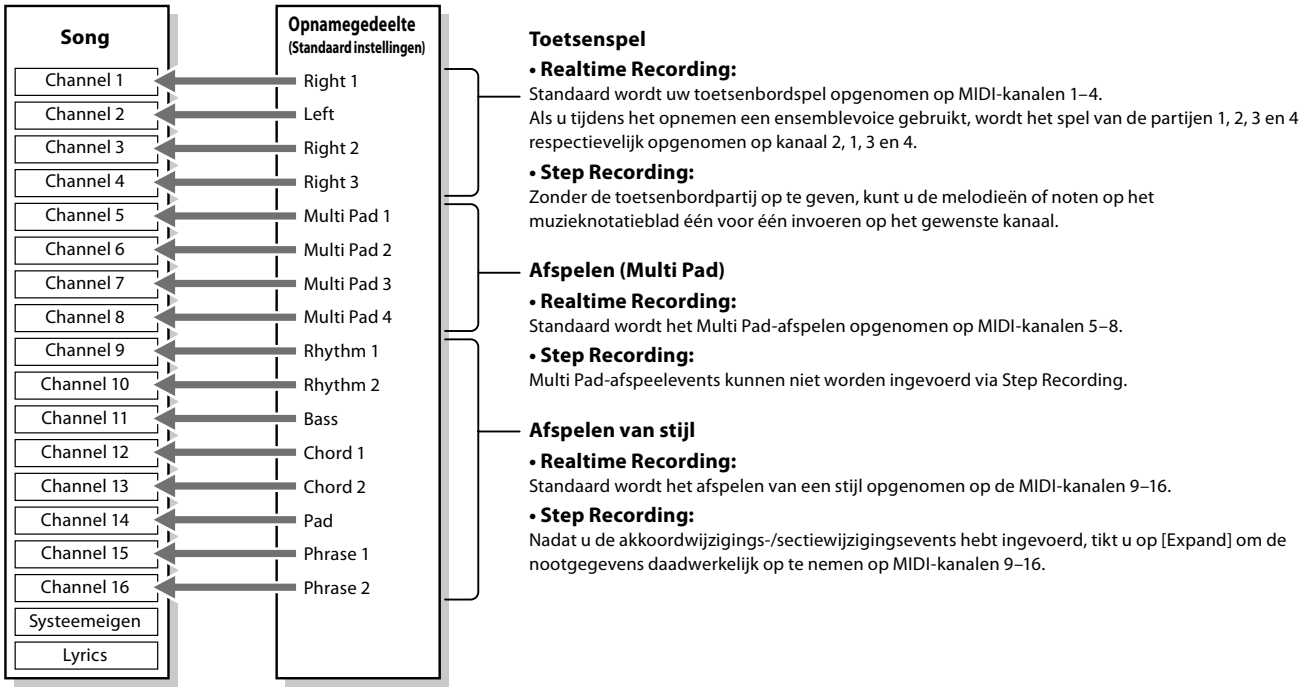
In de gebruikershandleiding wordt beschreven hoe u een originele MIDI-song kunt maken door uw toetsenbordspel op te nemen zonder kanalen op te geven (dit wordt 'Quick Recording' genoemd). In deze naslaggids wordt uitgelegd hoe u een originele song kunt maken door uw toetsenbordspel op te nemen op een opgegeven kanaal of door noten één voor één in te voeren ('Multi Recording' genoemd) en hoe u een reeds gemaakte song kunt verbeteren door de gedetailleerde parameters te bewerken.

■ Realtime opnemen en stapsgewijs opnemen

Bij het maken van een MIDI-song zijn deze twee opnamemethoden beschikbaar. Met Realtime opnemen neemt dit instrument de speelgegevens op terwijl deze worden gespeeld. Met Stapsgewijs opnemen kunt u uw optreden componeren door event voor event te 'noteren'.

■ Gegevensstructuur van MIDI-song

Een MIDI-song bestaat uit 16 MIDI-kanalen. U kunt gegevens van een MIDI-song maken door uw spel in realtime op te nemen op een of meer specifieke kanalen, of door stapsgewijs opnemen uit te voeren.



OPMERKING

Audiogegevens zoals de ritmekanalen die zijn gemaakt via de audiogegevens van Audio Link Multi Pad en Audio Songs kunnen niet worden opgenomen naar de MIDI-songs.

■ Structuur van MIDI Multi Recording-display

De MIDI Multi Recording-display is de portaaldisplay voor Multi Recording en kan worden geopend via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

❶	Save	Voor het opslaan van de bewerkte song.
❷	Step Edit	Voor het maken of bewerken van een song via stapsgewijs opnemen Zie pagina 89 voor meer informatie.
❸	Setup	Voor het selecteren van de paneelsetups die moeten worden opgenomen op de bovenste positie van de song. Zie pagina 85 voor meer informatie.
❹	New	Voor het oproepen van een lege song.
❺	Menu	Voor het oproepen van de Mixer-display of het instellen van het afspeelvolume van de momenteel opgenomen song, voor het aanpassen van de balans bij het opnemen van andere kanalen.
❻	Song name	Dit geeft de huidige songnaam aan. Als u hierop tikt, wordt de display Song Selection geopend voor het selecteren van een MIDI-song.
❼	Bar. Beat	Geeft het huidige maatnummer en de tel aan.
❽	Rec Mode	Dit geeft de opnamemodus aan (pagina 83), die kan worden ingesteld vanuit de display die u opent door hierop te tikken.
❾	Metronome	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
❿	Channels	Voor het specificeren van de kanalen die moeten worden bewerkt.
⓫	Song Control	Voor het regelen van het afspelen of opnemen van songs.
⓬	Functions	Voor het bewerken van kanaalevents. Zie pagina 86 voor meer informatie.

OPMERKING

- U kunt de MIDI Multi Recording-display ook openen via [MENU] → [Song Recording] → MIDI [Multi Recording].
- De Style Retrigger-functie (pagina 147) kan niet worden gebruikt bij het overdubben naar bestaande gegevens.

Elk kanaal afzonderlijk opnemen (Realtime Recording)

Bij MIDI-opname kunt u een MIDI-song van 16 kanalen maken door uw optreden een voor een in elk kanaal op te nemen. Als u een pianostuk opneemt, kunt u bijvoorbeeld de partij voor de rechterhand opnemen in kanaal 1 en de partij voor de linkerhand in kanaal 2, waardoor u een volledig stuk maakt dat misschien moeilijk is om live met beide handen te spelen. Als u bijvoorbeeld een performance wilt opnemen tijdens het afspelen van een stijl, neemt u de stijl op in de kanalen 9–16 en neemt u de melodieën op in kanaal 1 terwijl u de eerder opgenomen stijl beluistert. Op deze manier kunt u een volledige song maken die anders misschien moeilijk, of zelfs onmogelijk, live te spelen is.

1 Open de MIDI Multi Recording-display via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

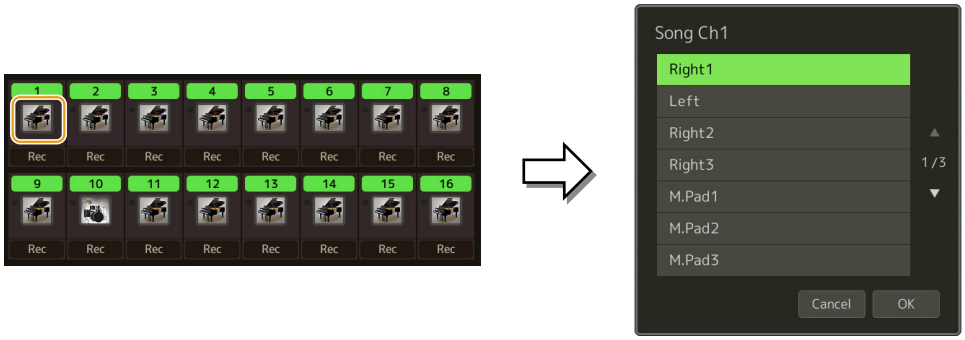
Wanneer een gebruikers-MIDI-song wordt geladen, wordt de song ingesteld voor opname. Zelfs als de Song List-modus is geselecteerd, wordt een gebruikerssong die is geselecteerd op Song Player ingesteld voor opname in plaats van een song die momenteel is geselecteerd in een Song List.

2 Als u een bestaande song opnieuw wilt opnemen, selecteert u de gewenste song door op de songnaam te tikken en drukt u vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Multi Recording.

Als u een volledig nieuwe song wilt opnemen, slaat u deze stap over.

3 Tik op het instrumentpictogram van het doelkanaal om het venster voor het instellen van de partij te openen en geef vervolgens de partij voor opname op.

Als u op [OK] tikt, wordt [Rec] automatisch ingeschakeld voor het doelkanaal en wordt dit in de opname-standby-status gezet.



Als u tijdens het opnemen de andere kanalen wilt in- of uitschakelen, tikt u op het kanaalnummer van het gewenste kanaal.

LET OP

Eerder opgenomen gegevens worden overschreven als u [Rec] inschakelt voor de kanalen die al opgenomen gegevens bevatten.

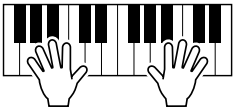
OPMERKING

Als u de opname wilt annuleren, tikt u op [●] (Rec) in de display voordat u doorgaat naar stap 4, en drukt u vervolgens op de knop [EXIT] om de opnamemodus te verlaten.

VOLGENDE PAGINA

4 **Speel op het keyboard om te beginnen met opnemen.**

U kunt de opname ook starten door te tikken op [●] (Rec) of [►/❚❚] (Play/Pause).
Wanneer u opneemt naar de song die opgenomen gegevens bevat, kunt u reeds opgenomen kanalen in- of uitschakelen door op het kanaalnummer te tikken.



5 **Als u klaar bent met uw spel, tikt u op [■] (Stop) om de opname te stoppen.**

6 **Als u het opgenomen spel wilt beluisteren, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause).**

7 **Neem uw spel op een ander kanaal op door stap 3-6 te herhalen.**

8 **Tik op** **(Save) om het opgenomen spel op te slaan.**

LET OP

De opgenomen song gaat verloren als u van song verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Een specifieke sectie opnieuw opnemen - Punch In/Out (Realtime Recording)

Als u een bepaalde sectie van een reeds opgenomen MIDI-song opnieuw wilt opnemen, kunt u de functie Punch In/Out gebruiken. Bij deze methode worden alleen de gegevens tussen het Punch In-punt en het Punch Out-punt overschreven door de nieuwe opgenomen gegevens. Er wordt niet opgenomen over de noten voor en na de Punch In/Out-punten heen, en u hoort deze noten normaal afgespeeld als hulpmiddel bij de timing van Punch In/Out.

1 **Selecteer in de display MIDI Multi Recording een song die u opnieuw wilt opnemen en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Multi Recording.**

2 **Tik op [Start/Stop] om de bedieningsdisplay te openen.**

3 **Stel de Rec Mode-parameters in, zoals hoe de opname start/stopt en de Punch In/Out-positie.**

OPMERKING
De parameters hier kunnen niet worden ingesteld tijdens het opnemen.

Rec Start	Dit bepaalt het startgedrag van de opname. • **Normal:** Het overschrijven van de opname begint wanneer het afspelen van de song wordt gestart via de [▶/❚❚] (Play/Pause) op de MIDI Multi Recording-display of wanneer u het toetsenbord bespeelt in de Synchro Standby-modus. • **First Key On:** De song wordt normaal afgespeeld en het opnemen met overschrijven begint zodra u op het toetsenbord speelt. • **Punch In At:** De song wordt normaal afgespeeld tot het begin van de hier gespecificeerde 'Bar' (maat), en begint vervolgens op dat punt met het overschrijven van de opname.
Rec Stop	Dit bepaalt het gedrag bij het stoppen van de opname, of hoe gegevens worden verwerkt nadat de opname is gestopt. • **Replace All:** Hiermee worden alle gegevens gewist na het punt waarop het opnemen is gestopt. • **Punch Out:** De songpositie waarop het opnemen wordt gestopt, wordt als het Punch Out-punt beschouwd. Deze instelling handhaaft alle gegevens die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt. • **Punch Out At:** De daadwerkelijke overschrijvende opname gaat door tot het begin van de hier gespecificeerde 'Bar' (maat), op welk punt de opname stopt en het normale afspelen doorgaat. Deze instelling handhaaft alle gegevens die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt.
Pedal Punch In/Out	Als dit is ingesteld op 'On', kunt u Foot Pedal 2 gebruiken om de punch-in en punch-out punten te regelen. Het ingedrukt houden van Foot Pedal 2 terwijl er een song wordt afgespeeld, activeert onmiddellijk Punch In-opnemen, terwijl het pedaal loslaten het opnemen stopt (Punch Out). U kunt tijdens het afspelen Foot Pedal 2 zo vaak indrukken als u wilt. Merk op dat de huidige functietoewijzing van het middelste pedaal wordt geannuleerd als de functie Pedal Punch In/Out is ingesteld op 'On'. **OPMERKING** De werking van Pedal Punch In/Out kan worden omgekeerd, afhankelijk van het specifieke pedaal dat u op het instrument hebt aangesloten. Wijzig indien nodig de polariteit van het pedaal om de werking om te draaien (pagina 138).

VOLGENDE PAGINA

4 **Tik in de display MIDI Multi Recording op [Rec] bij het gewenste kanaal voor heropname om dit in te schakelen.**

5 **Tik op [▶/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met opnemen.**

Speel op het Punch In-punt dat u in stap 3 hebt gespecificeerd, op het toetsenbord om de daadwerkelijke opname te starten. Op het in stap 3 gespecificeerde Punch Out-punt stopt u met het spelen op het toetsenbord.

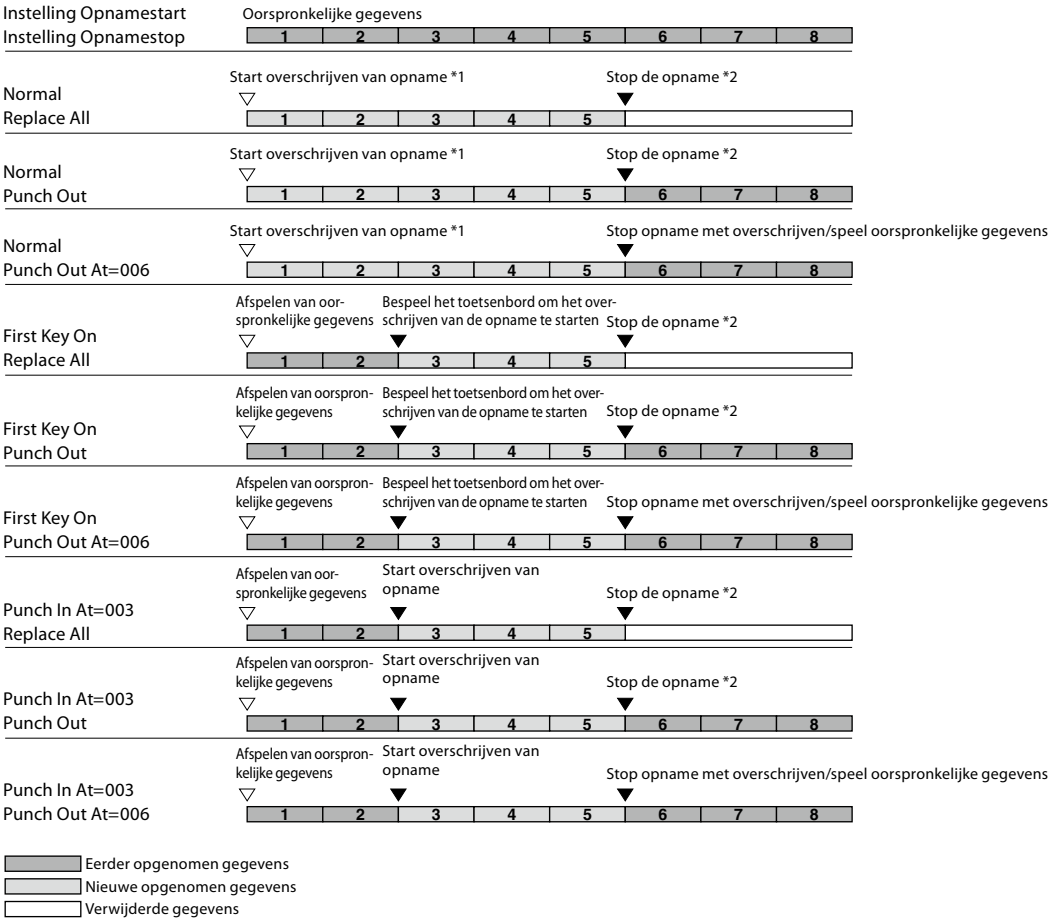
6 **Tik op [Save] (Save) om het opgenomen spel op te slaan.**

LET OP

De opgenomen songgegevens gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling hebt uitgevoerd.

■ Voorbeelden van opnieuw opnemen met verschillende instellingen voor Punch In/Out

Dit instrument kent verschillende methoden voor het gebruik van de functie Punch In/Out. De illustraties hieronder geven een verscheidenheid aan situaties aan, waarin de geselecteerde maten in een achtmaatsfrase opnieuw worden opgenomen.



*1 Start, om het overschrijven van de maten 1-2 te vermijden, het opnemen vanaf maat 3.
*2 Om de opname te stoppen, tikt u op [●] (Rec) aan het einde van maat 5.

Paneelsetups voor opname van een song

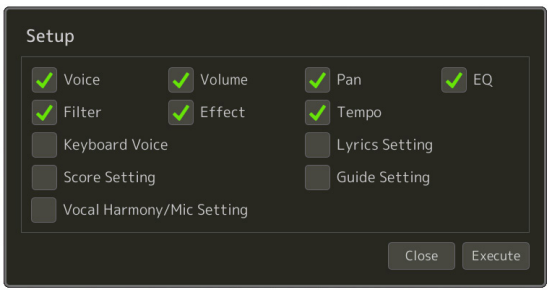
De huidige instellingen van de Mixer-display en andere paneelinstellingen kunnen als setup-gegevens op de bovenste positie van de song worden opgenomen. De hier opgenomen mixer- en paneelinstellingen worden automatisch opgeroepen wanneer de song begint.

1 **Selecteer in de display MIDI Multi Recording een song voor het opnemen van de setupgegevens en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Multi Recording.**

2 **Tik op [■] (Stop) om de songpositie naar het begin van de song te verplaatsen.**

3 **Tik op (Setup) om het Setup-venster te openen.**

4 **Vink de items met afspeelfuncties en -functies aan die u automatisch samen met de geselecteerde song wilt oproepen.**



5 **Tik op [Execute] om de gegevens op te nemen en tik vervolgens op [Close].**

6 **Tik op (Save) om de opslagbewerking uit te voeren.**

LET OP

De bewerkte songgegevens gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling hebt uitgevoerd.

Kanaalevents bewerken van bestaande songgegevens

Met de functies die rechtsonder in MIDI Multi Recording worden weergegeven, kunt u het specifieke gedeelte van de bestaande songgegevens corrigeren of converteren.

1 **Selecteer in de display MIDI Multi Recording een song die u wilt bewerken en druk vervolgens op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Multi Recording.**

2 **Tik op de gewenste functie en bewerk de parameters.**

Om de functie te verlaten en een andere functie te selecteren, tikt u nogmaals op de functie.
Voor details over de functies en beschikbare instellingen, raadpleegt u pagina 87.

3 **Tik op [Execute] voor de huidige functie om de bewerkingen daadwerkelijk uit te voeren.**

Wanneer de uitvoering is voltooid, verandert deze knop in [Undo], waarmee u de originele gegevens kunt herstellen als u niet tevreden bent met de resultaten. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde bewerking ongedaan kan worden gemaakt.

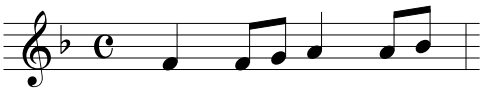
4 **Tik op (Save) om de opslagbewerking uit te voeren.**

LET OP

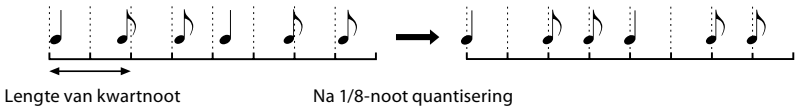
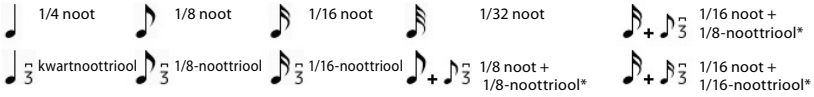
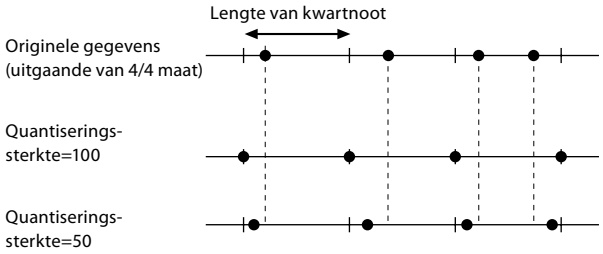
De bewerkte songgegevens gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling hebt uitgevoerd.

■ Quantize

Met de functie Quantize kunt u de timing van alle noten in een kanaal gelijktrekken. Als u bijvoorbeeld de hieronder getoonde muziekfrase opneemt, speelt u deze mogelijk niet met absolute precisie en loopt u mogelijk iets voor of achter op de precieze timing. Quantize is een gemakkelijke manier om dit te corrigeren.



Tik op [Select] onder het instrumentpictogram van het kanaal dat u wilt quantiseren, en bewerk vervolgens de parameters.

Size	Hiermee selecteert u de quantiseringsgrootte (resolutie). Voor de beste resultaten moet u de Quantize-grootte instellen op de kortste nootwaarde in het kanaal. Als bijvoorbeeld achtste noten de kortste noten zijn in het kanaal, kunt u het beste achtste noten gebruiken als de Quantize-grootte.  Lengte van kwartnoot — Na 1/8-noot quantisering Instellingen:  1/4 noot — 1/8 noot — 1/16 noot — 1/32 noot — 1/16 noot + 1/8-noottriool* kwartnoottriool — 1/8-noottriool — 1/16-noottriool — 1/8 noot + 1/8-noottriool* — 1/16 noot + 1/16-noottriool* De drie met een sterretje (*) gemarkeerde quantiseringsinstellingen zijn erg handig, omdat u hiermee twee verschillende nootwaarden tegelijk kunt quantiseren. Als bijvoorbeeld de gewone achtste noten en achtstentriolen deel uitmaken van hetzelfde kanaal en u quantiseert op de gewone achtste noten, worden alle noten in het kanaal gequantiseerd naar gewone achtste noten waardoor elk trioolgevoel volledig wordt geëlimineerd. Als u echter de instelling achtste noot en achtstentriool gebruikt, worden zowel de normale noten als de triolen juist gequantiseerd.
Strength	Hiermee bepaalt u hoe sterk de noten worden gequantiseerd. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. Als een waarde lager dan 100% wordt geselecteerd, worden de noten slechts volgens het aangegeven percentage in de richting van de opgegeven quantiseringstel gequantiseerd. Het gebruik van een quantisering van minder dan 100% zorgt ervoor dat er nog wat 'menselijk' gevoel in de opname gehandhaafd blijft.  Lengte van kwartnoot Originele gegevens (uitgaande van 4/4 maat) Quantiserings-sterkte=100 Quantiserings-sterkte=50

■ Delete

U kunt de gegevens van het opgegeven kanaal in de song verwijderen. Tik op [Delete] en schakel dit in voor het gewenste kanaal waarvan u de gegevens wilt verwijderen. Tik vervolgens op [Execute] om de gegevens daadwerkelijk te verwijderen.

■ Mix

Deze functie laat u de data van twee kanalen mixen en plaatst de resultaten in een ander kanaal. Tik op een van de onderstaande menu-items en tik vervolgens op het instrumentpictogram of het onderstaande vak voor het gewenste kanaal.

Source 1	Dit bepaalt het MIDI-kanaal (1 –16) dat moet worden gemengd. Alle MIDI-events van het kanaal dat hier is opgegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Source 2	Dit bepaalt het MIDI-kanaal (1 –16) dat moet worden gemengd. Alleen nootevents van het kanaal dat hier wordt opgegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Destination	Dit bepaalt het kanaal waarin de mixresultaten worden geplaatst.

■ Copy

Met deze functie kunt u de data van het ene kanaal naar het andere kopiëren. Tik op een van de onderstaande menu-items en tik vervolgens op het instrumentpictogram of het onderstaande vak voor het gewenste kanaal.

Source	Dit bepaalt het MIDI-kanaal (1–16) dat moet worden gekopieerd. Alle MIDI-events van het kanaal dat hier is opgegeven, worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
Destination	Dit bepaalt het kanaal waarin de gekopieerde resultaten worden geplaatst.

■ Transpose

Met dit menu kunt u de opgenomen gegevens van afzonderlijke kanalen omhoog of omlaag transponeren met een maximum van twee octaven in stappen van halve noten. Tik op het vakje onder het instrumentpictogram voor het kanaal dat moet worden getransponeerd en bewerk vervolgens de waarde. Als u alle kanalen tegelijkertijd wilt transponeren, gebruikt u het onderstaande menu.

All +	Dit verhoogt de transponeerwaarde voor alle kanalen met 1.
All –	Dit verlaagt de transponeerwaarde voor alle kanalen met 1.

OPMERKING

Zorg ervoor dat u de kanalen 9 en 10 niet transponeert. Over het algemeen worden drumkits aan deze kanalen toegewezen. Als u de kanalen van drumkits transponeert, worden de instrumenten die aan elke toets zijn toegewezen, gewijzigd.

OPMERKING

Als u naar de gegevens wilt luisteren zoals ze momenteel zijn bewerkt, speel ze dan af voordat u op [Execute] tikt. Zodra u op [Execute] tikt, wordt de toonhoogte getransponeerd, en wordt ook de waarde teruggezet op 0, zodat u indien nodig verder kunt transponeren.

Stapsgewijs opnemen/bewerken van nummers (Step Edit)

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u een nieuwe song maakt of een bestaande song bewerkt met de Step Edit-functie.

Basisprocedure voor stapsgewijs opnemen/bewerken

In dit gedeelte wordt de basisprocedure voor stapsgewijs opnemen behandeld.

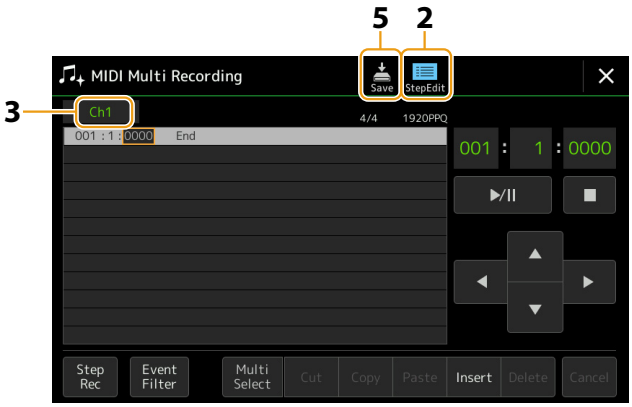
1 Open de MIDI Multi Recording-display via [RECORDING] → MIDI [Multi Recording].

Wanneer een gebruikers-MIDI-song wordt geladen, wordt de song ingesteld voor opname. Zelfs als de Song List-modus is geselecteerd, wordt een gebruikerssong die is geselecteerd op Song Player ingesteld voor opname in plaats van een song die momenteel is geselecteerd in een Song List. Als u een geheel nieuwe song wilt opnemen, tikt u op (New).

2 Tik op (Step Edit) boven aan deze display om de display Step Edit te openen.

OPMERKING

Als u wilt terugkeren naar de MIDI Multi Recording-display, tikt u op [StepEdit] in de Step Edit-display.



3 Tik op [Ch1] linksboven in deze display om het doelkanaal voor de opname te selecteren.

- Als u het toetsenbordspel wilt opnemen, selecteert u een van de opties 'Ch1'–'Ch8'. Als u niet van plan bent afspelen van een stijl te gebruiken voor de song, kunt u ook 'Ch9'–'Ch16' selecteren.
- Als u de systeemeigen data wilt bewerken, selecteert u 'SysEx'.
- Als u de songteksten wilt bewerken, selecteert u 'Lyrics'.
- Als u het afspelen van een stijl (akkoordwijzigings- en sectiewijzigingsevents) wilt opnemen, selecteert u 'Chord'.

4 Voer, afhankelijk van uw selectie in stap 3, stapsgewijs opnemen uit of bewerk de gegevens.

- **Wanneer een van 'Ch1'–'Ch16' is geselecteerd:**
  Zie pagina 96 voor instructies over het bewerken van reeds opgenomen gegevens.
  Voor instructies over het invoeren van melodieën via Step Recording tikt u op [Step Rec] linksonder in de display en raadpleegt u vervolgens pagina 90.
- **Wanneer 'SysEx' is geselecteerd:**
  Bewerk de reeds opgenomen gegevens volgens de uitleg op pagina 96. Step Recording is niet beschikbaar.
- **Wanneer 'Lyrics' is geselecteerd:**
  Bewerk de reeds opgenomen gegevens volgens de uitleg op pagina 96. Step Recording is niet beschikbaar.
- **Wanneer 'Chord' is geselecteerd:**
  Zie pagina 96 voor instructies over het bewerken van reeds opgenomen gegevens.
  Voor instructies over het invoeren van akkoord-/sectiewijzigingsevents voor het afspelen van een stijl via Step Recording tikt u op [Step Rec] en raadpleegt u vervolgens pagina 94.

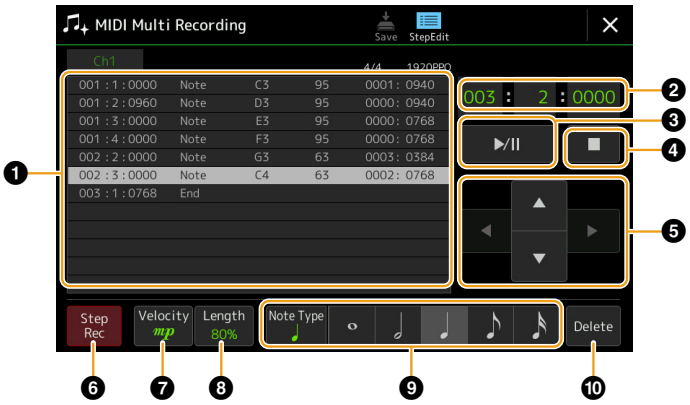
5 Tik op (Save) om de gemaakte song op te slaan.

LET OP

De gemaakte songgegevens gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling hebt uitgevoerd.

Melodieën opnemen via Step Recording

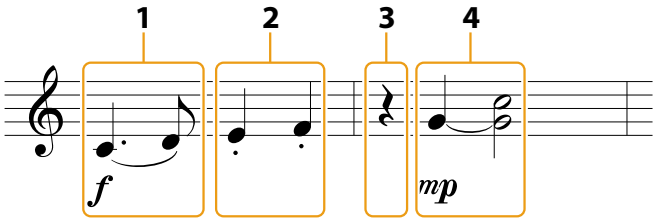
De uitleg hier is van toepassing als een van 'Ch1' – 'Ch16' is geselecteerd in stap 4 op pagina 89. Als [Step Rec] linksonder in de display is ingeschakeld, kunt u de noten één voor één invoeren met behulp van de onderstaande bedieningselementen.



■ Controlenamen en functies

❶	Lijst met events	Geeft events aan, zoals noot- en voiceselectie, die zijn ingevoerd. Raadpleeg pagina 96 voor meer informatie.
❷	Song Position (Measure: Beat: Clock)	Geeft de huidige songpositie aan. Events zoals de noot- en voiceselectie die u hebt ingevoerd, worden opgenomen op de hier aangegeven positie. U kunt de huidige positie wijzigen (Measure: Beat: Clock*) met behulp van de datadraaiknop. * Clock: Kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 kloksignalen.
❸	►/❚❚ (Play/Pause)	Hiermee speelt u de huidige song af of pauzeert u deze.
❹	■ (Stop)	Hiermee stopt u de huidige song en gaat u terug naar het begin van de song.
❺	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.
❻	Step Rec	Als u dit inschakelt, wordt de Step Recording-display weergegeven, en als u deze uitschakelt, wordt de Step Edit-display weergegeven.
❼	Velocity	Dit bepaalt de aanslagsnelheid (hardheid) van de noot die moet worden ingevoerd. Aanslagsnelheidswaarden kunnen binnen het bereik van 1 tot 127 worden opgegeven. Hoe hoger de aanslagsnelheidswaarde, des te harder het geluid. Kbd.Vel: Feitelijk resulterende aanslagsnelheid • *fff* : 127 • *ff* : 111 • *f* : 95 • *mf* : 79 • *mp* : 63 • *p* : 47 • *pp* : 31 • *ppp* : 15
❽	Length	Dit bepaalt de gatetijd (nootlengte) van de in te voeren noot. • **Tenuto** : 99% • **Normal** : 80% • **Staccato** : 40% • **Staccatissimo** : 20% • **Manual:** Voor het vrij instellen van de gatetijd. Tik op 'Handmatig' en sluit het pop-upvenster door te tikken op OK. Stel vervolgens de gatetijd in op elk gewenst percentage met behulp van de datadraaiknop.
❾	Note Type, Note Indication	Als u herhaaldelijk tikt op [Note Type], wisselt u het type nootindicatie af dat rechts wordt weergegeven in deze volgorde: normaal, gepunteerd en triool. Selecteer een van de drie typen en selecteer (schakel) vervolgens een van de nootindicaties in waarmee de volgende noot wordt ingevoerd. Als u opnieuw op de geselecteerde nootaanduiding (die is ingeschakeld) tikt, wordt een rust ingevoerd met de overeenkomstige lengte.
❿	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde gegevens.

