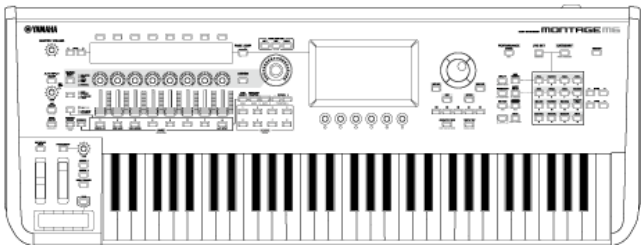
MUSIC SYNTHESIZER

MONTAGE M6
MONTAGE M7
MONTAGE M8x

bedieningshandleiding



NL

Over deze handleiding

Informatie

- De illustraties en lcd-schermen zoals getoond in deze bedieningshandleiding zijn alleen voor instructieve doeleinden.
- Tenzij anders is aangegeven, zijn de afbeeldingen en schermen in deze bedieningshandleiding gebaseerd op de MONTAGE M6 (in het Engels).
- Lightning is het handelsmerk van Apple Inc., gedeponeerd in de V.S. en andere landen.
- De namen van bedrijven en producten in deze handleiding zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Indicaties in dit document

- **Modelnaam**
  In dit document worden MONTAGE M6, MONTAGE M7 en MONTAGE M8x gezamenlijk "MONTAGE M" genoemd.

- **Overige**

Indicatie	Omschrijving
LET OP	Geeft aan dat er een defect, storing of gegevensverlies mogelijk is.
OPMERKING	Geeft aanvullende informatie aan.

Gebruik van de MONTAGE M bedieningshandleiding

Hieronder vindt u informatie over het gebruik van de bedieningshandleiding (HTML). Voor meer informatie over het gebruik van de PDF-versie, raadpleegt u de handleiding voor uw viewer-software.

- **Zoeken**
  Voer het trefwoord in het zoekvak in de rechterbovenhoek in om in de bedieningshandleiding te zoeken.

- **Bladwijzer maken**
  Als u iets aan de bladwijzers wilt toevoegen, klikt u op het sterpictogram rechts van de koptitel.
  Als u een bladwijzer wilt verwijderen, klikt u op " ⊗ " rechts van de koptitel.

- **Afdrukken**
- **De pagina opslaan als PDF-bestand**
  Klik of tik op het pictogram onder aan de pagina en selecteer de printer.

Firmwareversies

v1.11 t/m v1.20

Nieuwe functies:

- Ondersteunt nu *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M.*
- U kunt nu de parameterwaarden zien wanneer u de knoppen bedient terwijl er een grafiek wordt weergegeven op het Sub-display.
- Je kunt nu gedeeltelijke wijzigingen aanbrengen in de lettergrootte op het *Live Set*-scherm en het scherm *Category Search*.
- Er zijn verbeteringen aangebracht in de gebruikersinterface.

v1.10 t/m v1.11

Opgeloste problemen:

- Er is een probleem opgelost waarbij de *Keyboard AT Mode* ook de MONTAGE M6/7 beïnvloedde.
- Andere kleine problemen werden opgelost.

v1.00 t/m v1.10

Nieuwe functies:

- Er zijn nieuwe performances toegevoegd.
- Er zijn verbeteringen aangebracht in de gebruikersinterface.

Opgeloste problemen:

- Andere kleine problemen werden opgelost.

De MONTAGE M gebruiken

In dit hoofdstuk wordt de basisstructuur van MONTAGE M uitgelegd en hoe u deze kunt gebruiken.

Inhoudsopgave

Basisstructuur

Instellen voor live performance

Opnemen en afspelen

Back-upbestanden van uw performances beheren

Gebruik van microfoons en audioapparatuur

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Basisstructuur

Inhoudsopgave

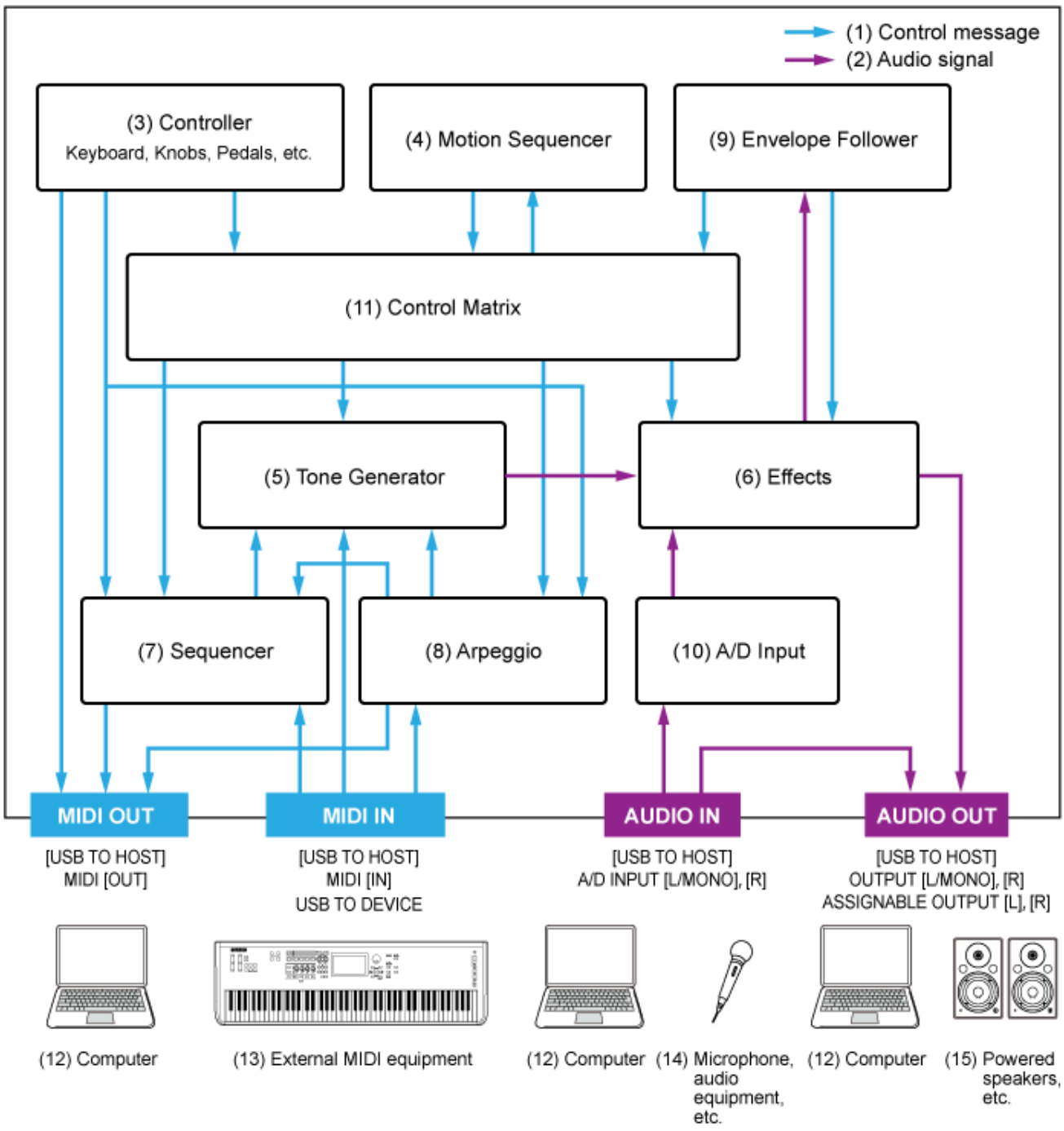
Blokschema en datastroom

Toongeneratorblok

Intern geheugen

Blokschema en datastroom

Dit instrument bestaat uit acht belangrijke functionele blokken: *Controller*, *Motion Sequencer*, *Tone Generator*, *Effects*, *Sequencer*, *Arpeggio*, *Envelope Follower* en *A/D Input*.



(Klik of tik op de tekst in het functionele blok om naar de bijbehorende pagina te springen.)

(1) Besturingsbericht
(2) Audiosignaal
(3) Regelaar

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

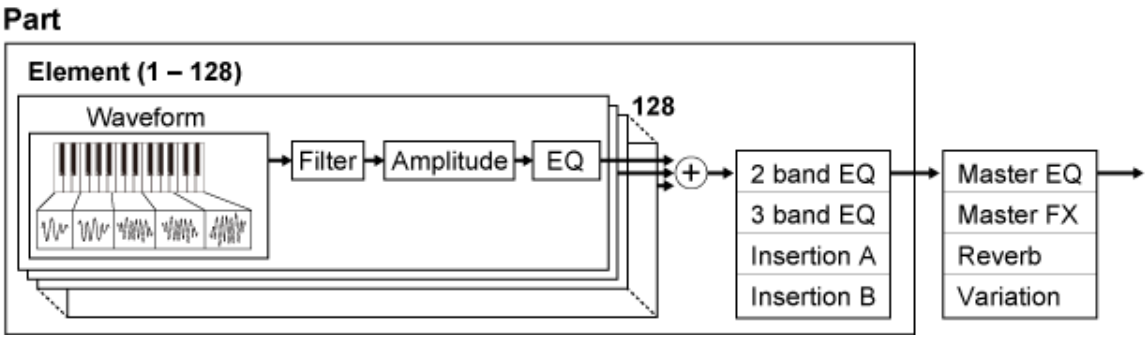
Toongeneratorblok

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

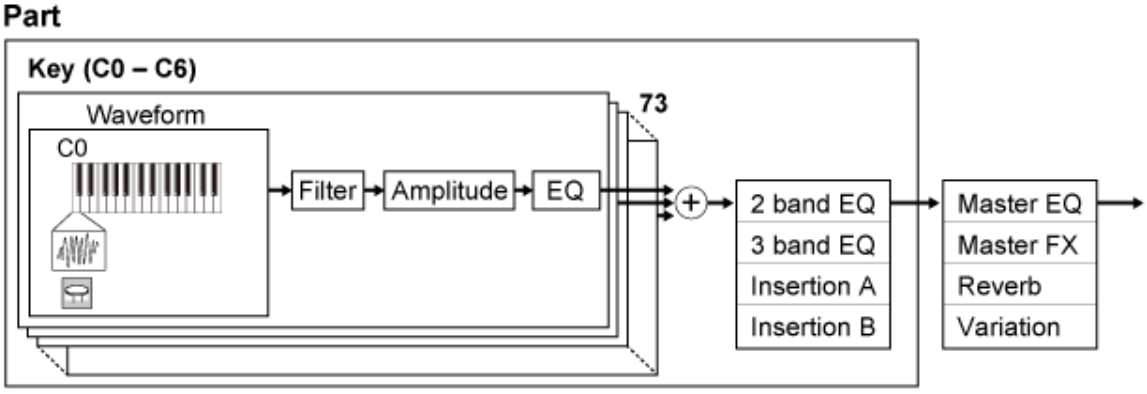
AWM2-soundengine

De AWM2-soundengine beschikt over golfvormen met gesamplede golfdata die u aan elk element kunt toewijzen, en waarmee u vervolgens het geluid kunt aanpassen met behulp van filters en EG's (envelopgeneratoren). Elke normale partij gebruikt maximaal 128 elementen om een breed scala aan rijke geluiden te genereren waarmee u expressieve geluiden kunt creëren. Omdat de onbewerkte golfvormen die zijn gesampled van de daadwerkelijke akoestische instrumenten, zijn verwerkt om elke noot voor verschillende muzieksoorten te kunnen gebruiken, produceert deze soundengine het realistische geluid van muziekinstrumenten zoals bijvoorbeeld piano en blaasinstrumenten. U kunt deze soundengine niet alleen gebruiken voor het reproduceren van realistische instrumentgeluiden, maar ook voor het creëren van compleet nieuwe geluiden met behulp van filters en de EG. Voor de drumpartij kunt u maximaal 73 drumtoetsen gebruiken om de golfvormen van percussiegeluiden aan elke toets op het toetsenbord toe te wijzen, om zo een gewenste drumkit te creëren.

Normale partij

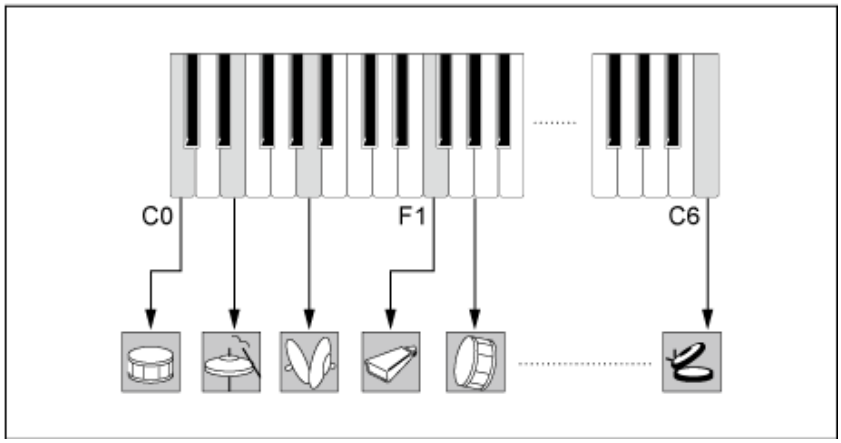


Drumpartij



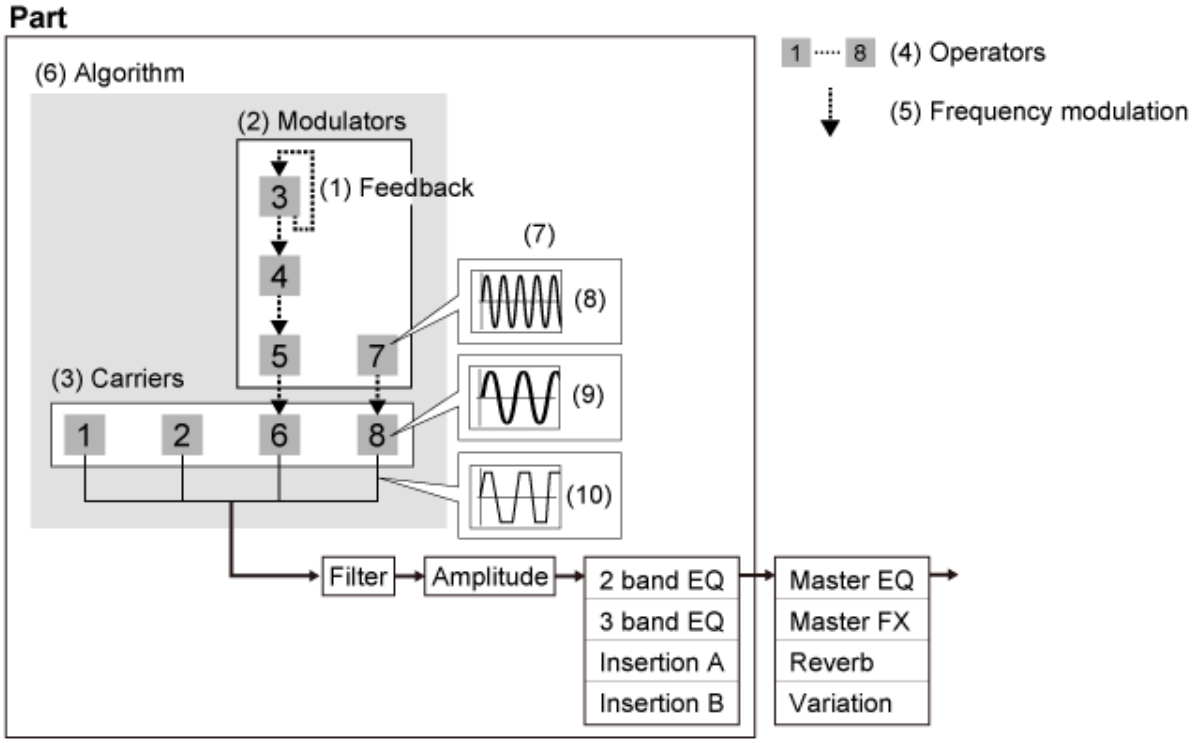
De drumpartij heeft maximaal 73 drumtoetsen die u kunt gebruiken om de gewenste drumkits te maken door de golfvormen van percussiegeluiden aan elke toets op het toetsenbord toe te wijzen.

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



FM-X-soundengine

De FM-X-soundengine gebruikt acht oscillatoren (operators) om de frequentie van de golven die door elke operator worden gegenereerd, te moduleren om rijke harmonische boventonen te creëren. De operators zijn gegroepeerd in twee rollen: Carrier en Modulator. De Modulators moduleren de volgende operator terwijl de Carriers de resulterende geluiden genereren. De functie waarin de operator zichzelf moduleert, wordt 'feedback' genoemd. De FM-X-soundengine beschikt over voorgeprogrammeerde algoritmen met 88 verschillende patronen om de operators met elkaar te verbinden. Met deze soundengine kunt u de parameters gebruiken om de harmonische boventonen van de operator-golven te regelen en dezelfde hoogwaardige filters, effecten en EQ toe te passen die beschikbaar zijn in de AWM2-soundengine om complexere geluiden te creëren dan mogelijk zijn met conventionele FM-soundengines.

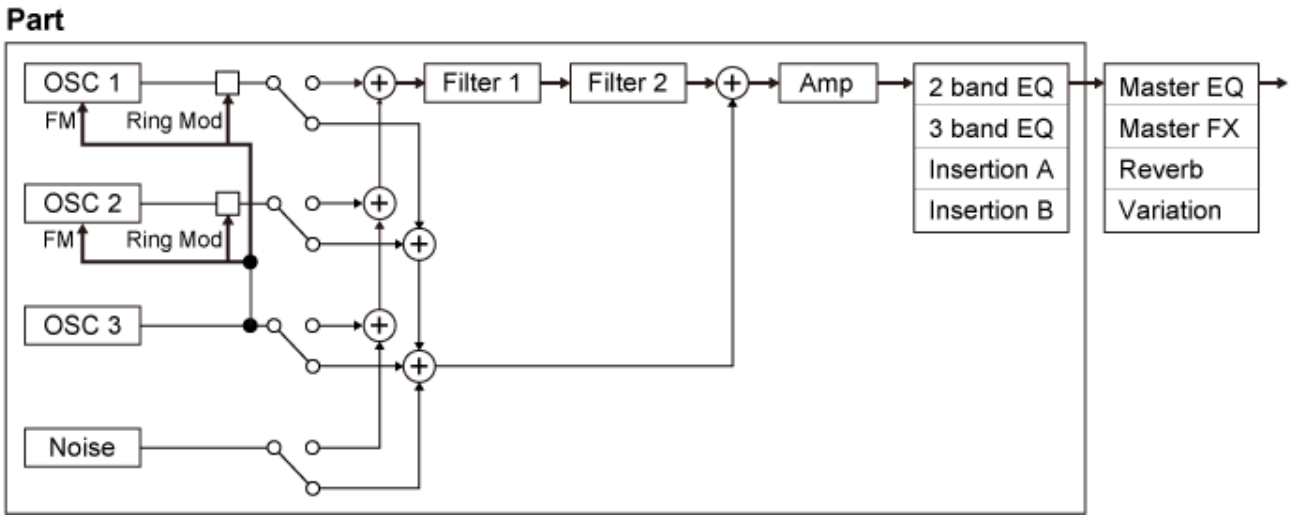


(1) Feedback
(2) Modulator
(3) Carrier
(4) Operator
(5) Frequency Modulation
(6) Algorithm
(7) Voorbeeld van FM (frequentiemodulatie)
(8) Modulator wave
(9) Carrier wave
(10) Modulated wave

AN-X-soundengine

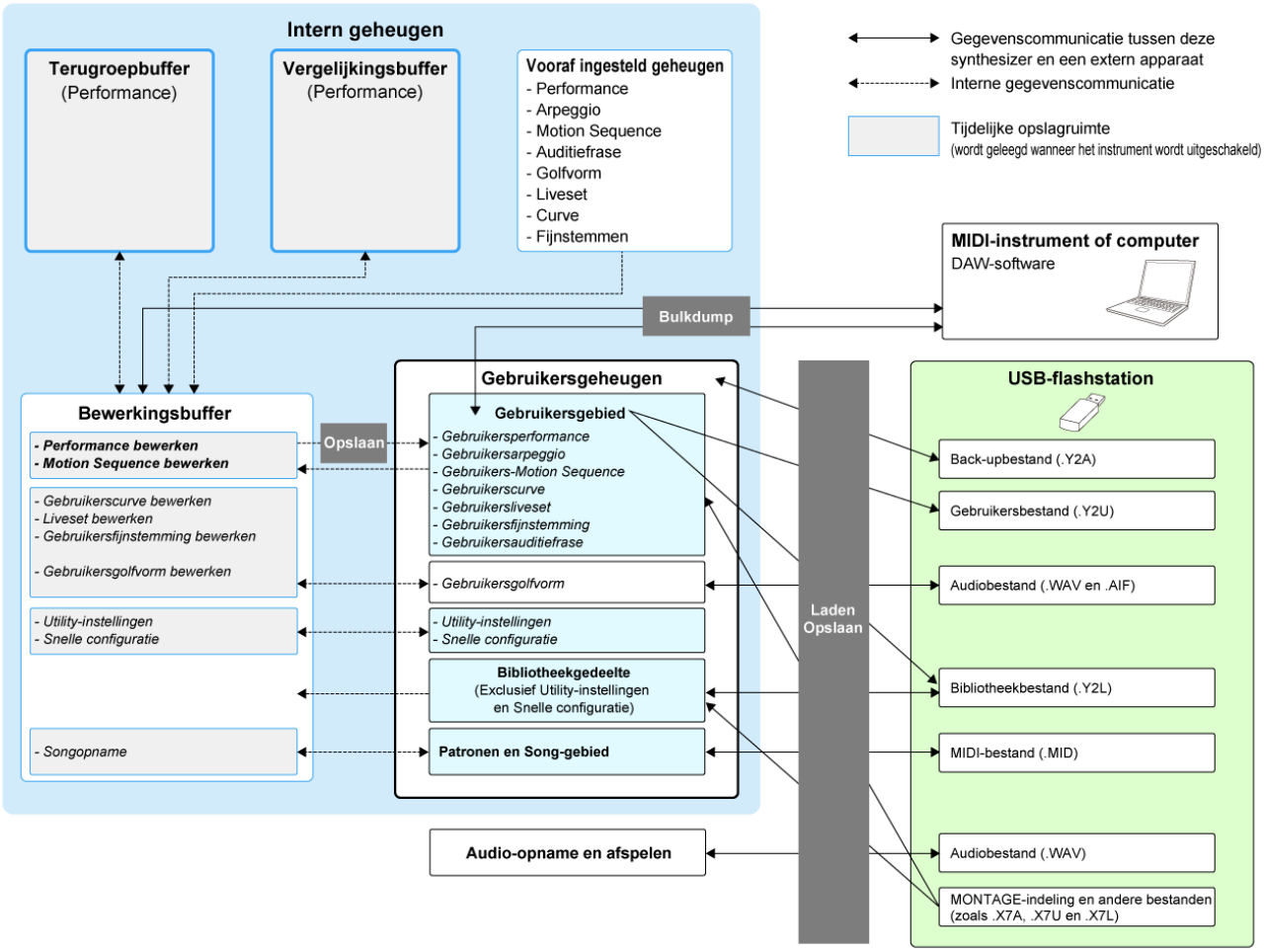
De AN-X is een virtueel analoge soundengine die het gedrag van analoge synthesizers digitaal tot in detail reproduceert.
Met hun traditionele en innovatieve kenmerken bieden de oscillatoren van deze AN-soundengine van de volgende generatie meer flexibiliteit in modulatie- en golfvormingsfuncties, zodat u een grote verscheidenheid aan geluiden kunt creëren - van 'echte' vintage tot scherp en extreem.