■ Voorbeeld van Step Recording – melodieën



* De in de afbeelding getoonde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

OPMERKING
De hier gegeven illustratie is slechts een voorbeeld. Omdat de muzieknotatie (opgeroepen via [MENU]→ [Score]) wordt gegenereerd op basis van opgenomen MIDI-gegevens, ziet deze er mogelijk niet precies hetzelfde uit als hierboven weergegeven. Muzikale uitvoeringssymbolen die geen noten zijn, worden niet weergegeven in de display van de muzieknotatie, zelfs niet als u ze hebt ingevoerd.

In dit gedeelte worden de instructies beschreven voor het invoeren van de melodieën van de bovenstaande notatie via Step Recording. Houd rekening met de volgende punten voordat u begint

- Om de noot met de overbinding in te voeren in stap 4, moet u te werk gaan zonder de toets los te laten. Ga verder met de handelingen en lees de instructies aandachtig.
- Voordat u noten invoert zoals hieronder wordt beschreven, selecteert u de gewenste voice door op de knop [VOICE] te drukken om de display voor voiceselectie te openen. Zelfs als deze al is geselecteerd, moet u dezelfde voice opnieuw selecteren om het voicenummer in de lijst met events in te voeren. Houd er rekening mee dat alleen noot- en voiceselectie-events kunnen worden ingevoerd met stapsgewijs opnemen.

OPMERKING
De knop [VOICE] functioneert anders in de display Step Edit; deze wordt hier niet gebruikt om de display voor instellingen van de voicepartij te openen.

1 Voer de eerste en tweede noot met een legatoteken in.

1-1 Tik op [Velocity] om '*f*' te selecteren.

1-2 Tik op [Lengte] om '99% (Tenuto)' te selecteren.

1-3 Tik één of twee keer op [Note Type] om het gestippelde noottype op te roepen.

1-4 Tik op de gestippelde kwartnootlengte (♩.) om deze in te schakelen.

1-5 Druk op de C3-toets

Met de bovenstaande handelingen is de eerste noot ingevoerd. Voer vervolgens de tweede noot in.

1-6 Tik één of twee keer op [Note Type] om het normale noottype op te roepen.

1-7 Tik op de lengte van de achtste noot (♪) om deze in te schakelen.

1-8 Druk op de D3-toets.

De eerste en tweede noot worden met een legatoteken ingevoerd.

2 Voer de volgende noten in met staccato.

2-1 Tik op [Length] om '40% (Staccato)' te selecteren.

2-2 Tik op de kwartnootlengte (♩) om deze in te schakelen.

2-3 Speel de toetsen E3 en F3 in volgorde.

De eerste maat is klaar.

3 Voer een kwartnootrust in.

Tik slechts één keer op de kwartnoot (♩) die is ingeschakeld, om een kwartnootrust in te voeren.
Zorg ervoor dat u dezelfde noot (die is ingeschakeld) niet meerdere keren aanraakt. Als u dit doet, worden er meerdere rusten ingevoerd voor de overeenkomstige tijden. Rusten worden eigenlijk niet als zodanig aangegeven in de lijst met events, maar u kunt bevestigen of deze al dan niet zijn ingevoerd door de songpositie te controleren.

VOLGENDE PAGINA

4 **Voer de volgende noten in en pas een overbindingsteken toe.**

4-1 **Tik op [Velocity] om '*mp*' te selecteren.**

4-2 **Tik op [Length] om '80% (Normal)' te selecteren.**

4-3 **Terwijl u de G3-toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, tikt u op een kwartnoot (♩).**
Laat de toets G3 nog niet los. Houd deze ingedrukt terwijl u de volgende stappen uitvoert.

4-4 **Terwijl u de G3-toets ingedrukt houdt, drukt u op de C4-toets.**
Laat de toetsen G3 en C4 nog niet los. Blijf de noten vasthouden terwijl u de volgende stap uitvoert.

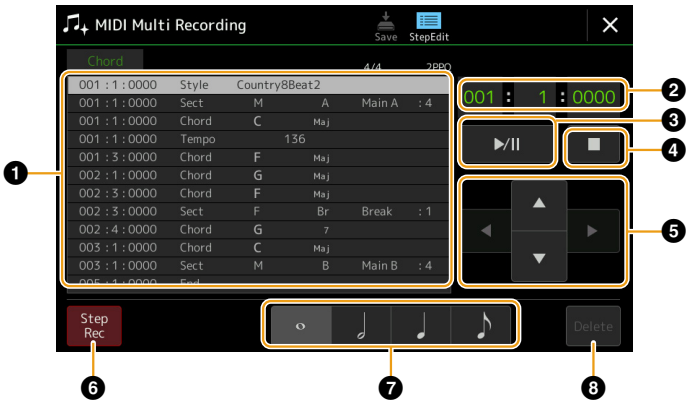
4-5 **Terwijl u de toetsen G3 en C4 ingedrukt houdt, tikt u op een halve noot (𝅗𝅥).**
Na getikt te hebben op een halve noot (𝅗𝅥), laat u de toetsen los.

De tweede maat is klaar.

5 **Tik op [■] (Stop) om terug te keren naar het begin van de song en luister vervolgens naar de nieuw ingevoerde song door te tikken op [► / ❚❚] (Play/Pause).**

Akkoord-/sectiewijzigingsevents opnemen via stapsgewijs opnemen

De uitleg hier is van toepassing als 'Chord' is geselecteerd in stap 4 pagina 89. Zodra [Step Rec] linksonder in de display is ingeschakeld, kunt u de akkoord-/sectiewijzigingsevents voor het afspelen van een stijl één voor één invoeren.



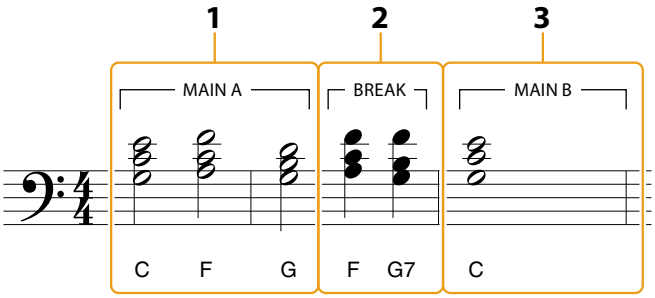
OPMERKING

- De audiopartij van een audiostijl kan niet worden opgenomen.
- Akkoordwijzigingen opnemen via stapsgewijs opnemen kan niet voor het volgende worden gebruikt.
  - Gebruikersstijlen
  - Audiostijlen
  - Een stijl waarbij de sectiemaatsoort en de basismaatsoort van elkaar verschillen

■ Controlenamen en functies

❶	Lijst met events	Geeft events aan, zoals akkoord- en sectiewijzigingen, die zijn ingevoerd. Raadpleeg pagina 96 voor meer informatie.
❷	Song Position (Measure: Beat: Clock)	Geeft de huidige songpositie aan. Events zoals akkoord- en sectiewijzigingen die u invoert, worden op de hier aangegeven positie opgenomen. U kunt de huidige positie wijzigen (Measure: Beat: Clock*) met behulp van de datadraaiknop. * Clock: Kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 kloksignalen.
❸	►/❚❚ (Play/Pause)	Hiermee speelt u de huidige song af of pauzeert u deze.
❹	■ (Stop)	Hiermee stopt u de huidige song en gaat u terug naar het begin van de song.
❺	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.
❻	Step Rec	Als u dit inschakelt, wordt de Step Recording-display weergegeven, en als u deze uitschakelt, wordt de Step Edit-display weergegeven.
❼	Nootindicaties	Selecteer een van de vier nootlengtes voor het invoeren van de volgende event.
❽	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde gegevens.

■ Voorbeeld van stapsgewijs opnemen – akkoord-/sectie-events



* De in de afbeelding getoonde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

Deze instructies laten zien hoe u de akkoord-/sectiewijzigingsevents van de bovenstaande notatie kunt invoeren via stapsgewijs opnemen. Houd rekening met de volgende punten voordat u begint:

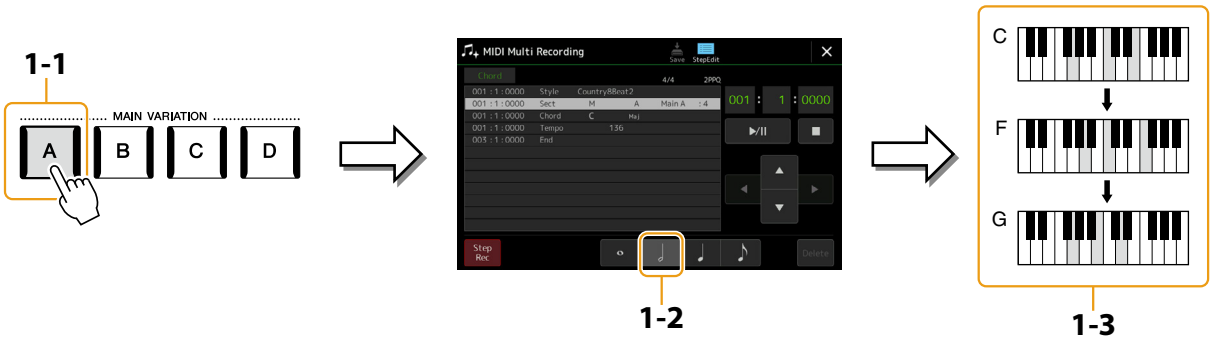
- Schakel de STYLE CONTROL [AUTO FILL IN]-knop op het paneel uit.
- Selecteer een conventionele 4-beatstijl.

1 Voer de akkoorden in voor de Main A-sectie.

1-1 Druk op de MAIN VARIATION [A]-knop.

1-2 Tik op de lengte van de halve noot (𝅗𝅥) om deze in te schakelen.

1-3 Speel de akkoorden C, F en G in de akkoordsectie van het toetsenbord.



2 Voer de akkoorden in voor de Break-sectie.

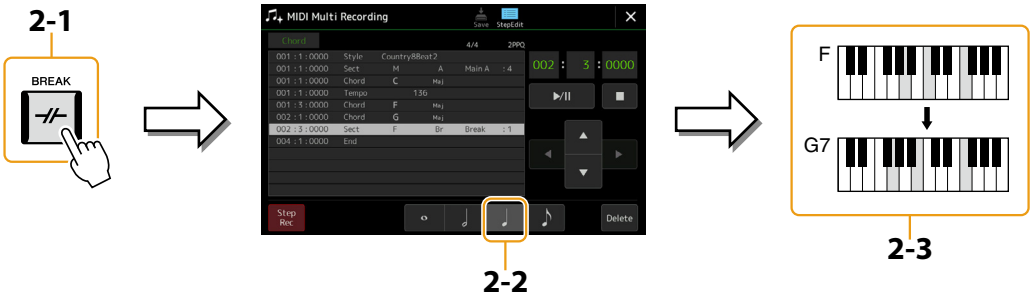
2-1 Druk op de [BREAK]-knop.

2-2 Tik op de kwartnootlengte (♩) om deze in te schakelen.

2-3 Speel de akkoorden F en G7 in de akkoordsectie van het toetsenbord.

OPMERKING

Om fill-ins in te voeren, schakelt u de knop [AUTO FILL IN] in en drukt u eenvoudigweg op de gewenste MAIN VARIATION [A]–[D]-knop.



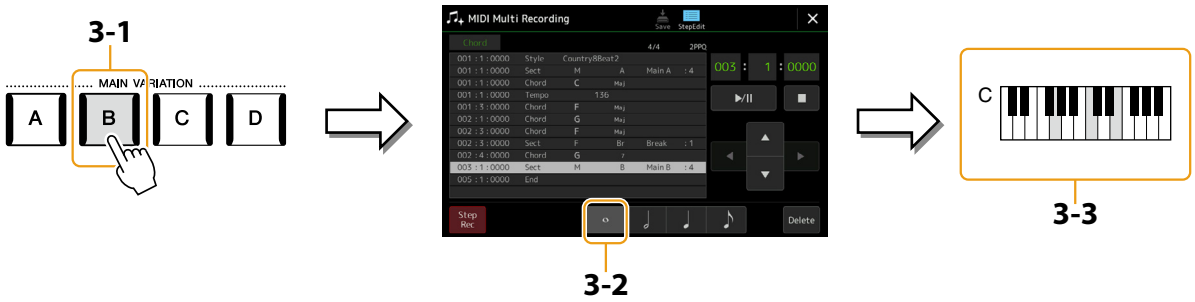
VOLGENDE PAGINA

3 **Voer de akkoorden in voor de Main B-sectie.**

3-1 **Druk op de MAIN VARIATION [B]-knop.**

3-2 **Tik op de lengte van de hele noot (𝅝) om deze in te schakelen.**

3-3 **Speel het C-akkoord in de akkoordsectie van het toetsenbord.**



De akkoord- en sectiewijzigingsevents zijn nu ingevoerd.

4 **Tik op [■] (Stop) om terug te keren naar het begin van de song en luister vervolgens naar de nieuw ingevoerde song door te tikken op [▶/❚❚] (Play/Pause).**

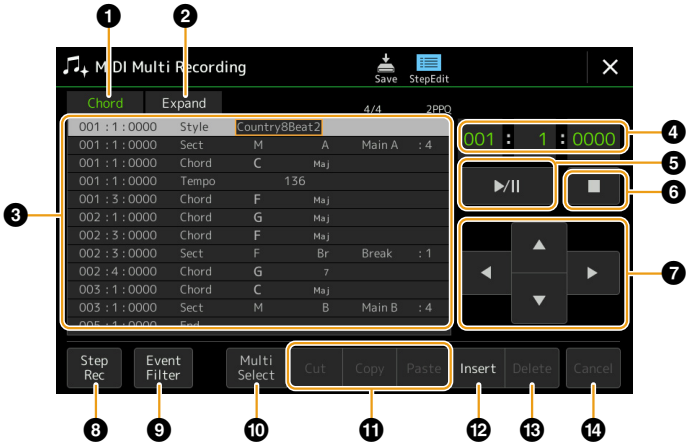
5 **Tik op [Step Rec] en schakel dit uit om de Step Edit-display te openen.**

6 **Tik op [Expand] linksboven in de display Step Edit om de akkoord-/sectiewijzigingsevents naar de songgegevens te converteren.**

Met de bovenstaande handelingen (stappen 1–3) worden alleen akkoord- en sectiewijzigingsevents opgenomen, wat betekent dat de daadwerkelijke songgegevens niet zijn gemaakt en dat de stijlpartij geen geluid kan produceren, zelfs niet als u het afspelen van de song start nadat u de MIDI Multi Recording-display hebt verlaten. Zorg er daarom voor dat u de functie Expand (Uitbreiden) uitvoert nadat u klaar bent met invoeren. Als u nog niet klaar bent met het invoeren, slaat u de song op om de opgenomen events te bewaren en kunt u in de toekomst desgewenst doorgaan met het invoeren van aanvullende events.

Specifieke MIDI-events van de opgenomen gegevens bewerken

De uitleg hier is van toepassing op stap 4 op pagina 89. Vanuit de display Step Edit kunt u specifieke MIDI-events bewerken, zoals nootgegevens en voiceselectie, die zijn gemaakt via Realtime Recording of Step Recording.



❶	Doel bewerken	Hiermee geeft u het bewerkingsdoel op. • **Ch 1–Ch 16:** Wanneer een van deze is geselecteerd, kunt u de kanaalgegevens bewerken. • **SysEx:** Hiermee kunt u systeemeigen gegevens bewerken die op alle kanalen van toepassing zijn. • **Lyrics:** Hiermee kunt u songtekstgegevens bewerken. • **Chord:** Hiermee kunt u akkoord-/sectiewijzigingsevents bewerken voor het afspelen van een stijl.
❷	Expand	Dit wordt alleen weergegeven als hierboven 'Chord' is geselecteerd, en biedt u de mogelijkheid de akkoord-/sectiewijzigingsevents die u in de Step Recording-display invoert, om te zetten naar feitelijk klinkende nootgegevens. Zorg ervoor dat u deze functie uitvoert wanneer u songgegevens voltooit. Als u de display MIDI Multi Recording verlaat zonder deze functie uit te voeren, produceert het starten van het afspelen van de song geen geluid van de stijlpartij.
❸	Lijst met events	In dit gebied worden de events van de songgegevens vermeld en kunnen deze worden bewerkt. Elke regel toont één event. Elke event kan worden geselecteerd met behulp van de cursorknoppen ❼ op de display en kan worden bewerkt met behulp van de datadraaiknop. Afhankelijk van het bewerkingsdoel hierboven ❶, verschillen de vermelde en bewerkbare events zoals hieronder beschreven.

Wanneer het bewerkingsdoel is ingesteld op een van 'Ch1'–'Ch16':	
Opmerking	Een individuele noot binnen een song. Hierbij worden tevens het nootnummer vermeld dat overeenkomt met de gespeelde toets, een aanslagsnelheidswaarde die is gebaseerd op de kracht waarmee de toets wordt gespeeld en de waarde voor de gatetijd (de lengte van de noot).
Ctrl (Control Change)	Instellingen om de voice te besturen, zoals volume, pan, filter en effectdiepte (bewerkt via de mixer), enz.
Prog (Program Change)	MIDI-programmawijzigingsnummer voor het selecteren van een voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Gegevens voor het aanhoudend wijzigen van de toonhoogte van een voice.
A.T. (Aftertouch)	Deze event wordt gegenereerd wanneer er druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de toets is ingedrukt.
P.A.T. (Polyphonic Aftertouch)	Dit is een aftertouch control-event die elke noot afzonderlijk beïnvloedt.

VOLGENDE PAGINA

❸	Lijst met events	**Wanneer het bewerkingsdoel is ingesteld op 'SysEx':**	
		ScBar (Score Start Bar)	Dit bepaalt het nummer van de eerste maat als het startpunt van de songgegevens.
		Tempo	Hiermee wordt de tempowaarde bepaald.
		Time (maatsoort)	Hiermee wordt de maatsoort bepaald.
		Key (toonsoort)	Hiermee wordt de toonsoort, evenals de majeur/mineur-instelling bepaald voor de muzieknotatie die wordt weergegeven op de display.
		XGPrm (XG-parameters)	Hiermee kunt u verscheidene gedetailleerde wijzigingen aanbrengen in de XG-parameters. Raadpleeg de datalijst (MIDI-gegevensindeling) op de website.
		Sys/Ex. (systeemeigen)	Hiermee worden de systeemeigen gegevens in de song weergegeven. U kunt hier geen nieuwe gegevens maken of inhoud van gegevens wijzigen. U kunt echter wel de gegevens verwijderen, knippen, kopiëren en plakken.
		Meta (Meta-event)	Hiermee worden de SMF-meta-events in de song weergegeven. U kunt hier geen nieuwe gegevens maken of inhoud van gegevens wijzigen. U kunt echter wel de gegevens verwijderen, knippen, kopiëren en plakken.
		Wanneer het bewerkingsdoel is ingesteld op 'Lyrics':	
		Name	Hier kunt u de naam van de song opgeven.
		Lyrics	Hier kunt u songteksten invoeren.
		Code	• **CR:** Hiermee voert u een regeleinde in de songtekst in. • **LF:** Hiermee wist u de momenteel weergegeven songteksten en geeft u de volgende set songteksten weer.
		Wanneer het bewerkingsdoel is ingesteld op 'Chord':	
		Style	Style name
		Tempo	Tempo-instelling
		Chord	Grondtoon, akkoordtype, 'op-bas'-akkoord
		Sect (Sectie)	Stijlsectie (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		OnOff	Aan/uit-status voor elke partij (kanaal) van de stijl
		CH.Vol (Kanaalvolume)	Volume voor elke partij (kanaal) van de stijl
		S.Vol (Stijlvolume)	Totaalvolume van de stijl
❹	Song Position (Measure: Beat: Clock)	Geeft de huidige songpositie aan. De events die u invoert, worden opgenomen op de hier opgegeven positie. U kunt de huidige positie wijzigen (Measure: Beat: Clock*) met behulp van de datadraaiknop. * Clock: Kleinste eenheid voor de songpositie en nootlengte. Een kwartnoot bestaat uit 1920 kloksignalen.	
❺	►/❚❚ (Play/Pause)	Hiermee speelt u de huidige song af of pauzeert u deze.	
❻	■ (Stop)	Hiermee stopt u de huidige song en gaat u terug naar het begin van de song.	
❼	Cursor	Hiermee kunt u de cursorpositie verplaatsen.	
❽	Step Rec	Als u dit inschakelt, wordt de Step Recording-display weergegeven, en als u deze uitschakelt, wordt de Step Edit-display weergegeven.	
❾	Event Filter	Hiermee opent u het venster Event Filter, met de mogelijkheid om alleen de events te selecteren die u in de lijst met events wilt zien. • : Vink alle items aan. • : Verwijder vinkjes bij alle items. • : Keer het aanvinken/niet aanvinken om voor alle items.	
❿	Multi Select	Nadat u dit hebt ingeschakeld, kunt u de cursorknoppen ❼ op de display gebruiken om meerdere events te selecteren.	
⓫	Cut/Copy/Paste	Gebruik deze wanneer u de geselecteerde events wilt kopiëren of verplaatsen.	
⓬	Insert	Hiermee voegt u een nieuwe event toe.	
⓭	Delete	Hiermee verwijdert u de geselecteerde events.	
⓮	Cancel	Hiermee annuleert u het bewerken en wordt de oorspronkelijke waarde hersteld.	

Songpositiemarkeringen bewerken

Dit gedeelte behandelt twee extra markering-gerelateerde eigenschappen en details. Raadpleeg de gebruikershandleiding voor basisinformatie over het gebruik van de markeringen voor afspelen met sprongen en loops.

■ Sprongmarkeringen

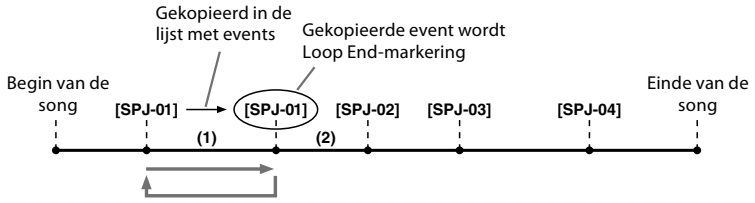
De markeringen die in de gebruikershandleiding worden uitgelegd, worden ook wel 'sprongmarkeringen' genoemd. In de lijst met events van de systeemeigen gegevens (pagina 96), worden ze aangegeven als 'SPJ-01'–'SPJ-04'. In de lijst met events kunnen ze vrij naar andere posities worden verplaatst en zelfs worden gekopieerd om identieke markeringsnummers op andere posities te creëren. Als hetzelfde markeringsnummer zich op meerdere locaties in de song bevindt, zal de laatste worden gebruikt als een Loop End-markering (onder).

■ Loop End Marker

Loop End-markeringen kunnen worden gebruikt om extra markeringen in songgegevens te plaatsen, voor een nog grotere veelzijdigheid. U kunt een Loop End-markering maken binnen de lijst met events (en niet op de display van de Song Player), door eenvoudigweg één 'SPJ'-sprongmarkeringsevent naar een andere positie in de song te kopiëren.

De onderstaande voorbeelden laten zien hoe Loop End-markeringen kunnen worden gebruikt bij het afspelen van een song in de Song Player-display.

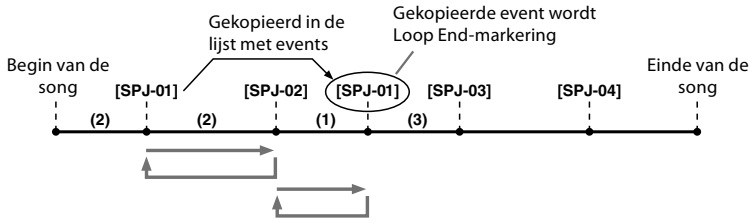
Voorbeeld 1



(1) Als de song wordt afgespeeld tussen de twee SPJ-01-punten, zal het aanzetten van [Loop] resulteren in een afspeellus tussen deze punten.

(2) Als de song wordt afgespeeld tussen de tweede SPJ-01 en SPJ-02 en [Loop] wordt aangezet, zal het afspelen terugspringen naar de eerste SPJ-01 en zich herhalen tussen de twee SPJ-01-punten.

Voorbeeld 2



(1) Als de song wordt afgespeeld tussen SPJ-02 en de tweede SPJ-01, zal het inschakelen van [Loop] resulteren in een afspeellus tussen die punten.

(2) Als [Loop] wordt ingeschakeld terwijl de song wordt afgespeeld tussen het begin van de song en SPJ-02, wordt het afspelen herhaald tussen SPJ-01 en SPJ-02.

(3) Als de song wordt afgespeeld tussen de tweede SPJ-01 en SPJ-03 en [Loop] wordt aangezet, zal het afspelen terugspringen naar SPJ-02 en zich herhalen tussen SPJ-02 en de tweede SPJ-01 (Loop End-markering).

In de bovenstaande voorbeelden zijn de daadwerkelijke gegevens van de Loop End-markering gelijk aan de event waar deze van gekopieerd is. Alleen de locatie van de gekopieerde markering zorgt voor deze andere functie.
Bij het afspelen van de song worden de markeringen die zijn ingedeeld als 'SPJ-xxxxx' (xxxxx: elk letterteken behalve 01 - 04, en elk aantal letters is goed) als Loop End-markeringen verwerkt.
Omdat u in de lijst met events in de MIDI Multi Recording-functie markeringen niet vrijelijk een naam kunt geven, worden de bovenstaande instructies aanbevolen voor het maken van nieuwe markeringen.
Met sequencesoftware op een computer kunt u echter nieuwe markeringen maken en er geschikte namen aan toewijzen. Door markeringen op deze manier een naam te geven kunt u gemakkelijk onderscheid maken tussen Loop End-markeringen en sprongmarkeringen in de lijst met events.

OPMERKING
Er kunnen zich problemen met het afspelen van lussen voordoen als de achtereenvolgende markeringen te dicht op elkaar staan.

OPMERKING
Als de effectinstellingen van de sprongbestemming (de positie waar u naar toe springt) verschilt van die van de instellingen van de sprongbron (de positie waar u vandaan springt), kunnen er zich haperingen of drop-outs in het geluid voordoen. Dit komt door beperkingen in de effectprocessors van dit instrument.

OPMERKING
Houd er bij gebruik van de Guide-functie (pagina 77) met afspelen met sprongen rekening mee dat de gidsaanduiding mogelijk niet in de maat kan blijven met de sprongen.

6 Audio Multi Recording

Inhoud van hoofdstuk

Uw toetsenspel opnemen met Audio Multi Recording 99
- Structuur van de Audio Multi Recording-display 100
- Basisprocedure voor Audio Multi Recording 101

Een bestand converteren (importeren/exporteren) 103
- Importeren – Een WAV/MP3-bestand omzetten in een Multi Track Audio-bestand (.aud) 103
- Exporteren – Een Multi Track Audio-bestand (.aud) omzetten in een WAV-bestand 103

De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track Audio-bestand) 104
- Een Multi Track Audio-bestand (.aud) selecteren 104
- Een track normaliseren 104
- Een track verwijderen 104
- De volumebalans van het afspelen aanpassen 105
- De start-/eindpunten instellen voor het opnemen en afspelen 105

Een Multi Track Audio-bestand opnieuw opnemen 107
- Opnemen met Normal – Alle gegevens vervangen of overdubben 107
- Opnemen met Punch In/Out – Een bepaald bereik van de gegevens overdubben 109
- Opnemen met Bounce – Main- en Sub-tracks samenvoegen in de Main-track 112

Uw toetsenspel opnemen met Audio Multi Recording

Met Audio Multi Recording kunt u uw spel meerdere keren opnemen om een complete song te maken. Neem bijvoorbeeld 1) uw toetsenspel op de Main-track op en 2) vervolgens uw zangpartij via de microfoon op de Sub-track.

U kunt de volgende Multi Track Audio-bestandsindelingen gebruiken:

Modus	Bestandsextensie	Beschikbare locatie	Diverse opnamemethoden (samenvoegen, punch-in/out enz.)
Audio Multi Recording (opnemen en afspelen)	.aud (origineel Genos: 44,1 kHz samplefrequentie, 16-bits resolutie, stereo)	Intern User-station	Ja

Structuur van de Audio Multi Recording-display

U kunt de Audio Multi Recording-display openen via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].

❶	New	Een nieuw leeg Multi Track Audio-bestand openen.
❷	Menu	Functies selecteren of gerelateerde parameters instellen. • De Mixer-display openen. • Het totaalvolume voor het afspelen van Multi Track Audio-bestanden tijdelijk aanpassen (pagina 105). • Functies voor bestandsconversie selecteren (importeren/exporteren).
❸	Bestandsnaam	De huidige bestandsnaam. Tik hierop om de display voor Multi Track Audio-bestandsselectie te openen en een bestand te selecteren
❹	Audiopositie	De huidige positie bij het opnemen/afspelen. Tik hierop om de display met instellingen te openen.
❺	Start-/eindpunt	Het startpunt en eindpunt van het opnemen/afspelen. Tik hierop om de display met instellingen voor het start-/eindpunt te openen.
❻	Metronoom	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.
❼	Opnamemonitor/ schuifregelaar	Het ingangsniveau van de opname controleren en aanpassen.
❽	Main-/Sub-trackbediening	Het volume van elke track controleren en regelen (pagina 105), en de bestemming voor de opname opgeven (pagina 101).
❾	Rec Mode	De opnamemodus.
❿	Opname-/ afspeelbediening	Het opnemen of afspelen regelen.
⓫	Undo/Redo	De vorige bewerking annuleren/herstellen. Zie pagina 102 voor meer informatie.
⓬	Delete	Een track verwijderen. Zie pagina 104 voor meer informatie.
⓭	Normalize	Een track normaliseren. Zie pagina 104 voor meer informatie.

Basisprocedure voor Audio Multi Recording

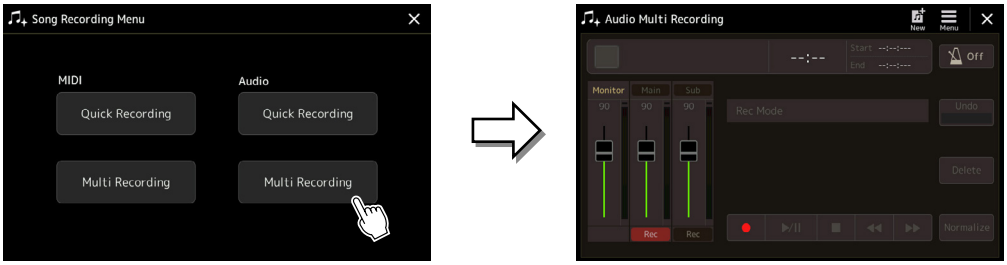
In dit gedeelte wordt de basisprocedure van Audio Multi Recording beschreven. De stappen kunnen als volgt worden samengevat: 1) Neem uw toetsenspel op de Main-track op, 2) neem uw zangpartij op de Sub-track op.

OPMERKING

U kunt in één opnamebewerking maximaal 80 minuten achter elkaar opnemen.

1 Geef de gewenste instellingen op, zoals de selectie van voice/stijl en de microfoonaansluiting (als u zangpartijen wilt opnemen).

2 Open de Audio Multi Recording-display via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].



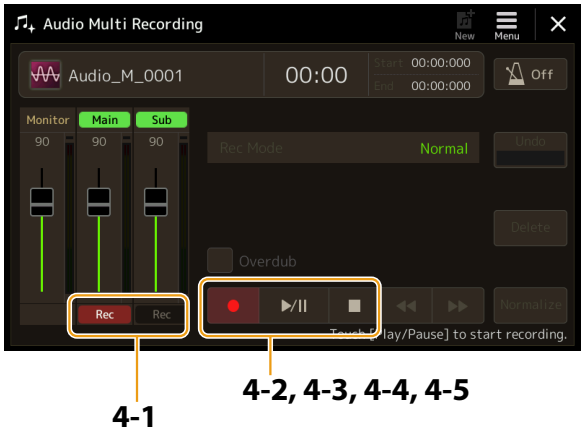
3 Tik op [New] (New) op de display.

Hiermee wordt een nieuw, leeg Multi Track Audio-bestand gemaakt met de naam 'Audio_M_****.aud'.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u af en toe een back-up van uw gegevens maken. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat kopiëren binnen een map op het User-station echter niet mogelijk is, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

4 Neem de Main-track op.



De track die als bestemming is geselecteerd.

4-1 Zorg ervoor dat de Main-track als bestemming is geselecteerd.
Als de Main-track niet is geselecteerd, tikt u op [●] (Rec) onder de schuifregelaar van Main om deze track in te schakelen.

4-2 Tik op [●] (Rec) om op te nemen.

4-3 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met opnemen.

4-4 Als u klaar bent met uw spel, tikt u op [■] (Stop) om de opname te stoppen.

4-5 Als u de nieuwe opname wilt beluisteren, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause).

Undo/Redo

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw spel, kunt u de Undo-functie (ongedaan maken) gebruiken om de opname te wissen en het opnieuw te proberen.

1) Tik op [Undo] op de display.
   De laatste opname wordt geannuleerd. Als u de opname wilt herstellen, tikt u op [Redo] voordat u naar stap 2 gaat.
2) Begin opnieuw met stap 4 in 'Basisprocedure voor Audio Multi Recording'.

U gaat nu uw zangpartij opnemen op de Sub-track. U kunt uw zang opnemen terwijl u luistert naar het afspelen van de Main-track.

5 Oefen de partij (zing in de microfoon) om het niveau te controleren en pas het opnamevolume aan op de Monitor-meter en de bijbehorende schuifregelaar op de display.

Pas de regelaar zo aan dat het volume niet constant in het rood gaat en de indicator niet steeds oplicht. Als dit wel gebeurt, moet u wellicht het microfooningangsniveau iets lager zetten.

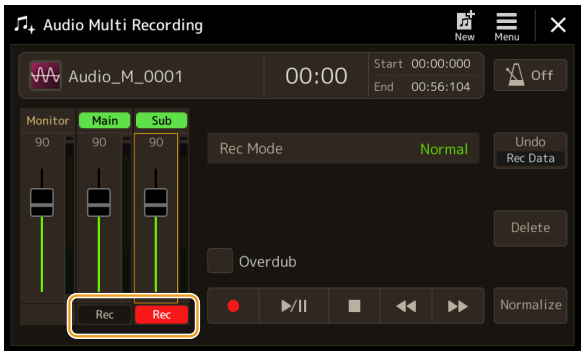
OPMERKING

- Druk tegelijkertijd op de knoppen [DEC] en [INC] om het opnamevolume onmiddellijk terug te zetten op 90.
- Als u een andere display opent, drukt u op de knop [RECORDING] om naar de display Multi Track Recorder terug te gaan.

6 Neem de Sub-track op.

6-1 Tik op [Rec] onder de schuifregelaar van Sub om deze track in te schakelen.

De Sub-track wordt als bestemming geselecteerd.



OPMERKING

Zorg ervoor dat de Rec Mode op de display hier op 'Normal' staat.

6-2 [●] (Opname) om op te nemen.

6-3 Tik op [▶/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met opnemen.

Direct hierna kunt u meezingen met het afspelen van de Main-track.

6-4 Als u klaar bent met uw spel, tikt u op [■] (Stop) om de opname te stoppen.

6-5 Als u de nieuwe opname wilt beluisteren, tikt u op [▶/❚❚] (Play/Pause).

De volumebalans tussen de Main- en Sub-tracks aanpassen

Op de meters en schuifregelaars van Main en Sub op de display, kunt u het afspeelvolume van de Main- en Sub-tracks afzonderlijk aanpassen. Tik op [Main]/[Sub] om de bijbehorende track uit te schakelen of te dempen.

7 Druk op de knop [EXIT] om de Audio Multi Recording-display af te sluiten.

Op dit punt zijn de opgenomen gegevens nog niet verwerkt met de exportbewerking (waarbij een Multi Track Audio-bestand wordt omgezet naar een WAV-bestand). Zie 'Exporteren – Een Multi Track Audio-bestand (.aud) omzetten in een WAV-bestand' op pagina 103 als u het bestand wilt exporteren.

OPMERKING

U kunt het Multi Track Audio-bestand (.aud) alleen afspelen op de Genos-serie. U kunt het bestand ook exporteren naar de WAV-bestandsindeling met de exportfunctie.

Een bestand converteren (importeren/exporteren)

Importeren – Een WAV/MP3-bestand omzetten in een Multi Track Audio-bestand (.aud)

U kunt een audiobestand (.wav/.mp3), zoals commercieel verkrijgbare samples, loops, geluidseffecten enzovoort, omzetten in een Multi Track Audio-bestand (.aud), zodat u met de twee tracks kunt werken of de diverse opnamemethoden van het instrument (samenvoeg, punch-in/out enz.) kunt gebruiken.

1 Sluit het USB-flashgeheugen met het audiobestand aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

2 Open de Audio Multi Recording-display via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].

3 Tik op (Menu) en vervolgens op [Import].

De display voor songselectie wordt geopend, waar u kunt selecteren welk audiobestand u wilt importeren.

4 Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en tik vervolgens op [OK] om het bestand daadwerkelijk te importeren.

Het audiobestand (.wav/.mp3) wordt omgezet in de Multi Track Audio-bestandsindeling (.aud) en geladen in de Main-track. Zodra dit is afgerond, keert de bediening automatisch terug naar de Audio Multi Recording-display en wordt het geïmporteerde bestand automatisch geselecteerd.

U kunt nu verschillende opnamemethoden met het bestand gebruiken. Als u bijvoorbeeld de Sub-track wilt opnemen, voert u de bewerkingen uit vanaf stap 6 in 'Basisprocedure voor Audio Multi Recording' op pagina 102.

OPMERKING

De tijd die nodig is om het audiobestand om te zetten in een Multi Track Audio-bestand, is afhankelijk van de grootte van het audiobestand (.wav/.mp3).

LET OP

Als de bestandsnaam al bestaat, wordt er een bericht weergegeven waarin u wordt gevraagd of u het bestaande bestand wilt overschrijven. Als u op [Yes] tikt, wordt het bestand omgezet en wordt de Main-track overschreven. De gegevens van de Sub-track worden verwijderd.

Exporteren – Een Multi Track Audio-bestand (.aud) omzetten in een WAV-bestand

U kunt een Genos Multi Track Audio-bestand (.aud) omzetten in een audiobestand (.wav), zodat u het bestand kunt afspelen op andere apparaten dan de Genos-serie en ook kunt afspelen op de Genos2 vanaf het USB-flashstation.

LET OP

Als u het bestand op een USB-flashstation wilt opslaan, sluit u het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

1 Open de Audio Multi Recording-display via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].

2 Tik op het bestandsnaamgebied (pagina 100) om de display voor Multi Track Audio-bestandsselectie te openen.

3 Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de Audio Multi Recording-display.

4 Tik op (Menu) en vervolgens op [Exporteren].

De display voor songselectie wordt geopend, waarin u kunt selecteren waar u het geëxporteerde audiobestand wilt opslaan.

OPMERKING

Als het geselecteerde Multi Track Audio-bestand leeg is, is [Exporteren] niet beschikbaar.

5 Selecteer de locatie waar u het geëxporteerde bestand wilt opslaan en tik op [Save here].

Het tekeninvoervenster wordt geopend.

6 Voer de naam in en tik op [OK] om te beginnen met exporteren.

Het Multi Track Audio-bestand (.aud) wordt omgezet in een audiobestand (.wav). Zodra dit is afgerond, keert de bediening automatisch terug naar de Audio Multi Recording-display.

De opgenomen gegevens bewerken (Multi Track Audio-bestand)

U kunt de gegevens bewerken die zijn opgenomen met Audio Multi Recording.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u een back-up van uw gegevens maken voordat u ze bewerkt. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat kopiëren binnen een map op het User-station echter niet mogelijk is, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

Een Multi Track Audio-bestand (.aud) selecteren

1 **Open de Audio Multi Recording-display via [RECORDING] → Audio [Multi Recording].**

2 **Tik op het bestandsnaamgebied (pagina 100) om de display voor Multi Track Audio-bestandsselectie te openen.**

3 **Selecteer het gewenste bestand door erop te tikken en druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de Audio Multi Recording-display.**

Een track normaliseren

Normaliseren verhoogt het volume van de opgenomen audio naar het optimale niveau. Gebruik dit om de opgenomen audio zo luid mogelijk te maken, zonder vervorming. Technisch gezien wordt met deze bewerking naar het hoogste niveau in het opgenomen bestand gescand en wordt vervolgens het volume van het volledige bestand verhoogd zodat het hoogste piekniveau naar het maximale, niet vervormde niveau wordt gebracht. Normalisatie wordt berekend op basis van het luidste signaal dat in een van de kanalen van de stereo-opname voorkomt en op beide kanalen wordt dezelfde versterking toegepast.

1 **Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' hierboven.**

2 **Tik op [Normalize] om het pop-upvenster voor de bediening te openen.**

3 **Tik op [Main]/[Sub] om de track te selecteren die u wilt normaliseren en tik vervolgens op [OK].**

De geselecteerde track wordt genormaliseerd. Als u de bewerking wilt annuleren en wilt terugkeren naar de track voordat deze werd genormaliseerd, tikt u op [Undo] (ongedaan maken) voordat u een andere bewerking uitvoert, behalve afspelen.

Een track verwijderen

1 **Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' hierboven.**

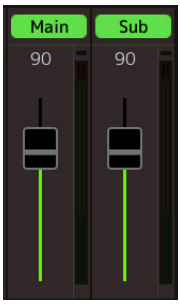
2 **Tik op [Delete] om het pop-upvenster voor de bediening te openen.**

3 **Tik op [Main]/[Sub] om de track te selecteren die u wilt verwijderen en tik vervolgens op [OK].**

De geselecteerde track wordt verwijderd. Als u de bewerking wilt annuleren en de track intact wilt houden, tikt u op [Undo] (ongedaan maken) voordat u een andere bewerking uitvoert, behalve afspelen.

De volumebalans van het afspelen aanpassen

U kunt het afspeelvolume van de Main- en Sub-tracks afzonderlijk aanpassen met de meters en schuifregelaars van [Main]/[Sub] op de display. Tik op [Main]/[Sub] om de bijbehorende track uit te schakelen of te dempen.

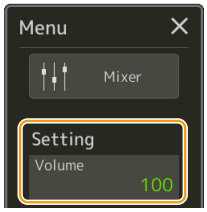


OPMERKING

Het afspeelvolume van elke track wordt opgeslagen in het Multi Track Audio-bestand en wordt toegepast wanneer u de tracks opnieuw opneemt of het bestand exporteert.

Het totale afspeelvolume van het Multi Track Audio-bestand tijdelijk aanpassen

Als u het totale afspeelvolume van het Multi Track Audio-bestand wilt regelen en tijdelijk de balans met de andere invoergeluiden (een microfoon, het geluid van het afspelen van een stijl enz.) wilt aanpassen, tikt u op [Menu] in de Audio Multi Recording-display en past u de parameter Volume aan. Deze parameter wordt niet opgeslagen in het Multi Track Audio-bestand.

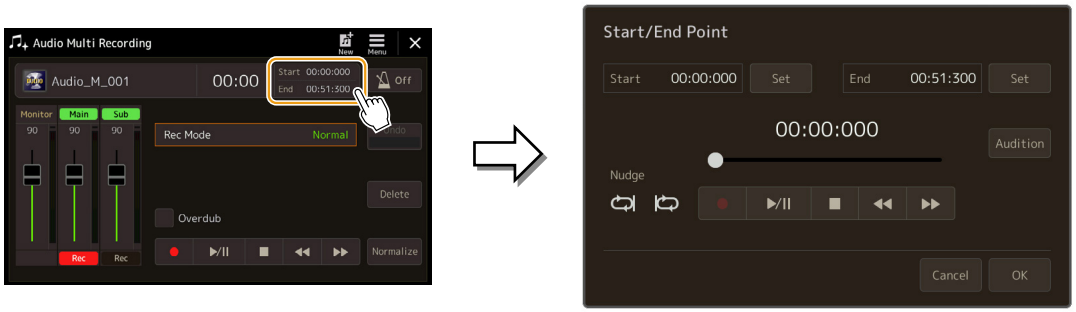


De start-/eindpunten instellen voor het opnemen en afspelen

Met deze functie kunt u de start- en eindpunten voor het Multi Track Audio-bestand instellen. Deze bewerking is niet-destructief: er worden geen gegevens aan het begin of einde van het bestand verwijderd. De start- en eindpunten worden opgeslagen in het Multi Track Audio-bestand en zijn van invloed op het afspelen, opnieuw opnemen en exporteren.

1 **Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' op** **pagina 104****.**

2 **Tik op het gebied Start/End op de display om de bedieningsdisplay te openen.**



VOLGENDE PAGINA

3 Geef de start-/eindpunten op.

3-1 Pas de afspeelpositie aan op het gewenste startpunt.

Als u de afspeelpositie wilt aanpassen, tikt u op [►/❚❚]/[■]/[◄◄]/[►►] op de display, gebruikt u de datadraaiknop of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].
Als u het punt wilt aanpassen terwijl u luistert naar het afspelen rondom het punt, gebruikt u de Nudge-functie. Zie 'De Nudge-functie gebruiken' hieronder voor meer informatie.

3-2 Tik op [Set] naast Start om het startpunt op te geven.

3-3 Stel de afspeelpositie in op het gewenste eindpunt.

Voer dezelfde bewerkingen uit als in stap 3-1.

3-4 Tik op [Set] naast End om het eindpunt op te geven.

De start-/eindpunten worden op de display weergegeven, maar zijn nog niet daadwerkelijk in het bestand ingevoerd.

4 Tik op [Audition] om het opgegeven afspeelbereik te controleren.

Het audiobestand wordt afgespeeld binnen het opgegeven bereik en u kunt het bereik controleren door ernaar te luisteren. Als u de opgegeven start-/eindpunten wilt verwijderen en het bedieningsscherm wilt afsluiten, tikt u op [Annuleren]. Als u de opgegeven punten wilt wijzigen, voert u stap 3 opnieuw uit.

5 Tik op [OK] om de start-/eindpunten daadwerkelijk in te stellen voor het bestand.

Nu worden de start-/eindpunten ingevoerd en opgeslagen in het Multi Track Audio-bestand.

De Nudge-functie gebruiken – De positie aanpassen terwijl u naar het afspelen luistert

Met de Nudge-functie kunt u naar het afspelen rondom de positie luisteren terwijl u de afspeelpositie enigszins verplaatst (zelfs in milliseconden).

Als u de Nudge-functie wilt gebruiken, tikt u op of om de functie in te schakelen.

- : Het bereik vanaf 500 milliseconden vóór tot en met de huidige afspeelpositie wordt in een loop afgespeeld.
- : Het bereik vanaf 500 milliseconden vanaf de huidige afspeelpositie tot en met 500 milliseconden erna wordt in een loop afgespeeld.

Als u de afspeelpositie wilt aanpassen terwijl u de Nudge-functie gebruikt, tikt u op [◄◄]/[►►] op de display, gebruikt u de datadraaiknop of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].

U kunt de Nudge-functie uitschakelen door te tikken op of zodat beide opties zijn uitgeschakeld.

Een Multi Track Audio-bestand opnieuw opnemen

U kunt de Multi Track Audio-gegevens die u hebt gemaakt, op de volgende drie manieren opnieuw opnemen.

- **Normal:** vervang of overdub alle gegevens .....Zie hieronder
- **Punch In/Out** (*)**:** vervang of overdub een bepaald bereik van de gegevens .....Zie pagina 109
- **Bounce:** voeg de Main- en Sub-tracks samen in de Main-track .....Zie pagina 112

* U kunt drie verschillende modi voor opnemen met punch-in/out gebruiken, afhankelijk van hoe u de opname activeert: Manual Punch In/Out, Pedal Punch In/Out en Auto Punch In/Out.

OPMERKING

Herhaaldelijk opnieuw opnemen van de gegevens leidt tot vermindering van de geluidskwaliteit.

LET OP

De gegevens worden automatisch opgeslagen op het interne User-station, maar misschien wilt u een back-up van uw gegevens maken voordat u ze bewerkt. U kunt dat het beste doen door ze te kopiëren. Omdat kopiëren binnen een map op het User-station echter niet mogelijk is, moet u een nieuwe map maken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie over bestandsbeheer.

Opnemen met Normal – Alle gegevens vervangen of overdubben

U kunt alle audiogegevens van een track vervangen door een normale opname of de audiogegevens mixen met de vorige normale opname terwijl overdubben is ingeschakeld. Bij een normale opname met de overdubmethode worden geen tracks toegevoegd, maar wordt de nieuwe opname gemixt met de bestaande gegevens. Nadat u stopt met opnemen, worden alle gegevens na het stoppunt gewist.

OPMERKING

Als u partijen op de track wilt overdubben, kunt u de eerste opname het beste eenvoudig houden. U kunt bijvoorbeeld eerst een ritmepatroon opnemen (zoals bij het afspelen van een stijl) of een eenvoudig basriff waaraan u andere partijen kunt toevoegen.

1 **Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' op pagina 104.**

2 **Selecteer de gewenste track die u opnieuw wilt opnemen door te tikken op [Rec] onder die track.**

3 **Stel de opnamemodus in.**

3-1 **Stel de parameter Rec Mode in op 'Normal'.**

3-2 **Schakel het selectievakje Overdub in of uit.**

- **Uit:** vervang alle gegevens op de track.
- **Aan:** mix de nieuwe opname met de bestaande gegevens op de track.

VOLGENDE PAGINA

4 Oefen de partij terwijl u de volume-instellingen voor de opname controleert en aanpast.

■ Als Overdub is uitgeschakeld:

Oefen de partij terwijl u het niveau controleert en het opnamevolume aanpast met de schuifregelaar onder Monitor.

■ Als Overdub is ingeschakeld:

Speel de opgenomen track af en oefen de partij die u wilt overdubben terwijl de track wordt afgespeeld. Pas het afspeelvolume van de Main- en Sub-track aan (pagina 105) en pas het opnamevolume aan met de schuifregelaar onder Monitor. De hier ingestelde volumebalans heeft invloed op de opname.

OPMERKING

Voordat u de partij oefent en het volume aanpast, geeft u de gewenste instellingen zoals voiceselectie op. Als u een via het toetsenbord bespeelde voice van het instrument wilt opnemen, selecteert u de gewenste voice. Als u uw zangpartij of een extern instrument wilt opnemen, sluit u een microfoon of instrument aan en configureert u de gewenste instellingen.

5 Tik op [●] (Rec) om op te nemen.

6 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met opnemen.

Bespeel het toetsenbord (of zing enz.) en neem uw spel op.

OPMERKING

Het afspeelgeluid van de andere track (die niet is geselecteerd als opnamebestemming) wordt niet opgenomen op de track.

7 Als u klaar bent met opnemen, tikt u op [■] (Stop).

Nadat u stopt met opnemen, worden de gegevens na het stoppunt van de track gewist, zelfs als Overdub is ingeschakeld.

8 Als u de nieuwe opname wilt beluisteren, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause).

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw spel, kunt u de normale opname op dit moment ongedaan maken. Tik hiervoor op [■] (Stoppen) om het afspelen te stoppen en vervolgens op [Undo].

OPMERKING

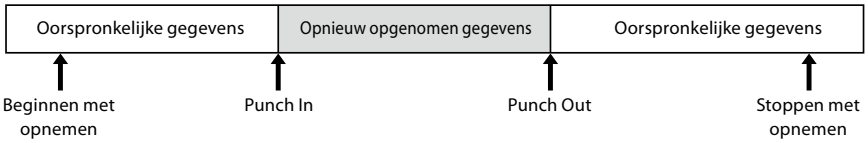
De Audio Multi Recording-functie verlaagt automatisch het niveau van het vorige nummer met een bepaalde kleine hoeveelheid om ruimte te maken voor de nieuwe opname. Dit wordt gedaan om mogelijke vervorming te minimaliseren. U kunt het effect Normalize (normaliseren) gebruiken om het totaalvolume van het geluid te maximaliseren. Zie pagina 104 voor meer informatie.

Opnemen met Punch In/Out – Een bepaald bereik van de gegevens overdubben

Deze opnamemethode kan alleen worden toegepast op een bestaande opnamen. Hiermee kunt u opnieuw opnemen een over een bepaald gedeelte van het reeds opgenomen materiaal. U kunt het originele gedeelte vervangen door de nieuwe opname met Punch In/Out of u kunt het origineel behouden en mixen met de nieuwe opnamen via Punch In/Out terwijl Overdub is ingeschakeld. Zo kunt u een fout in de opname corrigeren of nieuwe gedeelten overdubben in de oorspronkelijke opname. Houd er rekening mee dat secties vóór en na de punch-in/out-sectie van de track niet opnieuw worden opgenomen, maar blijven bestaan als de oorspronkelijke gegevens. Ze worden normaal afgespeeld om u in en uit de opname te begeleiden.

OPMERKING

Als u het bestand opneemt met de Punch In/Out-methode, raden we aan om slechts één bereik tegelijk opnieuw op te nemen. Dit komt omdat de functie Undo/Redo slechts één bereik dat onmiddellijk daarvoor is opgenomen, ongedaan kan maken of opnieuw kan uitvoeren.



1 **Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' op** **pagina 104****.**

2 **Selecteer de gewenste track die u opnieuw wilt opnemen door te tikken op [Rec] onder die track.**

3 **Stel de opnamemodus in.**

3-1 **Stel de parameter Rec Mode in.**

Selecteer de gewenste Punch In/Out-modus, afhankelijk van hoe u de opname wilt activeren.

- **Manual Punch In/Out:** hiermee kunt u handmatig opnemen met Punch In/Out via de display.
- **Pedal Punch In/Out:** hiermee kunt u handmatig opnemen met Punch In/Out via een voetschakelaar die is aangesloten op de ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2-aansluiting.
- **Auto Punch In/Out:** hiermee kunt u opnemen met Punch In/Out automatiseren door het opnamebereik vooraf op te geven (zie hieronder).

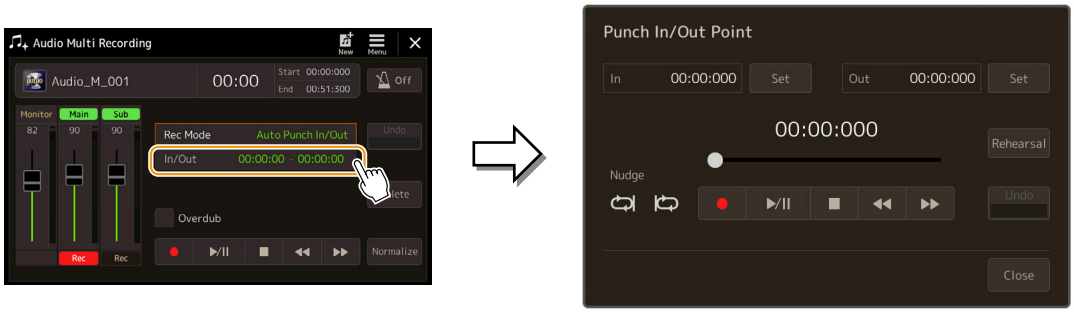
3-2 **Schakel het selectievakje Overdub in of uit.**

- **Off:** vervang een bepaald bereik van de gegevens op de track.
- **On:** mix de nieuwe opname met de bestaande gegevens in een bepaald bereik op de track.

Het opnamebereik opgeven in de Auto Punch In/Out-modus

Als u 'Auto Punch In/Out' selecteert als Rec Mode, geeft u het opnamebereik op en oefent u de opname met de Rehearsal-functie.

1 Tik op het gebied In/Out op de display om de bedieningsdisplay te openen.



2 Geef de punch-in/outpunten op.

OPMERKING

Het kleinst mogelijke bereik van de Auto Punch In/Out-opname is 100 milliseconden.

2-1 Stel de afspeelpositie in op het gewenste punch-inpunt.

Als u de afspeelpositie wilt aanpassen, tikt u op [►/❚❚]/[■]/[◄◄]/[►►] op de display, gebruikt u de datadraaiknop of drukt u op de knoppen [DEC]/[INC].
Als u het punt wilt aanpassen terwijl u luistert naar het afspelen, gebruikt u de Nudge-functie op dezelfde manier als bij het instellen van de start-/eindpunten. Zie "De Nudge-functie gebruiken" (pagina 106) voor meer informatie.

2-2 Tik op [Set] onder In om het punch-inpunt op te geven.

2-3 Stel de afspeelpositie in op het gewenste punch-outpunt.

Voer dezelfde bewerkingen uit als in stap 2-1.

2-4 Tik op [Set] onder Out om het punch-outpunt op te geven.

Zodra u de in/outpunten hebt opgegeven, worden ze meteen in het bestand opgeslagen.

3 Gebruik de Rehearsal-functie om de opname vooraf te oefenen.

3-1 Tik op [Rehearsal] om de functie in te schakelen.

3-2 Tik op [●] (Rec) en vervolgens [►/❚❚] (Play/Pause) op de display.

De Multi Track Audio wordt herhaaldelijk afgespeeld vanaf vier seconden vóór het punch-inpunt tot vier seconden na het punch-outpunt. Speel op het toetsenbord of zing de gewenste partij om te oefenen.
Bij de Rehearsal-functie wordt er niet daadwerkelijk opgenomen.

3-3 Tik op [■] (Stop) om de Rehearsal-functie af te sluiten.

OPMERKING

Het herhaaldelijk afspelen van de Rehearsal-functie wordt na 99 keer afspelen automatisch gestopt.

4 Tik op [Close] om terug te keren naar de Audio Multi Recording-display.

OPMERKING

Als u de Rehearsal-functie niet gebruikt, kunt u ook een Auto Punch In/Out-opname uitvoeren in de Punch In/Out Point-display.

4 Neem het specifieke gedeelte van de track op met een van de methoden die u in stap 3 hebt geselecteerd.

OPMERKING
Het afspeelgeluid van de andere track (die niet is geselecteerd als opnamebestemming) wordt niet opgenomen op de track.

OPMERKING
We raden aan om slechts één bereik tegelijk opnieuw op te nemen. Dit komt omdat de functie Undo/Redo slechts één bereik dat onmiddellijk daarvoor is opgenomen, ongedaan kan maken of opnieuw kan uitvoeren.

■ Manual Punch In/Out:

4-1 Tik op [●] (Rec) om de opnamemodus te activeren.

4-2 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met afspelen in de opnamemodus.

4-3 Tik nogmaals op [●] (Rec) om te beginnen met daadwerkelijk opnemen (punch-in).

4-4 Als u klaar bent met spelen, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause) om te stoppen met opnemen (punch-out).
Het afspelen wordt gepauzeerd en de daadwerkelijke opname van één bereik wordt gestopt.

4-5 Tik op [■] (Stop) op de display om de opnamemodus af te sluiten.

■ Pedal Punch In/Out:

Het punt waarop u de voetschakelaar (van de ASSIGNABLE FOOT PEDAL 2-aansluiting) indrukt, is het punch-inpunt en het punt waarop u het pedaal loslaat, is het Punch-outpunt.

4-1 Tik op [●] (Rec) om de opnamemodus te activeren.

4-2 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met afspelen in de opnamemodus.

4-3 Houd de voetschakelaar ingedrukt om te beginnen met daadwerkelijk opnemen (punch-in).

4-4 Als u klaar bent met spelen, laat u de voetschakelaar los om de opname te stoppen (punch-out).
Het afspelen wordt gepauzeerd en de daadwerkelijke opname van één bereik wordt gestopt.

4-5 Tik op [■] (Stop) op de display om de opnamemodus af te sluiten.

■ Auto Punch In/Out:

4-1 Tik op [●] (Rec) om de opnamemodus te activeren.

4-2 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met afspelen in de opnamemodus.
Het afspelen begint vier seconden vóór het punch-inpunt, waarna de daadwerkelijke opname automatisch start en stopt op de opgegeven punch-in/outpunten. Het afspelen stopt automatisch vier seconden na het punch-outpunt.

5 Als u de nieuwe opname wilt beluisteren, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause).

Als u een fout hebt gemaakt of niet helemaal tevreden bent met uw spel, kunt u de Punch In/Out-bewerking ongedaan maken door op [Undo] op de display te tikken.

Opnemen met Bounce – Main- en Sub-tracks samenvoegen in de Main-track

U kunt alle gegevens van de Main- en Sub-tracks samenvoegen in één track (de Main-track) door op te nemen met Bounce. Met deze methode kunt u de Sub-track leegmaken, zodat deze beschikbaar wordt voor opname van een andere partij op de Sub-track via een normale opname.

1 Als u het gewenste bestand wilt selecteren, voert u stappen 1-3 uit in 'Een Multi Track Audio-bestand selecteren (.aud)' op pagina 104.

2 Stel de parameter Rec Mode in op 'Bounce'.

OPMERKING
Als Rec Mode is ingesteld op 'Bounce', verandert de geselecteerde track automatisch in de Main-track.

3 Speel de audio af terwijl u de volume-instellingen voor de opname controleert en aanpast.
Speel de opgenomen tracks af, pas het afspeelvolume van de Main- en Sub-tracks aan (pagina 105) en pas het opnamevolume aan met de schuifregelaar onder Monitor. De hier ingestelde volumebalans heeft invloed op de opname.

4 Tik op [●] (Rec) en vervolgens op [Yes] om door te gaan.
Als u de opgenomen gegevens van de Sub-track niet wilt verwijderen, tikt u op [No] in plaats van [Yes] hierboven.

5 Tik op [►/❚❚] (Play/Pause) om te beginnen met opnemen.
Alle gegevens in de Main- en Sub-tracks worden gemixt en opgenomen in de Main-track. Zodra het afspelen van de Main- en Sub-tracks is voltooid, stopt de samenvoegopname automatisch.

OPMERKING
Als u tijdens een samenvoegopname zingt of op het toetsenbord speelt, wordt uw spel ook opgenomen in de Main-track.

6 Als u de nieuwe opname wilt beluisteren, tikt u op [►/❚❚] (Play/Pause).
De Sub-track is nu leeg, zodat u via een normale opname een andere partij op de Sub-track kunt opnemen.

Als u de opgenomen gegevens van de Sub-track niet hebt verwijderd in stap 4, worden de gegevens van de Sub-track op zowel de Main- als de Sub-track opgenomen. Als u dubbel opnemen van de gegevens wilt voorkomen, dempt u het afspelen van de Sub-track door op [Sub] op de display te tikken om de track uit te schakelen.

7 Registratiegeheugen

Inhoud van hoofdstuk

Het terugroepen van specifieke items uitschakelen (Registration Freeze).....113

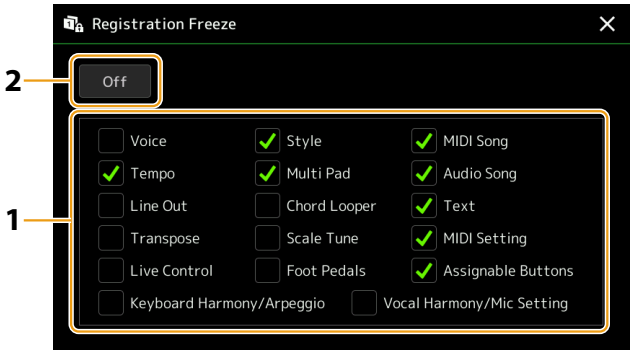
Registratiegeheugennummers op volgorde oproepen (Registration Sequence)....114

Een Registration Memory-bankbestand zoeken..... 116

- Tags aan een Registration Memory-bank toevoegen voor zoekopdrachten 117

Het terugroepen van specifieke items uitschakelen (Registration Freeze)

Via het registratiegeheugen kunt u alle paneelinstellingen die u hebt aangebracht met één druk op een knop oproepen. Het kan echter voorkomen dat u wilt dat bepaalde items niet veranderen, zelfs als u een andere instellingen voor het registratiegeheugen kiest. U wilt bijvoorbeeld de voice-instellingen wijzigen, maar dezelfde stijl behouden. Hier komt de Freeze-functie van pas. Deze zorgt ervoor dat de instellingen van bepaalde items gehandhaafd blijven, zelfs als u andere knoppen voor het registratiegeheugen selecteert.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Regist Freeze].



1 Schakel het selectievakje in voor het item of de groep die u wilt 'bevriezen'.

Zie de Datalijst (Parameter Chart) op de website voor meer informatie over de parameters tot de registratiegeheugengroep behoren.

2 Stel Registration Freeze in op 'On'.

OPMERKING

U kunt de Registration Freeze-functie ook in- en uitschakelen door op de knop [FREEZE] te drukken.