- Beschikt over drie oscillatoren en één ruisgenerator.
- OSC3 moduleert OSC1 en OSC2 (ofwel met frequentiemodulatie of ringmodulatie).
- Elke OSC regelt de vorm van de golven door *Pulse Width*, *OSC Self Sync* of *Wave Shaper* te gebruiken.
- U kunt instellen dat elke OSC uitvoer maakt vóór of na *Filter 1* en *Filter 2*.



Intern geheugen

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



(Klik of tik om de afbeelding te vergroten.)

Presetgeheugen

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

Bewerkingsbuffer

De bewerkingsbuffer is het werkgebied voor het bewerken van Performances, Live Sets, songs en andere instellingen.
In dit werkgebied mag u zowel lezen als schrijven, en de inhoud binnen dit werkgebied wordt gewist

wanneer het instrument wordt uitgeschakeld.
De bewerkte performances en motion sequences moeten in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen voordat u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt.
(Andere instellingen worden automatisch opgeslagen.)

Gebruikersgeheugen

Het gebruikersgeheugen bestaat uit twee gebieden: Gebruiker en Bibliotheek.

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

In het bibliotheekgebied kunnen maximaal 16 bibliotheekbestanden (.Y2L) worden geladen vanaf het USB-flashstation. De instellingen die zijn opgeslagen in het bibliotheekgebied kunnen niet worden bewerkt. Als u de instellingen in het bibliotheekgebied wilt bewerken, stuurt u de data naar de bewerkingsbuffer door een performance te selecteren die is opgeslagen in het bibliotheekgebied of door een motion sequence uit het bibliotheekgebied te laden. Na het bewerken worden de gegevens opgeslagen in het gebruikersgebied.

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

Terugroepbuffer en vergelijkingsbuffer

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

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

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

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

Instellen voor live performance

Hieronder ziet u een algemene workflowgids voor de MONTAGE M.

1 **Een performance selecteren**

Maak een keuze uit het *Live set*-scherm of het *Category Search*-scherm.

2 **De instellingen bewerken**

3 **Bewerkte instellingen opslaan**

4 **Een Live Setmaken**

5 **Een Live Setselecteren**

6 **Het toetsenbord bespelen**

Een performance selecteren in het *Live Set*-scherm

1 **Druk op de knop [LIVE SET].**

Het *Live Set*-scherm wordt weergegeven.

2 **Druk indien nodig op de [BANK]-knop en de [PAGE]-knop om een ander scherm te selecteren. Zoek een performance die u wilt gebruiken en tik op de naam van de performance op het scherm om deze te selecteren.**

Een performance selecteren in het scherm *Category Search* (Zoeken in categorie)

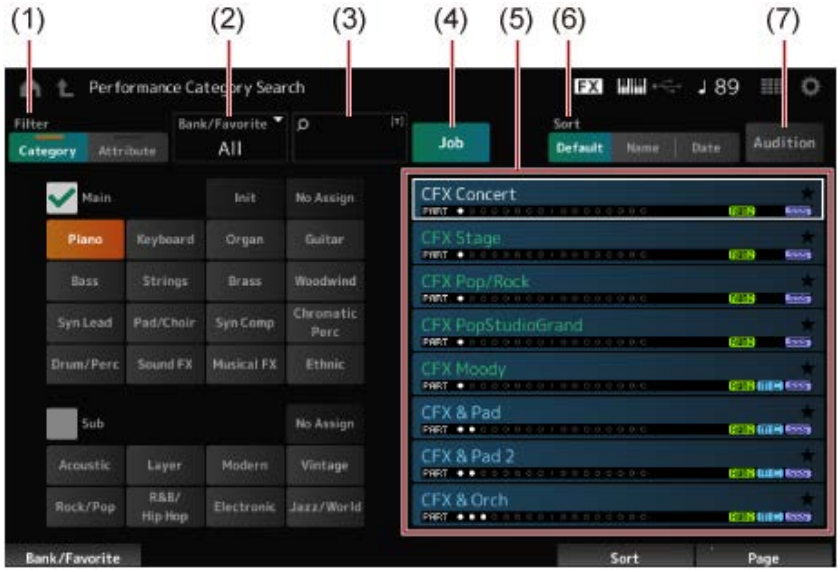
Met de functie *Category Search* kunt u performances, partijen, ritmepatronen, arpeggio's en golfvormen doorzoeken om te vinden wat u wilt gebruiken.
Als u naar de gewenste performance wilt zoeken, opent u het scherm *Performance* en drukt u op de knop [CATEGORY] om het scherm *Performance Category Search* (Zoeken naar prestatiecategorieën) te openen.

OPMERKING

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

1 Druk op de knop [CATEGORY].

Het scherm *Performance Category* verschijnt.
U kunt het scherm *Performance Category Search* ook openen door *Category Search* te selecteren in het contextmenu van de *Performance Name*.



(1) *Filter*

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

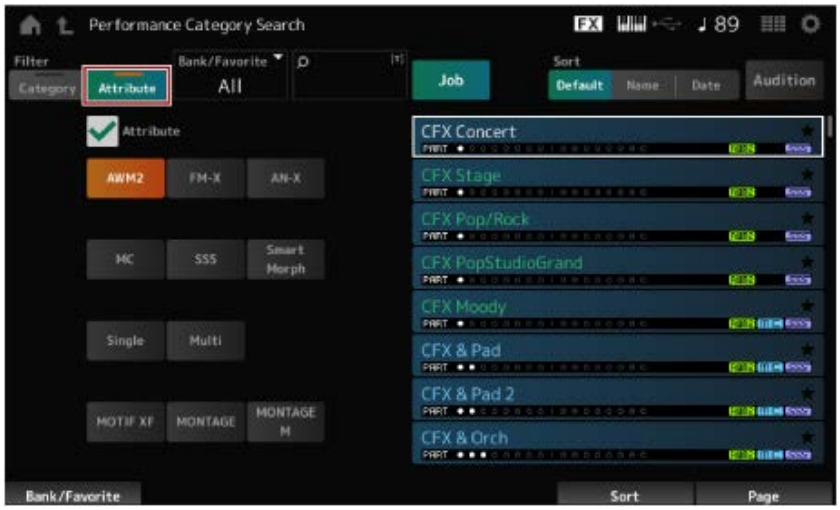
OPMERKING

- U kunt de OR-voorwaarde (Of) voor categorieën gebruiken door op de juiste selectieknoppen voor de categorienaam te drukken.
  U kunt de OR-voorwaarde (Of) ook instellen door op de categorienaam te tikken terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.
- U kunt ook een subcategorie selecteren door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op een van de selectieknoppen voor het sleufnummer en de categorienaam te drukken.

- ***Category***

Selecteer er een uit *Main* en *Sub*.

- ***Attribute***



Selecteer een attribuut of combinaties van attributen. Afhankelijk van de combinatie gebruikt het filter de voorwaarden AND of OR (En of Of).

Filter:

Exacte overeenkomst	· AWM2, FM-X en AN-X
AND-voorwaarde	· MC, SSS en *Smart Morph*
OR-voorwaarde	· *Single* en *Multi* · MOTIF XF, MONTAGE en MONTAGE M

(2) Bank

(3) Zoeken op trefwoord

(4) Taak

(5) De lijst met performances die overeenkomen met de geselecteerde *Category* en *Attribute*

De geselecteerde performance wordt wit weergegeven, performances met één partij worden groen weergegeven en performances met meerdere partijen worden blauw weergegeven.

(6) De sorteervolgorde wijzigen
(7) Auditie

2 Wijzig indien nodig het filter, de bank en de sorteervolgorde.

3 Selecteer er een uit de lijst rechts.

Verplaats de cursor met de datadraaiknop, de knoppen omhoog en omlaag, de knop [INC] of de knop [DEC].
Door de PAGE-knoppen of de Display-draaiknoppen op het bovenpaneel te gebruiken, kunt u naar beneden scrollen zonder de Performance te wijzigen.

OPMERKING

Houd tegelijkertijd de knop [SHIFT] ingedrukt en gebruik de sleufnummerknoppen 9 t/m 16 om een specifieke performance te selecteren.

4 Om het scherm *Performance Category Search* te sluiten, drukt u op de knop [ENTER], [EXIT] of [PERFORMANCE] op het bovenpaneel of tikt u op het pictogram ⌂ (Home) of ↰ (Afsluiten) op het scherm.

OPMERKING

U kunt de functie *Part Category Search* gebruiken als u een van de partijen in een performance met meerdere partijen wilt wijzigen.
Om het *Part Category Search* scherm te openen, selecteert u een partij die u wilt wijzigen en drukt u vervolgens op een van de [CATEGORY]-knoppen terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.

Een geïnitialiseerde performance of een performance met één partij selecteren met behulp van een filter ★

- Selecteer een geïnitialiseerde performance uit de lijst die wordt weergegeven door *Bank/Favorite* in te stellen op *All* of *Preset* en het filter *Category* op *Init*.
- Selecteer een performance met één partij uit de weergegeven lijst door het filter *Attribute* in te stellen op *Single*.

Luisteren naar de auditiefrasen ★

Door de auditiefrase te gebruiken, kunt u naar het geluid van de performance luisteren en horen hoe het geluid zal veranderen door de regelaars te bedienen, voordat de selectie definitief is.

1 Druk op de knop [AUDITION] op het bovenpaneel of tik op de knop *Audition* op het scherm *Category Search*.

De auditiefrase van de huidige performance wordt afgespeeld.
Als u tijdens het afspelen van de auditiefrase een nieuwe performance selecteert, wordt de auditiefrase van de nieuwe performance afgespeeld.

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

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

Algemene functies gebruiken voor de gehele performance

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

Inhoudsopgave

De balans tussen partijen aanpassen (mixen)
- Procedure voor mixen

Scènes gebruiken
- Procedure voor het registreren van een scène
  - Scènes registreren vanaf het *Scene*-scherm
  - Scènes registreren vanaf andere schermen

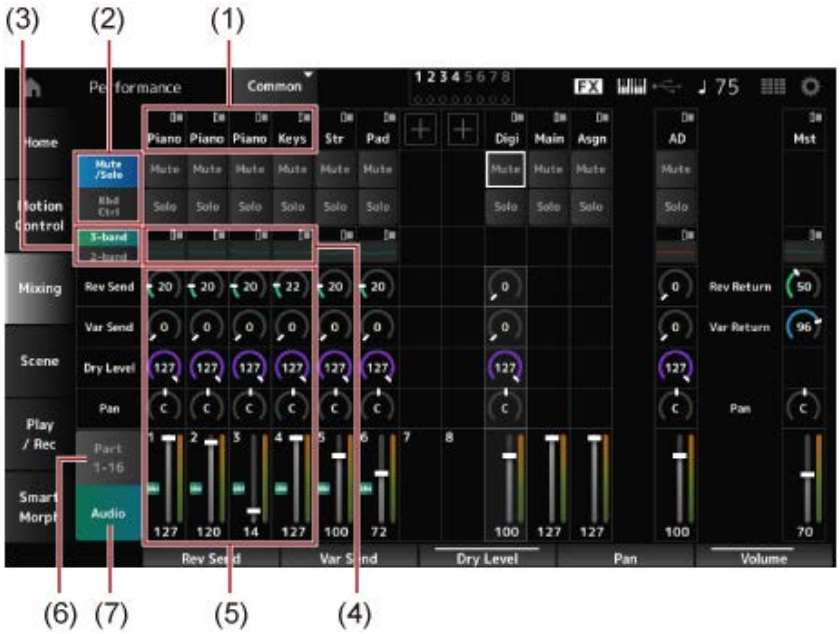
De balans tussen partijen aanpassen (mixen)

Met de Mix-functie kunt u de balans tussen de partijen aanpassen.
De pan-, volume- en andere instellingen voor alle partijen worden op één scherm weergegeven, zodat u de *Mixing*-parameters voor de performance gemakkelijk kunt aanpassen.

Procedure voor mixen

1 **Tik om het scherm te openen vanuit [PERFORMANCE] → *Mixing*.**

Het scherm *Mixing* wordt weergegeven.



(1) Hoofdcategorie voor elke partij
(2) Van weergave wisselen voor *Solo*, *Mute* en *Keyboard Control*
(3) Schakelen tussen de weergaven *3-band* EQ en *2-band* EQ
(4) EQ voor elke partij
(5) Parameters voor elke partij
(6) Overschakelen naar weergave voor 16 partijen
(7) Weergave audiopartij (weergave van 16 partijen niet getoond)
Met de audiopartij kunt u de parameters instellen voor de audio-ingang van de A/D INPUT-aansluitingen en de [USB TO HOST]-aansluiting (digitale* partij).
* Verwijst naar de audio die is ingesteld op Digital L/R in audiokanalen.

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

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

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

Scènes gebruiken ★

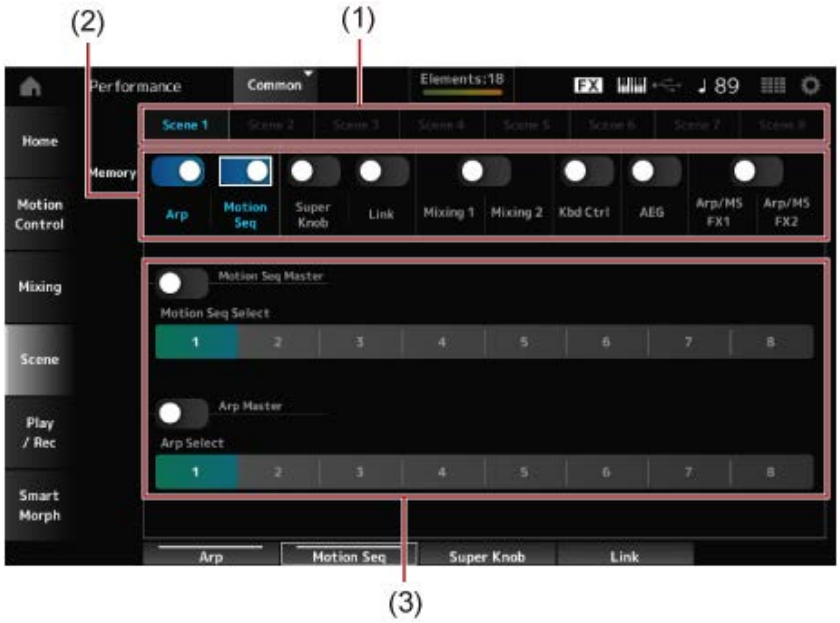
De scène is een 'momentopname' van verschillende instellingen, zoals het arpeggiotype, het Motion Sequence-type en de partijparameters. Door verschillende scènes te registreren onder elk van de acht SCENE-knoppen, kunt u de SCENE-knoppen gebruiken om verschillende instellingen onmiddellijk op te roepen.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

Procedure voor het registreren van een scène ☆

Scènes registreren vanaf het *Scene*-scherm ☆

1 Open het scherm vanuit de [PERFORMANCE] → *Scene*.

Het scherm *Scene* wordt weergegeven.



(1) Tabblad *Scene*
(2) Geheugenschakelaar
(3) Instellingen voor het tabblad
Als de Memorize switch (geheugenschakelaar) op On staat, verschijnen de parameters voor de functie op het scherm.

2 Stel scènes 1 tot 8 in.

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

3 Druk op de knop [STORE] om de scène-instellingen in de performance op te slaan.

LET OP

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

Scènes registreren vanaf andere schermen

Als een parameter die voor een scène kan worden geregistreerd al aan een knop of schuifregelaar is toegewezen, verplaatst u de knop of de schuifregelaar. Vervolgens houdt u tegelijk de knop [SHIFT] ingedrukt en drukt u op de knop [SCENE]. Daarna drukt u op de knop [STORE] om de scène-instellingen in de performance op te slaan.

De instellingen bewerken

Inhoudsopgave

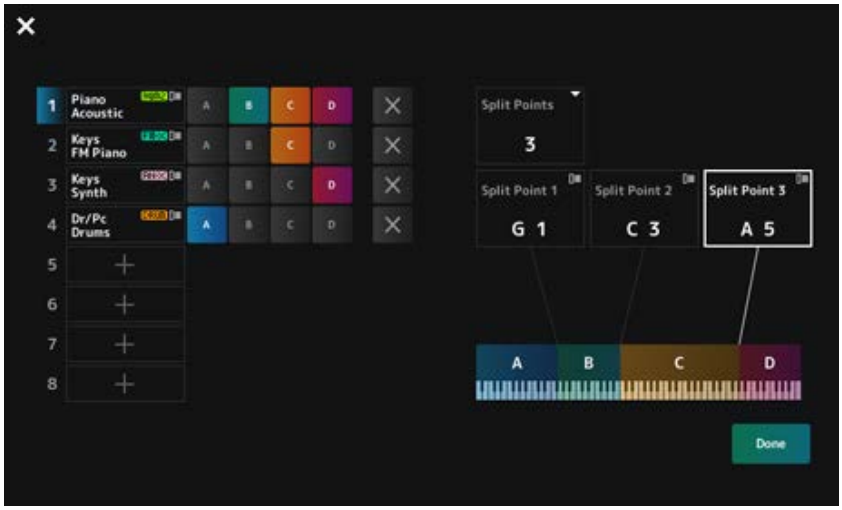
- Split en Layer gebruiken
- Procedure voor bewerken
  - Procedure voor volledige bewerking
    - Het scherm *Navigation* gebruiken
  - Procedure voor snelle bewerking
- Toonveranderingen creëren
  - Effectverbindingen en instellingen
  - De effectinstellingen wijzigen
- Arpeggio gebruiken
  - Arpeggio in- en uitschakelen
  - Arpeggio wijzigen met behulp van de knoppen
  - De manier wijzigen waarop het afspelen van arpeggio's wordt in- of uitgeschakeld
- Motion Control gebruiken
  - Basisprincipes voor Motion Control
  - De Superknop-instellingen aanpassen
    - De Superknop bedienen vanaf de pedalen
    - Voorbeeld van een instelling voor de Superknop
  - Motion Sequencer gebruiken
    - Motion Sequencer in- of uitschakelen
    - Motion Sequencer wijzigen met behulp van de knoppen
    - De manier wijzigen waarop Motion Sequence wordt geactiveerd
    - De Motion Sequence bewerken
  - De Envelope Follower gebruiken
    - Een voorbeeld van het instellen van de Envelope Follower vanuit het scherm *Rhythm Pattern* (Ritmepatroon)
- *Smart Morph* gebruiken

Split en Layer gebruiken

Met Split kunt u het toetsenbord in secties verdelen om elke sectie met een ander geluid te spelen, terwijl u met Layer meerdere geluiden boven op elkaar kunt combineren in een Split-sectie of over het hele toetsenbord.

Om splitsingen en lagen op de MONTAGE M in te stellen, gebruikt u de splitspunten om groepen toetsenbordsecties te maken en een partij aan elke groep toe te wijzen.

Om het scherm *Split setting* te openen, drukt u op de knop [SPLIT].
Het *Split Job*-scherm voor de Performance verschijnt, waarin u de Split-instellingen kunt wijzigen.
Door op de items op het scherm te tikken om het nummer en de positie voor het splitspunt op te geven, kunt u het toetsenbereik instellen en voor elke partij een geluid selecteren.
Door op de groepsknop (A, B, C, D) op het scherm te tikken terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, kunt u de partij voor meer dan één groep instellen.



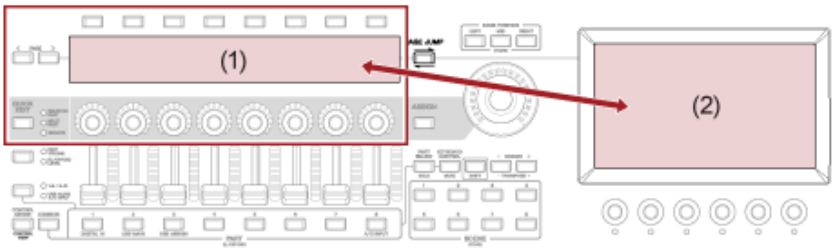
Wanneer de installatie is voltooid, drukt u op de knop [EXIT] op het bovenpaneel of tikt u op *Done* op het scherm.

Als u op ☒ linksboven tikt, wordt de instelling geannuleerd en wordt het scherm gesloten.

Als u het notenbereik wilt wijzigen, houdt u de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de knop [SPLIT] drukt.
Hierdoor wordt de *Part—Note*-weergave van het *Performance*-scherm opgeroepen, waarin u het notenbereik van elke partij kunt wijzigen.
Stel de waarde in met behulp van het ingebouwde toetsenbord of de datadraaiknop.

Procedure voor bewerken ★

Bewerken heeft betrekking op de functies voor volledige bewerking met gebruik van het hoofddisplay en de functies voor snelle bewerking met gebruik van het sub-display.
U kunt Full Edit (volledige bewerking) gebruiken om toegang te krijgen tot alle bewerkingsfuncties en Quick Edit (snelle bewerking) gebruiken om direct toegang te krijgen tot enkele veelgebruikte parameters.
Door de knop [PAGE JUMP] te gebruiken, kunt u dezelfde parameter bewerken vanuit Full Edit en Quick Edit.
U kunt ook verschillende schermen voor het hoofddisplay en het sub-display gebruiken om meerdere parameters tegelijk te controleren terwijl u schakelt tussen Full Edit en Quick Edit.



(1) Quick Edit (bekijk het sub-display)
(2) Full Edit (bekijk het hoofddisplay)

Procedure voor volledige bewerking

1 **Selecteer een performance.**

2 **Verplaats de cursor op scherm *Performance* naar de gewenste *Performance Name* of *Part*.**

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

Het *Common Edit*-scherm verschijnt wanneer de cursor op de *Performance Name* staat.
Het *Part Edit*-scherm voor de soundengine verschijnt als de cursor op de *Part* staat.

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

Om een tabblad te selecteren, kunt u tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt houden en de juiste selectieknoppen voor sleufnummer en categorienaam gebruiken, of eenvoudigweg op het tabblad op het scherm tikken. (Raadpleeg de Beknopte handleiding.)

Voorbeeld: normale partij (AWM2)

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

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

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

Het te bewerken doel wordt weergegeven op de navigatiebalk.
Selecteer *Common* (Algemeen) om de instellingen voor de gehele performance te bewerken.
Selecteer *Part Common* (Algemeen partij) om de instellingen voor de gehele partij te bewerken.
Als u naar de gedetailleerde instellingen wilt gaan, selecteert u een van de volgende opties: *Element* 1 tot 128, *Operator* 1 tot 8, *Oscillator* 1 tot 3, *Noise* en de toetsen C0 tot C6 van de partij.