Registratiegeheugennummers op volgorde oproepen (Registration Sequence)

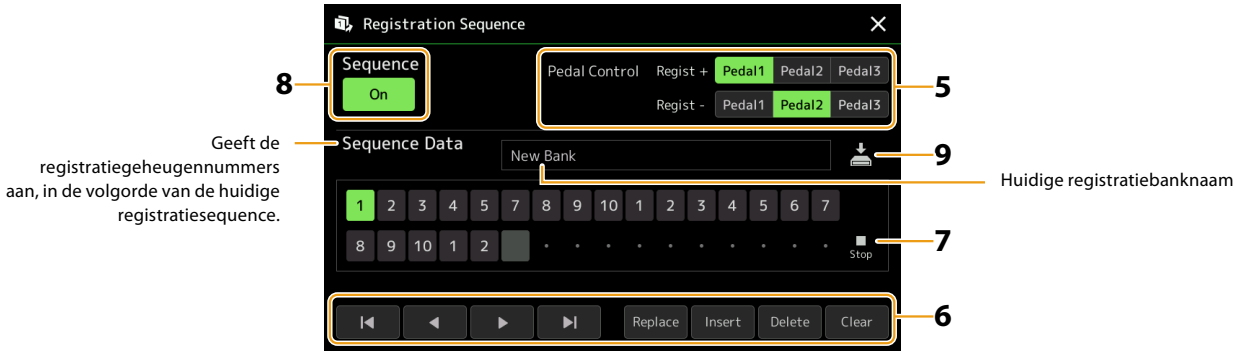
Voor het snel wijzigen van de paneelinstellingen tijdens een live performance is dit instrument voorzien van de functie Registration Sequence, waarmee u de tien instellingen in elke door u gewenste volgorde kunt oproepen met de knoppen [DEC]/[INC] op de Home-display, door de ASSIGNABLE-knoppen of het pedaal tijdens het spelen te gebruiken.

1 Als u van plan bent een of meer pedalen te gebruiken om van registratiegeheugennummer te veranderen, sluit u de optionele pedalen aan op de juiste ASSIGNABLE FOOT PEDAL-aansluitingen.
Zie de gebruikershandleiding voor instructies.

2 Druk gelijktijdig op de REGIST BANK-knoppen [+] en [-] om de display voor registratiebankselectie te openen.

3 Selecteer de gewenste Registration Memory-bank om een sequence te maken.

4 Open de Registration Sequence-display via [MENU] → [Regist Sequence].



5 Als u van plan bent een pedaal te gebruiken om van registratiegeheugennummer te veranderen, geeft u hier op hoe u het pedaal gaat gebruiken.
Het pedaal dat is toegewezen aan Regist +, wordt gebruikt om vooruit door de sequence te gaan. Het pedaal dat is toegewezen aan Regist -, wordt gebruikt om achteruit door de sequence te gaan.

Als u van plan bent de ASSIGNABLE-knop te gebruiken om het registratiegeheugennummer te wijzigen, wijst u 'Registration Sequence +' of 'Registration Sequence –' toe in de display die u opent via [MENU] → [Assignable] (pagina 138).

OPMERKING
U kunt ook de andere functies aan het pedaal toewijzen: Voice Guide Controller (pagina 164), Punch In/Out of Song (pagina 83) en de functie die is ingesteld in de Assignable-display (pagina 138). Als u meerdere functies aan het pedaal toewijst, is de prioriteit: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → de functie die is ingesteld in de Assignable-display.

VOLGENDE PAGINA

6 Programmeer een sequencevolgorde waarin de registratiegeheugennummers worden opgeroepen.

Druk daarvoor op de knop voor het gewenste registratiegeheugennummer op het paneel en tik op [Insert] om het geselecteerde nummer in te voeren.

⏮, ◀, ▶, ⏭	Verplaatst de cursor. **OPMERKING** Als u de cursor rechtstreeks naar een al ingevoerd nummer wilt verplaatsen, tikt u op het gewenste nummer.
Replace	Vervangt het nummer op de cursorpositie door het momenteel geselecteerde registratiegeheugennummer.
Insert	Voegt het nummer van het momenteel geselecteerde registratiegeheugennummer in vóór de cursorpositie.
Delete	Wist het nummer op de cursorpositie.
Clear	Verwijdert alle getallen in de sequence.

7 Selecteer de bewerking die wordt uitgevoerd wanneer de registratiesequence het einde bereikt.

- **Stop:** drukken op de ASSIGNABLE-knop of het pedaal voor voorwaarts heeft geen effect. De sequence wordt gestopt.
- **Top:** de sequence start weer aan het begin.
- **Next:** de sequence gaat automatisch naar het begin van de volgende bank in dezelfde map van de display voor registratiebankselectie.

8 Stel Sequence in op 'On'.

De hier geprogrammeerde registratiesequence wordt weergegeven in het gebied Registration Memory-bank op de Home-display. Druk op de ASSIGNABLE-knop of het pedaal om te controleren of het registratiegeheugennummer wordt opgeroepen in de geprogrammeerde volgorde.

9 Tik op (Save) om de display voor bestandsselectie op te roepen en sla het sequenceprogramma vervolgens op als Registration Memory-bankbestand.

LET OP

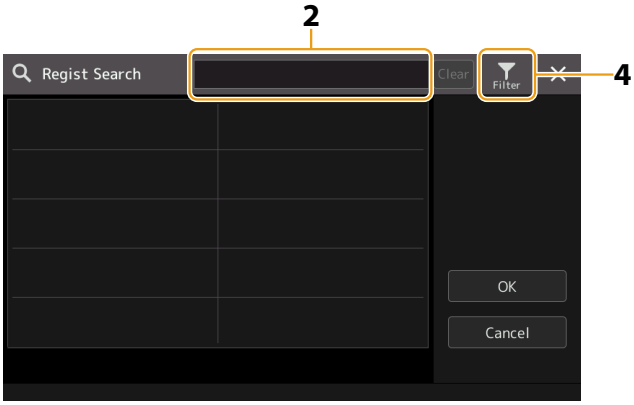
Instellingen in de Registration Sequence-display gaan verloren als u een andere registratiebank selecteert zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Een Registration Memory-bankbestand zoeken

U kunt snel de gewenste Registration Memory-bankbestanden vinden in een groot aantal bestanden met de zoekfunctie.

1 Open de bedieningsdisplay door op (Search) te tikken in de display voor registratiebankselectie.

2 Tik op het zoekvak om het tekeninvoervenster te openen.



3 Voer de bestandsnaam of de mapnaam (of een deel ervan) in om te beginnen met zoeken.

Als u meerdere woorden wilt invoeren, voegt u een spatie tussen elk woord in.
Zodra de zoekopdracht is voltooid, wordt de lijst met resultaten weergegeven. Als u het resultaat wilt wissen, tikt u op [Clear].

4 Als u de zoekopdracht wilt verfijnen, tikt u op (Filter) en voer de zoekopties in het vak in.

- **Tag:** Voer tags (pagina 117) in het vak in of selecteer tags in de lijst door op [Existing Tag List] te tikken. Als u meerdere tags in het vak wilt invoeren, voegt u een spatie tussen elke tag in.
- **Song:** voer de naam van de song in.
- **Style:** voer de naam van de stijl in.
- **Style Tempo:** voer het tempobereik voor de stijl in.

Als u een zoekopdracht wilt wissen, tikt u op [Clear]. Als u alles wilt wissen, tikt u op [All Clear].
Tik nogmaals op (Filter) om terug te keren naar het zoekresultaat.

5 Selecteer het gewenste Registration Memory-bankbestand in het zoekresultaat.

Tik op [OK] om de display met resultaten te sluiten en de geselecteerde bank in de resultaten te openen. Tik op [Cancel] om de display met resultaten te sluiten en terug te keren naar de eerder geselecteerde bank.

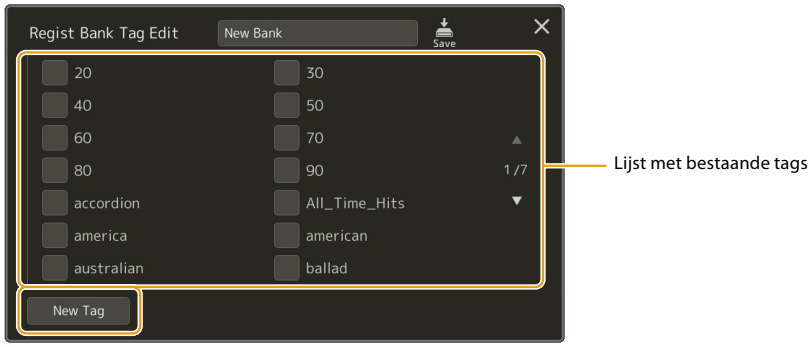
Tags aan een Registration Memory-bank toevoegen voor zoekopdrachten

Met de tags van Registration Memory-banks kunt u de gewenste bestanden snel vinden met een zoekopdracht.

1 **Selecteer het gewenste Registration Memory-bankbestand waaraan u tags wilt toevoegen.**

2 **Tik in de display voor registratiebankselectie op (Menu) en vervolgens op [Regist Bank Tag Edit] om de bedieningsdisplay te openen.**

3 **Tik op [New Tag] om de gewenste tekst in het tekeninvoervenster in te voeren.**



Als u al labels aan een ander Registration Memory-bankbestand hebt toegevoegd, verschijnen bestaande labels in de lijst en kunt u deze selecteren door de selectievakjes in te schakelen. Het kan even duren voordat de lijst wordt weergegeven.

4 **Tik op (Opslaan) om de taggegevens in het Registration Memory-bankbestand te registreren.**

8 Playlist

Inhoud van hoofdstuk

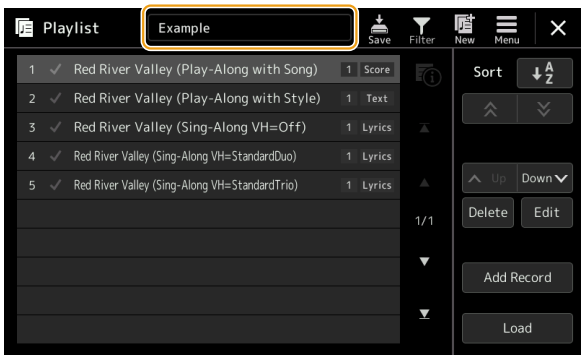
Music Finder-records importeren in de playlist..... 118

Music Finder-records importeren in de playlist

Door Music Finder-records te importeren die zijn gebruikt op eerdere Yamaha-keyboards (zoals de Tyros-serie), kunt u de records gebruiken in de playlist van Genos2, net zoals u de Music Finder-functie gebruikt op die andere instrumenten.
Zie de gebruikershandleiding van het Yamaha-keyboard waarin de gewenste Music Finder-records staan voor meer informatie over het gebruik van Music Finder.

1 **Sluit het USB-flashstation met het Music Finder-bestand (***.mfd) aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van Genos2.**

2 **Tik in de display Playlist op de bestandsnaam van de playlist aan om de display voor playlistbestandsselectie te openen.**



3 **Selecteer het gewenste Music Finder-bestand om een bevestigingsbericht weer te geven.**

4 **Tik op [Yes] om te beginnen met importeren.**

De geïmporteerde Music Finder-records worden omgezet in Registration Memory-bankbestanden en opgeslagen in een map (met dezelfde naam als het geïmporteerde bestand) op het User-station van dit instrument.
Tegelijkertijd wordt er een playlist met de omgezette Registration Memory-bankbestanden (met dezelfde naam als het geïmporteerde bestand) op het USB-flashstation gemaakt. De Music Finder-instellingen worden geregistreerd in het Registration Memory-nummer [1] voor elke bank.

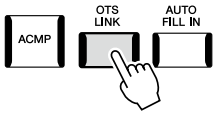
OPMERKING

Importeren is niet beschikbaar in de volgende gevallen. Er wordt een waarschuwingsbericht weergegeven wanneer u het Music Finder-bestand selecteert.

- Er bestaat al een map met dezelfde naam.
- Tijdens het afspelen van een stijl
- Tijdens het afspelen of opnemen van een song of Multi Pad.

VOLGENDE PAGINA

5 **Schakel de knop [OTS LINK] in om het gebruik van de geïmporteerde records mogelijk te maken op dezelfde manier als de originele Music Finder-functie.**



6 **Tik op de recordnaam op de Playlist-display en laad de instellingen in de Music Finder-gegevens.**

Records zoeken

Omdat Music Finder-gegevens worden opgeslagen in het registratiegeheugen, kunt u records zoeken in de display voor registratiebankselectie of in de display Playlist. Het trefwoord en het genre van de Music Finder worden opgeslagen als taggegevens.

9 Microfoon

Inhoud van hoofdstuk

De microfoon instellen (Mic Setting) 120

- De microfooninstellingen opslaan en oproepen..... 122

Het Vocal Harmony-type bewerken (Vocal Harmony)..... 123

De Synth Vocoder-typen bewerken (Vocal Harmony)..... 127

De microfoon instellen (Mic Setting)

In deze sectie kunt u parameters instellen voor verschillende effecten die op het microfoongeluid worden toegepast. Configureer zowel de instellingen voor 'Vocal' als 'Talk': 'Vocal' voor uw zang en 'Talk' om bijvoorbeeld aankondigingen te maken tussen songs.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Mic Setting].

OPMERKING
Met deze instellingen kunt u EQ, noisegate en compressor aanpassen wanneer 'Vocal' is geselecteerd. Als u de Pan- en Reverb/Chorus-instellingen voor uw zang wilt aanpassen, gebruikt u de Mixer-instellingen (pagina 135).

Als 'Vocaal' is geselecteerd

Als 'Talk' is geselecteerd

❶	Microfoon aan/uit	Hiermee schakelt u het microfoongeluid in of uit. Als het microfoongeluid is ingeschakeld, wordt dit ingevoerd in het instrument. **OPMERKING** De instelling hier is gelijk aan die in de Vocal Harmony-display (pagina 123).
❷	Vocal/Talk-schakelaar	Als u voor uw performance in de microfoon zingt, stelt u de schakelaar in op 'Vocaal'. Als u normaal praat of aankondigingen maakt tussen de songs van uw performance, stelt u de schakelaar in op 'Talk'. Hierdoor wijzigt u meteen de microfooninstellingen afhankelijk van de situatie. Instellen op 'Talk' komt overeen met het inschakelen van de [TALK]-knop op het paneel.
❸	Volume aanpassen	Past het ingangsvolume van het microfoongeluid aan. Het ingangsniveau wordt rechts weergegeven. **OPMERKING** De instelling hier is gelijk aan die in de Vocal Harmony-display (pagina 123).
❹	3 Band EQ	De EQ (Equalizer) is een processor die het frequentiespectrum in meerdere banden verdeelt, die u naar wens kunt versterken of verzwakken om zo de frequentierespons naar wens aan te passen. Het instrument beschikt over een driebands (Low, Mid en High) digitale equalizerfunctie voor het microfoongeluid. Voor elke band kunt u de middenfrequentie (Hz) en het niveau (dB) aanpassen via de overeenkomstige knoppen op de display.

VOLGENDE PAGINA

❺	Noise Gate	Dit effect schakelt het microfoonsignaal uit wanneer het inkomende signaal beneden het opgegeven niveau komt. Zo worden ongewenste bijgeluiden afgekapt, terwijl het gewenste signaal (zang enz.) wel wordt doorgelaten.	
		On/Off	Schakelt de noisegate in of uit.
		Threshold	Past het ingangsniveau aan waarboven de poort opengaat.
❻	Compressor	Dit effect houdt het uitgangssignaal laag als het ingangssignaal van de microfoon een aangegeven niveau overschrijdt. Dat is vooral handig voor het gelijkmatiger maken van zangstemmen met een grote wisselende dynamiek. Het signaal wordt gecomprimeerd, waardoor luide delen zachter worden of omgekeerd.	
		On/Off	Schakelt de compressor in of uit.
		Threshold	Past het ingangsniveau aan waarboven compressie wordt toegepast.
		Ratio	Past de compressieverhouding aan. Bij een hogere verhouding is het geluid meer gecomprimeerd, met een kleiner dynamisch bereik.
		Out	Past het uiteindelijke uitgangsniveau aan.
❼	Pitch Detect (alleen als 'Vocal' is geselecteerd)	Hiermee kunt u instellen hoe de toonhoogte van het microfoongeluid tijdens uw performance wordt gedetecteerd.	
		Voice Range	Stel dit in om de natuurlijkste vocale harmonie te krijgen, afhankelijk van uw stem. • **Bass:** dit is bedoeld om lagere stemmen te versterken. Deze instelling is ook goed voor grommen en schreeuwen. • **Alto/Tenor:** dit is bedoeld om stemmen in het middenbereik te verbeteren. • **Soprano:** dit is bedoeld om hogere stemmen te versterken. Deze instelling is ook goed als u dicht bij de microfoon zingt. • **All Range:** dit is bedoeld om vocalisten met een breed bereik te verbeteren, van bas tot sopraan.
		Response	Past de reactiesnelheid van het Vocal Harmony-effect aan, of hoe snel harmonieën worden gegenereerd als reactie op uw stem. **OPMERKING** Als een of beide parameters Lead Pitch Detect Speed en Harm Pitch Detect Speed van Vocal Harmony (pagina 126) zijn ingesteld op 'as Mic Setting', is deze parameter effectief. Bij andere instellingen is de instelling van de parameter Pitch Detect Response van Vocal Harmony effectief.
		Background Noise Cut	Hiermee kunt u geluiden wegfilteren die de toonhoogtedetectie kunnen verstoren. De instelling 'Thru' schakelt het ruisfilter uit.
❽	Talk Mixing (alleen als 'Talk' is geselecteerd)	Hiermee kunt u de microfoon instellen voor praten of aankondigingen maken tussen nummers tijdens een performance.	
		Pan	Dit bepaalt de stereopanpositie van het microfoongeluid.
		Reverb	Dit bepaalt de diepte van het Reverb-effect dat op het microfoongeluid wordt toegepast.
		Chorus	Dit bepaalt de diepte van het choruseffect dat op het microfoongeluid wordt toegepast.
		Level Reduction	Dit bepaalt de mate van reductie die wordt toegepast op het totaalgeluid (met uitzondering van de microfooningang). Zo kunt u effectief de balans aanpassen tussen uw stem en het totaalgeluid van het instrument.

LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren.

De microfooninstellingen opslaan en oproepen

Alle microfooninstellingen kunnen in één bestand worden opgeslagen door op (Save) te tikken op de Mic Setting-display. U kunt maximaal tien bestanden opslaan in het gebruikersgeheugen van dit instrument. Om ze later makkelijker te kunnen terugroepen, moet u een passende beschrijvende naam toekennen of een naam die overeenkomt met uw performance.
Als u de microfooninstellingen wilt weergeven, tikt u op de naam van de instelling links van (Save) en selecteert u het gewenste bestand.

OPMERKING

Als u de microfooninstellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

Het Vocal Harmony-type bewerken (Vocal Harmony)

Door de parameters van het vooraf ingestelde Vocal Harmony-type te bewerken, kunt u uw eigen Vocal Harmony-type maken. U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] ✌ [Vocal Harmony].

1 **Tik op de naam van de Vocal Harmony om de display voor selectie van Vocal Harmony te openen.**

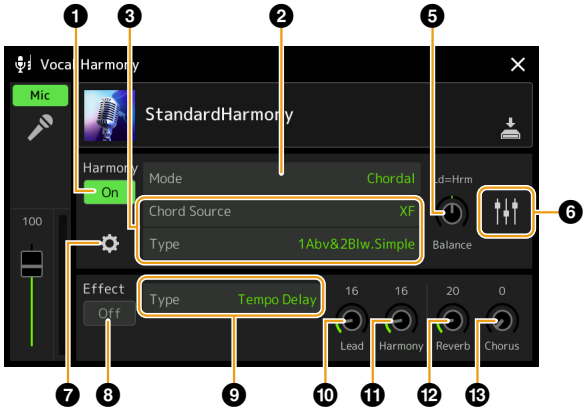
2 **Tik op [Vocal Harmony] en selecteer het gewenste Vocal Harmony-type.**

3 **Afhankelijk van het geselecteerde Vocal Harmony-type bewerkt u de relevante instellingen naar wens.**

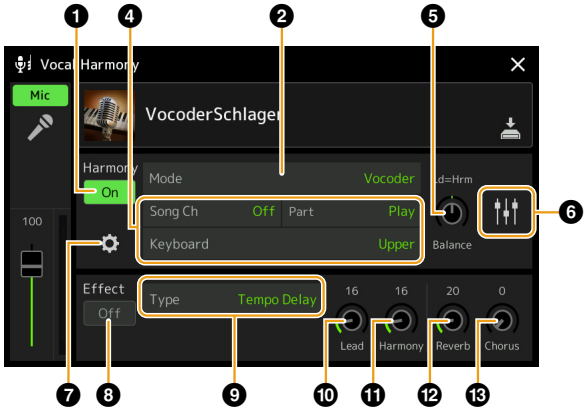
OPMERKING

Controleer of de microfoon goed is aangesloten (zie de gebruikershandleiding) en de instellingen correct zijn aangepast (zie de naslaggids, pagina 120) voordat u hier de Vocal Harmony-parameters instelt.

Als de modus ❷ is ingesteld op 'Chordal':



Als de modus ❷ is ingesteld op 'Vocoder' of 'Vocoder Mono':



■ Harmony

Hiermee kunt u de Vocal Harmony-parameters bewerken.

❶	Harmony On/Off	Schakelt Vocal Harmony in of uit. Dit is gelijk aan de knop [VOCAL HARMONY] op het paneel.	
❷	Mode	Hoewel een van de drie volgende modi automatisch wordt geselecteerd als u een Vocal Harmony-type selecteert, kunt u de modus wijzigen.	
		Chordal	De harmonienoten worden bepaald door de volgende drie akkoordtypen: akkoorden die worden gespeeld in de akkoordsectie van het toetsenbord (met de knop [ACMP] ingeschakeld), akkoorden die worden gespeeld in de linkersectie van het toetsenbord (met de linkerpartij ingeschakeld) en akkoorden in songgegevens om de harmonie te besturen. (Niet beschikbaar als de song geen akkoordgegevens bevat.)
		Vocoder	Het microfoongeluid wordt uitgevoerd via de noten die u op het toetsenbord speelt of via de noten van de afgespeelde song.
		Vocoder-Mono	In principe hetzelfde als de Vocoder. In deze modus kunnen alleen melodieën of lijnen met één noot worden weergegeven (met prioriteit voor de laatst gespeelde noten).

VOLGENDE PAGINA

❸	**(Als de modus is ingesteld op 'Chordal')**	
	Chord Source	Dit bepaalt welke gegevens of event van een song wordt gebruikt voor akkoorddetectie. • **Off:** detecteert geen akkoorden in de songgegevens. • **XF:** de akkoordgegevens die zijn gedefinieerd via XF, worden gebruikt. • **1–16:** detecteert een akkoord in noten van het hier opgegeven MIDI-kanaal. **OPMERKING** Afhankelijk van de songgegevens werkt de Vocal Harmony mogelijk niet goed, ongeacht de instelling hier, omdat de geselecteerde song mogelijk geen akkoordgegevens of onvoldoende nootgegevens bevat voor akkoorddetectie.
	Type	Dit bepaalt hoe de harmonienoten worden toegepast op het microfoongeluid door een van de akkoordtypen te selecteren. Bij vrijwel alle typen worden de harmonienoten toegepast op basis van het akkoord dat is opgegeven via de linkersectie van het toetsenbord, de akkoordsectie van het toetsenbord of de songgegevens, met uitzondering van de volgende twee typen. • **ScaleDiatonic:** hiermee worden harmonienoten gegenereerd op basis van de toonsoort en het toontype die zijn opgegeven in de Harmony Assign-display ❼, wat betekent dat de harmonienoten niet afhankelijk zijn van het akkoord, maar overeenkomen met de diatonische toonschaal van de toonsoort van het huidige nummer. • **Parallel:** hiermee wordt een noot toegevoegd aan de solonoot (microfoongeluid) met het opgegeven interval bij ❻, ongeacht het akkoord. **OPMERKING** 'Abv' in de lijst met akkoordtypen betekent dat de harmonienoten worden gegenereerd boven de solonoot (microfoongeluid), terwijl 'Blw' betekent dat de harmonienoten worden gegenereerd onder de leadnoot. Zie de datalijst (Vocal Harmony Parameter List) op de website voor meer informatie over de akkoordtypen.
❹	**(Als de modus is ingesteld op 'Vocoder' of 'Vocoder Mono')**	
	Song Ch	Als deze parameter is ingesteld op een waarde van 1–16, worden nootgegevens (gespeeld vanuit een song op dit instrument of de aangesloten computer) van het overeenkomstige kanaal gebruikt om de harmonie te besturen. Als de parameter is ingesteld op 'Off', wordt de harmoniebesturing via songgegevens uitgeschakeld.
	Part	Als deze parameter is ingesteld op 'Mute', wordt het hierboven geselecteerde kanaal (om de harmonie te besturen) gedempt (uitgezet) tijdens het afspelen van een song, waardoor u de besturing via specifieke kanalen naar wens kunt uitschakelen.
	Keyboard	• **Off:** de toetsenbordbesturing van de harmonie wordt uitgezet. • **Upper:** de noten die rechts van het linkersplitpunt worden gespeeld, besturen de harmonie. • **Lower:** de noten die links van het linkersplitpunt worden gespeeld, besturen de harmonie. **OPMERKING** Wanneer de instellingen van zowel het toetsenbordspel als de songgegevens worden toegepast, worden deze instellingen samengevoegd om de harmonie te besturen.
❺	Balance	Hiermee kunt u de balans instellen tussen de solostem (het microfoongeluid) en het Vocal Harmony-geluid. Door deze waarde te verhogen, wordt het volume van de Vocal Harmony verhoogd en dat van de solostem verlaagd. Als dit is ingesteld op L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), gaat alleen Vocal Harmony naar de uitgang. Als het is ingesteld op L63>H, gaat alleen de solostem naar de uitgang.

VOLGENDE PAGINA

❻	Balansaanpassing voor elke solonoot en harmonienoot	U kunt de volgende parameters aanpassen voor elke solonoot (microfoongeluid) en harmonienoot. • **Transpose:** hiermee kunt u de toonhoogte voor elke harmonienoot en solonoot verschuiven. Het bereik voor alle noten is hetzelfde, maar de solonoot kan alleen in octaven worden aangepast. Als het akkoordtype is ingesteld op 'ScaleDiatonic', verandert deze parameter in Degree, waardoor u de toonhoogte in graden kunt verschuiven van –3 octaven (–22 schaalgraden) – Unison (1 schaalgraad) – +3 octaven (+22 schaalgraden). • **Detune:** hiermee bepaalt u de fijne toonhoogte-instelling voor elke harmonienoot van –50 cent tot +50 cent. • **Formant:** hiermee bepaalt u de formantinstelling voor elke harmonienoot. Hoe hoger de waarde is, hoe 'vrouwelijker' de harmoniestem wordt. Hoe lager de waarde is, hoe 'mannelijker' de stem wordt. • **Pan:** hiermee bepaalt u de panpositie-instelling voor elke harmonienoot. Door elke harmonienoot op een andere panpositie in te stellen, met bijvoorbeeld de solostem in het midden, ontstaat een natuurlijk breed stereogeluid. • **Volume:** hiermee bepaalt u de volume-instelling voor elke harmonienoot. Gebruik dit om de relatieve niveaubalans tussen de solostem en de harmonienoten aan te passen. **OPMERKING** Wanneer de toonhoogtecorrectiemodus ❼ is ingesteld op OFF, is de solopartij niet beschikbaar voor de Transpose-, Detune- en Formant-parameters. **OPMERKING** De transponeerwaarden van de harmonieën zijn alleen beschikbaar als de modus ❷ is ingesteld op 'Chordal'.
❼	Harmony Assign	Hiermee kunt u instellen hoe de harmonienoten worden toegewezen aan of ingesproken voor de solonoot (microfoongeluid). Zie de datalijst (Vocal Harmony Parameter List) op de website voor meer informatie.
		Als de harmoniemodus is ingesteld op 'Chordal'
		• **Session Table:** hiermee wordt bepaald hoe de harmonieën worden ingesproken of welk type akkoord wordt gebruikt bij het maken van de harmonieën, afhankelijk van verschillende muziekstijlen. **OPMERKING** Deze parameter is alleen beschikbaar als het akkoordtype is ingesteld op iets anders dan 'ScaleDiatonic' of 'Parallel'. • **Key Root, Key Type:** wanneer het akkoordtype ❸ is ingesteld op 'ScaleDiatonic', is deze parameter beschikbaar. Harmonienoten gebaseerd op de instellingen hier zijn niet afhankelijk van het akkoord, maar komen overeen met de diatonische toonschaal van de toonsoort van de huidige song.
		Wanneer de harmoniemodus is ingesteld op 'Vocoder' of 'Vocoder Mono'
		• **Transpose Mode:** hiermee wordt bepaald in welke mate de harmoniepartijen worden getransponeerd. De instelling van '0' resulteert in geen transpositie, terwijl de instelling 'Auto' resulteert in automatische transpositie.

VOLGENDE PAGINA

❼	Detail Setting	• **Pitch Correct Mode:** corrigeert de toonhoogte van de solonoot (microfoongeluid). 'Off' corrigeert niet, terwijl 'Hard' de toonhoogte het meest nauwkeurig corrigeert.
		• **Humanize:** met deze instelling kunt u de vocale harmonie natuurlijker en minder 'elektronisch' laten klinken, door kleine tijdsverschillen tussen de solo- en harmonienoten te introduceren.
		  • **Off:** geen Humanize-effect.
		  • **1:** het Humanize-effect wordt op de harmonie toegepast om een natuurlijker gevoel te creëren, met een authentiek klinkend verbredend effect, waardoor de indruk wordt gewekt dat meer mensen zingen.
		  • **2:** het Humanize-effect wordt op de harmonie toegepast om een duidelijkere groove te produceren. Zelfs snellere passages behouden hun ritmische essentie.
		  • **3:** het Humanize-effect wordt op de harmonie toegepast om de wisselwerking tussen de solozanger en het achtergrondkoor weer te geven, met de solostem voorop en de timing enigszins ontspannen.
		• **Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed:** bepaalt hoe snel de toonhoogte van de solonoot en de harmonienoten worden gedetecteerd als reactie op het signaal via de microfoon. '1' reageert het langzaamst, '4' is standaard, '15' reageert het snelst en 'as Mic Setting' gebruikt de snelheid die is opgegeven bij 'Pitch Detect Response' in het Mic Setting-display (pagina 121).
		• **Harmony Effect:** bepaalt het effecttype dat wordt toegepast op de harmonienoten die aan de solonoot worden toegevoegd.
		• **Harmony Stability:** bepaalt de mate van stabiliteit waarmee de harmonie wordt toegepast op de solonoot. Als de parameter is ingesteld op 'Stable', resulteert dit in een relatief stabiel geluid met weinig harmoniebewegingen. Bij 'Dynamic' wordt er veelal harmonie met beweging toegevoegd, afhankelijk van het ingangsgeluid.
		• **Lead Vibrato Depth:** dit is de vibratodiepte van het sologeluid.
		• **Harm Vibrato Depth:** dit is de vibratodiepte van het harmoniegeluid.
		• **Vibrato Speed:** dit is de vibratosnelheid van zowel het solo- als harmoniegeluid.
		• **Vibrato Delay:** dit is de vibratovertraging van zowel het solo- als harmoniegeluid.
		
		Zie de datalijst (Vocal Harmony Parameter List) op de website voor meer informatie over de parameters van Detail-instellingen.

■ Effect

Hiermee kunt u de parameters bewerken die verband houden met de effecten die op de Vocal Harmony-noten worden toegepast.

❽	Effect On/Off	Schakelt de effecten in of uit die op de Vocal Harmony-noten worden toegepast.
❾	Type	Selecteert het effecttype dat op de Vocal Harmony-noten wordt toegepast. U kunt ook de gedetailleerde parameters van het geselecteerde type bewerken. Zie de datalijst (Vocal Effect Type List voor de Vocal Harmony-effecttypen, en Vocal Harmony Parameter List voor de Vocal Harmony-effectparameters) op de website voor meer informatie.
❿	Lead	Past de effectdiepte aan die op de solonoot wordt toegepast.
⓫	Harmony	Past de effectdiepte aan die op de harmonienoten wordt toegepast.
⓬	Reverb	Past de reverbdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is gelijk aan die in de Mixer-display (pagina 135).
⓭	Chorus	Past de chorusdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is gelijk aan die in de Mixer-display (pagina 135).

4 Tik op (Save) en sla de wijzigingen op als origineel Vocal Harmony-type.

In totaal kunt u zestig typen (Vocal Harmony- en Synth Vocoder-typen) opslaan. Om ze later makkelijker te kunnen terugroepen, moet u een beschrijvende naam toekennen die overeenkomt met de instellingen.

LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de Vocal Harmony-instellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

De Synth Vocoder-typen bewerken (Vocal Harmony)

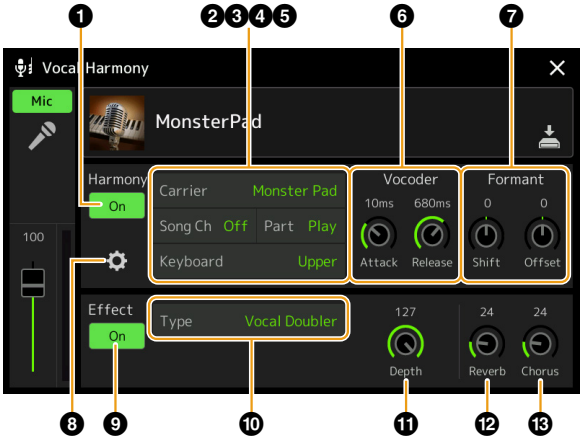
Door de parameters van het vooraf ingestelde Synth Vocoder-type te bewerken, kunt u uw eigen Synth Vocoder-type maken.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] ✌ [Vocal Harmony].

1 **Tik op de naam van de Vocal Harmony om de display voor selectie van Vocal Harmony te openen.**

2 **Tik op [Synth Vocoder] en selecteer het gewenste Synth Vocoder-type.**

3 **Afhankelijk van het geselecteerde Synth Vocoder-type bewerkt u de relevante instellingen naar wens.**

OPMERKING
Controleer of de microfoon goed is aangesloten (zie de gebruikershandleiding) en de instellingen correct zijn aangepast (zie de naslaggids, pagina 120) voordat u hier de Synth Vocoder-parameters instelt.



■ Harmony

Hiermee kunt u de Synth Vocoder-parameters bewerken.

❶	Harmony On/Off	Schakelt Synth Vocoder in of uit. Dit is gelijk aan de knop [VOCAL HARMONY] op het paneel.
❷	Carrier	Selecteert het muziekinstrumentgeluid dat als bron (Carrier) voor de Synth Vocoder wordt gebruikt. (De Carrier dient als basisgeluid waarop de vocale eigenschappen worden toegepast.)
❸	Song Ch	Als deze parameter is ingesteld op een waarde van 1–16, worden nootgegevens (gespeeld vanuit een song op dit instrument of de aangesloten computer) van het overeenkomstige kanaal gebruikt om de harmonie te besturen. Als de parameter is ingesteld op 'Off', wordt de harmoniebesturing via songgegevens uitgeschakeld.
❹	Part	Als deze parameter is ingesteld op 'Mute', wordt het hierboven geselecteerde kanaal (om de harmonie te besturen) gedempt (uitgezet) tijdens het afspelen van een song, waardoor u de besturing via specifieke kanalen naar wens kunt uitschakelen.
❺	Keyboard	• **Off:** de toetsenbordbesturing van de harmonie wordt uitgezet. • **Upper:** de noten die rechts van het linkersplitpunt worden gespeeld, besturen de harmonie. • **Lower:** de noten die links van het linkersplitpunt worden gespeeld, besturen de harmonie. **OPMERKING** Wanneer de instellingen van zowel het toetsenbordspel als de songgegevens worden toegepast, worden deze instellingen samengevoegd om de harmonie te besturen.
❻	Vocoder	• **Attack:** dit bepaalt de aanslagtijd van het Synth Vocoder-geluid. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer de aanslag. • **Release:** dit bepaalt de releasetijd van het Synth Vocoder-geluid. Hoe hoger de waarde is, hoe langzamer het geluid wegsterft.
❼	Formant	• **Shift:** dit bepaalt hoeveel (in BPF) de afsnijfrequentiewaarde van de BPF's (voor de Inst-ingang) omhoog of omlaag wordt verschoven. U kunt deze parameter gebruiken om het karakter van het Vocoder-geluid te wijzigen. • **Offset:** past de afsnijfrequenties voor alle BPF's (voor de Inst-ingang) nauwkeurig aan. U kunt deze parameter gebruiken om het karakter van het Vocoder-geluid heel precies te wijzigen.

VOLGENDE PAGINA

❽	Detail Setting	Carrier	• **Volume:** bepaalt het niveau van de draaggolf voor het Synth Vocoder-geluid. • **Noise:** bepaalt het ruisniveau dat in de Synth Vocoder wordt ingevoerd. U kunt deze parameter gebruiken om sissende geluiden en plofklanken te benadrukken en de spraakeigenschappen meer naar voren te halen. • **Octave:** bepaalt de octaafinstelling van de draaggolf voor het Synth Vocoder-geluid.
		HPF (hoog-doorlaatfilter)	• **Freq** (Frequency)**:** bepaalt de HPF-afsnijfrequentie voor het microfooningangsgeluid. Als u deze parameter instelt op een lage waarde, wordt een minimaal verwerkt ingangsgeluid geproduceerd, dicht bij het origineel. Bij hogere waarden worden de hoogfrequente consonanten en sissende geluiden benadrukt (waardoor woorden gemakkelijker te verstaan zijn). • **Level:** bepaalt het niveau van de microfoongeluidsuitgang van de HPF.
		BPF1 – 10 (banddoorlaat-filter)	Hiermee wordt elke uitgangsversterking bepaald van BPF 1-10 voor de Inst-ingang (geluid van het toetsenspel). BPF 1 komt overeen met de laagste formant en BPF 10 met de hoogste formant. **OPMERKING** Afhankelijk van de configuratie-instellingen kan er feedback (rondzingen) optreden. Wees voorzichtig, vooral als u waarden verhoogt.

■ Effect

Hiermee kunt u de parameters bewerken voor de effecten die op de Synth Vocoder-noten worden toegepast.

❾	Effect On/Off	Schakelt de effecten in of uit die op de Synth Vocoder-noten worden toegepast.
❿	Type	Selecteert het effecttype dat wordt toegepast op de Synth Vocoder-noten. U kunt ook de gedetailleerde parameters van het geselecteerde type bewerken. Zie de datalijst (Vocal Effect Type List voor de Synth Vocoder-effecttypen en Vocal Harmony Parameter List voor de Synth Vocoder-effectparameters) op de website voor meer informatie.
⓫	Depth	Past de effectdiepte aan die wordt toegepast op het Synth Vocoder-totaalgeluid.
⓬	Reverb	Past de reverbdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is gelijk aan die in de Mixer-display (pagina 135).
⓭	Chorus	Past de chorusdiepte aan die op het microfoongeluid wordt toegepast. Deze instelling is gelijk aan die in de Mixer-display (pagina 135).

4 Tik op (Save) en sla de wijzigingen op als origineel Synth Vocoder-type.

In totaal kunt u zestig typen (Synth Vocoder- en Vocal Harmony-typen) opslaan. Om ze later makkelijker te kunnen terugroepen, moet u een beschrijvende naam toekennen die overeenkomt met de instellingen.

LET OP

De instellingen hier gaan verloren als u het instrument uitschakelt zonder de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de Synth Vocoder-instellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

10 Mixer

Inhoud van hoofdstuk

Filterparameters bewerken (Filter) 129

EQ-parameters bewerken (EQ) 130

Effectparameters bewerken (Effect) 133

- De effectinstellingen bewerken en opslaan 134

Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb) 135

- De chorus-/reverbinstellingen bewerken en opslaan 135

Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/Volume) 135

Master Compressor-instellingen bewerken (Compressor) 136

Blokschema 137

In de gebruikershandleiding wordt de basisprocedure voor het gebruik van de Mixer-functie beschreven. Deze naslaggids biedt gedetailleerdere informatie over elke display (of functie) van de Mixer-display die u kunt openen via [MENU] → [Mixer].
Met de tabs voor partijselectie 'Panel' tot 'Song' bovenaan de Mixer-display kunt u het geluid van elke corresponderende partij aanpassen, terwijl u met 'Master' aanpassingen van het totaalgeluid voor het hele instrument kunt maken.

OPMERKING
Als er een audiosong is geselecteerd, kunt u de parameters die betrekking hebben op de songpartij of kanalen niet instellen.

OPMERKING
Knoppen en schuifregelaars verschijnen alleen op de instellingendisplays als de relevante parameters beschikbaar zijn.

Zie het blokschema op pagina 137 voor een visuele indicatie van de signaalstroom en configuratie van de mixer.

Filterparameters bewerken (Filter)

Met deze functie wijzigt u de tooneigenschappen (helderheid enz.) van het geluid door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te snijden. De functie is niet beschikbaar als u 'Master' selecteert in de tabs bovenaan de Mixer-display.

Resonance	Hiermee kunt u het resonantie-effect (pagina 54) voor elke partij aanpassen. U kunt resonantie gebruiken in combinatie met de parameter 'Cutoff' om het geluid meer karakter te geven.
Cutoff	Dit bepaalt de helderheid van het geluid voor elke partij door de afsnijfrequentie aan te passen (pagina 54).

EQ-parameters bewerken (EQ)

De equalizer (ook wel EQ genoemd) is een geluidsprocessor die het frequentiespectrum in meerdere banden verdeelt, die desgewenst kunnen worden versterkt of verzwakt om de totale frequentierespons naar wens aan te passen. Met de tabs voor partijselectie 'Panel' tot 'Song' bovenaan de Mixer-display kunt u de EQ van elke corresponderende partij aanpassen, terwijl u met 'Master' aanpassingen van de totale EQ voor het hele instrument kunt maken.

■ Part EQ (als een van de tabs 'Panel' tot 'Song' is geselecteerd)

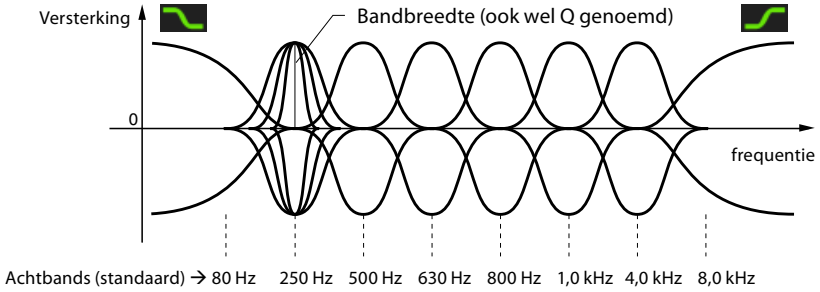
High	Versterkt of verzwakt de hoge EQ-band voor elke partij.
Low	Versterkt of verzwakt de lage EQ-band voor elke partij.

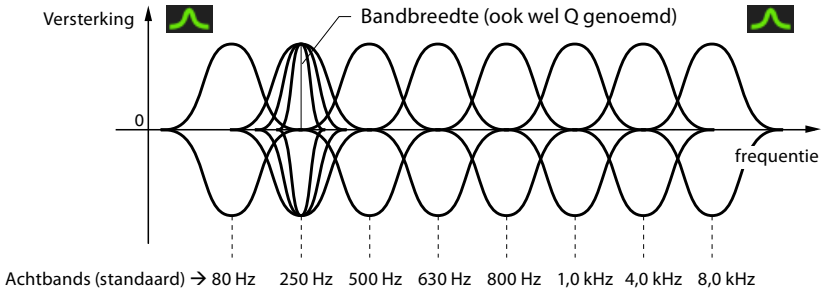
■ Master EQ (als de tab 'Master' is geselecteerd)

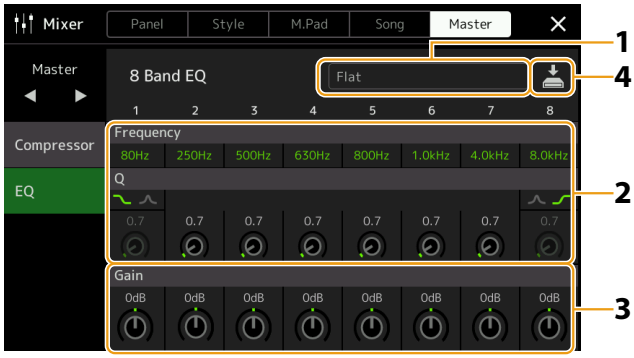
Dit instrument beschikt over een hoogwaardige achtbands digitale EQ. Met deze functie kan een eindeffect (toonregeling) worden toegepast op het geluid van uw instrument. In de Master-display kunt u een van de negen vooraf ingestelde EQ-typen selecteren. U kunt zelfs uw eigen aangepaste EQ-instellingen maken door de frequentiebanden aan te passen en de instellingen op te slaan in een van twee User Master EQ-typen.

OPMERKING

U kunt de Master EQ niet toepassen op een audiosong, de audio-ingang via de AUX IN-aansluitingen of het metronoomgeluid.







1 Selecteer het gewenste EQ-type dat u wilt bewerken.

- **Flat:** neutrale EQ-instellingen. De versterking van elke frequentie wordt ingesteld op 0 dB.
- **Mellow:** zachte en warme EQ-instellingen waarbij de hoge frequentiebanden enigszins worden verminderd.
- **Bright:** EQ-instelling voor het versterken van het niveau van de hoge frequenties, waardoor het geluid helderder wordt.
- **Loudness:** heldere EQ-instellingen waarbij zowel lage als hoge frequenties worden benadrukt. Dit past goed bij up-tempo muziek.
- **Powerful:** krachtige EQ-instellingen waarbij alle frequentiegeluiden worden benadrukt. U kunt hiermee de muziek voor feesten enz. versterken.
- **HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkII:** de optimale EQ-instellingen voor uitvoer naar elk product met dezelfde naam.
- **User1-30:** uw eigen aangepaste EQ-instellingen die u hebt opgeslagen in stap 4.

2 Pas de Q (bandbreedte) en de middenfrequentie van elke band aan.

Het beschikbare frequentiebereik is per band verschillend. Hoe hoger de Q-waarde, hoe smaller de bandbreedte.
Wat betreft de meest linkse en rechtse banden:

- U kunt het EQ-type (Peak/Dip, Shelving) selecteren. Zie hierboven voor de kenmerken van elk type.
- U kunt Q alleen aanpassen als het Peak/Dip-type is geselecteerd.

VOLGENDE PAGINA

3 **Pas het versterkingsniveau aan om elk van de acht banden naar wens te versterken of verzwakken.**

4 **Tik op (Save) om de instellingen op te slaan als User Master EQ-type.**

U kunt maximaal twee EQ-typen maken en opslaan.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de Master EQ-instellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

Effectparameters bewerken (Effect)

Dit instrument beschikt over de volgende effectblokken.

- **System Effect (Chorus, Reverb):** deze effecten worden op het hele geluid van dit instrument toegepast. Voor elke partij kunt u de diepte van het systeemeffect aanpassen. U kunt dit instellen op de Chorus/Reverb-display (pagina 135).
- **Insertion Effect 1–28:** deze effecten worden alleen op een specifieke partij toegepast. Voor deze effecten selecteert u een effecttype voor de gewenste partij (bijvoorbeeld Distortion, dat alleen op de gitaarpartij wordt toegepast).
- **Variation Effect:** deze effecten kunnen zowel als systeemeffecten of als invoegeffecten worden gebruikt, en u kunt hiertussen schakelen.

In dit gedeelte worden de instellingen behandeld die betrekking hebben op de invoegeffecten en het variatie-effect in de Effect-display. Deze display is niet beschikbaar als de tab 'Master' bovenaan de Mixer-display is geselecteerd.

Insertion Effect	Hiermee kunt u het gewenste invoegeffecttype voor elke partij toewijzen door op het gebied boven elke knop te tikken. U kunt de mate waarin elk effect wordt toegepast aanpassen met de knoppen. Als u elk van de invoegeffecten aan een specifieke partij wilt toewijzen en een effecttype wilt selecteren, tikt u op [Assign Part Setting] in de rechtsboven in dit gebied en geeft u de gewenste instellingen in het venster op. De toewijsbare partijen voor elk invoegeffect zijn als volgt: • **Insertion Effect 1–19:** toetsenbordpartijen, songkanalen 1–16 • **Insertion Effect 20:** microfoon, songkanalen 1–16 • **Insertion Effect 21–28:** stijlpartijen (behalve het audiogedeelte van de audiostijl)
Variation Effect	Tik op [Insertion] of [System] om de effectverbinding tussen het invoegeffect en het systeemeffect te schakelen en tik op het rechteruiteinde van deze rij om het gewenste effecttype te selecteren. Als 'System' is geselecteerd, wordt dit effect toegepast als systeemeffect op alle partijen van de song en stijl. Als 'Insertion' is geselecteerd, wordt dit effect alleen toegepast op de opgegeven song-/stijlpartij. Als u de mate wilt aanpassen waarin het effect wordt toegepast, gebruikt u de knop van elke partij. **OPMERKING** Dit is niet beschikbaar als de tab 'Panel' bovenaan de Mixer-display is geselecteerd.

De effectinstellingen bewerken en opslaan

U kunt de instellingen van de systeemeffecten (Chorus, Reverb), invoegeffecten en het Variation-effect bewerken. U kunt de wijzigingen opslaan als User Effect-type.

1 Tik in de Mixer-display op de naam van het effecttype om de display met effectinstellingen te openen.

2 Selecteer de effectcategorie en het type, en pas vervolgens de parameterwaarde aan met de regelaars in de display.

3 Tik zo nodig op [Detail] om de Effect Parameter-display op te roepen en aanvullende instellingen te maken.

De beschikbare parameters verschillen per effecttype.

OPMERKING

U kunt parameters die grijs zijn, niet bewerken.

4 Tik op (Save) om de instellingen op te slaan als User Effect-type.

U kunt maximaal drie effecttypen voor elk van de Reverb-, Chorus- en Variation-effectblokken opslaan, terwijl u maximaal dertig effecttypen voor de invoegeffectblokken kunt opslaan.

LET OP

De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING

Als u de effectinstellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

Effectparameters bewerken (Chorus/Reverb)

Chorus en Reverb zijn systeemeffecten die op het hele geluid van het instrument worden toegepast. Ze zijn niet beschikbaar als de tab 'Master' bovenaan de Mixer-display is geselecteerd.

Chorus	Tik op de naam van het chorustype rechtsboven in deze rij aan om het gewenste chorustype te selecteren. Keer na het selecteren terug naar het Mixer-display en gebruik vervolgens elke knop om de chorusdiepte voor elk onderdeel aan te passen.
Reverb	Tik op de naam van het reverbtype rechtsboven in deze rij om het gewenste reverbtype te selecteren. Keer na het selecteren terug naar de Mixer-display en gebruik vervolgens elke knop om de reverbdiepte voor elke partij aan te passen.

OPMERKING
Zie de datalist (Effect Type List) op de website voor meer informatie over de chorus- en reverbtypen.

De chorus-/reverbinstellingen bewerken en opslaan

Dit is dezelfde bewerking als op de Effect-display (pagina 133).

Pan-/volume-instellingen bewerken (Pan/Volume)

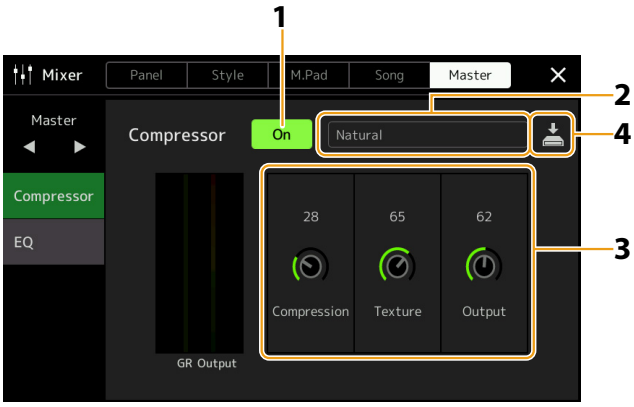
U kunt voor elke partij de pan (stereopositie van het geluid) en het volume aanpassen. Deze display is niet beschikbaar als de tab 'Master' bovenaan de Mixer-display is geselecteerd.

❶	Pan	Dit bepaalt de stereopositie van elke partij (kanaal).
❷	Volume	Hiermee wordt het niveau bepaald van elke partij of kanaal, zodat u de balans tussen alle partijen nauwkeurig kunt regelen.

Master Compressor-instellingen bewerken (Compressor)

Een compressor is een effect dat gewoonlijk wordt gebruikt om de dynamiek (volumeverschillen) van een audiosignaal te begrenzen en te comprimeren. Voor signalen die erg verschillen in dynamiek, zoals zang- en gitaarpartijen, wordt het dynamische bereik 'geknepen', waardoor in feite zachte geluiden harder en harde geluiden zachter worden gemaakt. Als het in combinatie met versterking wordt gebruikt om het totale niveau op te krikken, zorgt dit voor een krachtiger, consistenter hoogniveaugeluid.
Dit instrument beschikt over een Master Compressor die op het hele geluid van dit instrument wordt toegepast. Hoewel er voorgeprogrammeerde Master Compressor-instellingen beschikbaar zijn, kunt u ook uw eigen Master Compressor-voorinstellingen maken en opslaan door de bijbehorende parameters aan te passen. Deze display is alleen beschikbaar als de tab 'Master' bovenaan de Mixer-display is geselecteerd.

OPMERKING
U kunt de Master Compressor niet toepassen op een audiosong, de audio-ingang via de AUX IN-aansluitingen of het metronoomgeluid.



1 Zet Compressor op 'Aan'.

2 Selecteer het Master Compressor-type dat u wilt bewerken.

- **Natural:** natuurlijke compressorinstellingen waarbij het effect matig nadrukkelijk is.
- **Rich:** rijke compressorinstellingen waarin de kenmerken van het instrument optimaal naar voren komen. U kunt dit gebruiken voor het verbeteren van akoestische instrumenten, jazzmuziek enz.
- **Punchy:** sterk overdreven compressorinstellingen. U kunt dit gebruiken voor het verbeteren van rockmuziek.
- **Electronic:** compressorinstellingen waarmee de kenmerken van elektronische dansmuziek optimaal naar voren komen.
- **Loud:** krachtige compressorinstellingen. U kunt dit gebruiken voor het versterken van energieke muziek, zoals rock- of gospelmuziek.
- **User1–5:** uw eigen aangepaste compressorinstellingen die u hebt opgeslagen in stap 4.

3 Bewerk de parameters die betrekking hebben op de Master Compressor.

Compression	Parameters zoals Threshold, Ratio en Soft Knee (die beschikbaar zijn op veelgebruikte compressors) worden allemaal tegelijk gewijzigd, waardoor u het geluid matig kunt comprimeren.
Texture	Voegt natuurlijke kenmerken toe aan het effect. Hoe hoger de waarde, hoe lichter het effect wordt. **OPMERKING** U kunt de wijzigingen misschien beter horen als u ze gebruikt in combinatie met 'Compression' en 'Output'.
Output	Dit bepaalt het uitgangsniveau.

De indicatie 'GR' toont de versterkingsreductie (gecomprimeerd niveau), terwijl 'Output' het uitgangsniveau toont op basis van het instrumentgeluid in realtime.

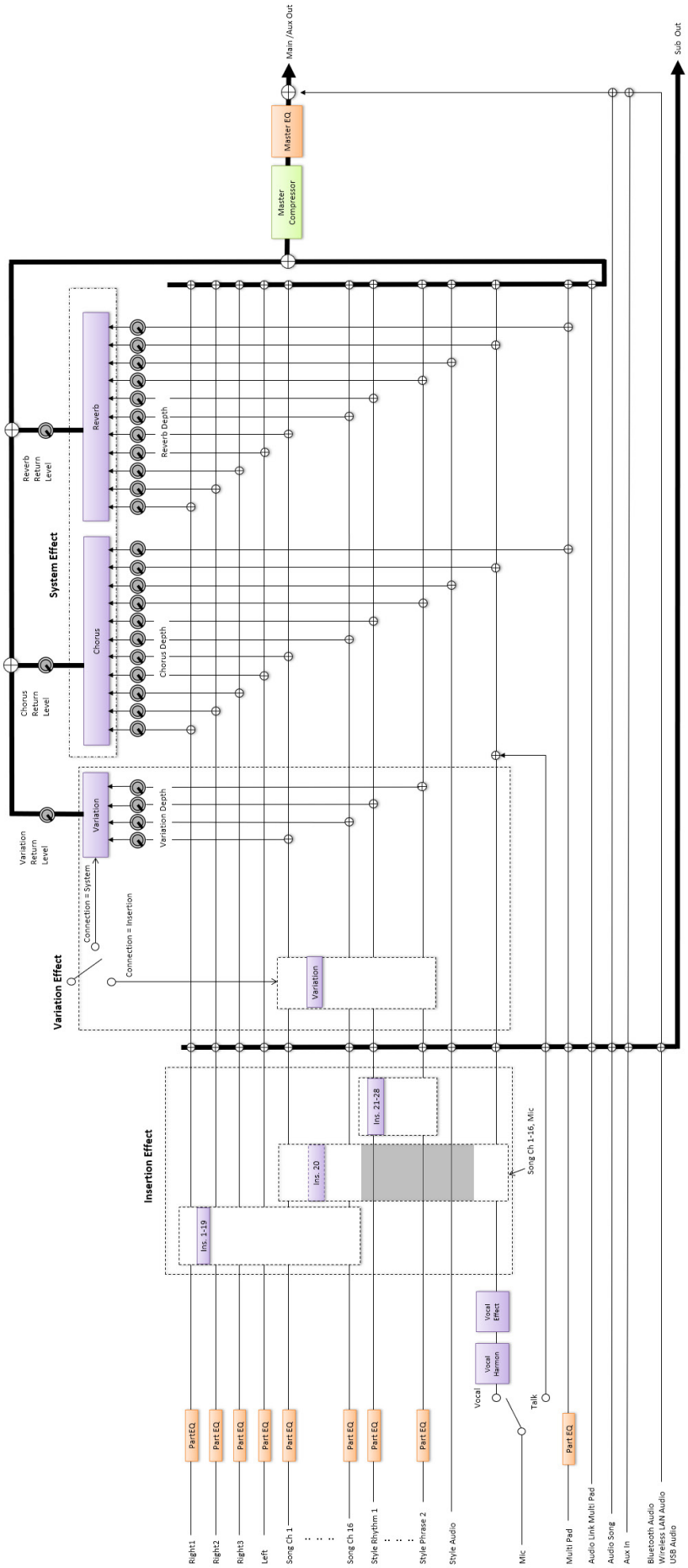
4 Tik op (Save) om de instellingen op te slaan als User Master Compressor-type.

U kunt maximaal vijf Master Compressor-typen maken en opslaan.

LET OP
De instellingen gaan verloren als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

OPMERKING
Als u de Master Compressor-instellingen wilt opslaan op een USB-flashstation wilt opslaan, slaat u ze op als User Effect-bestand. Tik hiervoor op de display die u opent via [MENU] → [Utility] → [Factory Reset/Backup] → pagina 2/2, op [Save] bij 'User Effect' om de opslagbewerking uit te voeren (pagina 166).

Blokschema


Main /Aux Out
Sub Out
Master Compressor
Master EQ
System Effect
Reverb
Reverb Return Level
Reverb Depth
Chorus
Chorus Return Level
Chorus Depth
Variation Effect
Variation
Variation Return Level
Variation Depth
Connection = System
Connection = Insertion
Insertion Effect
Ins. 1-19
Ins. 20
Ins. 21-28
Song Ch 1-16, Mic
Vocal Harmony
Vocal Effect
Vocal
Talk
Part EQ
Right1
Right2
Right3
Left
Song Ch 1
Song Ch 16
Style Rhythm 1
Style Phrase 2
Style Audio
Mic
Multi Pad
Audio Link Multi Pad
Audio Song
Aux In
Bluetooth Audio
Wireless LAN Audio
USB Audio

11 Instellingen voor besturingsfuncties

Inhoud van hoofdstuk

Specifieke functies toewijzen aan de voetpedalen en paneelknoppen (Assignable) 138

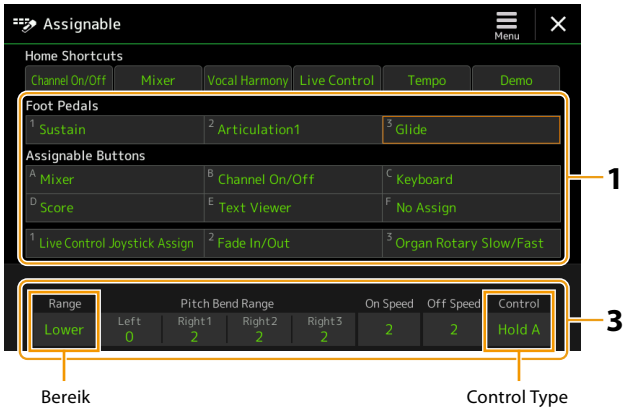
- Toewijsbare functies 139

De toewijzingstypen van de Live Control-knoppen, schuifregelaars en joystick bewerken (Live Controle) 145

- Toewijsbare functies 146

Specifieke functies toewijzen aan de voetpedalen en paneelknoppen (Assignable)

U kunt verschillende functies toewijzen aan voetpedalen die zijn aangesloten op de ASSIGNABLE FOOT PEDAL-aansluitingen en aan de knoppen ASSIGNABLE [A-F] en [1-3].
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Assignable].



1 Tik om het gewenste pedaal of knop te selecteren.

Tik nogmaals om de functielijst te openen.

OPMERKING

Zoals beschreven in de gebruikershandleiding kunt u ook sneltoetsen toewijzen aan de ASSIGNABLE-knoppen. Met name de sneltoetsen van de volgende functies kunnen alleen aan de ASSIGNABLE-knoppen worden toegewezen.

- Regist Bank Information
- Regist Bank Edit
- Style Information
- Multi Pad Edit

2 Selecteer de functie voor het pedaal of de knop.

Zie de pagina's 139–144 voor meer informatie over elke functie.

OPMERKING

U kunt ook andere functies aan het pedaal toewijzen: Voice Guide Controller (pagina 164), Punch In/Out of Song (pagina 83) en Registration Sequence (pagina 114). Als u meerdere functies aan het pedaal toewijst, is de prioriteit: Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Hier toegewezen functies.

3 Geef de gewenste instellingen op voor de geselecteerde functie die wordt weergegeven onderaan de display.

U kunt gedetailleerde instellingen voor de geselecteerde functie opgeven, zoals welke partijen door de functie worden beïnvloed enz. Als u de functienaam wilt wijzigen die wordt weergegeven in het pop-upvenster, tikt u op [Rename] en voert u de gewenste naam in. U kunt maximaal 50 tekens gebruiken.

VOLGENDE PAGINA

4 **Stel zo nodig de polariteit van het pedaal in door op (Menu) te tikken.**

Afhankelijk van het pedaal dat u op het instrument hebt aangesloten, werkt dit mogelijk omgekeerd (dat wil zeggen: indrukken heeft geen effect, maar loslaten wel). In zo'n geval gebruikt u deze instelling om de polariteit om te keren

Het pop-upvenster verbergen als de ASSIGNABLE-knoppen worden ingedrukt

Als u op een van de ASSIGNABLE-knoppen drukt, verschijnt het pop-upvenster waarin de status van de toegewezen functie wordt weergegeven. U kunt ook instellen dat het pop-upvenster moet worden verborgen. Tik hiervoor op (Menu) in de Assignable-display en stel 'Popup Window' in op Off.

Toewijsbare functies

In de volgende lijst geeft 'P' de pedalen aan en 'A' de ASSIGNABLE-knoppen. De functies die zijn gemarkeerd met 'O' zijn beschikbaar voor de overeenkomstige pedalen of knoppen.

- Gebruik voor functies met een '*' alleen de voetregelaar, omdat de juiste bediening niet kan worden gedaan met een voetschakelaar.
- Voor functies die worden aangegeven met 'Range', kunt u het te bedienen bereik als volgt instellen.
  - Full: Min. – Center – Max.
  - Upper: Center – Max.
  - Lower: Center – Min.
- Voor functies die worden aangegeven met 'Control Type', kunt u, alleen als het pedaal is toegewezen, het gedrag van het pedaal selecteren uit de volgende opties. Sommige functies hebben specifiek gedrag, dat afzonderlijk wordt vermeld.
  - Toggle: schakelt aan/uit als u erop drukt.
  - Hold A: schakelt de functie in en houdt deze actief terwijl u het pedaal ingedrukt houdt.
  - Hold B: schakelt de functie uit en houdt deze inactief terwijl u het pedaal ingedrukt houdt.

OPMERKING

Onderaan de Assignable-display kunt u gedetailleerde instellingen voor elke functie opgeven, zoals welke partijen worden beïnvloed door de functie enz. (de beschikbare instellingen variëren per functie).

Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Voice	Articulation 1–3	Als u een Super Articulation-voice gebruikt met een effect dat overeenkomt met deze functie, kunt u het effect inschakelen via een regelaar waaraan deze functie is toegewezen.	O	O
	Volume*	Hiermee regelt u het volume met een voetregelaar.	O	-
	Sustain (Control Type)	Hiermee regelt u de sustain. Als u een regelaar ingedrukt houdt waaraan deze functie is toegewezen, krijgen alle noten die op het toetsenbord worden gespeeld een langere sustain. Als u het pedaal loslaat, worden alle sustainnoten onmiddellijk gestopt (gedempt).	O	O
	Panel Sustain On/Off	Gelijk aan de knop [SUSTAIN].	O	O
	Sostenuto (Control Type)	Hiermee regelt u het sostenuto-effect. Als u een noot of akkoord op het toetsenbord speelt en op een regelaar drukt waaraan deze functie is toegewezen terwijl u de noten ingedrukt houdt, worden de noten aangehouden zolang u de regelaar ingedrukt houdt. Alle daaropvolgende noten worden echter niet langer aangehouden. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld een akkoord langer aanhouden terwijl andere noten staccato worden gespeeld. **OPMERKING** Deze functie heeft geen invloed op Organ Flutes of bepaalde Super Articulation-voices.	O	O
	Soft (Control Type)	Hiermee regelt u het Soft-effect. Als u op een regelaar drukt waaraan deze functie is toegewezen, wordt het volume verlaagd en verandert de klankkleur van de noten die u speelt. Dit werkt alleen bij bepaalde daarvoor bestemde voices.	O	O

VOLGENDE PAGINA

Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Voice	Glide (Range, Control Type)	Als u op een regelaar drukt waaraan deze functie is toegewezen, verandert de toonhoogte. Zodra u de regelaar loslaat, gaat de toonhoogte weer terug naar de normale toonhoogte. Onderaan deze display kunt u de volgende instellingen opgeven. • **Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3):** bepaalt het pitchbendbereik van elke toetsenbordpartij die wordt beïnvloed door het bewegen van de regelaar. Het bereik is 0-12, waarbij elke stap overeenkomt met één halve noot. **OPMERKING** De instelling van het pitchbendbereik wordt gedeeld door alle regelaars die verband houden met de pitchbend. • **On Speed:** bepaalt de snelheid van de toonhoogtewijziging wanneer de regelaar wordt ingedrukt. • **Off Speed:** bepaalt de snelheid van de toonhoogtewijziging wanneer de regelaar wordt losgelaten.	○	○
	Mono/Poly (Control Type)	Hiermee wisselt u tussen het monofoon of polyfoon spelen van de voice. **OPMERKING** Deze functie heeft het volgende specifieke gedrag voor de Control Types van het onderstaande voetpedaal. • **Toggle:** schakelt tussen Mono/Poly • **Hold A:** door ingedrukt te houden wordt Mono ingeschakeld. • **Hold B:** door ingedrukt te houden wordt Poly ingeschakeld.	○	○
	Portamento (Control Type)	U kunt het portamento-effect (een vloeiende overgang tussen noten) produceren met een regelaar waaraan deze functie is toegewezen. Portamento is hoorbaar wanneer noten legato (gebonden) worden gespeeld (dat wil zeggen, de volgende noot wordt gespeeld terwijl de vorige nog heel even wordt vastgehouden). De portamentotijd kan ook in de display voor voicebewerking (pagina 49) worden aangepast. U kunt deze functie voor elke keyboardpartij in- of uitschakelen onder aan deze display. **OPMERKING** Deze functie heeft alleen invloed op bepaalde voices, met name synth-lead en sommige basvoices. De functie heeft geen invloed op de Organ Flutes, Super Articulation 2-voices en slechts op enkele van de Super Articulation-voices, zelfs niet als de functie aan een regelaar is toegewezen.	○	○
	Portamento Time*	Hiermee regelt u de parameter Portamento Time van elke keyboardpartij met een voetregelaar. Zie pagina 41 voor meer informatie over Portamento Time.	○	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	Hiermee regelt u de aanslaggevoeligheid voor de portamentotijd op basis van de aanslagsnelheid van elke toetsenbordpartij. Zie pagina 51 voor meer informatie.	○	-
	Pitch Bend* (Range, Control Type)	Hiermee kunt u de toonhoogte van noten omhoog of omlaag buigen met het pedaal. U kunt deze functie voor elke toetsenbordpartij in- of uitschakelen en de volgende instellingen opgeven onderaan deze display. • **Pitch Bend Range (Left, Right1/2/3):** bepaalt het pitchbendbereik van elke toetsenbordpartij die wordt beïnvloed door het bewegen van de regelaar. Het bereik is 0-12, waarbij elke stap overeenkomt met één halve noot. **OPMERKING** De instelling van het pitchbendbereik wordt gedeeld door alle regelaars die verband houden met de pitchbend.	○	-
	Modulation (+), (–)*	Hiermee past u vibrato en andere effecten toe op de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.	○	-
	Modulation (+), (–) Alt (Control Type)	Dit is een kleine variatie op de modulatie hierboven, waarbij de effecten (golfvorm) afwisselend aan/uit kunnen worden gezet.	○	○
	Initial Touch On/Off (Control Type)	Hiermee schakelt u de instelling Initial Touch van elke toetsenbordpartij in of uit in de Keyboard-display.	○	○

VOLGENDE PAGINA

Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Voice	Left Hold On/Off (Control Type)	Gelijk aan de knop [LEFT HOLD].	○	○
	Pedal Control (Wah)*	Hiermee past u het wah-effect toe op de noten die op het toetsenbord worden gespeeld. **OPMERKING** Het effect kan alleen op bepaalde voices worden toegepast.	○	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Control Type)	Hiermee schakelt u de snelheid van de roterende luidspreker (pagina 56) tussen 'Slow' en 'Fast'. **OPMERKING** Deze functie heeft het volgende specifieke gedrag voor de Control Types van het onderstaande voetpedaal. • **Toggle:** schakelt tussen Fast/Slow • **Hold A:** Fast • **Hold B:** Slow	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Control Type)	Gelijk aan de knop [HARMONY/ARPEGGIO].	○	○
	Arpeggio Hold (Control Type)	Als deze functie is ingeschakeld, gaat het afspelen van arpeggio's door zelfs nadat u het toetsenbord hebt losgelaten, en stopt vervolgens als deze functie wordt uitgeschakeld. Zorg ervoor dat een van de arpeggiotypen is geselecteerd en de knop [HARMONY/ARPEGGIO] is ingeschakeld.	○	○
Registration	Registration Memory	Gelijk aan de knop REGISTRATION MEMORY [MEMORY].	○	○
	Registration Memory 1–10	Gelijk aan de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10].	○	○
	Registration Sequence +/–	Hiermee gaat u vooruit/terug door de registratiesequence. **OPMERKING** Als u een pedaal wilt gebruiken, stelt u 'Pedal Control' in de Registration Sequence-display (pagina 114) in.	-	○
	Registration Bank +/–	Gelijk aan de knoppen REGIST BANK [+]/[-].	○	○
	Registration Freeze On/Off	Gelijk aan [On]/[Off] in de Registration Freeze-display (pagina 113).	○	○
	Registration Sequence On/Off	Gelijk aan [On]/[Off] in de Registration Sequence-display (pagina 114).	○	○
Live Control	Live Control Knob Assign	Gelijk aan de knop [KNOB ASSIGN].	○	○
	Live Control Slider Assign	Gelijk aan de knop [SLIDER ASSIGN].	○	○
	Live Control Joystick Assign	Hiermee schakelt u tussen de joysticktoewijzingstypen (1–3). Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.	○	○
	Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)	Gelijk aan de knop [JOYSTICK HOLD].	○	○
	Live Control Reset Value	Gelijk aan [Reset Value] in de Live Control-display (pagina 145). Herstelt de waarden van alle toewijsbare functies van Live Control.	○	○
Chord Looper	Chord Looper On/Off	Gelijk aan de knop CHORD LOOPER [ON/OFF].	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	Gelijk aan de knop CHORD LOOPER [REC/STOP].	○	○

VOLGENDE PAGINA

Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Style	Style Start/Stop	Gelijk aan de knop STYLE CONTROL [START/STOP].	○	○
	Synchro Start On/Off	Gelijk aan de knop [SYNC START].	○	○
	Synchro Stop On/Off	Gelijk aan de knop [SYNC STOP].	○	○
	Intro 1–3	Gelijk aan de knoppen INTRO [I]–[III].	○	○
	Main A–D	Gelijk aan de knoppen MAIN VARIATION [A]–[D].	○	○
	Fill Down	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct links hiervan.	○	○
	Fill Self	Hiermee wordt een fill-in gespeeld.	○	○
	Fill Break	Hiermee wordt een break gespeeld.	○	○
	Fill Up	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct rechts hiervan.	○	○
	Ending 1–3	Gelijk aan de knoppen ENDING/rit. [I]–[III].	○	○
	Acmp On/Off	Gelijk aan de knop [ACMP].	○	○
	OTS Link On/Off	Gelijk aan de knop [OTS LINK].	○	○
	Auto Fill In On/Off	Gelijk aan de knop [AUTO FILL IN].	○	○
	Half Bar Fill In (Control Type)	Als deze functie is ingeschakeld, wordt bij het wisselen van secties van een stijl op de eerste tel van de huidige sectie de volgende sectie vanuit het midden gestart met een automatische fill-in. **OPMERKING** Als u een audiostijl selecteert, werkt de functie niet.	○	○
	Fade In/Out	Hiermee zet u de functie Fade-in/Fade-out aan/uit voor het afspelen van stijlen, MIDI-songs enz. U kunt de volgende parameters instellen onderaan deze display. • **Fade In Time:** bepaalt de tijd die nodig is voor het stijl-/songvolume om in te faden of van minimum naar maximum te gaan (bereik van 0-20,0 seconden). • **Fade Out Time:** bepaalt de tijd die nodig is voor het stijl-/songvolume om uit te faden of van maximum naar minimum te gaan (bereik van 0-20,0 seconden). • **Fade Out Hold Time:** bepaalt de tijd dat het volume na de fade out op 0 wordt gehouden (bereik van 0-5,0 seconden).	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	Het pedaal schakelt beurtelings tussen de Fingered-modus en de Fingered On Bass-modus (pagina 9).	○	○
	Bass Hold (Control Type)	Terwijl deze functie is ingeschakeld, wordt de stijlbasnoot vastgehouden, zelfs als het akkoord tijdens het afspelen van de stijl wordt gewijzigd. **OPMERKING** Als de vingerzetting is ingesteld op 'AI Full Keyboard', werkt de functie niet.	○	○
	One Touch Setting 1–4	Gelijk aan de knoppen ONE TOUCH SETTING [1]-[4].	○	○
	One Touch Setting +/–	roept de volgende/vorige One Touch Setting op.	○	○
Multi Pad	Multi Pad 1–4	Gelijk aan de knoppen MULTI PAD CONTROL [1]–[4].	○	○
	Multi Pad Select	Gelijk aan de knop MULTI PAD CONTROL [SELECT, SYNC START].	○	○
	Multi Pad Stop	Gelijk aan de knop MULTI PAD CONTROL [STOP].	○	○

VOLGENDE PAGINA

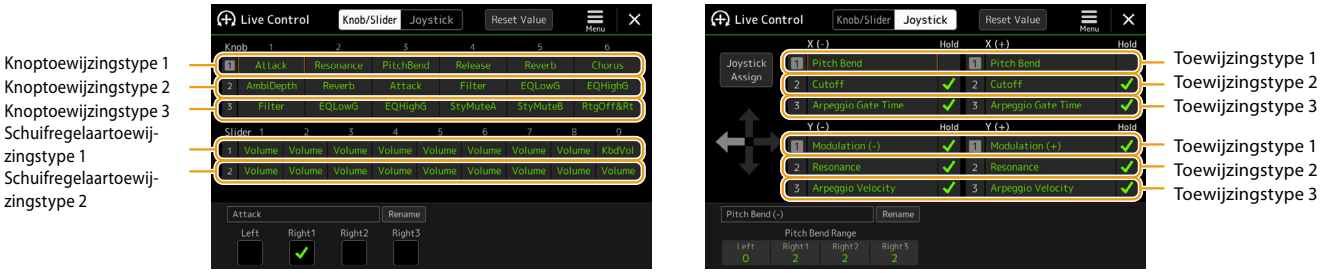
Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Song	Song A Play/Pause	Gelijk aan de knop SONG A [PLAY/PAUSE].	○	○
	Song A Previous	Gelijk aan de knop SONG A [PREV].	○	○
	Song A Next	Gelijk aan de knop SONG A [NEXT].	○	○
	Song A Single Repeat On/Off	Gelijk aan SONG A (Repeat) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song A Vocal Cancel On/Off	Gelijk aan SONG A Audio (Vocal Cancel) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song A Time Stretch* (Range)	Hiermee regelt u de instelling van SONG A Audio 100% (Time Stretch) in de display Song Playback met een voetregelaar.	○	-
	Song A Pitch Shift* (Range)	Hiermee regelt u de instelling van SONG A Audio 0 (Pitch Shift) in de display Song Playback met een voetregelaar.	○	-
	Song A A-B Repeat	Gelijk aan SONG A Audio A B (A-B Repeat) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song B Play/Pause	Gelijk aan de knop SONG B [PLAY/PAUSE].	○	○
	Song B Previous	Gelijk aan de knop SONG B [PREV].	○	○
	Song B Next	Gelijk aan de knop SONG B [NEXT].	○	○
	Song B Single Repeat On/Off	Gelijk aan SONG B (Repeat) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song B Vocal Cancel On/Off	Gelijk aan SONG B Audio (Vocal Cancel) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song B Time Stretch* (Range)	Hiermee regelt u de instelling van SONG B Audio 100% (Time Stretch) in de display Song Playback met een voetregelaar.	○	-
	Song B Pitch Shift* (Range)	Hiermee regelt u de instelling van SONG B Audio 0 (Pitch Shift) in de display Song Playback met een voetregelaar.	○	-
	Song B A-B Repeat	Gelijk aan SONG B Audio A B (A-B Repeat) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song MIDI Synchro Start On/Off	Gelijk aan (Sync Start) in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song MIDI Position Memorize On/Off	Gelijk aan Song Position [M] in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song MIDI Position Marker 1–4	Gelijk aan Song Position [1]–[4] in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song MIDI Position Loop On/Off	Gelijk aan Song Position [Loop] in de display Song Playback van de Dual Player-modus.	○	○
	Song List Shuffle On/Off	Gelijk aan (Shuffle) in de display Song Playback van de Song List-modus (pagina 70).	○	○
	Score Page +/–	Terwijl de song is gestopt, kunt u omslaan en naar de volgende/vorige notatiepagina gaan (één pagina tegelijk).	○	○
	Lyrics Page +/–	Terwijl de song is gestopt, kunt u omslaan en naar de volgende/vorige songtekstpagina gaan (één pagina tegelijk).	○	○
	Text Viewer Page +/–	U kunt omslaan en naar de volgende/vorige tekstpagina gaan (één pagina tegelijk)	○	○

VOLGENDE PAGINA

Functies			Toewijsbaarheid	
Categorie	**Functie**	**Beschrijving**	**P**	**A**
Mic	Talk On/Off	Gelijk aan de knop [TALK].	○	○
	VH Harmony On/Off (Control Type)	Hiermee schakelt u Harmony in de display Vocal Harmony in en uit (pagina 123).	○	○
	VH Effect On/Off (Control Type)	Hiermee schakelt u Effect in de display Vocal Harmony in en uit (pagina 126).	○	○
Overall	Part On/Off	Hiermee schakelt u in de gewenste partijen tegelijkertijd in/uit.	○	○
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	Hiermee schakelt u de invoegeffecten (pagina 133) in of uit.	○	○
	Metronome On/Off	Hiermee schakelt u de metronoom in of uit.	○	○
	Tempo +/–	Gelijk aan de knoppen TEMPO [+]/[-].	○	○
	Reset/Tap Tempo	Gelijk aan de knop [TAP TEMPO].	○	○
	Master Tempo* (Range)	Hiermee wijzigt u het tempo van de geselecteerde stijl of song. Het beschikbare tempobereik is afhankelijk van de geselecteerde stijl/song. Gelijk aan 'Tempo (Master Tempo)' van Live Control (pagina 145).	○	-
	Style Tempo Lock/Reset	Als u op een regelaar drukt waaraan deze functie is toegewezen, wordt de instelling Tempo in de Style Setting-display gewijzigd van 'Reset' in 'Lock'. Als u nogmaals op drukt, wordt de instelling teruggezet naar 'Reset'. Zie pagina 12 voor meer informatie over het stijlveranderingsgedrag 'Tempo'.	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	Als u op het pedaal of de knop drukt, wordt de instelling Tempo in de Style Setting-display gewijzigd van 'Reset' in 'Hold'. Als u nogmaals op drukt, wordt de instelling teruggezet naar 'Reset'. Zie pagina 12 voor meer informatie over het stijlveranderingsgedrag 'Tempo'.	○	○
	Transpose +/–	Gelijk aan de knoppen TRANSPOSE [+]/[-].	○	○
	Upper Octave +/–	Gelijk aan de knoppen UPPER OCTAVE [+]/[-].	○	○
	Scale Tune Quick Setting	Hiermee kunt u de Sub Scale-instelling (pagina 43) rechtstreeks instellen. Terwijl u een regelaar ingedrukt houdt waaraan deze functie is toegewezen, drukt u op de gewenste toetsen en laat u vervolgens de regelaar los. Hiermee wordt de subschaal ingeschakeld met de door u ingevoerde toetsen ingesteld op -50 cents. Als u de Sub Scale-instelling wilt loslaten, drukt u nogmaals op de regelaar en laat u deze weer los zonder op een toets te drukken.	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	Gelijk aan [Bypass] in de display Scale Tune (pagina 43). Hiermee schakelt u alle Scale Tune-instellingen tijdelijk uit. Zo hoort u het geluid en kunt u het vergelijken.	○	○
	Percussion	Het pedaal speelt een percussie-instrument dat onderaan deze display (of in het venster dat wordt geopend door op 'Kit', 'Category' of 'Instrument' te tikken) is geselecteerd. In het venster voor instrumentselectie van de drumkit kunt u ook het toetsenbord gebruiken om een instrument te selecteren. **OPMERKING** Als u een percussie-instrument selecteert door op een toets op het toetsenbord te drukken, bepaalt de aanslagsnelheid waarmee u de toets indrukt het percussievolume.	○	-
	Voice Guide On/Off	Hiermee schakelt u de functie Voice Guide in of uit (pagina 164).	○	○
	No Assign	Er is geen functie toegewezen.	-	○

De toewijzingstypen van de Live Control-knoppen, schuifregelaars en joystick bewerken (Live Controle)

De instellingen van functies voor Live Control-knoppen of schuifregelaars (die toewijzingstypen worden genoemd) kunnen naar wens worden gewijzigd via een aantal opties.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Live Control].



1 Tik op [Knob/Slider] of [Joystick] op de display om de gewenste regelaar voor de configuratie te selecteren.

2 Tik om de gewenste knop-, schuifregelaar- of joystickassen te selecteren.

Tik nogmaals om de functielijst te openen.

3 Selecteer de functie voor de knop-, schuifregelaar- of joystickassen.

Zie de pagina's 146–148 voor meer informatie over elke functie.

OPMERKING

U kunt het toewijzingstype van de schuifregelaar Balance niet wijzigen. Deze wordt altijd gebruikt om de volumebalans tussen de partijen te regelen.

4 Geef de gewenste instellingen op voor de geselecteerde functie die wordt weergegeven onderaan de display.

U kunt gedetailleerde instellingen voor de geselecteerde functie opgeven, zoals welke partijen door de functie worden beïnvloed enz.
Voor de joystick bepalen de selectievakjes rechts van elke instelling of de overeenkomstige instelling wordt beïnvloed door de knop JOYSTICK HOLD.
Als u de functienaam wilt wijzigen die in het Live Control-venster (subdisplay) of het pop-upvenster Joystick verschijnt, tikt u op [Rename] en voert u de gewenste naam in. U kunt maximaal negen tekens gebruiken.

Het pop-upvenster weergeven wanneer de joystick wordt bediend

Standaard wordt het pop-upvenster Joystick met de status van de parameter alleen weergegeven als u op een knop drukt waaraan 'Live Control Joystick Assign' is toegewezen.
U kunt echter instellen dat het pop-upvenster ook wordt weergegeven wanneer de joystick wordt bediend.
Tik hiervoor op (Menu) in de Live Control-display en stel Joystick Pop-up in op 'On'.

De waarden van alle toewijsbare functies van Live Control resetten

Tik op [Reset Value] bovenaan de Live Control-display om alle waarde-instellingen voor de functies die kunnen worden toegewezen aan de knoppen, schuifregelaars en joystick te resetten op de standaardfabriekswaarden.

OPMERKING

Voor een joystick kunt u de waarde resetten van de functie die aan elke afzonderlijke as is toegewezen. Druk hiervoor op een knop waaraan 'Live Control Joystick Assign' is toegewezen om het pop-upvenster Joystick te openen en tik op [Reset] bij de gewenste functie-aanduiding.

Toewijsbare functies

OPMERKING
Onderaan de display Live Control kunt u gedetailleerde instellingen voor elke functie opgeven, zoals welke partijen worden beïnvloed door de functie enz. (de instellingen variëren per functie).

Categorie	Functie	Beschrijving
Mixer	Volume	Hiermee regelt u het volume van de geselecteerde partijen of kanalen.
	VolRatio (Volume Ratio)	Hiermee regelt u het volume van de geselecteerde partijen niet als absolute waarde, maar als verhouding. Het bereik is 0-100-200%.
	KbdVol (Keyboard Volume)	Hiermee past u het volume aan van alle toetsenbordpartijen aan. Dit is handig om het volume van alle toetsenbordpartijen tegelijk aan te passen voor een optimale balans met de andere (MIDI-songs, stijlen, Multi Pads enz.).
	Balance	Hiermee past u de volumebalans tussen de partijen A en B aan. In het pop-upvenster dat u opent via [Balance Setting] onderaan de display, kunt u selecteren welke partijen tot A of B behoren.
	RatioBal (Ratio Balance)	Hiermee past u de balans van de volumeverhouding tussen de partijen A en B aan. In het pop-upvenster dat u opent via [Balance Setting] onderaan de display, kunt u selecteren welke partijen tot A of B behoren.
	Pan	Hiermee bepaalt u de stereopositie van de geselecteerde partijen.
	Reverb	Hiermee past u de reverbdiepte van de geselecteerde partijen aan.
	Chorus	Hiermee past u de chorusdiepte van de geselecteerde partijen aan.
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	Hiermee past u de reverb- en chorusdiepte van de geselecteerde partijen aan.
	InsEffect (Insertion Effect Depth)	Hiermee past u de diepte van het invoegeffect van de geselecteerde partijen aan.
	EQHighG (EQ High Gain)	Hiermee versterkt of verzwakt u de hoge EQ-band voor de geselecteerde partijen.
	EQLowG (EQ Low Gain)	Hiermee versterkt of verzwakt de lage EQ-band voor de geselecteerde partijen.
	Cutoff	Hiermee past u de afsnijfrequentie van het filter voor de geselecteerde partijen aan.
	Resonance	Hiermee past u de resonantie van het filter voor de geselecteerde partijen aan.
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	Hiermee past u de afsnijfrequentie en de resonantie van het filter voor de geselecteerde partijen aan.
	Filter	Hiermee past u parameters aan zoals de afsnijfrequentie en de resonantie van het filter voor de geselecteerde partijen. De parameters veranderen echter niet uniform, maar zijn speciaal geprogrammeerd zodat ze individueel veranderen voor optimaal geluid, waarbij u het geluid kunt filteren voor het beste muzikale resultaat.
Voice	Attack	Hiermee past u aan hoe lang het duurt voordat de geselecteerde partijen hun maximumniveau hebben bereikt nadat de toets is ingedrukt. **OPMERKING** Sommige voices (zoals piano- en E. Piano-voices) worden door deze instellingen mogelijk niet beïnvloed.
	Decay	Hiermee past u aan hoe lang het duurt voordat de geselecteerde partij het sustainniveau bereikt nadat het maximale niveau is bereikt.
	Release	Hiermee past u aan hoe lang het duurt voordat het geluid van de geselecteerde partijen wegsterft nadat de toets is ingedrukt.
	Atk&Dec (Attack & Decay)	Hiermee past u de aanslag- en wegsterftijd van de geselecteerde partijen aan.
	Atk&Rel (Attack & Release)	Hiermee past u de aanslag- en releasetijd van de geselecteerde partijen aan.

VOLGENDE PAGINA

Categorie	Functie	Beschrijving
Voice	Mod(+), Mod (–) (Modulation (+), Modulation (–))	Hiermee past u vibrato en andere effecten toe op de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.
	Tuning	Hiermee bepaalt u de toonhoogte van de geselecteerde toetsenpartijen.
	Octave	Hiermee bepaalt u het bereik van de toonhoogtewijziging in octaven voor de geselecteerde toetsenbordpartijen.
	PitchBend	Hiermee kunt u de toonhoogte van noten omhoog of omlaag buigen met een regelaar waaraan deze functie is toegewezen. U kunt deze functie voor elke toetsenbordpartij in- of uitschakelen en de volgende instellingen opgeven onderaan deze display. • **Pitch Bend Range (Left, Right1-3):** bepaalt het pitchbendbereik van elke toetsenbordpartij die wordt beïnvloed door het bewegen van de regelaar. Het bereik is 0-12, waarbij elke stap overeenkomt met één halve noot. De instelling van deze functie wordt gedeeld door alle gerelateerde regelaars. **OPMERKING** Als u deze functie aan meerdere regelaars toewijst, wordt het resultaat van de laatste bewerking van kracht.
	PBRange (Pitch Bend Range)	Hiermee bepaalt u het pitchbendbereik (pagina 140) voor de geselecteerde toetsenbordpartijen.
	PortaTime (Portamento Time)	Hiermee bepaalt u de portamentotijd (pagina 41) voor de geselecteerde toetsenbordpartijen.
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time)	Hiermee regelt u de aanslaggevoeligheid voor de portamentotijd op basis van de aanslagsnelheid van elke toetsenbordpartij. Zie pagina 51 voor meer informatie.
	FMDetune (FM Voice Detune)	Hiermee regelt u de ontstemming voor de FM-stem. Zie pagina 55 voor meer informatie.
	FMSpread (FM Voice Spread)	Hiermee regelt u de spreiding voor de FM-stem. Zie pagina 55 voor meer informatie.
Harmony/ Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/Arpeggio Volume)	Hiermee past u het volume van de Keyboard Harmony- of Arpeggio-functie aan.
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	Hiermee past u de aanslag van elke noot van een arpeggio aan. De waarde die in het Live Control-venster wordt weergegeven, wordt als percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	Hiermee past u de duur van elke noot van een arpeggio aan. De waarde die in het Live Control-venster wordt weergegeven, wordt als percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	Hiermee past u de snelheid van een arpeggio aan. De waarde die in het Live Control-venster wordt weergegeven, wordt als percentage van de standaardwaarde voor elk arpeggiotype aangegeven.
Style	AmbiDepth (Ambience Depth)	Hiermee regelt u de nat/droog-balans van de ritmepartijen tijdens het afspelen van een stijl.
	DynCtrl (Dynamics Control)	Hiermee regelt u de afspeeldynamiek van de stijl. Hierdoor verandert de intensiteit van het afspelen van de stijl en niet alleen het volume.
	RtgRate (Style Retrigger Rate)	Hiermee past u de Style Retrigger-lengte aan. Dit wordt op het Live Control-venster weergegeven als 1, 2, 4, 8, 16 of 32, wat de nootlengte aangeeft. De eerste partij van de huidige stijl wordt binnen de opgegeven lengte herhaald.
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	Hiermee schakelt u de Style Retrigger-functie in of uit. Als de functie is ingeschakeld, wordt een bepaalde lengte van de eerste partij van de huidige stijl herhaald wanneer het akkoord wordt gespeeld. **OPMERKING** De Style Retrigger-functie wordt alleen toegepast op de Main-sectie van de stijl.
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/Off & Rate)	Hiermee schakelt u de Style Retrigger-functie in/uit en past u de lengte ervan aan. Als u de knop helemaal naar links draait, wordt de functie uitgeschakeld. Draait u de knop naar rechts, dan wordt de functie ingeschakeld en wordt de lengte korter.

VOLGENDE PAGINA

Categorie	Functie	Beschrijving
Style	StyMuteA (Style Track Mute A)	Hiermee schakelt u het afspelen van de stijlkanalen in/uit. Draai de knop helemaal naar links (of verplaats de schuifregelaar naar onderen) om alleen het Rhythm 2-kanaal in te schakelen en de andere kanalen uit te schakelen. Door de knop vanaf die positie met de klok mee te draaien (of de schuifregelaar naar boven te verplaatsen), worden de kanalen in de volgorde Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1, Phrase 2 ingeschakeld. Als de knop helemaal naar rechts wordt gedraaid (of de schuifregelaar de bovenste positie bereikt), zijn alle kanalen ingeschakeld.
	StyMuteB (Style Track Mute B)	Hiermee schakelt u het afspelen van de stijlkanalen in/uit. Draai de knop helemaal naar links (of verplaats de schuifregelaar naar onderen) om alleen het Chord 1-kanaal in te schakelen en de andere kanalen uit te schakelen. Door de knop vanaf die positie met de klok mee te draaien (of de schuifregelaar naar boven te verplaatsen), worden de kanalen in de volgorde Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1, Rhythm 2 ingeschakeld. Als de knop helemaal naar rechts wordt gedraaid (of de schuifregelaar de bovenste positie bereikt), zijn alle kanalen ingeschakeld.
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	Hiermee stelt u de balans in tussen de solostem en het Vocal Harmony-geluid. Raadpleeg 'Harmony – Balance' voor details op pagina 125.
	VHEffect (VH Effect To Lead)	Hiermee past u de Vocal Harmony-effectdiepte aan die op de solonoot wordt toegepast.
Overall	Tempo (Master Tempo)	Hiermee wijzigt u het tempo van de geselecteerde stijl of song. Het beschikbare tempobereik is afhankelijk van de geselecteerde stijl/song.
	--- (No Assign)	Er is geen functie toegewezen.

12 MIDI-instellingen

Inhoud van hoofdstuk

Basisprocedure voor MIDI-instellingen 149

System – MIDI-systeeminstellingen 151

Verzenden – MIDI-zendkanaalinstellingen 152

Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen 153

On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI 154

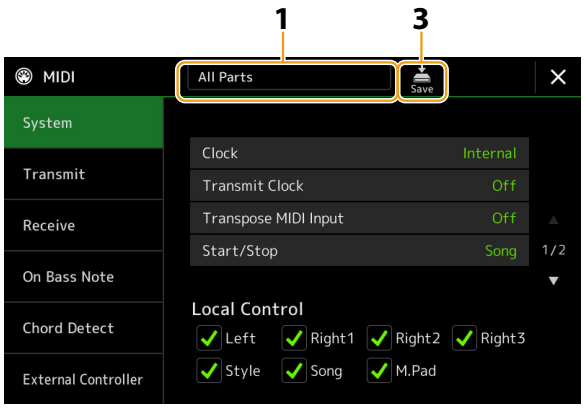
Chord Detect – Het akkoord instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI 154

Externe controller – MIDI-regelaarinstelling 155

- Functies die reageren op doorlopende invoer van waarden 156
- Functies die reageren op aan/uit-invoer 157

Basisprocedure voor MIDI-instellingen

In dit gedeelte kunt u MIDI-gerelateerde instellingen opgeven voor het instrument. Dit instrument beschikt over een set van tien voorgeprogrammeerde sjablonen waarmee u onmiddellijk en gemakkelijk het instrument opnieuw kunt configureren, in overeenstemming met uw specifieke MIDI-toepassing of externe apparaat.
U kunt de voorgeprogrammeerde sjablonen bewerken en in een bestand opslaan als uw eigen sjablonen. U kunt ook opslaan welke sjabloon voor het registratiegeheugen wordt gebruikt, zodat u deze later gemakkelijk kunt oproepen.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [MIDI].



1 Tik op het vakje (bovenaan de display) en selecteer een voorgeprogrammeerde MIDI-sjabloon.

Als u al een eigen MIDI-sjabloon hebt gemaakt en als bestand hebt opgeslagen (in stap 2 en 3 hieronder), kunt u die sjabloon ook selecteren op de User-tab.
Zie pagina 150 voor meer informatie over de voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen.