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

U kunt de te bewerken parameter wijzigen door het scherm *Edit* te openen vanuit: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] en het gewenste item te selecteren op de navigatiebalk.

Het scherm *Navigation* gebruiken

1 Druk op de knop [NAVIGATION].

Het scherm NAVIGATION verschijnt.

Wanneer u tijdens het bewerken op de knop [NAVIGATION] drukt, kunt u eenvoudig vinden waar u zich op de kaart bevindt.

2 Selecteer de gewenste parameter om te bewerken.

Selecteer *Part Common* (Algemeen partij) om de instellingen voor de gehele partij te bewerken.
Als u naar de gedetailleerde instellingen wilt gaan, selecteert u een van de volgende opties: *Element* 1 tot 128, *Operator* 1 tot 8, *Oscillator* 1 tot 3, *Noise* en de toetsen C0 tot C6 van de partij.

3 **Selecteer het pictogram voor de instelling die u wilt wijzigen.**

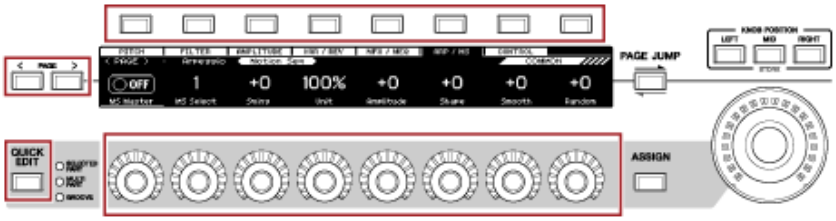
Gebruik de cursorknoppen om de cursor te verplaatsen en druk vervolgens op de knop [ENTER]. Of tik op het pictogram op het scherm.

4 **Wijzig de parameters die op het scherm worden weergegeven.**

5 **Sla de performance op.**

Procedure voor snelle bewerking ☆

1 **Gebruik de knop [QUICK EDIT], Tab PAGE-knoppen en Tabselectieknoppen om van pagina's en tabbladen op het sub-display te wisselen.**



2 **Gebruik knoppen 1 tot en met 8 om instellingen te wijzigen.**

3 **Om de instellingen heel nauwkeurig aan te passen, drukt u op de knop [PAGE JUMP] om de corresponderende parameter in het hoofddisplay op te roepen.**

OPMERKING

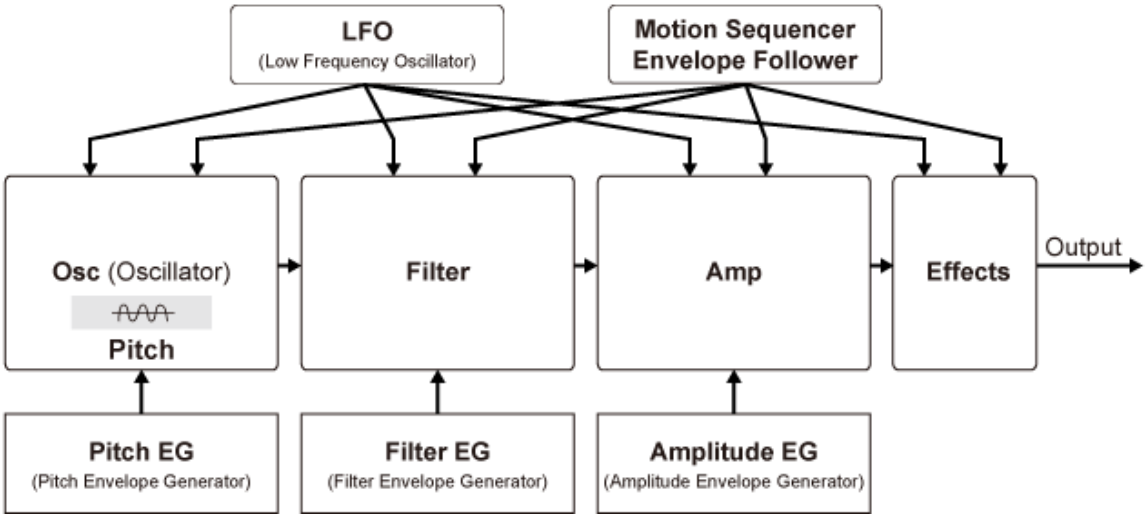
Als u naar een ander tabblad in het hoofddisplay bent gegaan, kunt u de corresponderende parameter in het sub-display oproepen door tegelijkertijd de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en op de knop [PAGE JUMP] te drukken.
(De parameter verschijnt in sommige gevallen mogelijk niet.)

Toonveranderingen creëren ★

Voor het creëren van toonveranderingen kunt u oscillators, filters, EG's (of envelopgeneratoren), LFO's (of laagfrequente oscillatoren) en effecten gebruiken. Door deze parameters te wijzigen, kunt u de helderheid, resonantie of andere timbrekwaliteiten van het geluid wijzigen.
De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het type soundengine. Sommige parameters (hieronder) worden vaak gebruikt voor alle typen soundengines.

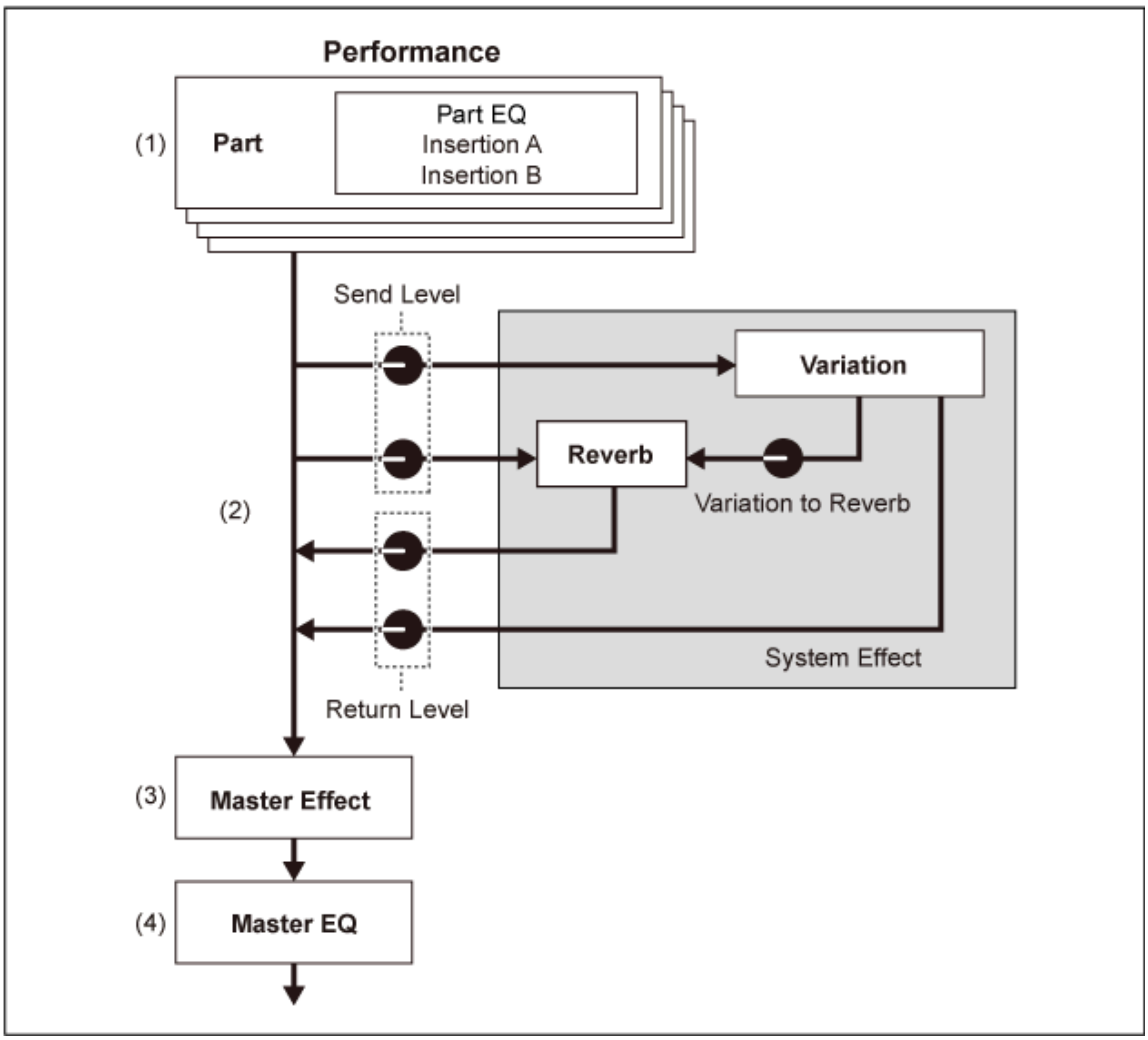
- *Oscillator (Osc)*: creëert de basisgeluidsgolven
- *Pitch*: regelt de toonhoogte
- *Filter*: regelt de afsnijfrequentie
- EG: bepaalt hoe het geluid binnen een tijdsbestek verandert

- LFO: bepaalt de cyclische verandering van het geluid.
- *Motion Sequencer*: creëert complexe veranderingen in het geluid binnen een tijdsbestek
- *Effects*: verwerkt het geluid

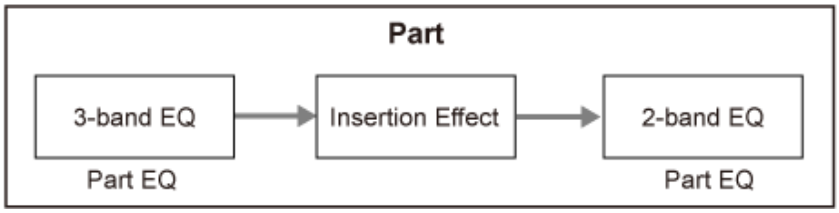


Effectverbindingen en instellingen

De effecten die beschikbaar zijn op de MONTAGE M omvatten systeemeffecten die worden toegepast op alle partijen in de performance, invoegeffecten die worden toegepast op elke partij, mastereffecten die worden toegepast op de uiteindelijke uitvoer, en equalizers zoals partij-EQ en master-EQ. Het signaalstroomschema voor de effecten wordt hieronder weergegeven.



(1) De partij-EQ en invoegeffecten instellen
[PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect*



(2) De variatie- en reverbeffecten instellen
[PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing*
[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Variation*
[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Reverb*
(3) Het mastereffect instellen
[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Master FX*
(4) De master-EQ instellen
[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Master EQ*

OPMERKING

De effecten voor de audio-ingang van de A/D INPUT-aansluiting kunnen worden ingesteld via: [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Audio In*.

Voor informatie over de effectcategorie en effecttypen, zie de Effecttypen.
Zie de *Data List* voor meer informatie over het voorinstellingsprogramma voor elk effecttype.

De effectinstellingen wijzigen ☆

U kunt de effecten wijzigen door gebruik te maken van Full Edit en Quick Edit.
Als u op de [NAVIGATION]-knop drukt terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt, verschijnt het scherm *FX Overview* en ziet u een overzicht van de effectinstellingen.
Tik op de knoppen op de effectnamen zoals *Ins A* en *Var* om het scherm *Edit* te openen.

Arpeggio gebruiken ★

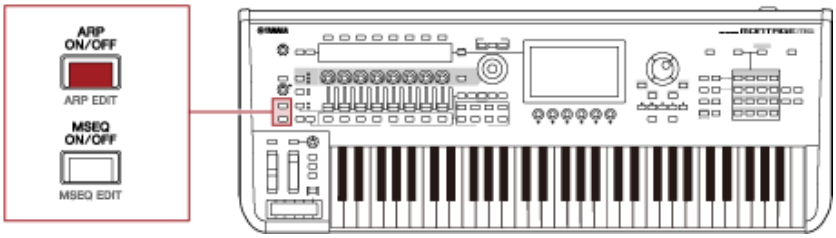
Met de arpeggiofunctie op de MONTAGE M kunt u typische arpeggio's spelen, maar ook ingewikkeldere ritmepatronen en achtergrondtracks aan uw toetsenbordspel toevoegen. Hiermee

beschikt u niet alleen over inspiratie en complete ritmische passages voor uw live optredens, u beschikt tevens over volledig gevormde instrumentale achtergrondpartijen van verschillende muziekgenres waarmee u eenvoudiger songs kunt maken.
U kunt ook elk van de acht gewenste arpeggiotypen toewijzen aan elke partij en de arpeggio's voor maximaal acht partijen tegelijkertijd afspelen.
U kunt ook het nootbereik (*Note Limit*) of de sterkte van de toetsaanslag instellen (*Velocity Limit*) voor het afspelen van arpeggio.

Met de arpeggiofunctie kunt u accentfrasen spelen (de sequencefrase die alleen wordt gespeeld als het toetsenbord met een hogere aanslagsnelheid wordt bespeeld dan de opgegeven waarde) of effectgeluiden zoals fretruis op een gitaar met behulp van de Random SFX-functie. Sommige vooraf ingestelde arpeggiotypen zijn ingesteld op het afspelen van accentfrasen en willekeurige SFX-geluiden. U kunt de accentfrasen en willekeurige SFX-geluiden vinden door het scherm *Arpeggio Category Search* te gebruiken en *Accent* (Accentfrase) of *Random SFX* voor *Attribute* in te schakelen.

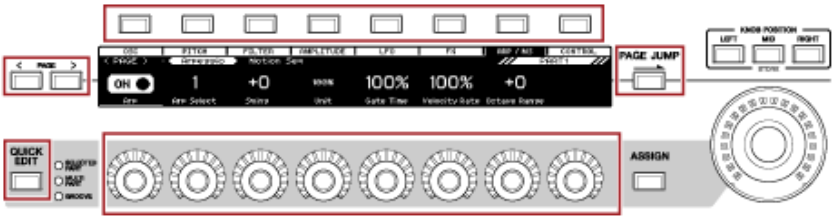
Arpeggio in- en uitschakelen

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



Arpeggio wijzigen met behulp van de knoppen

Door op de knop [QUICK EDIT] te drukken om SELECTED PART te selecteren en vervolgens de tabselectieknoppen te gebruiken om de tab ARP/MS te selecteren, kunt u vervolgens de knoppen 1 t/m 7 gebruiken om de arpeggio's te wijzigen.
Wijzig de arpeggio's door aan de knoppen te draaien en naar het afspelen van de arpeggio te luisteren. Vink de namen van de parameters aan die zijn toegewezen aan knoppen 1 tot en met 7 in het sub-display.
Als u de instellingen verder wilt verfijnen, drukt u op de knop [PAGE JUMP] om naar het hoofddisplay te gaan en door te gaan met bewerken.



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

Normaal gesproken wordt het arpeggio afgespeeld terwijl een toets wordt ingedrukt. U kunt de instellingen echter zo wijzigen dat het arpeggio doorgaat met afspelen nadat de vinger van de toets is gehaald.

De manier waarop het afspelen van arpeggio's wordt in- of uitgeschakeld, kan worden ingesteld met *Hold* en *Trigger Mode*.

- ***Hold***
  [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Common* → *Arpeggio* → *Common*

- ***Trigger Mode***
  [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Common* → *Arpeggio* → *Advanced*

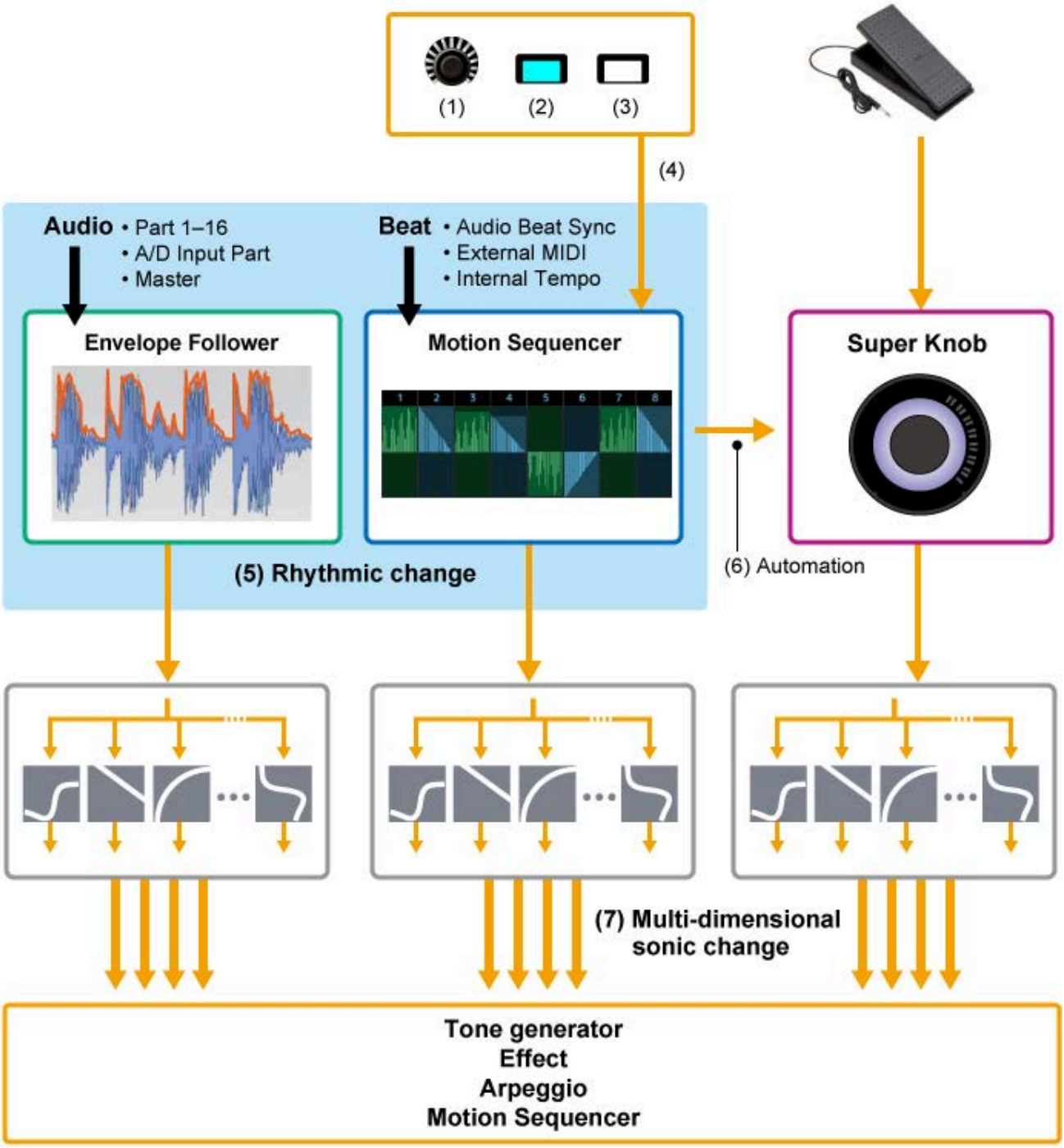
Wordt alleen afgespeeld terwijl een toets wordt ingedrukt	*Hold*: Off *Trigger Mode*: *Gate*
Het afspelen gaat door nadat de vinger van de toets is gehaald	*Hold*: On *Trigger Mode*: *Gate*
Elke keer dat u op de toets drukt, wordt het afspelen in- of uitgeschakeld	*Trigger Mode*: *Toggle* (ongeacht de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

OPMERKING

Wanneer *Arp Master* en *Arp Part* zijn ingesteld op ON, kunt u de knop [KEYBOARD HOLD] aanzetten op het bovenpaneel om hetzelfde effect te bereiken als wanneer u Hold instelt op ON.

Motion Control gebruiken ★

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



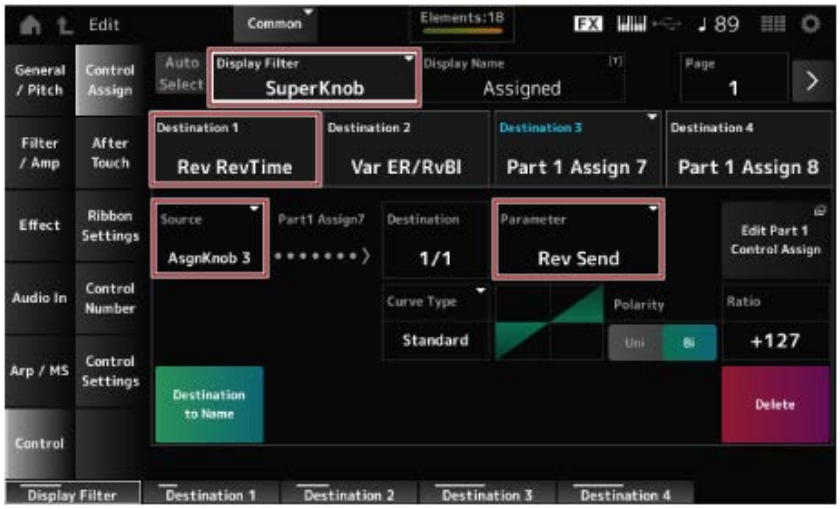
(1) Voortdurend regelen van Motion-veranderingen
(2) Schakelen tussen Motions
(3) Trigger
(4) De Motion Sequencer in real time regelen
(5) Ritmische verandering
(6) Automatisering
(7) Multidimensionale geluidswisseling

Basisprincipes voor Motion Control

Motion Control kan worden ingesteld door de *Source* (bron) voor de regelaar in te stellen, evenals het besturingsdoel (*Destination* (Bestemming) en *Parameter*) in het scherm *Control Assign* (Toewijzen van regelaar).

Voor de Superknop stelt u het *Display Filter* in op *SuperKnob* en stelt u vervolgens de *Source* in (*AsgnKnob* 1-8) en *Destination*.
Voor Motion Sequence stelt u de *Source* in op een *Motion Sequence Lane* van 1 t/m 4.
Voor Envelope Follower stelt u de *Source* in op *EnvFollow*.

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Control* → *Control Assign*
[PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *Control Assign*



De Superknop-instellingen aanpassen

Door de Superknop te gebruiken, kunt u tegelijkertijd de waarden *Assign 1* t/m *8* besturen die zijn toegewezen aan Knoppen 1 t/m 8 die voor alle partijen gemeenschappelijk zijn.

Door de Superknop te bewegen terwijl u het toetsenbord bespeelt, kunt u geluiden wijzigen en kunt u de parameterwaarden op het sub-display zien.
Als de knop [ASSIGN] is ingeschakeld (en de knop brandt), ziet u de wijzigingen in de knoppen 1 t/m 8 op de indicator en het sub-display.

Door de Superknop en de Motion Sequencer te combineren, kunt u complexere geluidsveranderingen bereiken.

De Superknop bedienen vanaf de pedalen

U kunt de Superknop bedienen via de afzonderlijk verkrijgbare voetregelaar (FC7) die is aangesloten op de MONTAGE M.
Volg de onderstaande procedure.

1 **Sluit de voetregelaar (FC7) aan op de FOOT CONTROLLER-aansluiting op het achterpaneel.**

2 **Open het scherm vanuit: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Control* → *Control Number*.**

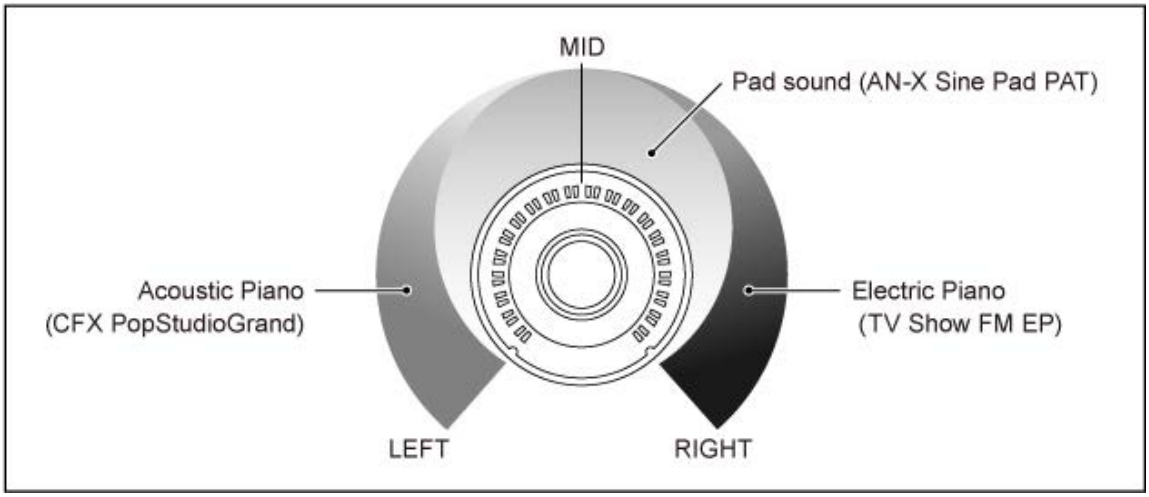
3 Selecteer *SuperKnob* voor *Foot Ctrl1* of *Foot Ctrl2*, afhankelijk van de aansluiting waarop u de voetregelaar heeft aangesloten.

4 Sluit het scherm om de instelling te voltooien.

Voorbeeld van een instelling voor de Superknop

De Superknop-instellingen kunnen worden aangepast.
U kunt twee of drie vaste waarden instellen voor het gebruik van de Superknop voor het morphen (transformeren) van geluiden. Als u drie vaste waarden wilt instellen, moet u eerst de *Mid*-instelling inschakelen.

Een voorbeeld van morphen met behulp van drie vaste waarden:
Hier leggen we uit hoe u morph-effecten kunt toevoegen aan het gelaagde geluid dat is gemaakt met drie vooraf ingestelde performances (akoestische piano, padgeluid en elektrische piano), terwijl u de originele instellingen voor deze performances behoudt.



Werkstroom

- Selecteer een geluid voor partijen 1 t/m 3 (stap 1)
- Stel de Superknop in om de parameters voor partijen 1 t/m 3 te kunnen besturen (stappen 2 t/m 4)
- Controleer de instellingen (stap 5)

- Stel de parameters voor de Superknop in voor de meest linkse, midden- en meest rechtse posities. (Stappen 6 t/m 8)

1 Selecteer geluiden voor partijen 1 t/m 3

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

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

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

2 Stel de parameters voor partij 1 in.

2-1. Selecteer Part 1.

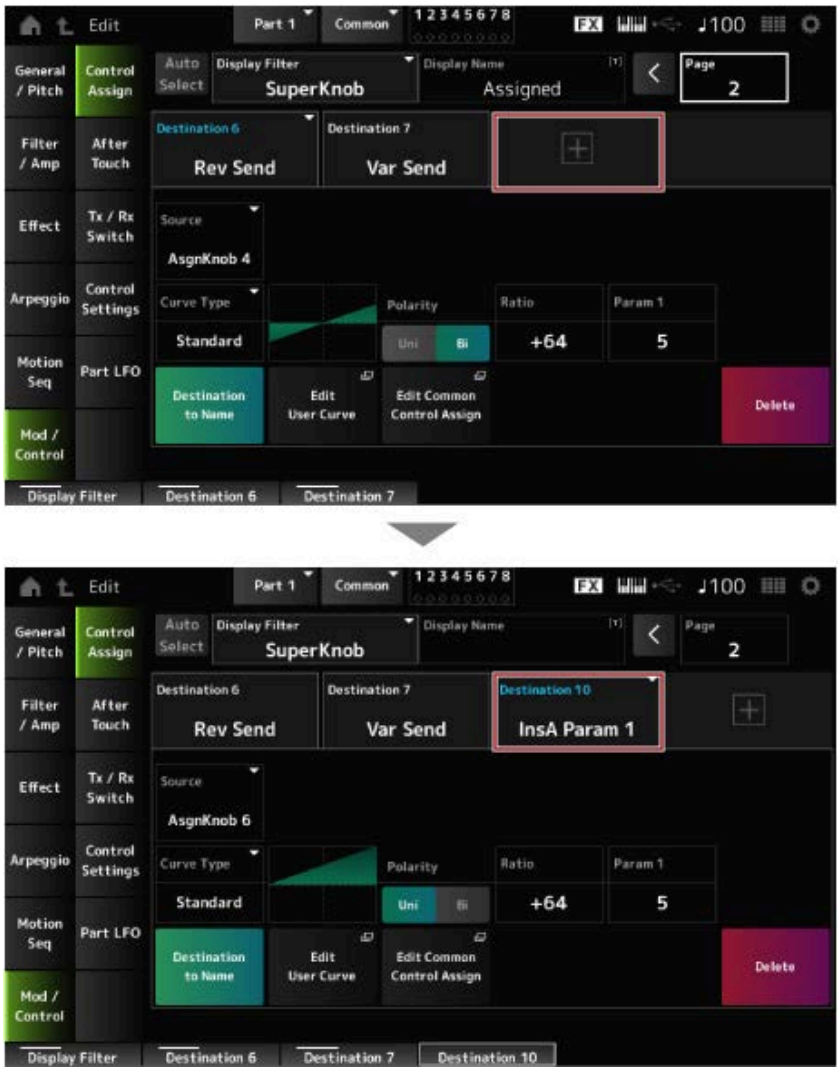
2-2. Druk op de [CONTROL ASSIGN]-knop terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt.

Het scherm *Control View* verschijnt.

2-3. Draai aan de Superknop.

Het scherm *Control Assign* wordt weergegeven.

2-4. Door op het pictogram [+] te tikken, wordt *Destination 10* (Bestemming 10) toegevoegd.



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

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

3 Stel de parameters voor partij 2 in.

3-1. Selecteer Part 2.

3-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Superknop.

Het scherm *Control Assign* voor partij 2 wordt weergegeven.

3-3. Als u op het pictogram [+] tikt, wordt *Destination 7* toegevoegd.

3-4. Tik op het tabblad *Destination 7* en selecteer *Volume* bij *Part Param*.

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

4 Stel de parameters voor partij 3 in.

4-1. Selecteer Part 3.

4-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Superknop.

Het scherm *Control Assign* voor partij 3 wordt weergegeven.

4-3. Als u op het pictogram [+] tikt, wordt *Destination 8* toegevoegd.

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

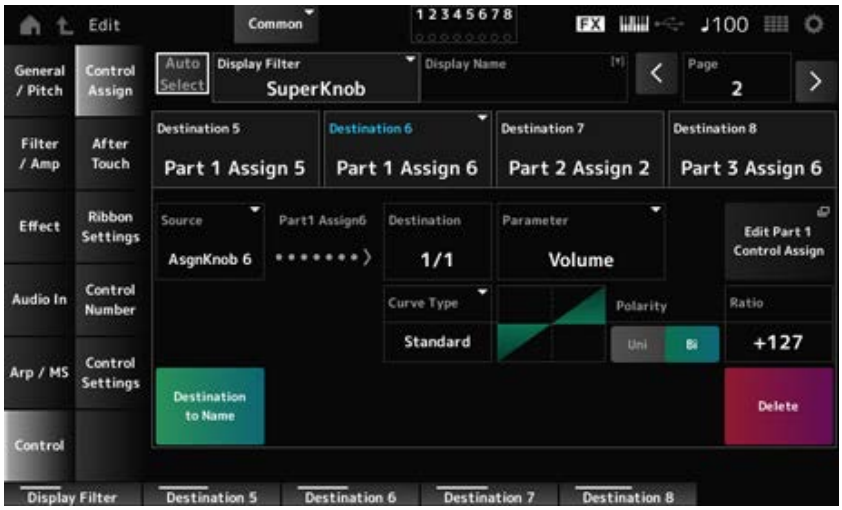
4-5 Stel *Polarity* (*Curve Polarity*) in op *Bi* en stel *Ratio* (*Curve Ratio*) in op +127.

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

5-1. Druk op de COMMON-knop voor selectie van de partij.

5-2. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en draai vervolgens aan de Superknop.

Het scherm *Control Assign* voor de gemeenschappelijke partij wordt weergegeven.



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

6 Stel de LEFT-positie in op de Superknop.

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

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

6-2. Zorg ervoor dat COMMON is geselecteerd voor Part Select en druk vervolgens op de knop [ASSIGN].

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

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

7 Stel de RIGHT-positie in op de Superknop.

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

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

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

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

8 Stel de *Mid position* in op de Superknop.

Schakel de *Mid position* in en draai vervolgens aan de Superknop om de waarde voor de middenpositie in te stellen.

8-1. Houd de knop [NAVIGATION] ingedrukt.

Het scherm NAVIGATION verschijnt.

8-2. Tik op SUPER KNOB en open het scherm voor de Superknop-instellingen.

8-3. Stel de waarde 512 in voor de *Mid position*.

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

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

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

De hoofdinstelling is nu voltooid.

- **De instellingen preciezer afstellen**
  Pas het *Curve type*, *Ratio* en *Param* voor elke partij, LEFT, RIGHT en MID voor de KNOPPOSITIE aan, indien gewenst.

Motion Sequencer gebruiken

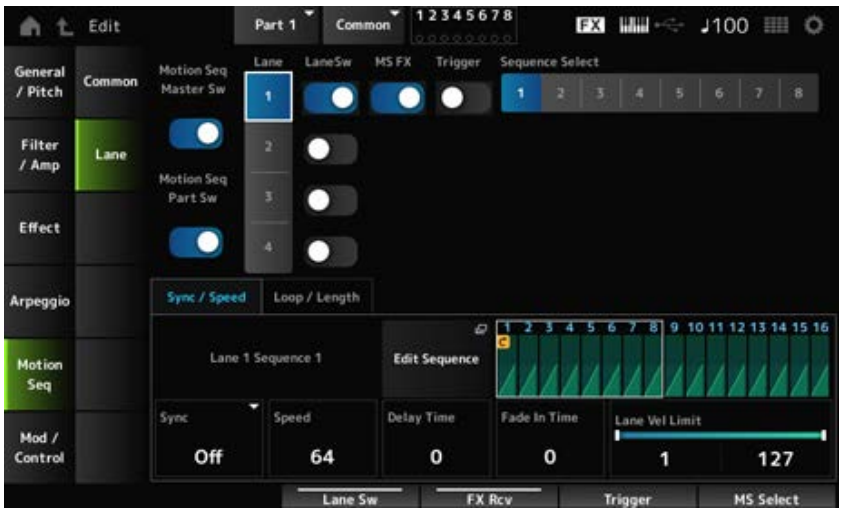
Met de Motion Sequencer-functie kunt u geluidsveranderingen creëren door parametertijden te regelen op basis van een sequence die u van tevoren hebt gemaakt.
Hiermee kunt u ritmische veranderingen instellen die synchroon lopen met het tempo van de performance, het arpeggio of de ritmes die worden ingevoerd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

Met de Motion Sequencer kunt u maximaal vier lanes per partij gebruiken, of acht lanes voor een performance. U kunt maximaal acht sequencepatronen per lane gebruiken.

U kunt ook het aanslagsnelheidsbereik voor het afspelen van de sequence instellen, de manier waarop de sequence wordt gespeeld of het aantal stappen dat moet worden gespeeld, op dezelfde

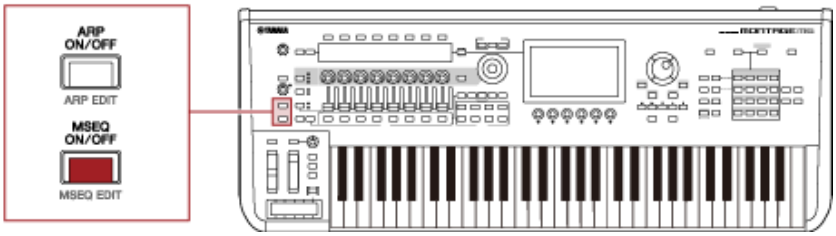
manier als u met het arpeggio zou doen.

De parameters voor elke lane kunnen worden ingesteld met de onderstaande procedure.
[PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Motion Seq* → *Lane*



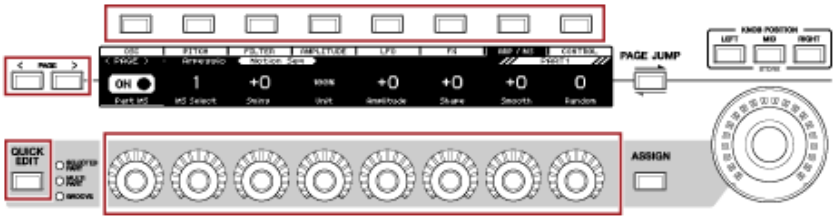
Motion Sequencer in- of uitschakelen

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



Motion Sequencer wijzigen met behulp van de knoppen

Door op de knop [QUICK EDIT] te drukken om SELECTED PART te selecteren en vervolgens de tabselectieknoppen te gebruiken om het tabblad ARP/MS te selecteren en de knoppen Tab PAGE te gebruiken om Motion Sequence te selecteren, kunt u vervolgens de knoppen 1 t/m 8 gebruiken om de Motion Sequencer te wijzigen.
Wijzig de Motion Sequencer-instellingen door aan de knoppen te draaien en naar het afspelen van de Motion Sequencer te luisteren. Vink de namen van de parameters aan die zijn toegewezen aan knoppen 1 tot en met 8 in het sub-display.



De manier wijzigen waarop Motion Sequence wordt geactiveerd

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

- ***LaneSw*, *Trigger***
  [PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Motion Seq* → *Lane*

Speelt de Motion Sequence af als u op een toets drukt	*LaneSw: On* *Trigger: Off*
Speelt de Motion Sequencer af als op de knop [MSEQ TRIGGER] wordt gedrukt	*LaneSw: On* *Trigger: On* *Sync*: anders dan *Arp*

De Motion Sequence bewerken

Motion Sequence bestaat uit maximaal 16 stappen.
Bewerk elke stap vanuit het scherm *Edit Sequence*.

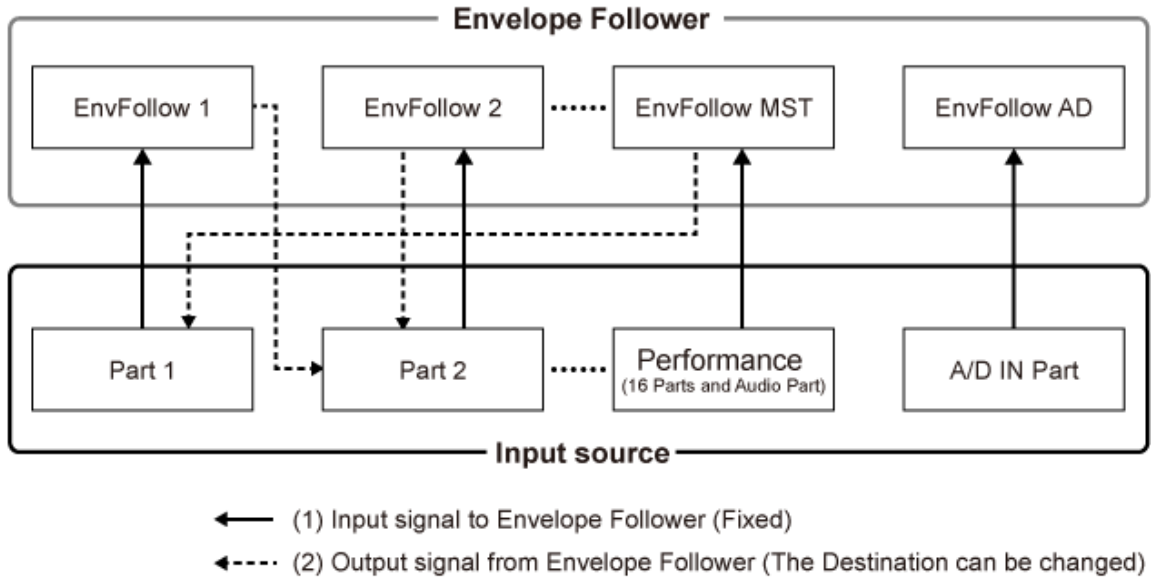
De Envelope Follower gebruiken

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

U kunt bijvoorbeeld de Envelope Follower van de partij waaraan u een ritmepatroon hebt toegewezen, instellen als *Source* (Bron) om wijzigingen in andere partijen aan te brengen. Dit is bijvoorbeeld handig als u het volume van een partij wilt verlagen terwijl een bepaalde andere partij wordt gespeeld (dit heet 'ducking').

Elke Envelope Follower heeft zijn eigen invoerbron, zoals *EnvFollow 1* voor partij 1, *EnvFollow 2* voor partij 2 en *EnvFollow AD* voor de audiopartij. De uitvoer van elke Envelope Follower kan worden gewijzigd door een andere *Source* te selecteren in het scherm *Control Assign*.
U kunt bijvoorbeeld de Envelope Follower voor Partij 1 (*EnvFollow 1*) instellen om wijzigingen in Partij

2 aan te brengen. Hoe het geluid wordt gewijzigd door de uitvoer van elke Envelope Follower kan worden ingesteld via het scherm *Control Assign*.



(1) Ingangssignaal naar Envelope Follower (vast)
(2) Uitgangssignaal van Envelope Follower (de bestemming kan worden gewijzigd)

Instellingen voor de Envelope Follower:

- [PERFORMANCE] →*Common* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow MST*)
- [PERFORMANCE] →*Common* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Audio In* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow AD*)
- [PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *Routing* → *Envelope Follower* (*EnvFollow* 1-16)

Een voorbeeld van het instellen van de Envelope Follower vanuit het scherm *Rhythm Pattern* (Ritmepatroon)

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

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

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

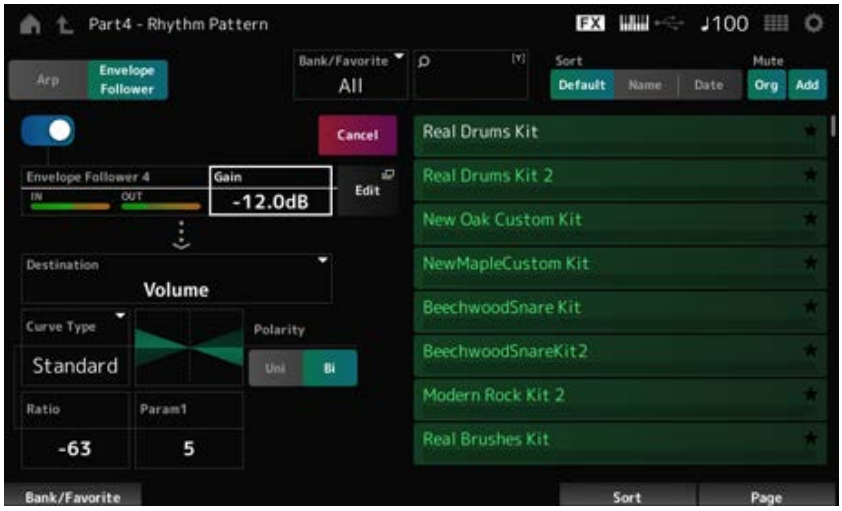
3 **Tik op de *Envelope Follower*.**

4 **Zet de schakelaar van de Envelope Follower aan.**

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

5 **Wijzig de instellingen indien nodig.**

Stel hier *Polarity* (*Curve Polarity*) in op *Bi*, *Ratio* (*Curve Ratio*) op −63, *Gain (Envelope Follower Gain)* in op −12dB.



6 **Als u de instellingen verder wilt bewerken, tikt u op Edit om het scherm voor de Envelope Follower-instellingen te openen.**

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

Smart Morph gebruiken ★

Smart Morph is een functie die FM-X-partijen transformeert ('morpht') met behulp van machineleren. Door *Smart Morph* te gebruiken, kunt u voor partij 1 een nieuw geluid creëren uit meerdere FM-X-partijen die u op het toetsenbord kunt spelen.

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

Als u op de knop *Learn* drukt, wordt er automatisch een punt voor het nieuwe FM-X-geluid gegenereerd tussen de bestaande punten op de kaart.

Wanneer u op het punt op de kaart tikt, wordt het geluid voor dat punt geselecteerd voor partij 1. U kunt een nieuwe plaats die u leuk vindt op de kaart vinden en de instellingen ervan opslaan om een nieuwe FM-X-partij te maken.

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

Bewerkte instellingen opslaan

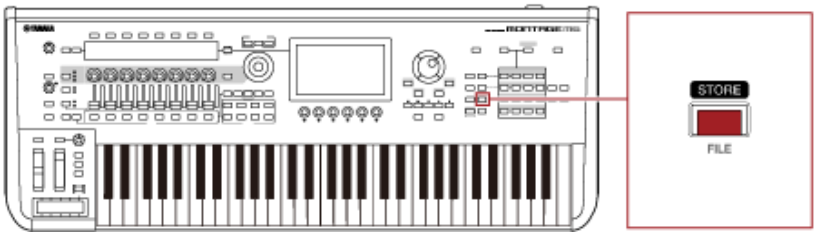
Een performance opslaan

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

LET OP

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

1 Druk op de knop [STORE].



Wanneer u een nieuwe performance opslaat, ziet u het bericht *Store As New Performance*. Als er al een performance met dezelfde naam is opgeslagen, ziet u de opties *Overwrite Current Perf.* (Huidige performance overschrijven) en *Store As New Performance* (Opslaan als nieuwe performance).

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

Om de reeds opgeslagen performance te overschrijven, tikt u op *Overwrite Current Perf.* en vervolgens op *Store* (YES).

3 Typ de naam van de performance op het toetsenbordscherm.

Gebruik het toetsenbord dat op het hoofddisplay wordt weergegeven. Er kunnen maximaal 20 alfanumerieke tekens voor de naam worden gebruikt.

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

Wanneer de *Store*-bewerking is voltooid, wordt het scherm *Performance* op het scherm weergegeven.