VOLGENDE PAGINA

2 **Bewerk desgewenst de MIDI-parameters op basis van de MIDI-sjabloon die u in stap 1 in de relevante display met instellingen hebt geselecteerd.**

Display	Beschrijving	Pagina
System	Hier kunt u de parameters voor het MIDI-systeem instellen.	151
Transmit	Hier kunt u de parameters voor de MIDI-verzending instellen.	152
Receive	Hier kunt u de parameters voor de MIDI-ontvangst instellen.	153
On Bass Note	Hier kunt u de MIDI-kanalen selecteren waarvan de MIDI-gegevens afkomstig van het externe MIDI-apparaat worden gebruikt voor het detecteren van de basnoot voor het afspelen van een stijl.	154
Chord Detect	Hier kunt u de MIDI-kanalen selecteren waarvan de MIDI-gegevens afkomstig van het externe MIDI-apparaat worden gebruikt voor het detecteren van het akkoordtype voor het afspelen van een stijl.	154
External Controller	Hier kunt u de functie selecteren die is toegewezen aan de aangesloten MIDI-regelaar.	155

3 **Als u de bewerkingen in elke display hebt voltooid, tikt u op (Save) om de MIDI-instellingen op te slaan als uw eigen MIDI-sjabloon.**

■ Voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen

All Parts	Hiermee worden alle partijen verzonden, inclusief de toetsenbordpartijen (Right 1–3, Left), met uitzondering van de songpartijen.
Keyboard & Style	In principe hetzelfde als 'All Parts', maar de toetsenbordpartijen worden anders beheerd. De rechterhandpartijen worden behandeld als 'Upper' in plaats van Main en Layer, en de linkerhandpartij wordt behandeld als 'Lower'.
Master Keyboard1, 2	Met deze instelling functioneert het instrument als een 'master'-toetsenbord, waarmee een of meer aangesloten toongenerators of andere apparaten (zoals een computer/sequencer) worden bespeeld en bestuurd. Met 'Master KBD1' worden AT-berichten (After Touch) verzonden, wat niet gebeurt bij 'Master KBD2' (pagina 152).
Clock External A	Het afspelen of opnemen (song, stijl enz.) wordt gesynchroniseerd met een externe MIDI-klok via de MIDI A-poort in plaats van de interne klok van het instrument. Gebruik deze sjabloon als u het tempo (synchronisatie) wilt laten regelen vanaf het aangesloten MIDI-apparaat.
MIDI Accordion 1–4	MIDI-accordeons geven u de mogelijkheid MIDI-gegevens te verzenden en aangesloten toongenerators te bespelen via het toetsenbord en de bas-/akkoordknoppen van de accordeon. Met deze sjablonen kunt u het toetsenbordspel en het afspelen van de stijl vanaf een MIDI-accordeon besturen. Selecteer de sjabloon die bij uw MIDI-accordeon past, afhankelijk van de verschillende ontvangstinstellingen (1–4).
MIDI Pedal1	MIDI-pedalen geven u de mogelijkheid aangesloten toongenerators te bespelen met uw voeten (vooral handig bij het spelen van een monofone baspartij). Met deze sjabloon kunt u de akkoordgrondtoon spelen/besturen bij het afspelen van stijl met een MIDI-pedaaleenheid.
MIDI Pedal2	Met deze sjabloon kunt u de baspartij voor het afspelen van stijl spelen met een MIDI-pedaaleenheid.
MIDI OFF	Er worden geen MIDI-signalen verzonden of ontvangen.

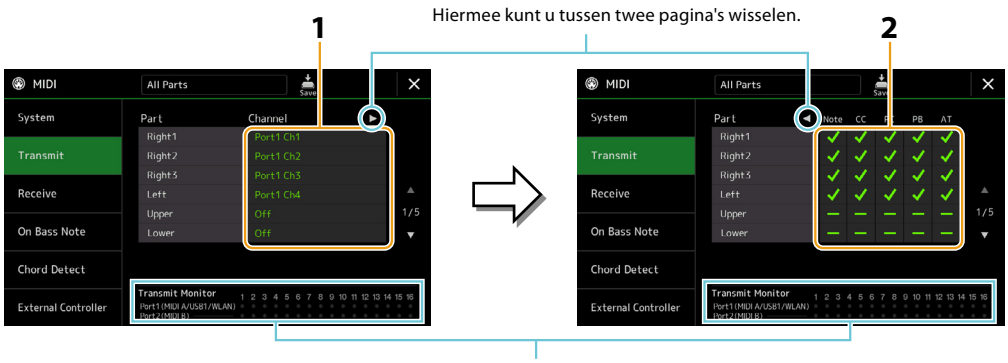
System – MIDI-systeeminstellingen

De uitleg hier is van toepassing als u de display 'System' opent bij stap 2 op pagina 150.

Clock		Hiermee bepaalt u of het instrument wordt bestuurd door de eigen interne klok ('Internal') of een MIDI-klok ('MIDI A', 'MIDI B', 'USB1', 'USB2' en 'Wireless LAN') van een extern apparaat. 'Internal' is de normale klokinstelling als het instrument afzonderlijk wordt gebruikt of als masterkeyboard om externe apparaten te besturen. Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, MIDI-computer of ander MIDI-apparaat en u wilt het instrument synchroon laten lopen met dat apparaat, stelt u deze parameter in op de toepasselijke instelling: 'MIDI A', 'MIDI B', 'USB1', 'USB2' of 'Wireless LAN'. Zorg er dan voor dat het externe apparaat correct is aangesloten (bijvoorbeeld op de MIDI IN-aansluiting van het instrument) en dat het MIDI-kloksignaal correct wordt verzonden. Als dit is ingesteld voor besturing door een extern apparaat ('MIDI A', 'MIDI B', 'USB1', 'USB2' of 'Wireless LAN'), wordt het tempo aangegeven als 'EXT.' in de Tempo-display. **OPMERKING** Als de klok op een andere waarde is ingesteld dan 'Internal', kunnen de stijl, song, metronoom en tempo niet worden bestuurd met de knoppen op dit instrument. **OPMERKING** 'Wireless LAN' wordt alleen weergegeven als de wififunctie is inbegrepen. De wififunctie wordt mogelijk niet meegeleverd in uw regio.
Transmit Clock		Hiermee schakelt u de MIDI-klokverzending (F8) in of uit. Als deze functie is ingesteld op 'Off', worden er geen MIDI-kloksignalen of Start/Stop-gegevens verzonden, zelfs als er een song of stijl wordt afgespeeld.
Transpose MIDI Input		Hiermee bepaalt u of de transponeerinstelling van het instrument wordt toegepast op de nootevents die van het externe apparaat worden ontvangen via MIDI.
Start/Stop		Hiermee bepaalt u of binnenkomende FA (start)- en FC (stop)-berichten invloed hebben op het afspelen van songs of stijlen.
Local Control		Hiermee schakelt u de lokale besturing voor elke partij in of uit. Als Local Control is ingesteld op 'on', bestuurt het toetsenbord van het instrument de eigen (lokale) interne toongenerator, waardoor de interne voices direct vanaf het toetsenbord kunnen worden gespeeld. Als u Local op 'Off' instelt, worden het toetsenbord en de regelaars intern losgekoppeld van de toongeneratorsectie van het instrument, zodat er geen geluid wordt geproduceerd als u op het keyboard speelt of de regelaars gebruikt. Zo kunt u bijvoorbeeld een externe MIDI-sequencer gebruiken om de interne voices van het instrument te spelen, en het toetsenbord gebruiken om noten op te nemen op de externe sequencer en/of een externe toongenerator bespelen.
System Exclusive Message	Transmit	Hiermee bepaalt u of systeemeigen MIDI-berichten vanaf dit instrument worden verzonden (On) of niet (Off).
	Receive	Hiermee bepaalt u of systeemeigen MIDI-berichten door dit instrument worden ontvangen (On) of niet (Off).
Chord System Exclusive Message	Transmit	Hiermee bepaalt u of systeemeigen MIDI-akkoordgegevens (akkoorddetectie, grondtoon en type) vanaf dit instrument worden verzonden (Aan) of niet (Uit).
	Receive	Hiermee bepaalt u of systeemeigen MIDI-akkoordgegevens (akkoorddetectie, grondtoon en type) door dit instrument worden ontvangen (Aan) of niet (Uit).

Verzenden – MIDI-zendkanaalinstellingen

De uitleg hier is van toepassing als u de display 'Transmit' opent bij stap 2 op pagina 150. Hier bepaalt u welk MIDI-kanaal voor elke partij wordt gebruikt wanneer MIDI-gegevens vanaf dit instrument worden verzonden.



1 Selecteer voor elke partij het MIDI-zendkanaal waarmee u de MIDI-gegevens van de corresponderende partij wilt verzenden.

Met uitzondering van de twee volgende partijen is de configuratie van de partijen hetzelfde als elders in de gebruikershandleiding al is uitgelegd.

- **Upper:** een toetsenbordpartij die op de rechterhelft van het toetsenbord wordt gespeeld vanaf het splitpunt voor de voices (RIGHT 1, 2 en 3).
- **Lower:** een toetsenbordpartij die op de linkerhelft van het toetsenbord wordt gespeeld vanaf het splitpunt voor de voices. Dit wordt niet beïnvloed door de aan/uit-status van de knop [ACMP].

OPMERKING

Als hetzelfde verzendkanaal wordt toegewezen aan diverse verschillende partijen, worden de verzonden MIDI-berichten samengevoegd tot één kanaal. Dit heeft als resultaat dat onverwachte geluiden en mogelijk haperingen klinken in het aangesloten MIDI-apparaat.

OPMERKING

Vooraf ingestelde songs kunnen niet worden verzonden, zelfs niet als de juiste songkanalen 1–16 zijn ingesteld voor verzending.

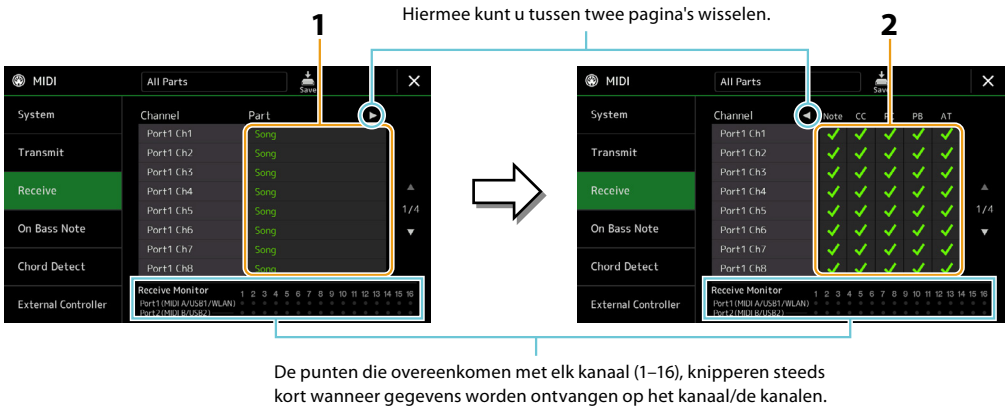
2 Tik op [►] om de andere pagina te openen en selecteer welke MIDI-berichten u voor elke partij wilt verzenden.

U kunt de volgende MIDI-berichten instellen in de display Transmit/Receive.

- **Note (Note events)**.....pagina 96
- **CC (Control Change)**.....pagina 96
- **PC (Program Change)**.....pagina 96
- **PB (Pitch Bend)**.....pagina 96
- **AT (After Touch)**.....pagina 96

Receive – MIDI-ontvangstkanaalinstellingen

De uitleg hier is van toepassing als u de display 'Receive' opent bij stap 2 op pagina 150. Hiermee bepaalt u welke partij voor elk MIDI-kanaal wordt gebruikt wanneer de MIDI-gegevens door dit instrument worden herkend.



1 Selecteer voor elk kanaal de partij die de MIDI-gegevens moet verwerken van het corresponderende kanaal dat wordt ontvangen van het externe MIDI-apparaat.

Als u een verbinding maakt via USB, kunnen MIDI-gegevens van 32 kanalen (16 kanalen × 2 poorten) door dit instrument worden verwerkt.

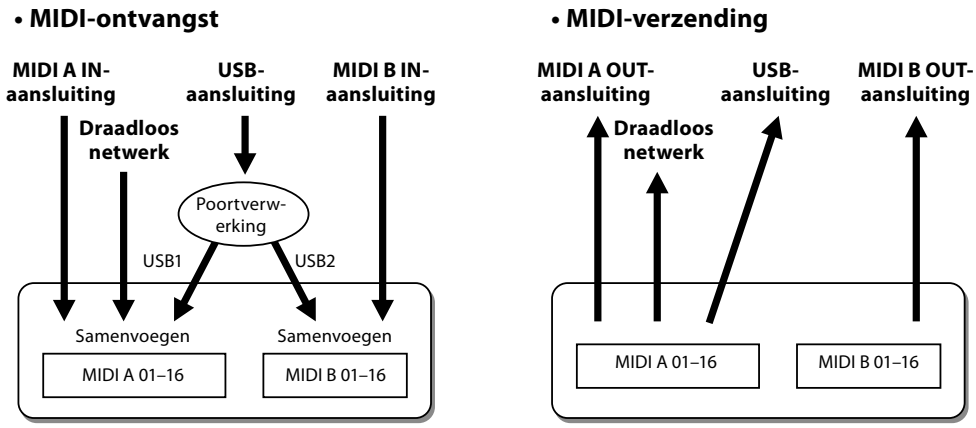
Met uitzondering van de twee volgende partijen is de configuratie van de partijen hetzelfde als elders in de gebruikershandleiding al is uitgelegd.

- **Keyboard:** de ontvangen nootberichten besturen het toetsenspel van het instrument.
- **Extra Part 1–5:** deze vijf partijen zijn speciaal gereserveerd voor het ontvangen en spelen van MIDI-gegevens. Normaal gesproken worden deze partijen niet gebruikt door het instrument zelf.

2 Tik op [►] om de andere pagina te openen en selecteer welke MIDI-berichten u voor elk kanaal wilt ontvangen.

MIDI-verzending/-ontvangst via de USB-aansluiting, wifi en MIDI-aansluitingen

De relatie tussen de MIDI-aansluitingen, wifi en de [USB TO HOST]-aansluiting die kan worden gebruikt voor het verzenden/ontvangen van 32 kanalen (16 kanalen × 2 poorten) van de MIDI-berichten is als volgt:

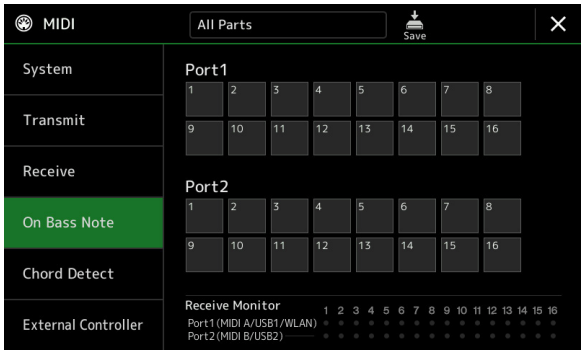


OPMERKING

De wififunctie wordt mogelijk niet meegeleverd in uw regio.

On Bass Note – De basnoot instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI

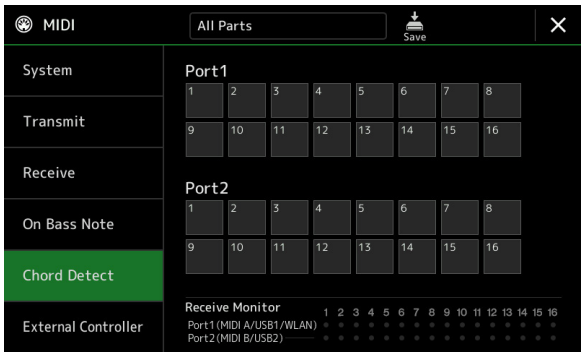
De uitleg hier is van toepassing als u de display 'On Bass Note' opent bij stap 2 op pagina 150. Met deze instellingen kunt u de basnoot bepalen voor het afspelen van een stijl, gebaseerd op de nootberichten die worden ontvangen via MIDI. De noot-aan-/uit-berichten die worden ontvangen op het kanaal/de kanalen die zijn ingesteld op 'On', worden herkend als de basnoot van de akkoorden voor het afspelen van de stijl. De basnoot wordt gedetecteerd ongeacht de [ACMP]- of splitpuntinstellingen. Als diverse kanalen tegelijk zijn ingesteld op 'On', wordt de basnoot gedetecteerd in de samengevoegde MIDI-gegevens die worden ontvangen op die kanalen.



Tik op het gewenste kanaalnummer aan om het selectievakje in te schakelen. Tik nogmaals op dezelfde locatie om het vakje uit te schakelen.

Chord Detect – Het akkoord instellen voor het afspelen van een stijl via MIDI

De uitleg hier is van toepassing als u de display 'Chord Detect' opent bij stap 2 op pagina 150. Met deze instellingen kunt u het akkoordtype bepalen voor het afspelen van een stijl, gebaseerd op de nootberichten die worden ontvangen via MIDI. De noot-aan-/uit-berichten die worden ontvangen op het kanaal/de kanalen die zijn ingesteld op 'On', worden herkend als de noten voor de akkoorddetectie bij het afspelen van stijl. Welke akkoorden worden gedetecteerd, is afhankelijk van het vingerzettingstype. De akkoordtypen worden gedetecteerd ongeacht de [ACMP]- of splitpuntinstellingen. Als diverse kanalen tegelijk zijn ingesteld op 'On', wordt het akkoordtype gedetecteerd in de samengevoegde MIDI-gegevens die worden ontvangen op die kanalen.

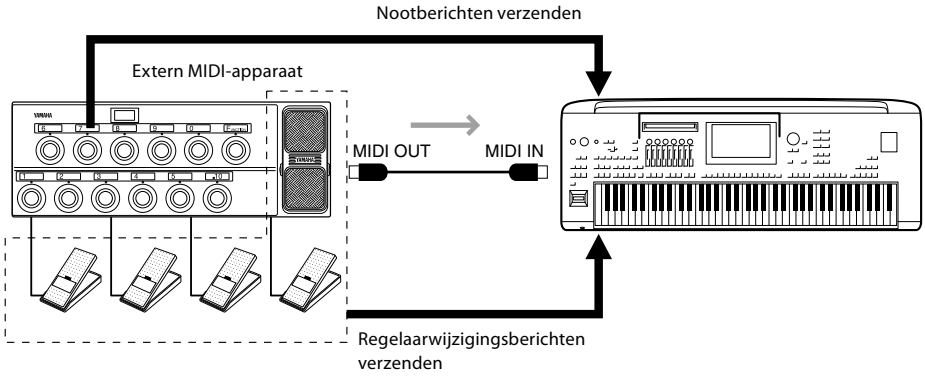


Tik op het gewenste kanaalnummer aan om het selectievakje in te schakelen. Tik nogmaals op dezelfde locatie om het vakje uit te schakelen.

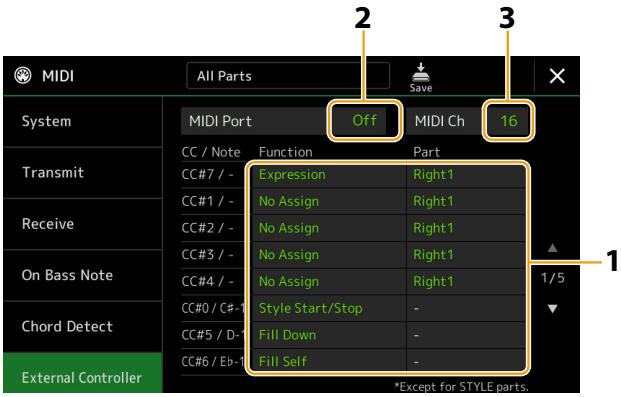
Externe controller – MIDI-regelaarinstelling

De uitleg hier is van toepassing als u de display 'External Controller' opent bij stap 2 op pagina 150.
Door een geschikt extern MIDI-apparaat (zoals een MIDI-voetregelaar, computer, sequencer of masterkeyboard) op de Genos2 aan te sluiten, kunt u gemakkelijk een breed scala aan bewerkingen en functies besturen via MIDI-berichten (regelaarwijzigingsberichten en noot-aan-/uit-berichten) vanaf het apparaat, om instellingen te wijzigen en het geluid te regelen terwijl u live optreedt. U kunt verschillende functies aan elk bericht toewijzen.

Zorg ervoor dat u in deze display de juiste MIDI-poort en -kanaal instelt voor besturing door het externe MIDI-apparaat.



1 Selecteer de functie die aan elk regelaarwijzigingsnummer of nootnummer is toegewezen.



U kunt op deze display twee soorten instellingen (hieronder) opgeven:

- **CC#7, 1, 2, 3, 4**
  Het MIDI-apparaat stuurt een regelaarwijzigingsbericht naar de Genos2, en de Genos2 bepaalt hoe er wordt gereageerd op (of welke parameter wordt gewijzigd door) dat regelaarwijzigingsnummer.
  U moet ook de partij selecteren waarop de toegewezen functie wordt toegepast.

- **Andere parameters (bijv. CC#0/C#–1)**
  Het MIDI-apparaat stuurt een noot-aan/uit-bericht naar de Genos2, en de Genos2 bepaalt er wordt gereageerd op (of welke functie wordt uitgevoerd door) dat nootnummer.
  Dezelfde functie kan ook worden uitgevoerd door het regelaarwijzigingsnummer te verzenden dat overeenkomt met het nootnummer zoals weergegeven in de display. Het regelaarwijzigingsnummer 0 komt bijvoorbeeld overeen met nootnummer C#–1. 'Regelaarwijzigingsnummers 0–63 worden als 'Off' beschouwd en 64–127 als 'On'.

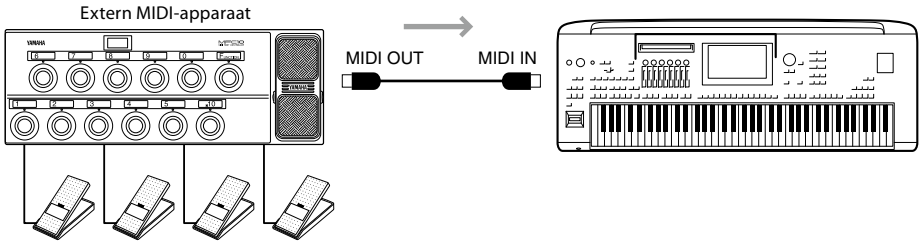
Zie de pagina's 156–158 voor meer informatie over de functies die u kunt toewijzen.

2 Selecteer de MIDI-poort die u wilt gebruiken om met het externe MIDI-apparaat te communiceren.

VOLGENDE PAGINA

3 **Selecteer het MIDI-kanaal die u wilt gebruiken om met het externe MIDI-apparaat te communiceren.**

4 **Sluit de MIDI OUT-aansluiting van het externe MIDI-apparaat met een MIDI-kabel aan op de MIDI IN-aansluiting van de Genos2 volgens de afbeelding.**



5 **Geef de gewenste instellingen op het externe MIDI-apparaat op.**

6 **Bedien het externe MIDI-apparaat om te bevestigen of u de Genos2 op de juiste manier kunt bedienen vanaf het externe MIDI-apparaat, zoals ingesteld in stap 4.**

Houd er rekening mee dat de volgende twee instellingen op de display External Controller niet bedoeld zijn om op te slaan op het externe MIDI-apparaat, maar op de Genos2 als MIDI-sjabloon (pagina 150).

- Paren van Nootnummer/Genos2-functietoewijzing
- Paren van regelaarwijzigingsnummer/Genos2-parameterwijzigingstoewijzing

Functies die reageren op doorlopende invoer van waarden

U kunt deze functies toepassen op de geselecteerde toetsenbordpartijen (Right 1–3, Left) of stijlpartijen.

OPMERKING
De functies die worden aangegeven met '*', werken niet voor stijlpartijen.

No Assign	Er is geen functie toegewezen.
Modulation	Verzendt berichten voor modulatie (CC#1).
Breath Controller*	Verzendt berichten voor de ademregelaar (CC#2).
Foot Controller*	Verzendt berichten voor de voetregelaar (CC#4).
Portamento Time*	Verzendt berichten voor de portamentotijd (CC#5).
Volume	Verzendt berichten voor het volume (CC#7).
Pan	Verzendt berichten voor de pan (CC#10).
Expression	Verzendt berichten voor expressie (CC#11).
Sustain*	Verzendt berichten voor sustain (CC#64).
Portamento Switch*	Verzendt berichten voor de portamentoschakelaar (CC#65).
Soft*	Verzendt berichten voor soft (CC#67).
Resonance	Verzendt berichten voor resonantie (CC#71).
Release Time	Verzendt berichten voor de releasetijd (CC#72).
Attack Time	Verzendt berichten voor de aanslag (CC#73).
Cutoff	Verzendt berichten voor afsnijden (CC#74).
Reverb Send	Verzendt berichten voor Reverb (CC#91).
Chorus Send	Verzendt berichten voor Chorus (CC#93).

Functies die reageren op aan/uit-invoer

No Assign	Er is geen functie toegewezen.
Sustain	Verzendt berichten voor Sustain aan/uit voor de toetsenbordpartijen.
Sostenuto	Verzendt berichten voor Sustenuto aan/uit voor de toetsenbordpartijen.
Soft	Verzendt berichten voor Soft aan/uit voor de toetsenbordpartijen.
Portamento	Verzendt berichten voor Portamento aan/uit voor de toetsenbordpartijen.
Modulation (Alt) Right 1–3, Left	Past modulatie-effecten toe op de partij, waarbij de effecten (golfvorm) afwisselend worden in- en uitgeschakeld door elk aan/uit-bericht.
Articulation 1/2/3 Right 1–3, Left	Past het Super Articulation-effect 1, 2 of 3 toe op de partij.
Effect Right 1–3, Left, Mic	Zet het invoegeffect dat op de partij wordt toegepast aan/uit.
Kbd Harmony/Arpeggio On/Off	Gelijk aan de knop [HARMONY/ARPEGGIO].
VH Harmony On/Off	Schakelt Harmony in de display Vocal Harmony in en uit (pagina 123).
VH Effect On/Off	Hiermee schakelt u Effect in de display Vocal Harmony in en uit (pagina 126).
Talk	Gelijk aan de knop [TALK].
Score Page +, –	Terwijl de song is gestopt, kunt u naar de volgende/vorige notatiepagina gaan (één pagina tegelijk).
Lyrics Page +, –	Terwijl de song is gestopt, kunt u naar de volgende/vorige songtekstpagina gaan (één pagina tegelijk).
Text Viewer Page +, –	Gaat naar de volgende/vorige tekstpagina (één pagina tegelijk)
Song A Play/Pause	Gelijk aan de knop [▶/❚❚] (PLAY/PAUSE) voor song A.
Song B Play/Pause	Gelijk aan de knop [▶/❚❚] (PLAY/PAUSE) voor song B.
Style Start/Stop	Gelijk aan de knop STYLE CONTROL [START/STOP].
Tap Tempo	Gelijk aan de knop [TAP TEMPO].
Synchro Start	Gelijk aan de knop [SYNC START].
Synchro Stop	Gelijk aan de knop [SYNC STOP].
Intro 1–3	Gelijk aan de knoppen INTRO [I]–[III].
Main A–D	Gelijk aan de knoppen MAIN VARIATION [A]–[D].
Fill Down	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct links hiervan.
Fill Self	Hiermee wordt een fill-in gespeeld.
Fill Break	Hiermee wordt een break gespeeld.
Fill Up	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de Main-sectie van de knop direct rechts hiervan.
Ending 1–3	Gelijk aan de knoppen ENDING/rit. [I]–[III].
Fade In/Out	Schakelt de functie Fade-in/Fade-out van stijl/MIDI-song afspelen in/uit.
Fingered/Fingered On Bass	Schakelt beurtelings tussen de Fingered-modus en de Fingered On Bass-modus (pagina 9).
Bass Hold	Houd de basnoot van de stijl vast, zelfs als het akkoord wordt gewijzigd tijdens het afspelen van de stijl.
Percussion 1–3	Speelt een percussie-instrument.
Right 1–3, Left Part On/Off	Gelijk aan de knop [PART ON/OFF].
One Touch Setting +, –	Selecteert het volgende of vorige One Touch Setting-nummer.

VOLGENDE PAGINA

One Touch Setting 1–4	Gelijk aan de knoppen ONE TOUCH SETTING [1]-[4].
Regist Sequence +, –	Spoelt vooruit of terug door de registratiesequence.
Regist 1–10	Gelijk aan de knoppen REGISTRATION MEMORY [1]–[10].
Transpose +, –	Gelijk aan de knoppen TRANSPOSE [+], [-].
Multi Pad 1–4, Stop	Gelijk aan de knoppen MULTI PAD CONTROL [1]–[4] en [STOP].
Song Control SP 1–4, Loop	Gelijk aan de songpositiemarkeringen [1]–[4] en [Loop] in de display Song Player.

13 Netwerkinstellingen

Inhoud van hoofdstuk

Wifi-instellingen **159**
- Modus Infrastructure 159
- Modus Access Point 160

Tijdinstellingen **161**

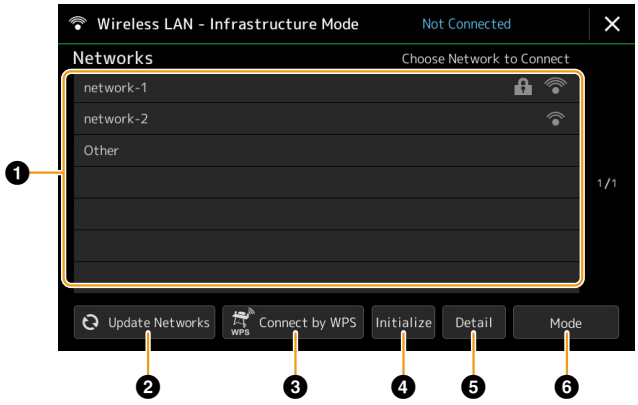
Wifi-instellingen

Afhankelijk van uw regio is de wififunctie inbegrepen en kunt u de instellingendisplay openen via [MENU] → [Wireless LAN]. Door wifi in te stellen kunt u de Genos2 via een draadloos netwerk verbinden met een smartapparaat. Zie 'Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad' op de website voor algemene bedieningsinstructies. In dit gedeelte worden alleen bewerkingen behandeld die specifiek zijn voor de Genos2. Ga naar de volgende pagina voor meer informatie over compatibele slimme apparaten: https://www.yamaha.com/kbdapps/

LET OP

Verbind dit product niet rechtstreeks met openbare wifi en/of internet. Verbind dit product alleen met internet via een router met sterke wachtwoordbeveiliging. Raadpleeg de fabrikant van uw router voor informatie over optimale beveiligingspraktijken.

Modus Infrastructure



❶	Networks	**Verbinding maken met een netwerk dat op de display wordt weergegeven:** Selecteer het gewenste netwerk uit de netwerken die op de display worden weergegeven. Voor een netwerk met een slotpictogram (🔒), moet u het wachtwoord invoeren en op [Connect] tikken. Voor een netwerk zonder slotpictogram kunt u verbinding maken met het netwerk door dit te selecteren. **Manual Setup:** Tik op [Other] helemaal aan het einde van de lijst om de Manual Setup-display op te roepen, waar u handmatig SSID-, beveiligings- en wachtwoordinstellingen kunt opgeven. Nadat u deze hebt ingevoerd, tikt u op [Connect] op de Manual Setup-display om verbinding te maken met het netwerk.
❷	Update Networks	Hiermee wordt de netwerklijst in de display bijgewerkt.

VOLGENDE PAGINA

❸	Connect by WPS	Hiermee wordt dit instrument via WPS aangesloten op het netwerk. Nadat u op [Yes] hebt getikt in het venster dat verschijnt, drukt u binnen twee minuten op de WPS-knop van het gewenste wifitoegangspunt. **OPMERKING** Controleer of uw toegangspunt WPS ondersteunt. Raadpleeg de handleiding van het toegangspunt voor informatie over bevestiging en wijzigingen in de instellingen van het toegangspunt.
❹	Initialize	Hiermee worden de verbindingsinstellingen geïnitialiseerd met de standaardfabrieksstatus.
❺	Detail	Hiermee kunt u gedetailleerde parameters instellen, zoals het statische IP-adres. Tik na het instellen op [OK].
❻	Mode	Hiermee schakelt u naar de modus Access Point.

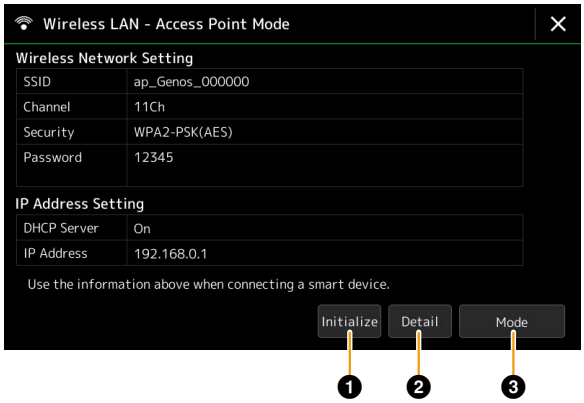
Zodra de verbinding tot stand is gebracht, wordt 'Connected' weergegeven bovenaan de display en verschijnt een van de onderstaande pictogrammen die de signaalsterkte aangeven.

Wanneer de modus Infrastructure actief is op de Genos2 en het netwerk is ingesteld, wordt de wifi alleen in de volgende gevallen automatisch opnieuw verbonden.

- Bij het inschakelen van het instrument
- Terwijl de Wireless LAN-display wordt weergegeven
- Terwijl de Time-display wordt weergegeven

Als de verbinding verbroken wordt, opent u de Wireless LAN-display via [MENU] → [Wireless LAN].