Een Live Set maken

Inhoudsopgave

Een performance registreren in de sleuf voor een Live Set

Performances omwisselen die zijn geregistreerd in de sleuven van de Live Set

Een patroon, song of audiobestand registreren in de sleuf van de Live Set

Een voetschakelaar instellen voor het wijzigen van de sleuf van de Live Set

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

Een performance registreren in de sleuf voor een Live Set

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

LET OP

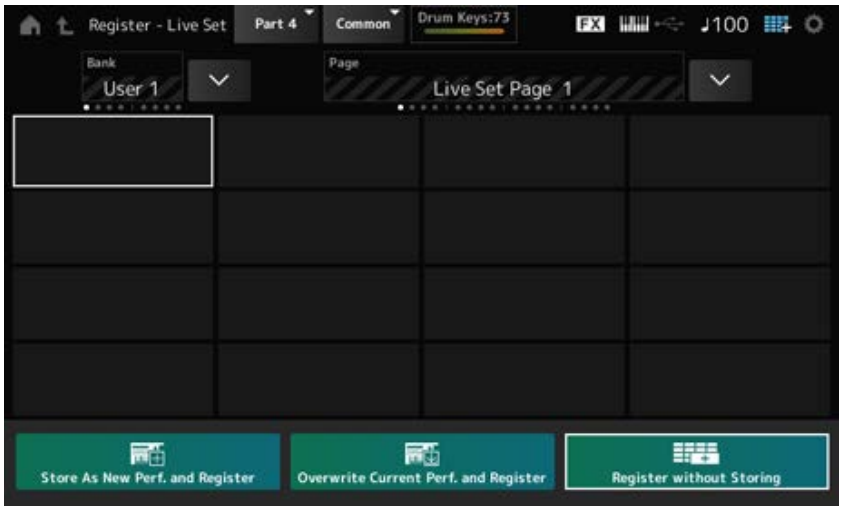
- Sla de performance die u zojuist hebt bewerkt, op voordat u de performance registreert in de Live Set. Wanneer u echter registreert in de Live Set en *Store As New Perf. and Register* (Opslaan als nieuwe performance en registreren) of *Overwrite Current Perf. and Register* (Huidige performance overschrijven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

1 Selecteer een performance in het scherm *Performance*.

Hier moet de [LIVE SET]-knop volledig of gedimd verlicht zijn.

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

Het *Live Set Register*-scherm wordt weergegeven.



3 Selecteer een sleuf voor het registreren van de performance.

Verplaats de cursor met behulp van de selectieknoppen voor sleufnummer en categorienaam, of tik op de sleuf die op het scherm wordt weergegeven.

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

- *Store As New Perf. and Register*: opslaan als een nieuwe performance en registreren in de sleuf
- *Overwrite Current Perf. and Register*: de huidige performance overschrijven en registreren in de sleuf
- *Register without Storing*: registreren zonder eerst de performance op te slaan

De geselecteerde performance wordt geregistreerd in de sleuf.

Performances omwisselen die zijn geregistreerd in de sleuven van de Live Set ★

U kunt de inhoud van twee sleuven omwisselen.

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

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

2 Tik op de JOB-knop op het scherm.

Het JOB-scherm verschijnt.

3 Tik op de sleuf waar u de performance naartoe wilt verplaatsen en tik vervolgens op de knop *Exchange* op het scherm.

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

De performances van de twee sleuven worden omgewisseld.

5 **Wanneer de omwisseling is voltooid, tikt u op *Done* om de bewerking te beëindigen.**

OPMERKING

Als u de gehele bank of de gehele Live Set-pagina wilt kopiëren of omwisselen, houdt u tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt en drukt u op de [EDIT/ ⟲]-knop. Vervolgens verschijnt het dialoogvenster.

Een patroon, song of audiobestand registreren in de sleuf van de Live Set ★

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

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

Het scherm *Live Set Edit* wordt weergegeven.

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

3 Selecteer een van de sleuftypen.

Sleuftype	Type
Perform	Performance
Song	Song
Audio	Audiobestand
Pattern	Patroon

4 Tik op de *Pattern Name* of *Audio Name* om het scherm *Load* te openen.

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

6 Tik op *Done* om de instelling te voltooien.

OPMERKING

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

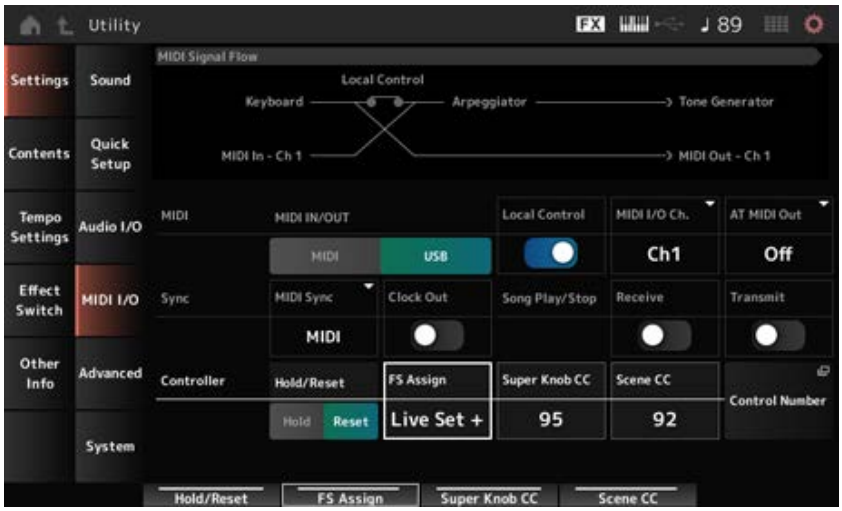
Een voetschakelaar instellen voor het wijzigen van de sleuf van de Live Set ★

U kunt een andere Live Set-sleuf selecteren met behulp van een afzonderlijk verkrijgbare voetschakelaar, zoals de FC4 of FC5.
Volg onderstaande procedure.

1 Sluit een voetschakelaar (FC4 of FC5) aan op de aansluiting ASSIGNABLE FOOT SWITCH.

2 Open het scherm vanuit: [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

Het *MIDI I/O*-scherm verschijnt.



3 **Stel *FS Assign* in op *Live Set* + of *Live Set* −.**

Met *Live Set* + kunt u de volgende Live Set-sleuf in voorwaartse volgorde selecteren, en met *Live Set* − kunt u de volgende Live Set-sleuf in omgekeerde volgorde selecteren.

Performances voor een setlist selecteren op het *Live Set*-scherm

Bij live performances kunt u gemakkelijk het *Live Set*-scherm of het *Home*-scherm gebruiken terwijl u het toetsenbord bespeelt. Als u het *Home*-scherm gebruikt, zorg er dan voor dat u een sleuf selecteert op het *Live Set*-scherm.

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

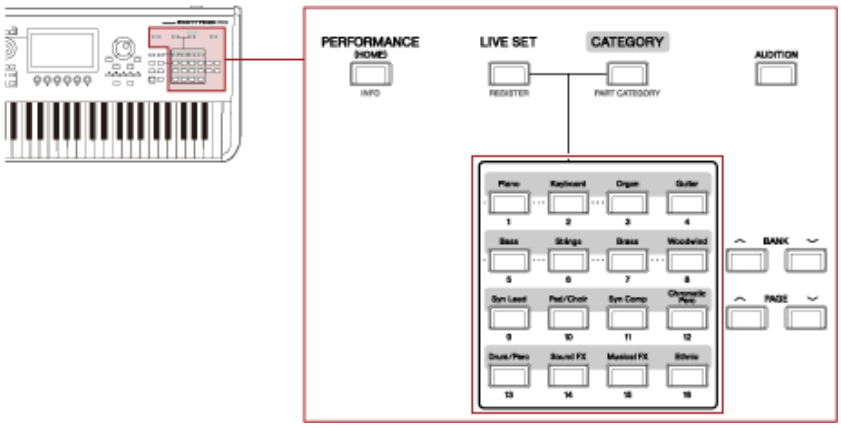
2 Wijzig indien nodig de bank en pagina.

3 Selecteer een sleuf.

Tik op het *Live Set*-scherm op een sleuf op de pagina om deze te selecteren.

OPMERKING

De selectieknoppen voor het sleufnummer en de categorienaam kunnen worden gebruikt voor het selecteren van items voor het *Live Set*-scherm of het scherm *Category Search* (of het scherm dat het laatst werd opgeroepen).
Hierdoor kunt u een andere Live Set-sleuf selecteren terwijl u het *Home*-scherm op het hoofddisplay bekijkt.



Het toetsenbord bespelen

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

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

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

OPMERKING

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

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

2 Druk op de knop [▶] (Play).

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

OPMERKING

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

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

Opnemen en afspelen

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

Inhoudsopgave

- Voorwaarden voor opnemen en afspelen
- Een patroon opnemen
  - De laatste opnameactie annuleren (*Undo* en *Redo*)
- Het patroon afspelen
- Een song opnemen
  - Sommige partijen opnieuw opnemen (Punch-in-/Punch-out-opname)
  - De laatste opnameactie annuleren (*Undo* en *Redo*)
- De song afspelen
- Audio opnemen
- Een audiobestand afspelen

Voorwaarden voor opnemen en afspelen

Patronen

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

Songs

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

Tracks

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

Een patroon opnemen

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

2 **Open het scherm vanuit: [SONG/PATTERN] → *Pattern*.**

Het scherm *Pattern* wordt weergegeven.

OPMERKING

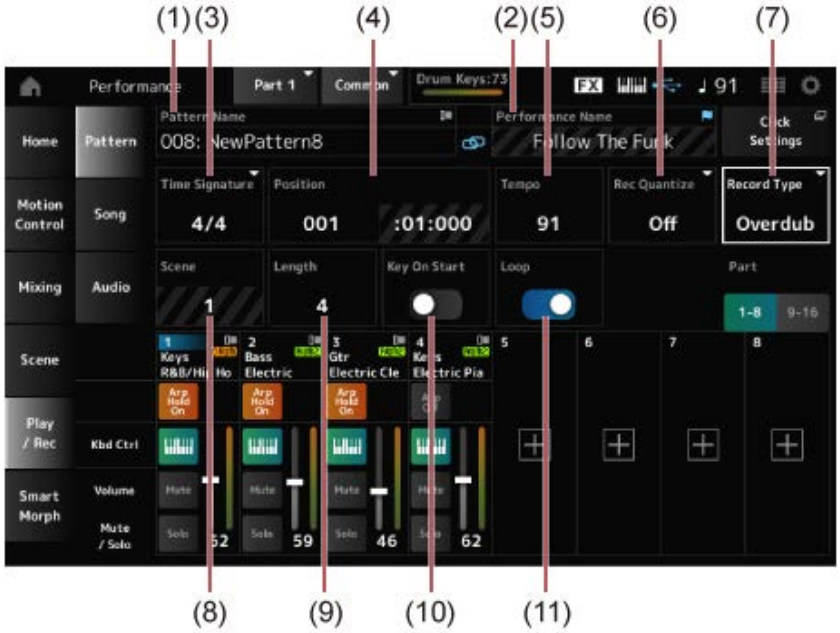
U kunt hetzelfde scherm openen via: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*.

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

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

5 **Druk op de knop [●] (Record).**

Het opnemen wordt in stand-by gezet.



(1) Patroonnaam
(2) Naam van de momenteel geselecteerde performance
(3) Maat
(4) Positie voor opnemen en afspelen
(5) Tempo
(6) Quantizeren

(7) Opnametypes wisselen (wordt niet weergegeven bij het opnemen van een nieuw patroon)
(8) Scène
(9) Lengte van het patroon
(10) De functie in- of uitschakelen om de opname te starten bij het inschakelen van de toets
(11) De loop-instelling in- of uitschakelen

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

7 Speel op het toetsenbord.

Als Loop is ingeschakeld, wordt de opgenomen frase in een loop afgespeeld terwijl deze zich op het opnamescherm bevindt. Op deze manier kunt u doorgaan met het opnemen van nieuwe frasen op andere tracks, zonder dat u de recorder elke keer hoeft te stoppen en opnieuw te starten.

OPMERKING

Wanneer u tijdens het opnemen op de REC-knop drukt, gaat de REC-knop knipperen en wordt de Repeteermodus ingeschakeld. In de Repeteermodus wordt het patroon afgespeeld, maar wordt de opname tijdelijk uitgeschakeld, wat handig is om te oefenen. Tijdens het opnemen kunt u schakelen tussen de opname- en repeteermodus door op de REC-knop te drukken.

8 Selecteer het gewenste geluid voor opname op Track 2.

9 Speel op het toetsenbord mee met de frase die u op Track 1 hebt opgenomen.

10 Neem indien nodig andere tracks op.

Songs en patronen worden automatisch opgeslagen wanneer ze worden opgenomen.
Als u het tempo of het geluid van de opgenomen song of patroon wilt wijzigen voordat u deze opslaat, selecteert u *StorePattern&Perf Settings* (of *Store Song&Perf Settings* voor een song).

OPMERKING

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

De laatste opnameactie annuleren (*Undo* en *Redo*) ★

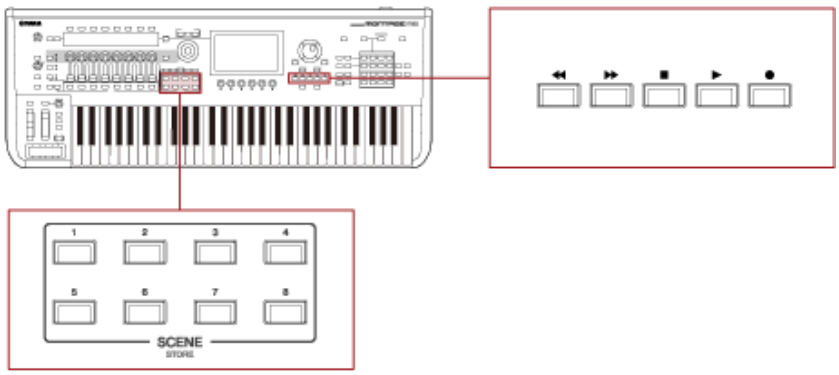
Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door *Undo*.

- ***Undo* (verschijnt niet als er geen opnames zijn.)**
  Undo annuleert de laatste opnameactie en herstelt de opname in de oorspronkelijke staat.

- ***Redo* (verschijnt pas nadat *Undo* werd uitgevoerd.)**
  Door *Redo* te selecteren, wordt de status van vóór de uitvoering van *Undo* hersteld.

Het patroon afspelen

Gebruik de sequencertransportknoppen om het opgenomen patroon af te spelen.



U kunt de SCENE-knoppen gebruiken om een scène te selecteren die u wilt afspelen.

Een song opnemen

Bij songopname worden de handelingen van de regelaars en knoppen, evenals het toetsenbordspel, als MIDI-data op een track opgenomen. Voor toetsenbordspel worden alleen partijen opgenomen waarvan de Keyboard Control-schakelaar op On staat.

Voor de knophandelingen worden ook de regelaarwijzigingsberichten en parameterwijzigingsberichten opgenomen.
Voor meer informatie over regelaarwijziging raadpleegt u de *Data List*.

OPMERKING

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

1 Selecteer een performance.

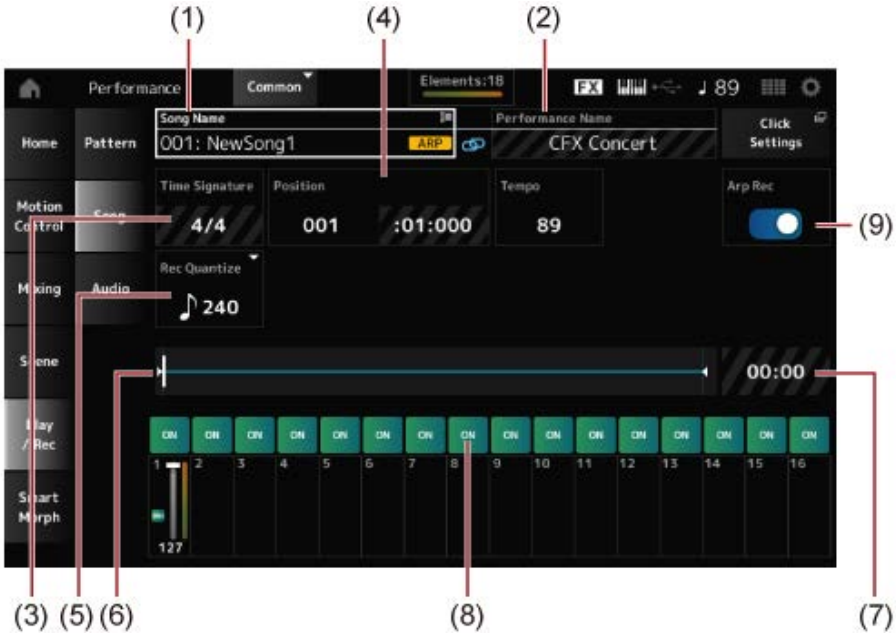
2 Druk op de knop [SONG/PATTERN] om het scherm *Play/Rec* te openen en selecteer het tabblad *Song* en druk vervolgens op de knop [●] (Record).

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

OPMERKING

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

3 Wijzig *Time Signature* (Maatsoort) en *Rec Quantize* (Opname quantizeren) indien nodig.



(1) Songnaam
(2) Naam van de huidige geselecteerde performance
(3) Tel
(4) Positie voor het starten van de opname en het afspelen
(5) Quantizeren
(6) Toont de totale lengte van de sequence en de huidige afspeelpositie
(7) Tijd voor de hele sequence
(8) Schakelt het afspelen voor elke track in/uit.
(9) Arpeggio-opname in- of uitschakelen (alleen voor een nieuwe opname)

4 Wanneer de voorbereiding is voltooid, drukt u op de knop [▶] (Play) om de opname te starten.

Als *Click Settings* is ingesteld, begint het vooraf tellen wanneer u op de knop [▶] (Play) drukt. Begin met het bespelen van het toetsenbord na het vooraf tellen.

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

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

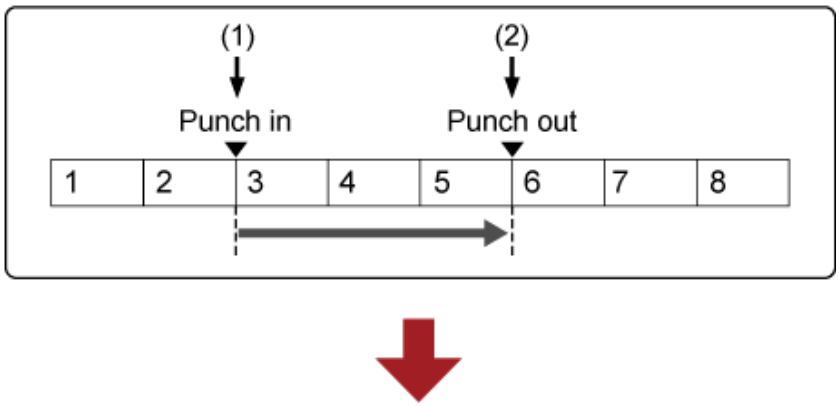
Er zijn drie soorten opnames (*Record Type*) beschikbaar op de MONTAGE M; *Replace*, *Overdub* en *Punch*.

- *Replace*: overschrijft de bestaande gegevens.
- *Overdub*: voegt een laag toe aan het bestaande geluid op de track.
- *Punch*: overschrijft het opgegeven gedeelte van de bestaande gegevens.

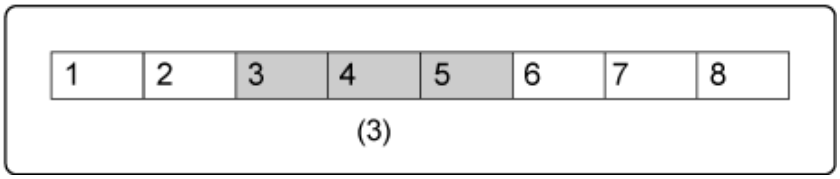
Als u een bepaalde sectie opnieuw wilt opnemen, kunt u de Punch-in- en Punch-out-parameters voor de Punch-opname instellen.
Wanneer u de punch-opname start, wordt de opgenomen song vanaf het begin afgespeeld. Wanneer het afspelen de voor Punch-in ingestelde maat bereikt, start de opname automatisch. De opname

eindigt automatisch wanneer de maat wordt bereikt die is ingesteld voor punch-out, en de rest van de opgenomen song wordt tot het einde afgespeeld. Als u bijvoorbeeld de maten 3 t/m 5 van een song van acht maten opnieuw wilt opnemen, volgt u de onderstaande instructies.

Voor de nieuwe opname

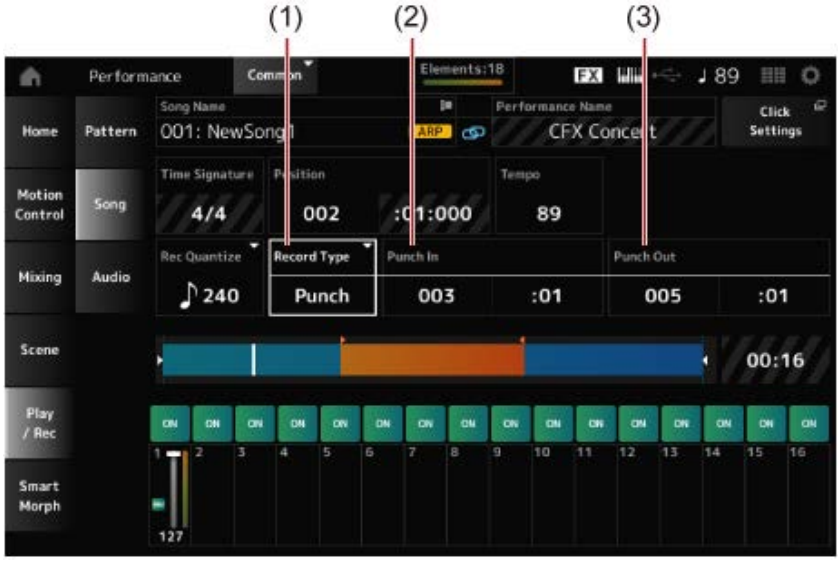


Na de nieuwe opname



(1) Start de opname
(2) Stop de opname
(3) Nieuwe opgenomen gegevens

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



(1) *Record Type* = *Punch*
(2) *Punch in* (maten en tellen om opnieuw op te nemen) = 003:01
Vanaf de hier gespecificeerde maat en tel wordt het geluid van de corresponderende track uitgeschakeld en wordt uw toetsenbordspel opgenomen.
(3) *Punch out* (maten en tellen om het opnieuw opnemen te beëindigen) = 005:01
Vanaf de hier gespecificeerde maat en tel zal het nummer worden afgespeeld.

De laatste opnameactie annuleren (*Undo* en *Redo*) ★

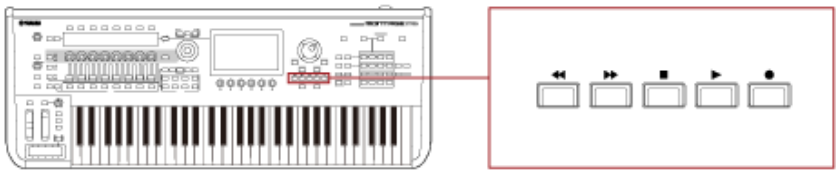
Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door *Undo*.

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

- ***Redo* (verschijnt pas nadat *Undo* werd uitgevoerd.)**
  Tik om het bevestigingsscherm te zien. Door *Continue* te selecteren, wordt de status van vóór de uitvoering van *Undo* hersteld.