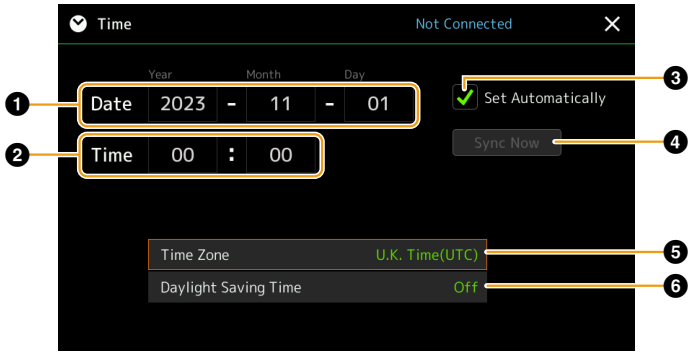
Modus Access Point



❶	Initialize	Hiermee worden de verbindingsinstellingen geïnitialiseerd met de standaardfabrieksstatus.
❷	Detail	Hiermee worden de gedetailleerde parameters ingesteld. • **Pagina 1 van 3:** hier stelt u de SSID, beveiliging, wachtwoord en kanaal in. • **Pagina 2 van 3:** hier stelt u het IP-adres en andere gerelateerde parameters in. • **Pagina 3 van 3:** hier kunt u de hostnaam invoeren of het MAC-adres bekijken enz.
❸	Mode	Hiermee schakelt u naar de modus Infrastructure.

Tijdinstellingen

U kunt de datum en tijd instellen op de display die u opent via [MENU] → [Time]. De tijd wordt weergegeven in de rechterbovenhoek van de Home-display.



❶	Date	Hiermee stelt u de datum in.
❷	Time	Hiermee stelt u de tijd in.
❸	Set Automatically	Als u dit selectievakje inschakelt, worden de datum en tijd automatisch ingesteld wanneer het instrument met het netwerk is verbonden. Dit is alleen beschikbaar als de wififunctie is inbegrepen en de wifimodus is ingesteld op de modus Infrastructure (pagina 159).
❹	Sync Now	Hiermee begint de tijdsynchronisatie meteen. Dit is alleen beschikbaar als u online bent.
❺	Time Zone	Hiermee selecteert u de tijdzone.
❻	Daylight Saving Time	Hiermee schakelt u de zomertijd in of uit.

Wanneer de modus Infrastructure actief is op de Genos2 (in de wifi-instellingen), wordt de verbindingsstatus bovenaan de display weergegeven, net als in de Wireless LAN-display.

14 Utility

Inhoud van hoofdstuk

Speaker/Connectivity 162

Touch Screen/Display 163

Parameter Lock 163

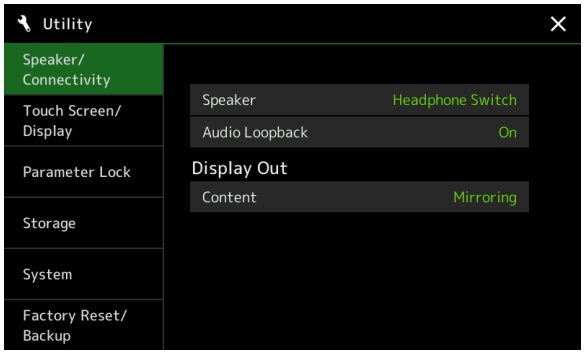
Opslag – De schijf formatteren 163

System 164

Factory Reset/Backup 165

- Factory Reset – De fabrieksinstellingen terugzetten 165
- Backup/Restore – Alle gegevens en instellingen opslaan en oproepen als één bestand 165
- Setup Files – Opslaan en laden 166

In dit gedeelte worden de algemene instellingen voor het hele instrument beschreven evenals gedetailleerde instellingen voor specifieke functies. Ook komen functies voor het resetten van gegevens en het beheer van opslagmedia zoals schijfformattering aan de orde.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Utility].



Speaker/Connectivity

Speaker		Hiermee bepaalt u hoe het geluid wordt uitgevoerd naar de aangesloten optionele GNS-MS01-luidsprekers. • **Headphone Switch:** de luidsprekers klinken normaal, maar worden uitgeschakeld als er een hoofdtelefoon op de [PHONES]-aansluiting wordt aangesloten. • **On:** het luidsprekergeluid is altijd aan. • **Off:** het luidsprekergeluid is uit. U kunt het instrumentgeluid alleen horen via de hoofdtelefoon of een extern apparaat dat is aangesloten op de AUX OUT-aansluitingen.
Audio Loopback		Hiermee bepaalt u of geluid dat wordt ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting samen met het toetsenspel dat wordt gespeeld op het instrument, wordt teruggestuurd naar de computer. Als u alleen het geluid dat op dit instrument wordt gespeeld, wilt uitvoeren naar de computer, stelt u deze parameter in op 'Off'.
Display Out	Content	Hiermee bepaalt u de uitvoerinhoud via een USB-displayadapter als die is aangesloten. • **Lyrics/Text:** alleen de songteksten of tekstbestanden (die u de vorige keer hebt gebruikt) worden uitgevoerd, ongeacht de display die wordt weergegeven op het instrument. • **Mirroring:** de display die momenteel op het instrument wordt weergegeven, wordt uitgevoerd. **OPMERKING** Het instrument ondersteunt mogelijk niet alle in de handel verkrijgbare USB-displayadapters. Ga naar de volgende website voor een lijst met compatibele USB-displayadapters: https://download.yamaha.com/

Touch Screen/Display

Touch Screen	Sound	Dit bepaalt of het tikken op de display het klikgeluid activeert.
	Calibration	Voor het kalibreren van de display wanneer deze niet goed reageert op uw aanraking. (Normaal gesproken hoeft dit niet te worden ingesteld, omdat de display standaard in de fabriek is gekalibreerd.) Tik hier om de display Calibration te openen en tik vervolgens op volgorde in het midden van de plustekens (+).
Brightness	Main Display	Past de helderheid van de hoofddisplay aan.
	Sub Display	Wisselt tussen combinaties van helderheid (twee niveaus) en negatieve/positieve instellingen van de subdisplay.
	Button Lamps	Past de helderheid van de knoplampjes aan.
Display	Pop-up Display Time	Dit bepaalt hoe lang het duurt voordat de pop-upvensters sluiten. Pop-upvensters verschijnen als u op knoppen drukt zoals TEMPO, TRANSPOSE of UPPER OCTAVE enz.. Als hier 'Hold' is geselecteerd, wordt het pop-upvenster weergegeven totdat u het venster sluit.
	Transition Effect	Schakelt het overgangseffect in of uit dat wordt toegepast wanneer u een andere display opent.
File Selection	Time Stamp	Dit bepaalt of de tijdstempel van een bestand wordt weergegeven op de User-tab van de display voor bestandsselectie. **OPMERKING** U kunt de tijd instellen in de display die u opent via [MENU] → [Time]. Zie pagina 161 voor meer informatie.
	Dial Operation	Dit bepaalt of een bestand meteen wordt geladen wanneer dit wordt geselecteerd met de draaiknop. Dit zijn de opties. • **Select:** het bestand wordt geladen als dit wordt geselecteerd. • **Move Cursor Only:** het bestand wordt pas geladen als u op de knop [ENTER] drukt. Er verschijnt een cursor om de huidige selectie aan te geven.

Parameter Lock

Deze functie wordt gebruikt om specifieke parameters (effect, splitpunt enz.) te 'vergrendelen', zodat u ze alleen via de paneelregelaar kunt selecteren en niet kunt wisselen via het registratiegeheugen, One Touch Setting, playlist of song- en sequencegegevens.
Als u de gewenste parametergroep wilt vergrendelen, tikt u op het overeenkomstige vakje aan om dit in te schakelen. Tik nogmaals op het vakje om de parameter te ontgrendelen.

OPMERKING
Zie de datalijst (Parameter Chart) op de website voor meer informatie over welke parameters tot elke groep behoren.

Opslag – De schijf formatteren

Hiermee kunt u de formatteringsbewerking uitvoeren of de geheugencapaciteit (waarde bij benadering) controleren van het interne User-station of het USB-flashstation dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

Als u het interne User-station of het aangesloten USB-flashstation wilt formatteren, tikt u op de naam van het gewenste station dat u wilt formatteren in de apparaatlijst en tikt u vervolgens op [Format].

LET OP
Met de formatteerbewerking worden alle bestaande gegevens gewist. Controleer of het User-station of USB-flashstation dat u formatteert, geen belangrijke gegevens bevat. Ga voorzichtig te werk, vooral als u meerdere USB-flashstations hebt aangesloten.

System

Version	Geeft de firmwareversie van het instrument aan. Met het oog op productverbetering kan Yamaha van tijd tot tijd de firmware van het product (functies en gebruik) bijwerken zonder voorafgaande kennisgeving. Om optimaal te kunnen gebruikmaken van dit instrument, raden we u aan om uw instrument naar de nieuwste versie bij te werken. U kunt de nieuwste firmwareversie downloaden van de onderstaande website: http://download.yamaha.com/
Hardware ID	Geeft de hardware-ID van dit instrument aan.
Licenses	Tik hier om informatie over de softwarelicentie weer te geven.
Copyright	Tik hier om de auteursrechtinformatie weer te geven.
Language	Dit bepaalt de taal die in de display wordt gebruikt voor menunamen en berichten. Tik op deze instelling om de lijst met talen weer te geven en selecteer vervolgens de gewenste taal.
Owner Name	Hier kunt u uw naam invoeren die in de openingsdisplay verschijnt (de display die wordt geopend als het instrument wordt ingeschakeld). Tik hier om het tekeninvoervenster te openen en voer uw naam in.
Auto Power Off	Hiermee kunt u instellen hoe lang het duurt voordat het instrument wordt uitgezet door de automatische uitschakelfunctie. Tik hier om de lijst met instellingen weer te geven en selecteer de gewenste instelling. Selecteer hier 'Disabled' om de automatische uitschakelfunctie uit te schakelen.
Voice Guide	Dit bepaalt of Voice Guide wordt gebruikt (On/Off), wanneer het USB-flashstation met het Voice Guide-bestand (audio) correct op dit instrument is aangesloten.
Voice Guide Controller	Als u de hier ingestelde regelaar ingedrukt houdt en vervolgens op de paneelknop drukt of op de instelling op de display tikt, krijgt u de bijbehorende naam te horen (zonder dat de functie wordt uitgevoerd).
Voice Guide Volume	Past het volume van de Voice Guide aan.

Als u de Voice Guide wilt gebruiken, moet u het Voice Guide-bestand (audio) downloaden van de Yamaha-website en opslaan op een USB-flashstation, dat u vervolgens op dit instrument aansluit. Zie de Voice Guide Tutorial Manual (tekstbestand) voor informatie over het gebruik van de Voice Guide.
Het Voice Guide-bestand (audio) en de Voice Guide Tutorial Manual zijn beschikbaar op de website.

Ga naar de volgende URL, selecteer uw land, ga naar de pagina 'Documents and Data' en zoek op trefwoord 'Genos2':
http://download.yamaha.com/

Factory Reset/Backup

Factory Reset – De fabrieksinstellingen terugzetten

Schakel op pagina 1/2 de vakjes van de gewenste parameters in en tik op [Factory Reset] om de instellingen van de ingeschakelde parameters te initialiseren.

System	Zet de System Setup-parameters terug naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen. Zie de 'Parameter Chart' in de datalijst voor meer informatie over welke parameters tot System Setup behoren.
Registration	Schakelt alle REGISTRATION MEMORY-lampjes [1]–[10] uit, wat aangeeft dat er geen Registration Memory-bank is geselecteerd, hoewel alle bankbestanden behouden blijven. In deze status kunt u setups voor het registratiegeheugen maken op basis van de huidige paneelinstellingen.
User Effect	Zet de oorspronkelijke fabrieksinstellingen terug voor de gebruikerseffectinstellingen, inclusief de volgende gegevens. • User Effect-typen (pagina 134) • User Master EQ-typen (pagina 131) • User Master Compressor-typen (pagina 136) • User Vocal Harmony-/Synth Vocoder-typen (pagina's 123, 127) • Gebruikersinstellingen voor de microfoon (pagina 120)
Live Control	Zet de originele fabrieksinstellingen terug voor alle instellingen in de Live Control-display (pagina 145).
Favorite	Verwijdert alle stijlen of voices van de favorietentab (pagina 8) in de display voor bestandsselectie.

Backup/Restore – Alle gegevens en instellingen opslaan en oproepen als één bestand

Op pagina 2/2 kunt u een back-up op een USB-flashstation maken van alle gegevens die zijn opgeslagen op het User-station (behalve beveiligde songs en uitbreidingsvoices/stijlen) en alle instellingen van het instrument, als één bestand met de naam 'Genos2.bup'.
Voordat u de display opent, moet u alle gewenste instellingen op het instrument invoeren.

Als u op [Backup] tikt, wordt het back-upbestand opgeslagen in de hoofdmap van het USB-flashstation.
Als u op [Restore] tikt, wordt het back-upbestand opgehaald en worden alle gegevens en instellingen vervangen.
Als u audiobestanden wilt toevoegen, schakelt u vooraf het vakje 'Include Audio files' in.

OPMERKING

- Voordat u een USB-flashstation gebruikt, leest u eerst 'USB-apparaten aansluiten' in de gebruikershandleiding.
- De [USB TO DEVICE]-aansluiting onder het instrument kan niet worden gebruikt bij het maken van een back-up of het terugzetten van de gegevens.

OPMERKING

- U kunt een back-up maken van gebruikersgegevens, zoals voice, song, stijl en registratiegeheugen, door ze afzonderlijk naar een USB-flashstation te kopiëren in de display voor bestandsselectie.
- Als de totale grootte van de doelgegevens voor de back-up groter is dan 3,9 GB (exclusief de audiobestanden), is de back-upfunctie niet beschikbaar. In dit geval kunt u een back-up van de gebruikersgegevens maken door elk item afzonderlijk te kopiëren.

LET OP

Het maken/terugzetten van de back-up duurt mogelijk een paar minuten. Schakel het instrument niet uit tijdens het maken van een back-up of het terugzetten. Als u het instrument uitschakelt tijdens het maken van een back-up of het terugzetten, kunnen de gegevens beschadigd raken of verloren gaan.

Setup Files – Opslaan en laden

Voor de onderstaande items kunt u uw eigen instellingen als één bestand opslaan op het User-station of het USB-flashstation, zodat u ze later kunt terugroepen. Als u het setupbestand op het USB-flashstation wilt opslaan, moet u eerst het USB-flashstation aansluiten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

OPMERKING
Voordat u een USB-flashstation gebruikt, leest u eerst 'USB-apparaten aansluiten' in de gebruikershandleiding.

1 Geef de gewenste instellingen op het instrument op en ga naar pagina 2/2 van de display Factory Reset/Backup.

2 Tik op [Save] bij het gewenste item.

System	Parameters die op de verschillende displays zijn ingesteld zoals 'Utility', worden behandeld als één System Setup-bestand. Zie de datalijst (Parameter Chart) op de website voor meer informatie over welke parameters tot de System Setup-groep behoren.
User Effect	De User Effect-instellingen, inclusief de volgende gegevens, kunnen als één bestand worden beheerd. • User Effect-typen (pagina 134) • User Master EQ-typen (pagina 131) • User Master Compressor-typen (pagina 136) • User Vocal Harmony-/Synth Vocoder-typen (pagina's 123, 127) • Gebruikersinstellingen voor de microfoon (pagina 120)

3 Selecteer de gewenste bestemming om het setupbestand op te slaan en tik op [Save Here].

Geef zo nodig een naam op en tik op [OK] om het bestand op te slaan.

U kunt het setupbestand als volgt ophalen:

Tik op [Load] bij het gewenste item en selecteer het gewenste bestand.
U kunt de fabrieksinstellingen terugzetten door het setupbestand op de tab 'Preset' te selecteren.

15 Bewerkingen met betrekking tot het uitbreidingspakket

Inhoud van hoofdstuk

De gegevens van het uitbreidingspakket installeren vanaf een USB-flashstation 167

Het instrumentinformatiebestand opslaan op het USB-flashstation 168

Als u een uitbreidingspakket installeert, kunt u diverse optionele voices en stijlen toevoegen aan de map Expansion op het User-station. In dit gedeelte worden de bewerkingen beschreven die nodig kunnen zijn om nieuwe inhoud aan het instrument toe te voegen.

De gegevens van het uitbreidingspakket installeren vanaf een USB-flashstation

Het bestand met de gebundelde uitbreidingspakketten (***.ppi of ***.cpi) die u op het instrument wilt installeren, wordt het 'pakketinstallatiebestand' genoemd. U kunt slechts één pakketinstallatiebestand op het instrument installeren. Als u meerdere uitbreidingspakketten wilt installeren, bundelt u de pakketten op uw computer met de Yamaha Expansion Manager-software. Zie de bijbehorende handleiding voor meer informatie over het gebruik van de software.

LET OP

U moet het instrument opnieuw opstarten nadat de installatie is voltooid. Zorg ervoor dat u alle gegevens die momenteel worden bewerkt, vooraf opslaat, anders gaan ze verloren.

OPMERKING

- Als een uitbreidingspakket al bestaat, kunt u dit pakket in stap 4 hieronder overschrijven met het nieuwe pakket. U hoeft de bestaande gegevens niet vooraf te verwijderen.
- Met Pack Quick Installation-bestanden (***.pqi of ***.cqi) kunt u gegevens zo snel opslaan als uw Voice Wave-capaciteit toelaat. Voordat u ***.pqi of ***.cqi gebruikt, moet u ***.ppi of ***.cpi opslaan op het instrument.

1 **Sluit het USB-flashstation waarop het gewenste pakketinstallatiebestand ("***.ppi", "***.cpi", "***.pqi" of "***.cqi") is opgeslagen, aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.**

2 **Open de bedieningsdisplay via [MENU] → [Expansion].**

3 **Tik op [Pack Installation] om de display voor bestandsselectie op te roepen.**

4 **Selecteer het gewenste pakketinstallatiebestand.**

5 **Volg de instructies in de display.**

Hiermee worden de geselecteerde pakketgegevens geïnstalleerd in de map Expansion op het User-station.

OPMERKING

Als u de uitbreidingspakketgegevens van het instrument wilt verwijderen, formatteert u het User-station (pagina 163). Houd er rekening mee dat alle andere gegevens op het gebruikersstation dan ook worden verwijderd.

Song, stijl of registratiegeheugen met uitbreidingsvoices of stijlen

Song, stijl of registratiegeheugen met uitbreidingsvoices of -stijlen klinken niet goed of kunnen niet worden opgeroepen als de uitbreidingspakketgegevens niet op het instrument aanwezig zijn.
We raden u aan de naam van het uitbreidingspakket op te schrijven wanneer u de gegevens (song, stijl of registratiegeheugen) maakt met uitbreidingsvoices of -stijlen, zodat u het uitbreidingspakket zo nodig gemakkelijk kunt vinden en installeren.

Het instrumentinformatiebestand opslaan op het USB-flashstation

Als u de Yamaha Expansion Manager gebruikt om de pakketgegevens te beheren, moet u mogelijk het instrumentinformatiebestand van het instrument ophalen, zoals hieronder beschreven. Zie de bijbehorende handleiding voor meer informatie over het gebruik van de software.

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

OPMERKING
Voordat u een USB-flashstation gebruikt, leest u eerst 'USB-apparaten aansluiten' in de gebruikershandleiding.

2 **Open de bedieningsdisplay via [MENU] → [Expansion].**

3 **Tik op [Export Instrument Info].**

4 **Volg de instructies in de display.**

Hiermee slaat u het instrumentinformatiebestand op in de hoofdmap van het USB-flashstation. Het opgeslagen bestand krijgt de naam 'Genos2_InstrumentInfo.n27'.

16 Aansluitingen

Inhoud van hoofdstuk

Het User-station van Genos2 openen op de computer (USB Storage Mode) 169

De uitvoerbestemming van elk geluid selecteren (Line Out) 170

Het User-station van Genos2 openen op de computer (USB Storage Mode)

Als het instrument in de USB-opslagmodus staat, kunt u wave- en songbestanden overdragen tussen het User-station van Genos2 en de computer. Als het instrument NIET in de USB-opslagmodus staat, kan de USB-verbinding worden gebruikt voor MIDI-besturing. De USB-interface verwerkt geen rechtstreekse audiosignalen.

OPMERKING

U kunt de USB-opslagmodus gebruiken met Windows 10 (32/64 bit), 11 (64 bit) of Mac OS 10.15/11/12/13.

LET OP

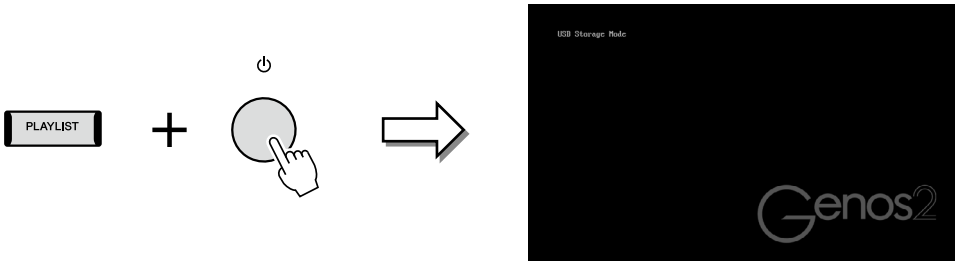
Voer de volgende bewerkingen uit voordat u de USB-opslagmodus in- of uitschakelt.

- **Sluit alle toepassingen.**
- **Als het instrument NIET in de USB-opslagmodus staat, controleert u of er geen gegevens worden overgebracht van de Genos2.**
- **Als het instrument in de USB-opslagmodus staat, controleert u of er geen lees- of schrijfbewerking plaatsvindt.**
- **Als het instrument in de USB-opslagmodus staat, kunt u het pictogram van Genos2 veilig uit de Windows-taakbalk verwijderen.**

1 Zet de computer aan.

2 Zet de Genos2 aan terwijl u de knop [PLAYLIST] ingedrukt houdt om de USB-opslagmodus te activeren.

Het SIGNAL-lampje op het paneel knippert groen in de USB-opslagmodus.



OPMERKING

U kunt het instrument niet bedienen in de USB-opslagmodus.

3 Beheer bestanden/mappen op het User-station van Genos2 met de computer.

LET OP

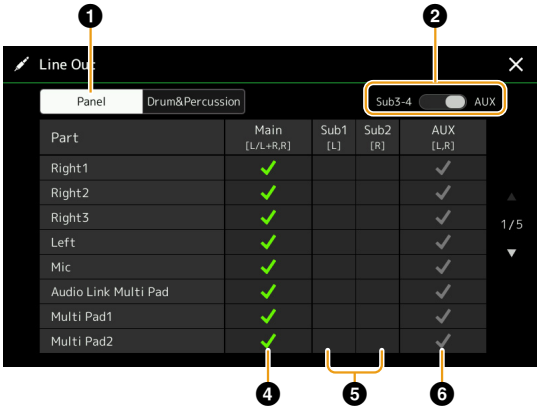
- **Hernoem, verwijder of verplaats geen bestaande mappen wanneer u het User-station gebruikt in de USB-opslagmodus.**
- **Ga niet naar de map AUDIOREC.ROOT met de audiobestanden die u hebt opgenomen. Als u de map opent of er wijzigingen in aanbrengt (de map verplaatsen of bestanden naar de map kopiëren enz.), worden uw belangrijke gegevens verwijderd of beschadigd.**

4 Als u de USB-opslagmodus wilt afsluiten, schakelt u de Genos2 uit.

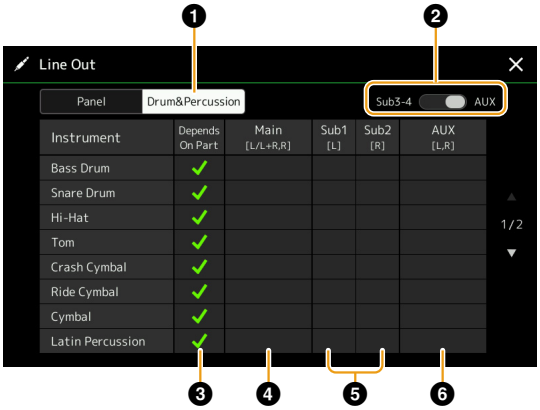
De uitvoerbestemming van elk geluid selecteren (Line Out)

U kunt elke gewenste partij of drum-/percussie-instrumentgeluid toewijzen aan een van de LINE OUT-aansluitingen, voor onafhankelijke uitvoer.
U kunt de bedieningsdisplay openen via [MENU] → [Line Out].

Panel-pagina



Drum&Percussion-pagina



❶	Panel, Drum&Percussion	Hiermee wijzigt u de weergegeven pagina: paneelpartijen of drum- en percussie-instrumenten.
❷	Sub3–4, AUX Out	Hiermee wijzigt u het weergegeven menu: Sub3–4 of AUX Out. Hierdoor verandert ook de rol van de LINE OUT SUB 3–4-aansluitingen of AUX OUT-aansluitingen.
❸	Depends on Part (Drum&Percussion page only)	Als deze instelling is ingeschakeld, wordt het geselecteerde druminstrument uitgevoerd via de aansluitingen die zijn ingesteld op de pagina Panel.
❹	Main ([L/L+R, R])	Als deze instelling is ingeschakeld, worden de geselecteerde partijen/druminstrumenten uitgevoerd via de LINE OUT MAIN-aansluitingen, PHONES-aansluitingen en optionele luidspreker.
❺	Sub1–Sub4 ([L], [R])	Als een van deze kolommen (aansluitingen) is ingeschakeld, worden de geselecteerde partij/druminstrumenten alleen uitgevoerd via de geselecteerde SUB-aansluitingen. **OPMERKING** U kunt alleen het invoegeffect en de Vocal Harmony-effecten toepassen op het geluid dat via de SUB-aansluitingen wordt uitgevoerd. Het systeemeffect (Chorus, Reverb en als Variation Effect is ingesteld op 'System') wordt niet toegepast.
❻	AUX Out ([L, R])	Dit wordt automatisch ingeschakeld als 'Main' is ingeschakeld. De geselecteerde partij/druminstrumenten worden uitgevoerd via de AUX OUT-aansluitingen.

Index

A

AEM-technologie 38
Afspeelinstelling (stijl) 11
After Touch 40, 53
Akkoordleraar 7
Ambience Depth 33
Ambient Drums 37
Ambient SFX 37
Arpeggio 41, 46
Arpeggio Hold 41, 141
Arpeggio Quantize 41
Articulation 139
Assignable 138
Attack 146
Attack (aanslag) 54, 57
Audio Link Multi Pad 66
Audio Loopback 162
Audio Multi Recording 100
Audiostijl 7
Automatische begeleiding 75
Auto Power Off 164

B

Backup 165
Balance 146
Blokschema 137
Bounce (Audio Multi Recording) 107
Bronpatroon 20

C

Channel Edit 26
Channel (kanaal) 10, 76
Chord Detect 154
Chord Match 65
Chorus 135, 146
Clock 151
Compressor 136
Copy 88
Copyright 164
Cutoff 54, 129, 146

D

Decay 146
Delete 87
Display 163
Drum Setup 32
Dynamics 27
Dynamics Control 11

E

Effect 62, 133, 135
EG (Envelopgenerator) 54
Ensemblevoice 58
EQ 146
EQ (Equalizer) 130
Equalizer (EQ) 130
Exporteren 103
External Controller 155

F

Factory Reset 165
Fade In/Out 142
Favorite 8
Filter 54, 129
FM 38, 55
Format 163
Freeze 113
Functielijst 4

G

Glide 140
Groove 27
Guide 77

H

Half Bar Fill In 142
Harmony 46
High Key (hoge toets) 31
Humanize 63

I

Importeren 103
Initial touch (aanslaggevoeligheid) 40
Insertion Effect 133, 144
Insertion Effect (invoegeffect) 55
Instrumentinformatie 168

K

Kanaalevent 86
Key Assign Type 58
Keyboard Harmony 58
Keyboard Setting 40

L

Language 164
Licenses 164
Lijst met toetstoewijzingstypen voor ensemblevoices 60
Line Out 170
Live Control 145
Local Control 151
Looper voor akkoorden 14, 16, 17
Lyrics 73

M

Main Scale 43, 44
Master Compressor 136
Master-EQ 131
Master Tune (Hoofdstemming) 42
MEGAEnhancer 38
MegaVoice 38
Metronome 39
Microfoon 120
Mic Setting 120
MIDI 149
MIDI Multi Pad Recording 64
MIDI Multi Recording 80
MIDI Song 69
MIDI Song Recording 79
Mix 88
Mixer 129
Modulation 53, 140, 147
Modus Access Point 160
Modus Infrastructure 159
Mono/Poly 140
Montage 26
Multi Pad 64
Multi Pad Creator 64, 66
Multi Track Audio-bestand 99, 104
Music Finder 118

N

Network 159
Normal (Audio Multi Recording) 107
Normalize 104
Note Limit (nootbegrenzing) 31
NTR (Noottransponeringsregel) 29
NTT (Noottransponeringstabel) 29

O

Octaaf 147
Octave 41
Omzetten 103
On Bass Note 154
One Touch Setting 142
Opnieuw opnemen 83
Opslag 163
Organ Flutes 56
OTS Link Timing (synchronisatie van de OTS-koppeling) 11
Overdub (Audio Multi Recording) 107, 109

P

Pakketinstallatiebestand 167
Pan 61, 135, 146
Paneelsetup 85
Parameter Lock 163

Part EQ ... 130
Percussion ... 144
Phrase Mark Repeat (frasemarkering herhalen) ... 78
Pitch Bend ... 140, 147
Pitch Bend Range ... 147
Pitch (toonhoogte) ... 42
Playback Setting (Song) ... 77
Playlist ... 118
Play Root/Chord ... 29
Portamento ... 50, 140
Portamento Time ... 41, 147
Punch In/Out (Audio Multi Recording) ... 107
Punch In/Out (MIDI-song) ... 83

Q

Quantize ... 27, 41, 87
Quick Start (snel starten) ... 78

R

Realtime opnemen (stijl) ... 22
Realtime Recording (MIDI Song) ... 81
Realtime Recording (Multi Pad) ... 64
Receive Channel ... 153
Recording (MIDI Song) ... 79
Registratiegeheugen ... 113
Registration Freeze ... 113
Registration Sequence ... 114
Release ... 54, 146
Repeat Playback ... 70
Resonance ... 54, 129
Resonantie ... 146
Restore ... 165
Reverb ... 135, 146
Revo Drums ... 37
Revo SFX ... 37
Rotary ... 56, 141
RTR (Retrigger Rule) ... 31

S

S.Art2 Auto Articulation ... 41
Scale Tune ... 43
Score ... 71
Search ... 116
Setup Files ... 166
SFF Edit ... 28
Soft ... 139
Song ... 69
Song List ... 69
Songpositiemarkering ... 98
Song Recording ... 79
Song Setting ... 77
Sostenuto ... 139
Source Root/Chord (brongrondtoon/akkoord) ... 29
Speaker ... 162
Start-/eindpunten ... 105
Statuslijst voor toetstoewijzing ensemblevoices ... 59
Step Edit (MIDI Song) ... 89
Step Recording (MIDI Song) ... 89
Step Recording (Multi Pad) ... 66
Step Recording (stijl) ... 25
Stijl ... 6
Stop ACMP ... 11
Style Creator ... 20
Style Retrigger ... 147
Style Setting ... 11
Sub Scale ... 43, 45
Sustain ... 139
Synchro Stop-venster ... 12
Synth Vocoder ... 127
System ... 164
System Effect ... 135
System Exclusive Message ... 151

T

Tag (Registratiegeheugen) ... 117
Tap Tempo ... 39
Tempo ... 13, 148
Text (tekst) ... 74
Time ... 161
Timing wijzigen van een sectie ... 12
Toetstoewijzingsstructuur voor ensemblevoices ... 59
Touch Response (aanslaggevoeligheid) ... 40
Touch Screen ... 163
Touch Sensitivity (Aanslaggevoeligheid) ... 49
Transmit Channel ... 152
Transpose ... 88
Transpose (transponeren) ... 42
Tremolo ... 56
Tuning ... 147
Tuning (stemming) ... 41, 42, 62

U

Uitbreidingspakket ... 167
Undo/Redo ... 102
USB Storage Mode ... 169
Utility ... 162

V

Variation Effect ... 133
Velocity (aanslag) ... 27
Velocity Limit ... 49
Version ... 164
Vibrato ... 54, 56
Vingerzettingstype voor akkoorden ... 9
Vocal Harmony ... 123
Voetmaat ... 57
Voice ... 34
Voice Edit ... 48, 56, 58
Voice Guide ... 164
Voice Part Setup ... 35
Voice Set ... 48
Voice Set Filter ... 41
Voice Setting ... 41
volume ... 61
Volume ... 135, 139, 146
Volumebalans (Audio Multi Recording) ... 105

W

Wegsterven ... 54
Wireless LAN ... 159