De song afspelen

Gebruik de sequencertransportknoppen om de opgenomen song te controleren.



Audio opnemen

Met de MONTAGE M kunt u audiobestanden in stereo (44,1 kHz, 24-bit wav) opnemen en afspelen. Het opnameniveau is vast en het is mogelijk om continu maximaal 74 minuten op te nemen (aangenomen dat het USB-opslagapparaat voldoende beschikbaar geheugen heeft).

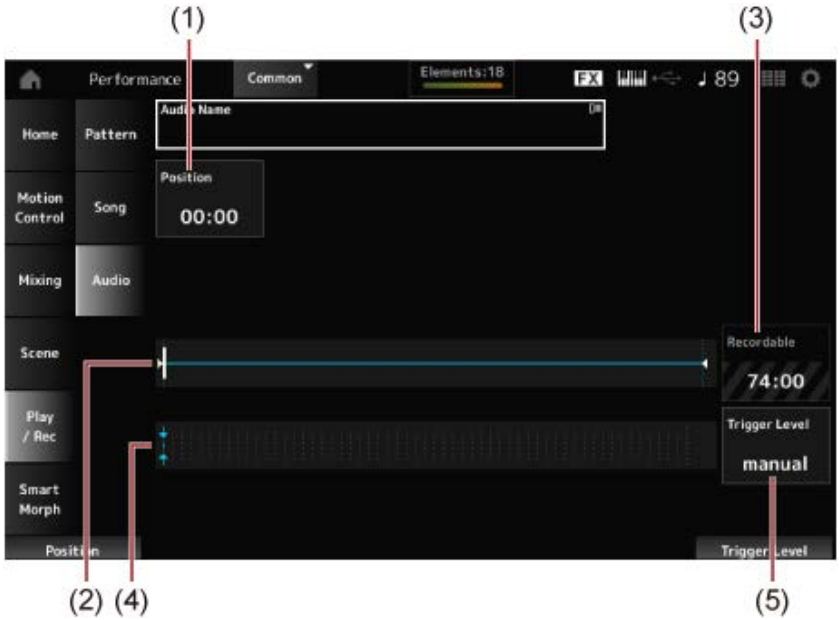
1 Sluit een USB-flashstation aan op de USB TO DEVICE-aansluiting ([1] of [2]) van het instrument.

2 Open het scherm vanuit: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*.

Het scherm *audio recording* verschijnt.

3 Druk op de knop [●] (Record).

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



(1) Positie voor opname
(2) Toont de totale lengte van het audiobestand en de huidige afspeelpositie
(3) Beschikbare tijd voor opname
(4) Niveaumeter
(5) Triggerniveau

4 Stel het *Trigger Level* (Triggerniveau) in (5).

Als u het *Trigger Level* instelt op *manual* (handmatig), begint de opname zodra u op de knop [▶] (Play) drukt.
U kunt *Trigger Level* ook op een waarde tussen 1 en 127 instellen. In dat geval begint de opname automatisch zodra u de knop [▶] (Play) indrukt en vervolgens zodra het

afspeelvolume dat niveau overschrijdt.
Het niveau dat u hier instelt, wordt met blauwe driehoekjes weergegeven op de niveaumeter (4). Voor optimale resultaten stelt u deze parameter zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.

5 Druk op de knop [▶] (Play).

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

6 Speel op het toetsenbord.

Als u het *Trigger Level* instelt op een waarde tussen 1 en 127, begint de opname automatisch zodra het afspeelvolume dat niveau overschrijdt.

7 Als u klaar bent met spelen, drukt u nogmaals op de knop [■] (Stop).

Het opgenomen audiobestand wordt opgeslagen op het USB-flashstation.

Een audiobestand afspelen

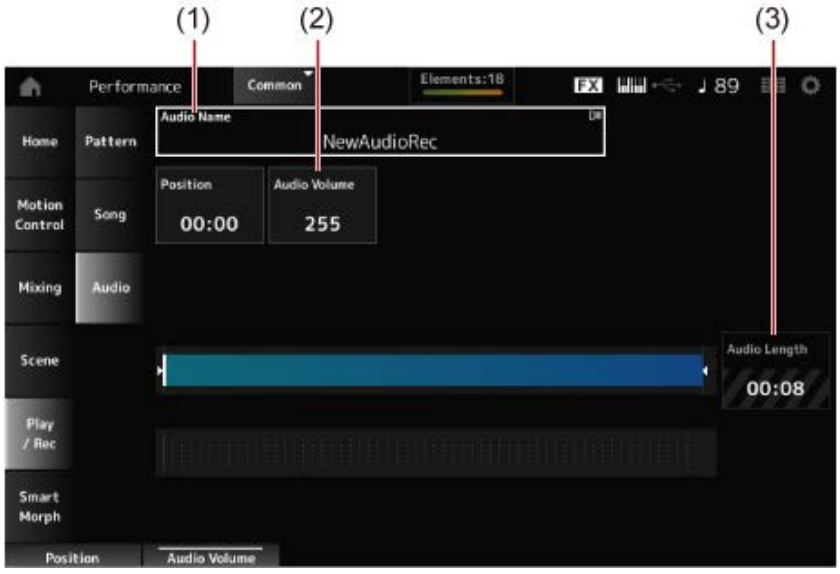
Zoals hieronder beschreven, kan de MONTAGE M audiobestanden (44,1 kHz, 24-bit of 16-bit .wav in stereo) afspelen vanaf een USB-flashstation.
U kunt ook een performance op het toetsenbord spelen terwijl u het audiobestand afspeelt.

1 **Sluit een USB-flashstation aan op de USB TO DEVICE-aansluiting ([1] of [2]) van het instrument.**

2 **Selecteer *Load* in het contextmenu vanuit: [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* en tik op *Audio Name*.**

3 **Selecteer het USB-flashstation en de gewenste map voor het laden van de audiogegevens.**

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



(1) Audionaam
(2) Volume voor afspelen
(3) Audiolengte

5 **Druk op de knop [▶] (Play).**

Het audiobestand wordt afgespeeld.

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

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

Back-upbestanden van uw performances beheren

U kunt back-ups van de Performances, Live Sets en de Utility-instellingen die u op het instrument hebt gemaakt en opgeslagen (store) opslaan op een USB-flashstation, en instellingen uit back-upbestanden van het USB-flashstation naar het instrument laden.

In deze sectie wordt beschreven hoe u alle instellingen in het gebruikersgeheugen op een USB-flashstation kunt opslaan en hoe u uw instellingen weer naar het instrument kunt laden.

Inhoudsopgave

Beschikbare bestandsindelingen

Instellingen opslaan op een USB-flashstation als back-upbestand (*Save*)

Instellingen herstellen vanaf het back-upbestand dat is opgeslagen op het USB-flashstation (*Load*)

Beschikbare bestandsindelingen

Selecteer de juiste bestandsindeling voor de instellingen waarvan u een back-up wilt maken.

Opslaan op USB-flashstation (*Save*)

MONTAGE M-indelingen

- Back-upbestand (.Y2A)

  Alles in het gebruikersgeheugen (inclusief het gebruikersgebied, bibliotheekgebied, songs en patronen)

- Gebruikersbestanden (.Y2U)

  Alles in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen (inclusief de Utility-instellingen en Quick Setups)

- Bibliotheekbestanden (.Y2L)

  Gebruikersgebied in gebruikersgeheugen, exclusief de Utility-instellingen en Quick Setups (één bank voor Live Sets)

Als de bestandsgrootte groter is dan ongeveer 2 GB, wordt het bestand in tweeën gedeeld. Het tweede bestand heeft een andere bestandsextensie, zoals hieronder weergegeven.

- Back-upbestand (.Y2**B**)
- Gebruikersbestanden (.Y2**W**)
- Bibliotheekbestanden (.Y2**M**)

Generieke bestandsindeling

- Patronen en songs (.MID)

  Patronen en songs die in het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen

De instellingen laden van een USB-flashstation (*Load*)

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

Generieke bestandsindelingen

- Audiobestand (.WAV en .AIF)

  Bestanden die worden gebruikt als gebruikersgolfvormen

- MIDI-bestand (.MID)

  Bestanden die worden gebruikt als patronen en songs

Bestandsindelingen die worden gebruikt voor oudere modellen

- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)

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

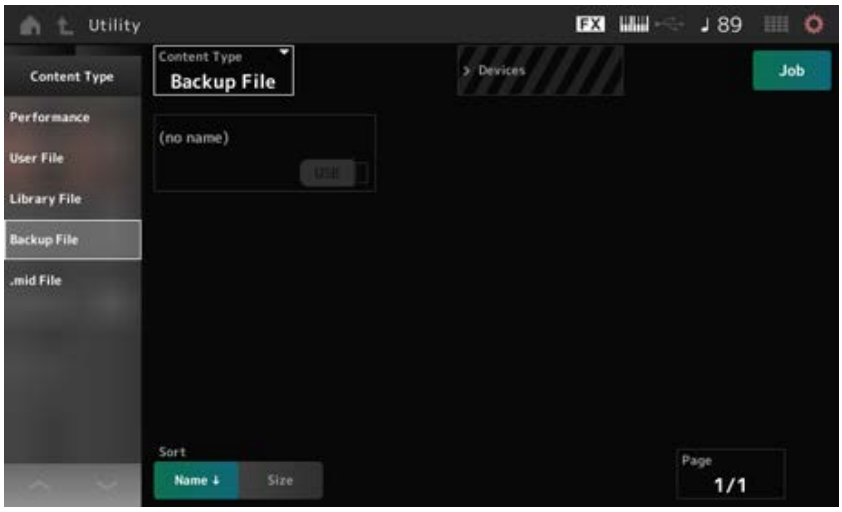
Instellingen opslaan op een USB-flashstation als back-upbestand (*Save*) ☆

1 **Sluit een USB-flashstation aan op de USB TO DEVICE-aansluiting ([1] of [2]) van het instrument.**

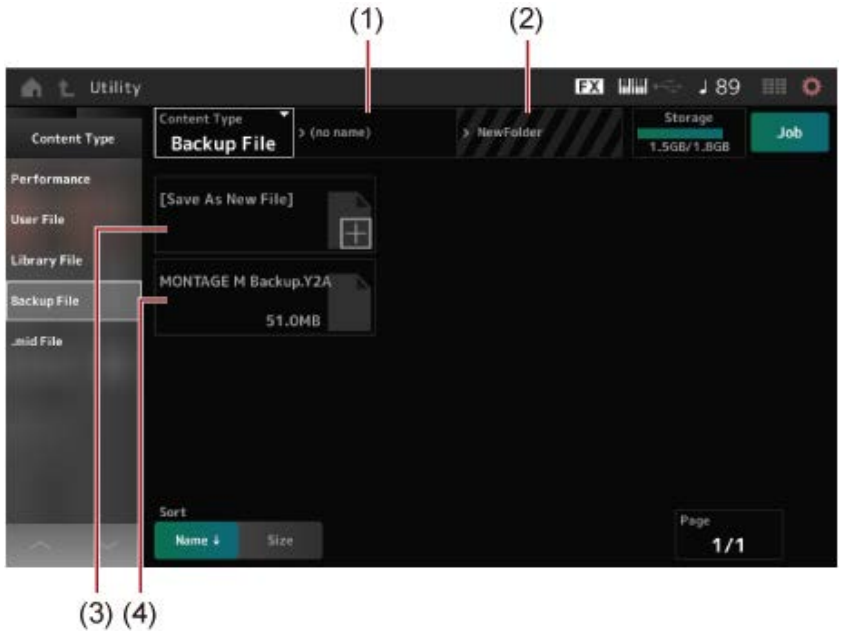
2 **Open het scherm vanuit: de [UTILITY] → *Contents* → *Save*.**

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

3 **In het *Content Type* selecteert u *Backup File*.**



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



(1) Naam van bovenliggende map
(2) Naam van de doelmap die momenteel is geselecteerd op het USB-flashstation
(3) Opslaan naar
(4) Bestanden die in de map zijn opgeslagen

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

Hierdoor wordt het scherm voor het invoeren van namen opgeroepen.

OPMERKING

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

6 Voer de bestandsnaam in die u wilt gebruiken.

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

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

Het back-upbestand wordt vervolgens op het USB-flashstation opgeslagen (*Save*).

Instellingen herstellen vanaf het back-upbestand dat is opgeslagen op het USB-flashstation (*Load*)

LET OP

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

1 **Sluit een USB-flashstation aan op de USB TO DEVICE-aansluiting ([1] of [2]) van het instrument.**

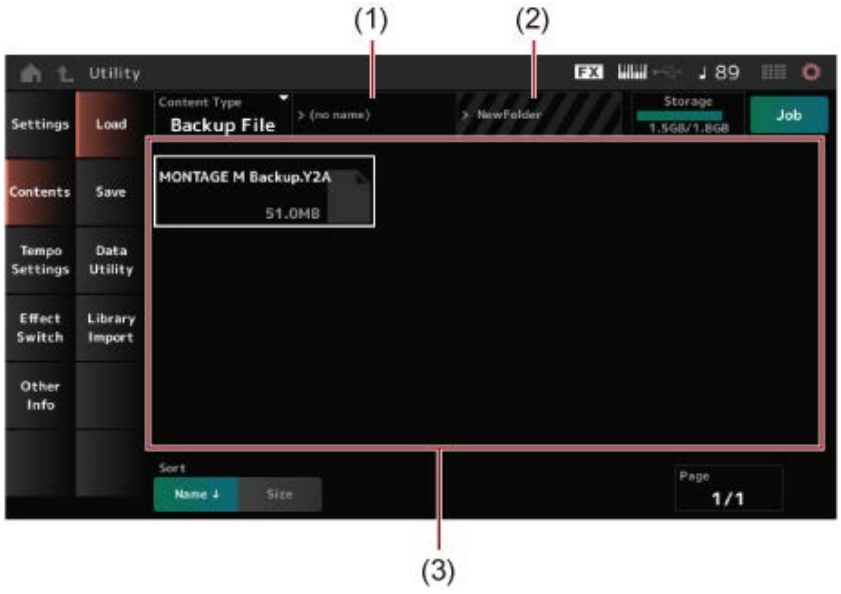
2 **Open het scherm vanuit: [UTILITY] → *Contents* → *Load*.**

U kunt hetzelfde scherm openen door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de [STORE]-knop te drukken.

3 **In het *Content Type* selecteert u *Backup File*.**

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

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



(1) Naam van bovenliggende map
(2) Naam van de gewenste map die momenteel is geselecteerd op het USB-flashstation
(3) Bestanden die in de map zijn opgeslagen

Van performance-instellingen kan een back-up worden gemaakt of deze kunnen worden gedeeld met *Soundmondo* (service voor geluidsbeheer en delen).

- ***Soundmondo***
  https://www.yamaha.com/2/soundmondo

Gebruik van microfoons en audioapparatuur

U kunt een microfoon, audioapparatuur (zoals een cd-speler) en een elektronisch muziekinstrument (zoals een synthesizer) aansluiten op de A/D INPUT-aansluitingen om een audio-ingangpartij (A/D INPUT Part) af te spelen.
Wijzigingen in het volume, de pan, effecten en andere instellingen voor de audio-ingangpartij worden toegepast en vervolgens gemengd met andere partijen voor de uiteindelijke uitvoer van dit instrument.

Inhoudsopgave

Microfoons en audioapparatuur aansluiten

De Vocoder gebruiken

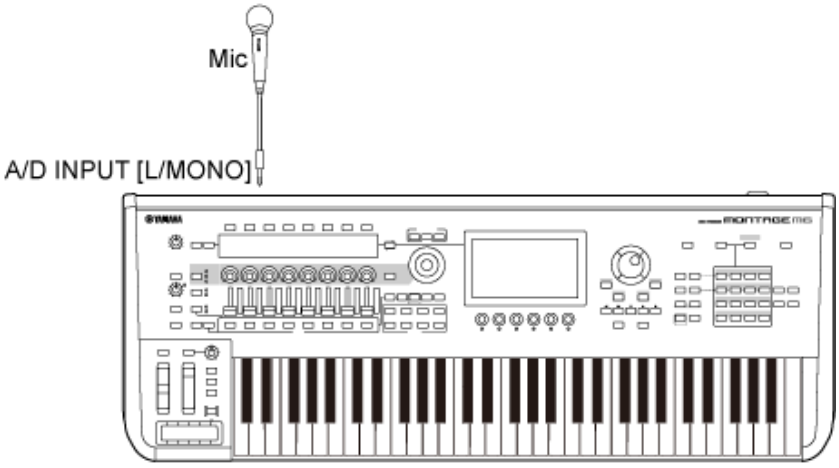
  Voorbeeld: Vocoder

Microfoons en audioapparatuur aansluiten

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

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

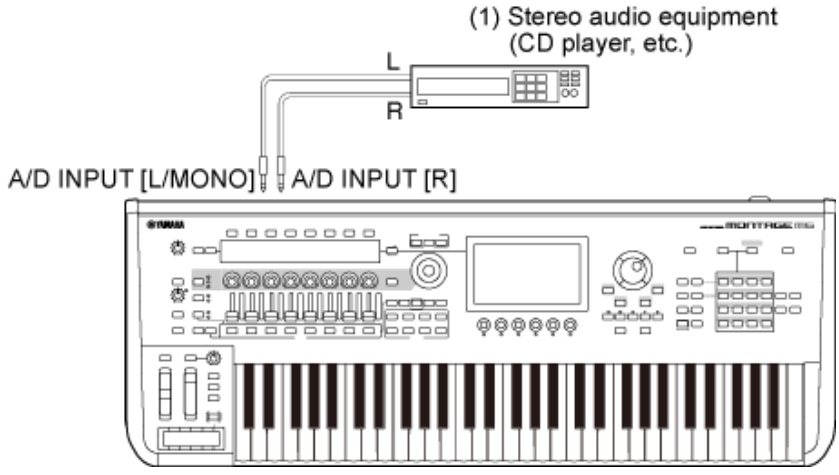
- **Een microfoon aansluiten**



OPMERKING

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

- **Audioapparatuur of een elektronisch instrument aansluiten**



(1) Stereoaudioapparatuur (cd-speler en dergelijke)

3 **Zet het aangesloten apparaat aan en zet vervolgens de MONTAGE M aan.**

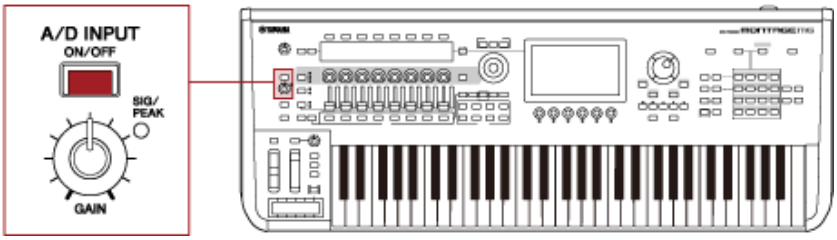
4 **Open het scherm vanuit: [UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*.**

5 **Selecteer de instelling *A/D Input* voor het apparaat dat is aangesloten op de A/D INPUT-aansluitingen.**

Wanneer een microfoon of andere apparatuur met een laag uitgangsniveau is aangesloten, stelt u deze parameter in op *Mic.* Wanneer een synthesizer of een cd-speler of andere apparatuur met een hoog uitgangsniveau is aangesloten, stelt u deze parameter in op *Line*.

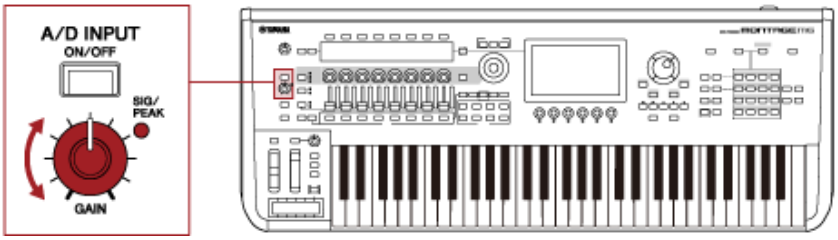
6 **Druk op de knop A/D INPUT [ON/OFF].**

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



7 **Luister naar het geluid van het externe apparaat dat is aangesloten op de MONTAGE M en draai aan de [GAIN]-knop om de versterking aan te passen.**

Pas de knop zodanig aan dat de SIG/PEAK-lampjes kort rood oplichten bij alleen de hardste ingangsgeluiden.



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

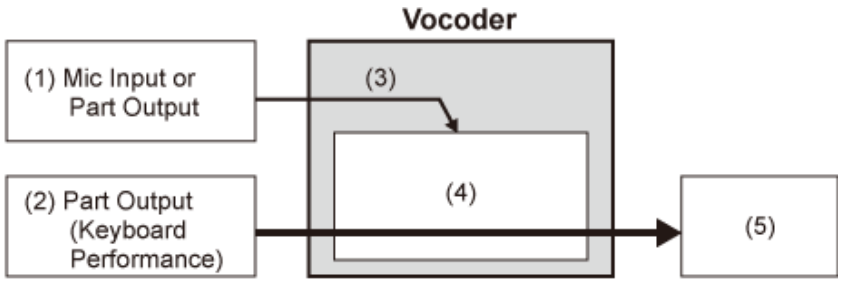
9 **Bespeel het toetsenbord terwijl u in de microfoon zingt of geluiden afspeelt met de audioapparatuur.**

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

De Vocoder gebruiken

Voorbeeld: Vocoder

Dit instrument is uitgerust met een Vocoder. De Vocoder is een krachtige en populaire effectprocessor die de kenmerken van de stem die in de microfoon wordt gezongen of gesproken extraheert om de toetsenbordgeluiden te wijzigen. U kunt bijvoorbeeld het toetsenbord bespelen terwijl u in de microfoon praat, zodat het instrument robotachtig klinkt.
De Vocoder wijzigt geluid op een manier die vergelijkbaar is met het mechanisme voor het genereren van de menselijke stem. De menselijke stem bestaat uit geluiden die worden geproduceerd door de stembanden en worden gefilterd door de keel, neus en mond. Deze klankvormers hebben specifieke frequentie-eigenschappen en ze fungeren effectief als een filter, waarbij verschillende formanten worden gevormd (resonantie).
Met het Vocoder-effect worden de filtereigenschappen van de stem geëxtraheerd uit de invoer op de microfoon, waarna de stemformanten opnieuw worden opgebouwd aan de hand van verschillende banddoorlaatfilters. De machineachtige 'robot'-stem wordt gemaakt door de hoge klanken van muziekinstrumenten (zoals een synthesizergeluid) door de filters heen te leiden.



(1) Mic Input of Part Output
(2) Part Output (toetsenbordspel)
(3) Extractie van de kenmerken van het invoergeluid
(4) Formanten maken
(5) Robotachtige stem

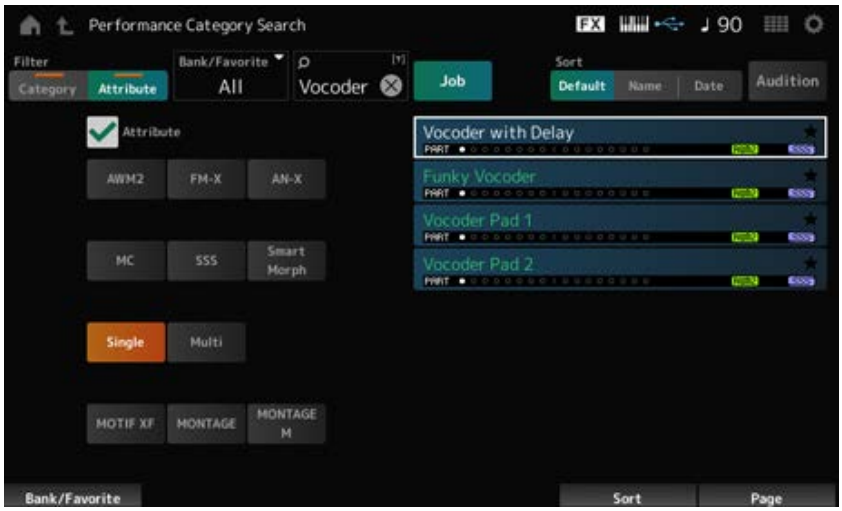
Om de Vocoder te gebruiken, sluit u de microfoon aan, stelt u de A/D-ingangsinstellingen in het scherm *Utility* in en past u de versterking aan. Selecteer ten slotte een performance die het Vocoder-effect gebruikt, zoals hieronder wordt weergegeven.

1 **Druk op de knop [CATEGORY SEARCH] terwijl het scherm *Performance* wordt weergegeven.**

2 **Tik op de knoppen op het scherm om de categorie *Pad/Choir* te selecteren.**

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

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



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

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

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

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

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

Inhoudsopgave

- De functie Zone instellen
- Een computer aansluiten en instellen
  - Een computer aansluiten en instellen
    - De *Yamaha Steinberg USB driver* installeren
    - Instellen voor het verzenden en ontvangen van audio en MIDI
      - Over audiokanalen
      - MIDI-kanalen en MIDI-poorten
  - Over muziekproductie met behulp van de computer
    - MIDI-opnames maken van uw eigen toetsenbordspel op de DAW
    - Het toongeneratorblok gebruiken om songs op de DAW af te spelen
  - De *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* gebruiken
  - De *DAW Remote*-functie gebruiken
- Een smartapparaat aansluiten
- Externe MIDI-instrumenten aansluiten
  - Een USB MIDI-toetsenbord aansluiten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting
    - Compatibele MIDI-apparaten
    - Bijzondere opmerkingen over MIDI-communicatie
  - Een extern MIDI-apparaat aansluiten op MIDI-aansluitingen

De functie Zone instellen

Met de Zone-functie kunt u meerdere externe apparaten bedienen via het ingebouwde toetsenbord van dit instrument.
Op de MONTAGE M kunt u maximaal acht zones per performance gebruiken.
U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om op aanslagsnelheid of nootbereik te schakelen tussen de interne toongenerator (toongeneratorblok) en aangesloten externe geluidsmodules.

1 Druk op de knop [PERFORMANCE] om het scherm *Performance* te openen.

2 Selecteer een partij en open het scherm via [EDIT/ ⟲] → *General/Pitch* → *Zone Settings*.

Het scherm *Zone Settings* verschijnt.

3 Vink de instelling *Part Mode* aan.

Selecteer *Internal* om het geluid van het toongeneratorblok af te spelen, en *External* om het geluid van het externe geluidsmodule af te spelen.

OPMERKING

U kunt ook een snelkoppeling gebruiken om de instelling *Part Mode* te wijzigen. Wanneer [PART SELECT] is ingeschakeld en u snel twee keer op de overeenkomstige PART-knop drukt (dubbelklikken) schakelt u om tussen de instellingen *Internal* en *External*.

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

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

Een computer aansluiten en instellen

Door uw computer aan te sluiten op de MONTAGE M kunt u met DAW- of sequencesoftware op de computer uw eigen muziek maken.
De afkorting DAW (Digital Audio Workstation) verwijst naar muzieksoftware voor het opnemen, bewerken en mixen van audio- en MIDI-data. Noemenswaardige DAW-toepassingen zijn bijvoorbeeld *Cubase*, *Logic*, *Pro Tools* en *Live*.

Een computer aansluiten en instellen

Door een computer op de [USB TO HOST]-aansluiting aan te sluiten, kunt u audiosignalen en MIDI-berichten verzenden en ontvangen.
Voor de verbinding zijn een USB-kabel van het type AB en het stuurprogramma voor het verzenden en ontvangen van audio en MIDI vereist.

U kunt de *Yamaha Steinberg USB driver* installeren of een generiek stuurprogramma gebruiken dat is meegeleverd met het besturingssysteem van uw computer.

De *Yamaha Steinberg USB driver* installeren

1 Download het nieuwste stuurprogramma via de onderstaande URL.

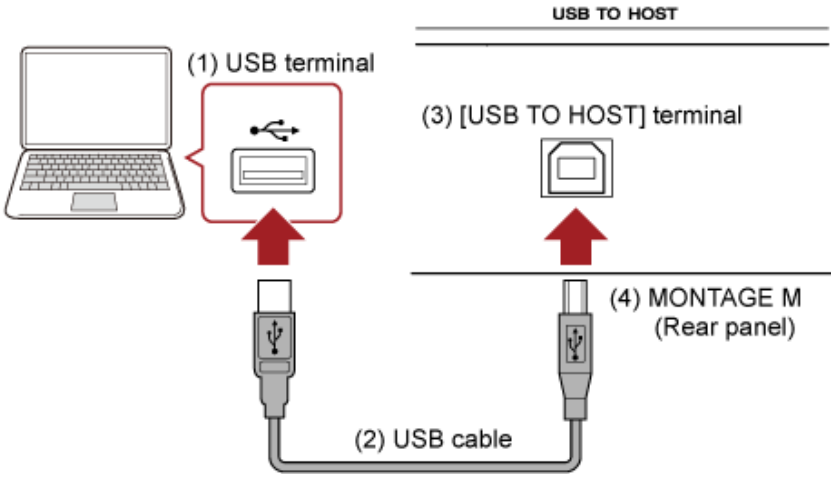
https://download.yamaha.com/

OPMERKING

- Via de bovenstaande url vindt u ook informatie over systeemvereisten.
- De *Yamaha Steinberg USB driver* kan zonder voorafgaande kennisgeving worden aangepast en bijgewerkt.

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

Raadpleeg de installatiehandleiding in het gedownloade bestandspakket voor instructies voor het downloaden van het stuurprogramma.
Wanneer u dit instrument op een computer aansluit, sluit dan de USB-kabel aan op de aansluiting [USB TO HOST] van dit instrument en de USB-aansluiting van de computer, zoals hieronder wordt geïllustreerd.



(1) USB-aansluiting
(2) USB-kabel
(3) [USB TO HOST]-aansluiting
(4) MONTAGE M (achterpaneel)

Instellen voor het verzenden en ontvangen van audio en MIDI

Sluit de computer aan met een USB-kabel en stel vervolgens de parameters in voor het verwerken van audio en MIDI via de USB-aansluiting.
Voor audio hoeft u alleen de kabel aan te sluiten. En wijzig indien nodig instellingen zoals de samplingfrequentie en versterking.
Voor MIDI sluit u de kabel aan en stelt u vervolgens de parameters in voor het verzenden en ontvangen van MIDI.

Verzending en ontvangst van MIDI-berichten

- Open het scherm vanuit [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *MIDI IN/OUT* en selecteer USB. Stel het instrument zo in dat de verzending en ontvangst van MIDI via de [USB TO HOST]-aansluiting wordt ingeschakeld.
- Open het scherm via [UTILITY] → *Settings* → *Advanced* → *USB Driver Mode*. Selecteer *Vendor* voor het gebruik van de *Yamaha Steinberg USB driver* en selecteer *Generic* voor het gebruik van het algemene stuurprogramma.

Over audiokanalen

Voor de uitvoer van de audiosignalen kunt u de [USB TO HOST]-aansluiting en de OUTPUT-aansluitingen gebruiken.
Als u een computer rechtstreeks op het instrument wilt aansluiten, gebruikt u de [USB TO HOST]-aansluiting. Hierdoor kunt u maximaal 32 kanalen (of 16 stereokanalen) gebruiken bij een samplingfrequentie van 44,1 kHz, of maximaal 8 kanalen (of 4 stereokanalen) bij een samplingfrequentie van 44,1 kHz tot 192 kHz. Als u wilt selecteren welk signaal naar een specifiek kanaal moet worden uitgevoerd, opent u het scherm via de [PERFORMANCE] → *Part* selectie → [EDIT/ ⮌] → *General/Pitch* → *Part Settings* en selecteert u de betreffende *Part Output*.

Voor de invoer van de audiosignalen kunt u de [USB TO HOST]-aansluiting en de A/D INPUT-aansluitingen gebruiken.

Audiosignalen die binnenkomen via de [USB TO HOST]-aansluiting kunnen maximaal 6 kanalen (of 3 stereokanalen) bevatten, en *Digital In L/R*, *Main L/R* en *Assign L/R* worden gebruikt. Deze kanalen worden uitsluitend gebruikt voor monitoring wanneer het instrument bijvoorbeeld is aangesloten op de DAW-software.
De signalen die worden ontvangen op *Main L/R* worden uitgevoerd via de OUTPUT L/R-aansluitingen, terwijl de signalen die worden ontvangen op *Assign L/R* worden uitgevoerd via de ASSIGNABLE OUT-aansluitingen.
De audiosignalen die worden ontvangen op *Digital In L/R* kunnen worden gewijzigd wat betreft volume, effectverzending of uitvoerbestemmingsinstellingen.
Deze instellingen zijn ook beschikbaar voor de audiosignalen die via de A/D INPUT-aansluitingen worden verwerkt.

Audiokanaal (invoer)	Uitvoerbestemming
Main L/R of 1/2	OUTPUT L/R-aansluitingen
Digital L/R of 3/4	*Digital In*-sectie
Assign L/R of 5/6	ASSIGNABLE OUT L/R-aansluitingen

MIDI-kanalen en MIDI-poorten

Er zijn 16 MIDI-kanalen voor het spelen van 16 partijen op dit instrument. Als u meer dan 16 kanalen wilt gebruiken, kunt u MIDI-poorten gebruiken, die 16 kanalen per poort toestaan. Terwijl een enkele MIDI-kabel MIDI-data voor één poort (of 16 kanalen) kan verwerken, kan een enkele USB-kabel MIDI-data voor maximaal 8 poorten (of 128 kanalen) tegelijk verwerken.
Op de MONTAGE M worden de vastgestelde poorten geboden voor de USB-aansluitingen, zoals hieronder weergegeven.

- **Poort 1**
  Speciaal bedoeld voor het gebruik van het toongeneratorblok van dit instrument.

  Zorg ervoor dat poort 1 op het externe MIDI-apparaat of de computer is ingesteld als u wilt dat het toongeneratorblok op het externe MIDI-apparaat of de computer wordt afgespeeld.

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

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

Op poort 3 worden de MIDI-berichten die worden ontvangen via de [USB TO HOST]-aansluiting behandeld als "*Thru*" op de MIDI [OUT]-aansluiting, terwijl de MIDI-berichten die worden ontvangen via de MIDI [IN]-aansluiting worden behandeld als "*Thru*" op de [USB TO HOST]-aansluiting.
Om MIDI-berichten tussen de MONTAGE M en de computer via de USB-kabel te verzenden, moet u de juiste MIDI-poort en het MIDI-kanaal selecteren. Stel de poortinstellingen op het externe apparaat in die geschikt zijn voor de situatie.

Over muziekproductie met behulp van de computer ★

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

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

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

MIDI-opnames maken van uw eigen toetsenbordspel op de DAW ☆

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

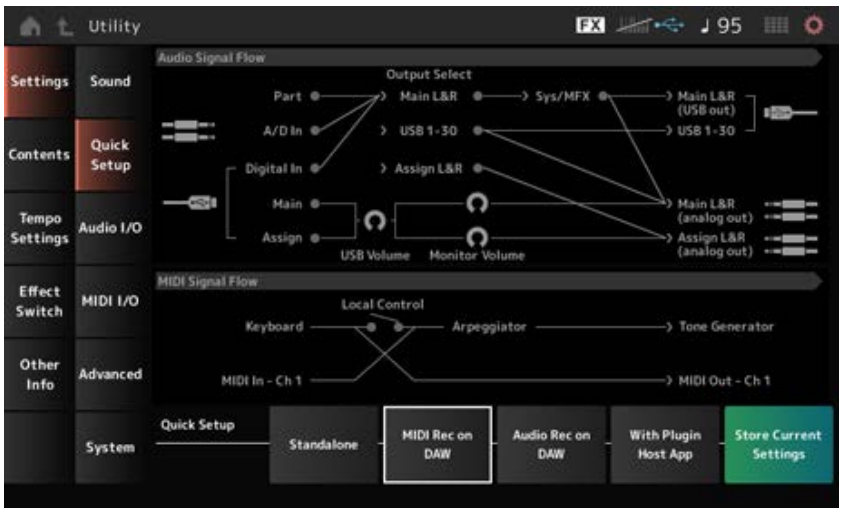
Instellingen op de MONTAGE M

1 Open het scherm vanuit: [UTILITY] → *Settings* → *Quick Setup*.

2 Selecteer *MIDI Rec on DAW*.

OPMERKING

U kunt ook tegelijkertijd op de knop [QUICK SETUP] en een van de selectieknoppen voor slotnummer en categorienaam drukken om MIDI Rec on DAW te selecteren.

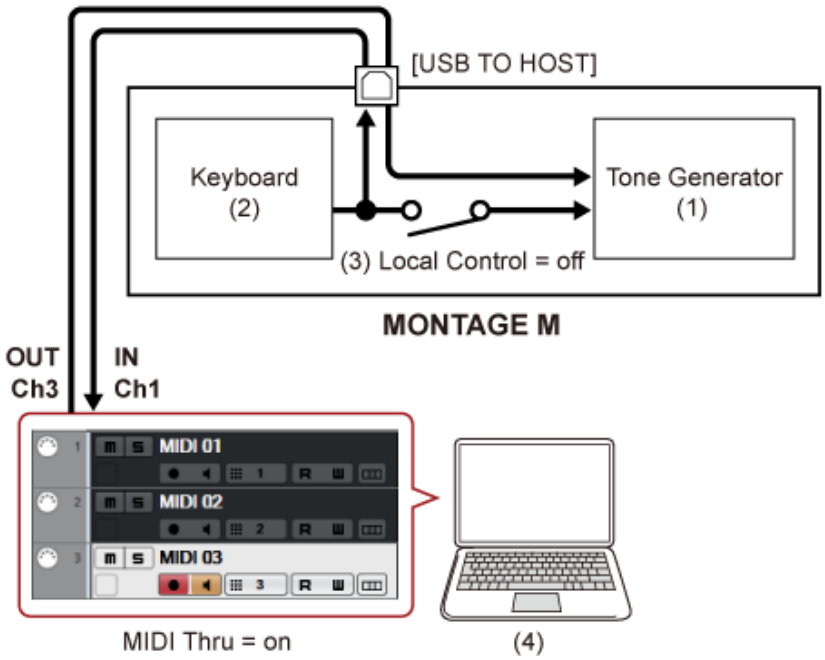


3 Druk op de knop [EXIT] om het scherm *Quick Setup* te sluiten of druk op de knop [PERFORMANCE] om het scherm *Performance* te openen en de gewenste performance te selecteren voor opname.

Instellingen in de DAW-software

1 Schakel MIDI Thru in.

MIDI Thru is een instelling die wordt gebruikt voor het verzenden van MIDI-berichten van het ingebouwde toetsenbord naar de computer en terug naar het toongeneratorblok van het instrument, afhankelijk van de instellingen op de opnametracks.
Zoals hieronder bijvoorbeeld wordt weergegeven, worden de MIDI-gegevens die vanaf de MONTAGE M worden ingevoerd naar kanaal 1 verzonden. Als MIDI Thru op de computer op ON is ingesteld, worden de MIDI-gegevens vanaf de computer naar kanaal 3 verzonden om het toongeneratorblok af te spelen op kanaal 3. Door deze instelling te gebruiken, kunt u het toetsenbordspel opnemen terwijl u naar hetzelfde geluid luistert als de uiteindelijke uitvoer.



(1) Toongeneratorblok
(herkent gegevens via MIDI-kanaal 3)
(2) Keyboard
(uitvoer via MIDI-kanaal 1)
(3) Lokaal Control = off
(4) Computer (Cubase, enz.)

2 Neem het toetsenbordspel op de DAW op.

Het toongeneratorblok gebruiken om songs op de DAW af te spelen

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

Instellingen op de MONTAGE M

1 Selecteer een performance.

Nadat u een performance hebt geselecteerd, kan het handig zijn om het scherm *Mixing* te gebruiken vanuit: [PERFORMANCE] → *Mixing* om partij 1 tot en met 16 te mixen.
Stel ook *Kbd Ctrl Lock On* in via het scherm [UTILITY] → *Effect Switch* om *Tx/Rx Ch.* van elke partij in te stellen om de ontvangst van berichten mogelijk te maken.

De instelling in de DAW-software

1 Met de tracks die u wilt gebruiken voor het afspelen van het toongeneratorblok, stelt u de MIDI-uitvoer in op poort 1 op de MONTAGE M.

2 Voer de MIDI-gegevens voor elke track in.

De soundengine die overeenkomt met elke track op het MIDI-kanaal moet worden geregeld via het *Mixing*-scherm op de MONTAGE M.

De *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M* gebruiken ★

De *Expanded Softsynth Plugin (ESP) for MONTAGE M* beschikt over dezelfde soundengine als de hardware-MONTAGE M.
Omdat deze software-plug-in synchroon werkt met de hardware-MONTAGE M, kunnen dezelfde MONTAGE M-geluiden naadloos worden geïntegreerd in uw muziekproductie (waar software het handigst is voor een DAW) en in uw live performance (waar het eigenlijke instrument op het podium wordt gebruikt). Hierdoor kunt u beide versies van de MONTAGE M gebruiken, afhankelijk van uw persoonlijke voorkeuren en specifieke toepassing.

Voor meer informatie over de installatie en activering van de ESP gaat u naar de welkomstpagina van de MONTAGE M in de brochure *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* die wordt meegeleverd met de hardware-MONTAGE M.

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

De *DAW Remote*-functie gebruiken ★

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

Instellingen op de MONTAGE M

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

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

Instellingen in de DAW-software

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

OPMERKING

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

Cubase

1 ***Device/Studio* → *Device Settings.../Studio Setup...* om het dialoogvenster te openen.**

2 **Selecteer *MIDI* → *MIDI Port Setup* en schakel het veld *In All MIDI Inputs* van *MONTAGE M-2* of *MONTAGE M Port 2* uit.**

3 **Druk op de knop [+] linksboven in het dialoogvenster en selecteer vervolgens *Mackie Control* in de lijst.**

4 **Selecteer *Remote Devices* → *Mackie Control*.**

5 **Stel *MIDI Input* en *MIDI Output* in op *MONTAGE M-2* of *MONTAGE M Port2*.**

6 **(Optioneel) Wijs de gewenste functies van F1–F8 toe van *User Commands*.**

Logic Pro

1 **Selecteer *Logic Pro X* → *Preferences* → *Advanced* en schakel *Show Advanced Tools* in.**

2 ***Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Setup…* om het dialoogvenster te openen.**

3 **Selecteer van *New* → *Install…* de optie *Mackie Control* van *Mackie Designs*.**

4 **Stel *Output Port* en *Input Port* van *Mackie Control* in op *MONTAGE M Port2*.**

5 **(Optioneel) *Logic Pro X* → *Control Surfaces* → *Controller Assignments...* (Toewijzingen van regelaars) om *Zone* in te stellen op *Control Surface: Mackie***

Control **en wijs functies toe aan** ***Control F1–F8*****.**

Pro Tools

1. ***Setup*** **→** ***Peripherals…*** **om het dialoogvenster te openen.**

2. **Selecteer het tabblad** ***MIDI Controllers*****.**

3. **Stel** ***Type*** **in op** ***HUI*** **en stel** ***Receive From*** **en** ***Send To*** **in op** ***MONTAGE M-2*** **of** ***MONTAGE M, Port2*** **van** ***Predefined*****.**

Live

1. ***Live*** **→** ***Preferences…*** **om het dialoogvenster te openen.**

2. **Selecteer het tabblad** ***Link/MIDI*****.**

3. **Selecteer** ***MackieControl*** **bij** ***Control Surface*****.**

4. **Stel** ***Input*** **en** ***Output*** **in op** ***MONTAGE M-2*** **of** ***MONTAGE M Port2*****.**

5. **(Optioneel) Wijs gewenste functies voor F1–F8 toe door de werking van MIDI-noten F#2–C#3 in te stellen in** ***Edit MIDI Map*** **van het menu** ***Options*****.**

Een smartapparaat aansluiten

U kunt een smartapparaat aansluiten zoals een smartphone en een tablet op de MONTAGE M. Apps voor smartapparaten die compatibel zijn met de MONTAGE M bieden veel handige en leuke manieren om dit muziekinstrument te gebruiken.

Raadpleeg de Yamaha-website voor meer informatie over de apps en ondersteunde apparaten.

Voor informatie over het aansluiten van de apparaten raadpleegt u de *Smart Device Connection Manual* (Handleiding voor het aansluiten van smart apparaten), die verkrijgbaar is op de website van Yamaha. Voor audiosignaaloverdracht met iOS raadpleegt u de verbindingsinstructies in het document waarin een Lightning-naar-USB-camera-adapter wordt gebruikt.

Als u een smartapparaat wilt aansluiten, opent u het scherm [UTILITY] → *Settings* om de *USB Driver Mode* in te stellen op *Generic*.

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

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

Zorg ervoor dat het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument overeenkomt met het *MIDI Receive Channel* (MIDI-ontvangstkanaal) van de MONTAGE M.
Om het *MIDI Receive Channel* van de MONTAGE M in te stellen, gebruikt u *MIDI I/O Ch.* voor partijen waarbij Keyboard Control is ingesteld op On, en *Tx/Rx Ch.* voor partijen waarvoor Keyboard Control is ingesteld op Off. Als de *Part Mode* is ingesteld op *External*, ontvangt de partij geen MIDI-berichten van het externe apparaat.
Voor meer informatie over het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-toetsenbord raadpleegt u de gebruikershandleiding van het MIDI-toetsenbord dat u gebruikt.

Gebruik de Zone-functie als u geluiden van zowel het interne toongeneratorblok als de externe geluidsmodule wilt spelen.
Als u het geluid alleen vanaf de externe geluidsmodule wilt afspelen, verlaagt u het volume op de MONTAGE M, of stelt u Local Control in op OFF via: [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.
Om het ontvangstkanaal op het externe MIDI-apparaat in te stellen, raadpleegt u de gebruikershandleiding van het MIDI-toetsenbord dat u gebruikt.

Het MIDI-uitvoerkanaal op dit instrument moet op een andere waarde worden ingesteld, afhankelijk van of er partijen zijn met *Part Mode* ingesteld op *External*.
Als er geen partijen zijn waarbij *Part Mode* is ingesteld op *External*, wordt *MIDI I/O Ch.* gebruikt voor Part Common of een partij waarbij Keyboard Control is ingesteld op On. *Tx/Rx Ch.* wordt gebruikt voor een partij waarbij Keyboard Control is ingesteld op Off.
Als er partijen zijn waarbij *Part Mode* is ingesteld op *External*, wordt *Tx Ch.* gebruikt voor Part Common of een partij waarbij Keyboard Control is ingesteld op On. *Tx Ch.* wordt gebruikt voor de partij waarbij Keyboard Control is ingesteld op Off. Alle partijen waarbij *Part Mode* is ingesteld op *Internal* zullen geen MIDI-berichten verzenden.

OPMERKING

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

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

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

LET OP

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

Compatibele MIDI-apparaten ☆

- MIDI-apparaten die compatibel zijn met USB-klasse
  USB MIDI-toetsenborden
- Compatibele Yamaha MIDI-apparaten
  CP1, CP4 STAGE, CP40 STAGE, CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, *reface*, YC

Bijzondere opmerkingen over MIDI-communicatie ☆

Voor MIDI-communicatie met een apparaat dat is aangesloten via de [USB TO DEVICE]-aansluiting, worden speciale regels gevolgd waardoor het apparaat zich kan gedragen als een ingebouwd toetsenbord.

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

Een extern MIDI-apparaat aansluiten op MIDI-aansluitingen ★

Om MIDI-aansluitingen te gebruiken, sluit u een apparaat aan met MIDI-kabels en selecteert u vervolgens *MIDI* in [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*.

Schermen en parameters

Dit hoofdstuk biedt beschrijvingen van de parameters die op het hoofddisplay worden weergegeven.

Inhoudsopgave

De schermen bekijken

Performance-scherm

Common Edit-scherm

Part Edit (AWM2)-scherm

- *Part Common Edit*
- *Element Edit*

Drum Part Edit (AWM2)-scherm (Drumpartij bewerken)

- *Part Common Edit*
- *Key Edit*

Part Edit (FM-X)-scherm

- *Part Common Edit*
- *Operator Edit*

Part Edit (AN-X)-scherm

- *Part Common Edit*
- *Oscillator Edit*
- *Noise Edit*

Category Search-scherm (Zoeken in categorie)

Live Set-scherm

Utility-scherm

Schermen die worden weergegeven door op specifieke knoppen te drukken

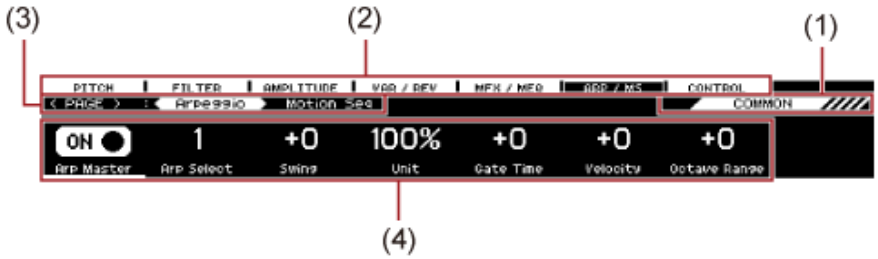
De schermen bekijken

Informatie op het hoofddisplay

Raadpleeg de Beknopte Handleiding voor de informatie die op het hoofddisplay wordt weergegeven.

Informatie op het sub-display

De informatie die op het sub-display wordt weergegeven, varieert afhankelijk van wat u aan het bewerken bent of wat u met de knop [QUICK EDIT] hebt geselecteerd.



	Indicatoren	Omschrijving
1	Wat u bewerkt	Toont wat u aan het bewerken bent met Quick Edit (zoals een performance of partij) in het sub-display.
2	Tabbladen	Toont de parameters voor wat u aan het bewerken bent. Gebruik de Tabselectieknoppen om van tabblad te wisselen.
3	Pagina	Toont de pagina's op het tabblad. Gebruik de Tab PAGE-knoppen om van pagina te wisselen.
4	Parametergebied	Toont de waarden, schakelaars en parameternamen. Gebruik knoppen 1 tot en met 8 om instellingen te wijzigen.

- **Over de parameter *Ring⇔FM***
  De parameter *Ring⇔FM* voor AN-X Part Edit, weergegeven op het sub-display, komt overeen met de parameters *Ring Level* en *FM Level* die worden weergegeven op het hoofddisplay.
  Door de knop te verplaatsen, kunt u de verhouding van deze modulaties wijzigen.

OSC 1
OSC 2
OSC 3 / NOISE
PITCH
FILTER
AMPLITUDE
FX
ARP/MS/CTRL
< PAGE >
OSC 1
EG
LFO
PART 1
Wave
8'
Octave
+0 cent
Pitch
50.0%
Pulse Width
0 cent
Sync Pitch
0
Shaper
Ring 66
Ring <> FM
511
Out Level
Edit
Part 1
Osc 1
1 2 3 N
FX
♩120
OSC / Tune
OSC EG
OSC LFO
Wave
Saw1
Out Level
Out Level/Vel
Invert
Connect
Filter
Octave
Pitch
FM Level
FM Level/Vel
Ring Level
Ring Level/Vel
Sync Pitch
Sync Pitch/Vel
Pulse Width
PulseWidth/Vel
Shaper
Shaper/Vel
Pitch EG Settings
Pitch LFO Settings
OSC 1 EG Settings
OSC 1 LFO Settings
Octave
Pitch
FM Level
FM Level/Vel
Ring Level
Ring Level/Vel

Performance-scherm

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

Inhoudsopgave

- Home
- *Motion Control*
  - *Super Knob*
  - *Knob Auto*
    - *Super Knob Motion Sequence Edit*
    - *User Curve Edit*
- *Mixing*
- *Scene*
- *Play/Rec*
  - *Pattern*
    - *Pattern Edit*-scherm
      - *Overview*
      - *Note*
        - *Quantize*
        - *Velocity*
        - *Gate Time*
        - *Cresc. (Crescendo)*
        - *Transpose*
        - *Roll*
      - *Track*
        - *Copy/Exchange*
        - *Mix*
        - *Append*
        - *Split*
        - *Clear*
        - *Divide Drum Tr*
      - *Song/Event*
        - *Get Phrase*
        - *Put Phrase*
        - *Erase Event*

User Arp

Play FX

Chain

Song

Put Track to Arpeggio

Audio

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

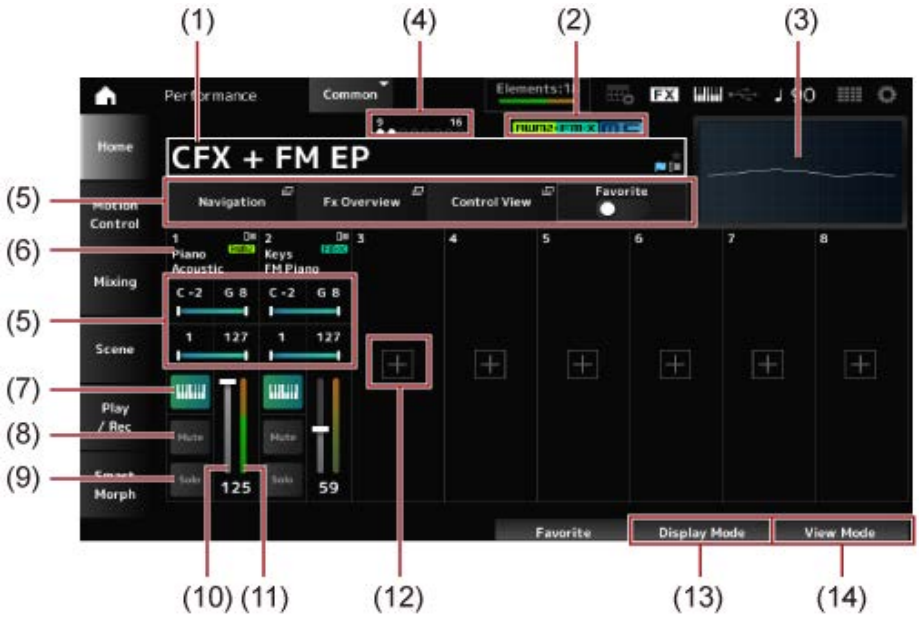
Super Knob

Job

Home ★

Gebruik

- Druk op de knop [PERFORMANCE].
- Tik op het pictogram (*Home*).



(1) Performancenaam

Toont de naam van de geselecteerde performance.

Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu geopend voor *Category Search*, *Edit* en *Property*.

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

- **Vlag voor favorieten (★)**

Er wordt een ster weergegeven wanneer u de schakelaar *Favorite* inschakelt. Dezelfde ster wordt getoond op het scherm *Performance Category Search*.

- **Vlag voor bewerken ( )**

De blauwe vlag wordt getoond als u een parameter in de Performance wijzigt. De vlag voor bewerken wordt uitgeschakeld als u de instellingen opslaat met de [STORE]-knop.

(2) Performance-attribuut
De performance-attributen worden weergegeven.

Attribuut	Omschrijving
AWM2	Performances met gebruik van de AWM2-soundengine.
FM-X **(in één kleur)**	Performances met gebruik van de FM-X-soundengine.
FM-X **(in twee kleuren)**	Uitvoeringen met gebruik van een FM-X-partij die de Smart Morph-informatie bevat.
AN-X	Performances met gebruik van de AN-X-soundengine.
MC	Performances met Motion Control.
SSS	Performances die *Seamless Sound Switching* ondersteunen.

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

(3) Oscilloscope
Toont de golfvorm van de *Main L&R*-uitvoer.

(4) Part Indicator
Wanneer de cursor op de *Performance Name* of op partijen 1 t/m 8 staat, wordt de status voor partijen 9 t/m 16 weergegeven.
Wanneer de cursor op partijen 9 t/m 16 staat, wordt de status voor partijen 1 t/m 8 weergegeven.
Er wordt niets getoond als de partijen 9 t/m 16 niet worden gebruikt.

(5) Bekijk het gebied voor verschillende parameters
In dit weergavegebied worden verschillende parameters weergegeven afhankelijk van de *Display Mode* (Weergavemodus).

(6) Naam van partij
Type en categorie van de partij, of de naam van de partij worden weergegeven.
U ziet het contextmenu voor *Category Search*, *Edit*, *Copy* en *Property* wanneer u op de naam van de partij tikt.
Wanneer een andere partij dan Partij 1 is geselecteerd en het geluid al is ingesteld voor die partij, wordt het contextmenu voor *Category Search*, *Edit*, *Copy* en *Delete* weergegeven.
Tik op [+] om een partij toe te voegen.

(7) Keyboard Control-schakelaar
Keyboard Control wordt gebruikt voor het selecteren van partijen die op het toetsenbord moeten worden gespeeld.
Als Keyboard Control op On staat, kunt u tegelijkertijd partijen bespelen waarvoor Keyboard Control is ingesteld op On, als de partij is ingesteld op *Common* of als Keyboard Control voor

de partij is ingesteld op On.
Als Keyboard Control is ingesteld op Off, kunt u de partij alleen op het toetsenbord spelen als die partij is geselecteerd.
Instellingen: Off, On

(8) Partij dempen
Schakelt Part Mute in of uit.
Instellingen: Off, On

(9) Partij-solo
Schakelt Partij-solo in of uit.
Instellingen: Off, On

(10) Partijvolume
Stelt het volume van de partij in.
Instellingen: 0-127

(11) Partijniveaumeter
Geeft het audio-uitgangsniveau van de partij aan.

(12) [+] (Toevoegen)
Wanneer u op [+] tikt, wordt het scherm *Part Category Search* of het scherm *Performance Merge* geopend, zodat u een partij aan de performance kunt toevoegen.

(13) De display-modus omschakelen
(14) De weergavemodus wijzigen

De *Display Mode* omschakelen

Wanneer u de *Display Mode* wijzigt, worden verschillende parameters weergegeven in het weergavegebied van het *Home*-scherm.
U kunt een andere *Display Mode* selecteren door de overeenkomstige weergaveknop te verplaatsen.

Range

Navigation
Hiermee opent u het *Navigation*-scherm.

Fx Overview
Hiermee opent u het scherm *Fx Overview*.

Control View
Hiermee opent u het scherm *Control View*.

Favorite
Hiermee zet u de *Favorite*-schakelaar aan of uit.
Instellingen: Off, On

Note Limit
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de partij.
Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C-2-G8

Velocity Limit
Stelt het aanslagbereik voor de partij in.
Instellingen: 1-127

FX/Pan

Var Return
Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Variation-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Rev Return
Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Reverb-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Pan
Stelt de pan in van de geselecteerde performance.
Instellingen: L63-C-R63

Volume

Stelt het volume in van de geselecteerde performance.
Instellingen: 0-127

Var (Part Variation Send)
Hiermee bepaalt u het niveau van de signalen die worden verzonden naar het Part Variation-effect (Variation-effect voor de partij).
Instellingen: 0-127

Rev (Part Reverb Send)
Hiermee bepaalt u het niveau van de signalen die worden verzonden naar het Part Reverb-effect.
Instellingen: 0-127

Dry (Part Dry Level)
Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet door het systeemeffect worden verwerkt) van de partij in.
Instellingen: 0-127

Pan (Part Pan)
Stelt de pan-positie (in het stereoveld) voor de partij in.
Instellingen: L63-C-R63

Arp/MS/Porta

Arp Select
Wijzigt de arpeggioselectie.
Instellingen: 1-8

MS Select
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.
Instellingen: 1-8

Portamento Switch
Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de *Portamento Part Sw* op On is ingesteld.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Portamento Time
Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Portamento time* van de partij.
Instellingen: -64-+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)
Zet het arpeggio voor de partij aan of uit.
Als zowel Arpeggio als Arpeggio Hold zijn ingesteld op On, wordt dit weergegeven als '*Arp Hold On.*'
Als het arpeggio is ingeschakeld, kunt u *Arp Hold* in- of uitschakelen door tegelijkertijd de [SHIFT]-knop ingedrukt te houden en op de knop *Arp On/Off* op het scherm te tikken.
Instellingen: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)
Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.
Instellingen: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)
Schakelt Portamento voor de partij in of uit.
Instellingen: Off, On

Time (Portamento Part Time)
Stelt de tijdsduur in van de toonhoogteovergang van Portamento van de partij.
Instellingen: 0-127

Mode/Transpose

MIDI I/O Ch.
Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de *Part Common* en de *Part* waarbij de Keyboard Control-schakelaar is ingesteld op ON.
Instellingen: Ch1-Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Verschuift de toonhoogte van de toetsen in octaven.
Dit is gerelateerd aan de knoppen OCTAVE [-]/[+] op het bovenpaneel.
Instellingen: -3-+3

Transpose (Keyboard Transpose)
Verschuift de toonhoogte van de toetsen in halve noten.
Instellingen: -11semi-+11semi

OPMERKING
Voor alle noten buiten het toonhoogtebereik tussen C−2 en G8 (het bereik dat op dit instrument kan worden gespeeld), zullen de resulterende noten een octaaf hoger (of lager) klinken.

Int/Ext (Part Mode)
Stelt de interne toongenerator (*Int*) of de externe geluidsmodule (*Ext*) in voor het spelen op het toetsenbord.
Instellingen: *Int, Ext*

Ch (Tx/Rx Ch)
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten voor de zone wanneer *Part Mode* is ingesteld op *Internal* en de Keyboard Control-schakelaar op Off staat.
Instellingen: Ch1-Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten voor de zone wanneer de *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Ch1-Ch16

Oct (Zone Octave)
Verschuift de toonhoogte van de zone in octaven.
Instellingen: -3-+0 (standaard)–+3 (in octaven)

Trans (Zone Transpose)
Verschuift de toonhoogte van de zone in halve noten.
Instellingen: -11-+0 (standaard)–+11

Filter

Cutoff (Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen.
Als het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, kunt u het geluid helderder maken door hier grotere waarden in te stellen, of donkerder door kleinere waarden in te stellen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie voor de partij.
Instellingen: -64-+63

Resonance

Voegt kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie voor de partij.
Instellingen: -64-+63

FEG Depth

Stelt het bereik in van de verandering van de afsnijfrequentie door de FEG.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Part FEG Depth* (FEG-diepte van de partij).
Instellingen: -64-+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, kunt u een helderder geluid maken door een hogere waarde voor deze parameter in te stellen, en een donkerder geluid door een kleinere waarde in te stellen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie die is ingesteld op het scherm *Filter Type*.
Instellingen: -64-+63

Res (Part Resonance)

Voegt speciale toonvariatie toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie die is ingesteld op het scherm *Filter Type*.
Instellingen: -64-+63

FEG (Part FEG Depth)

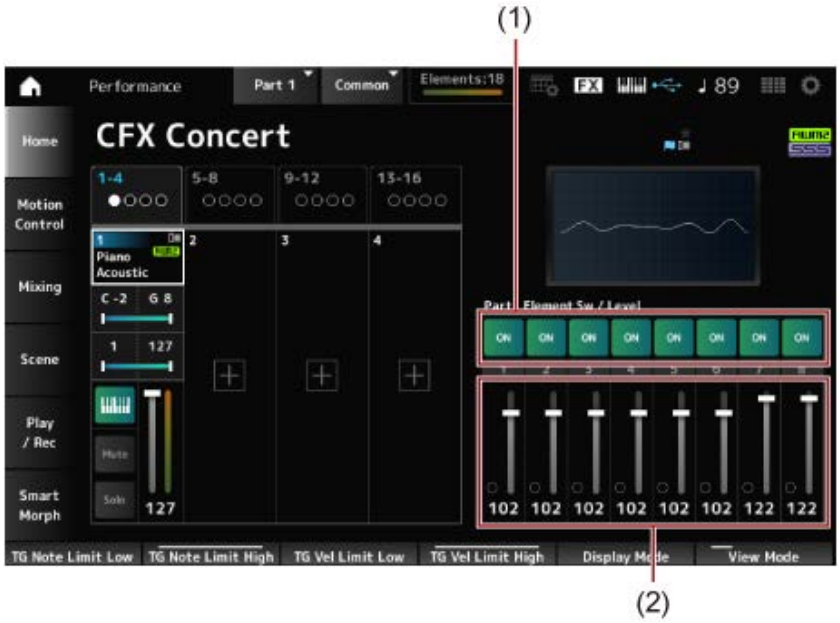
Stelt het bereik in van de verandering van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de instelling *Filter EG* in het scherm *Filter Type*.
Als deze is ingesteld op 0, worden de instellingen in het scherm *Filter Type* gebruikt zoals ze zijn.
Instellingen: -64-+63

De *View Mode* wijzigen

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

Element Sw/Level

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Part Info* en de huidige partij een normale partij (AWM2) is.



(1) Element Sw (Element Switch)
(2) Element Level

Element Sw (Element Switch)
Schakelt het element in of uit.
Instellingen: Off, On

Element Level
Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.
Instellingen: 0-127

Drum Key

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Part Info* en de huidige partij een drumpartij is.

Drum Key Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets ingesteld.

Instellingen: 0-127

■ Algorithm

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Part Info* en de huidige partij een normale partij (FM-X) is.

Algorithm (Algorithm Number)

Verandert het algoritme.

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

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

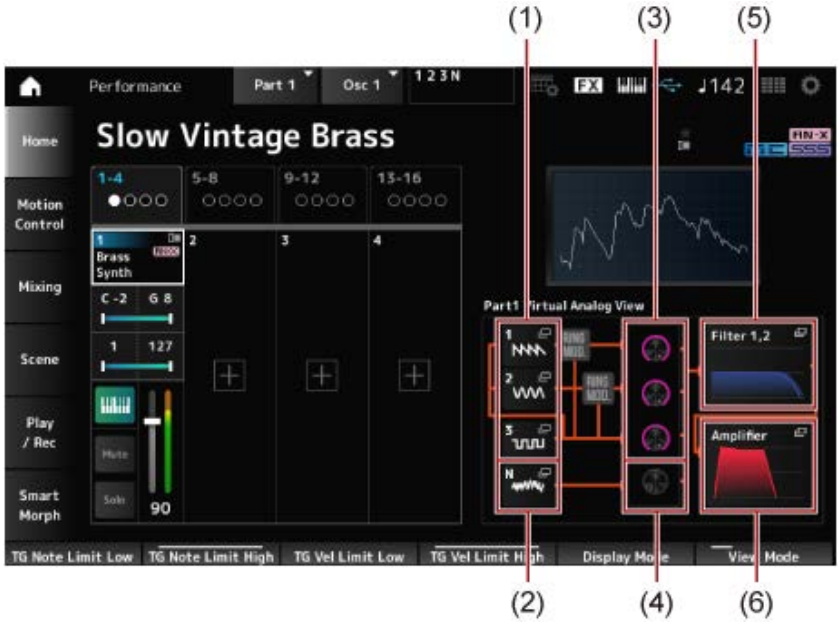
Feedback (feedbackniveau)

Hiermee stelt u het feedbackniveau in.

Instellingen: 0-7

■ *Virtual Analog*

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Part Info* en de huidige partij een normale partij (AN-X) is.



(1) *1–3 (Oscillator 1–3)*
(2) *N (Noise)*
(3) *Oscillator Level*
(4) *Noise Level*
(5) *Filter 1, 2*
(6) *Amplifier*

Oscillator Level
Hiermee wordt het uitgangsniveau van de oscillator ingesteld.
Instellingen: 0-511

Noise Level
Hiermee stelt u het ruisniveau in.
Instellingen: 0-511

1–3 (Oscillator 1–3)
Hiermee opent u het scherm *OSC/Tune* voor Part Edit (AN-X).

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

Filter 1, 2
Hiermee opent u het scherm *Filter Type* voor Part Edit (AN-X).

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

Smart Morph

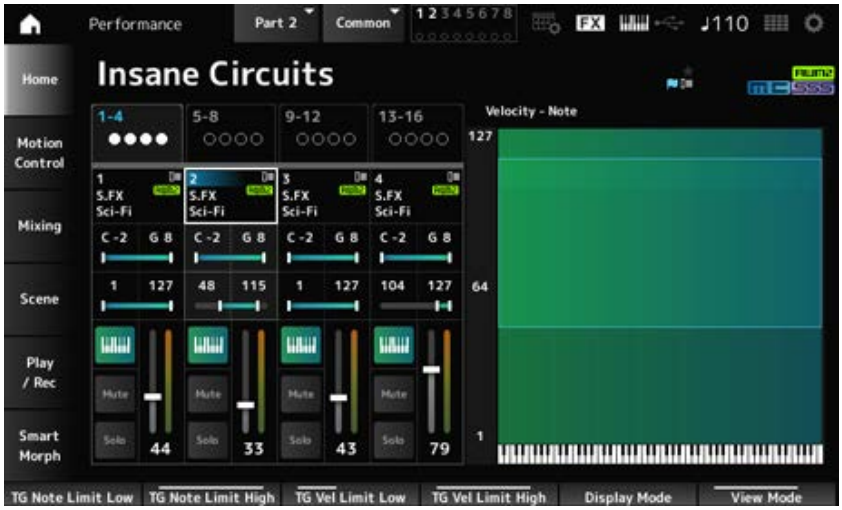
Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Smart Morph*.
De kaart wordt niet weergegeven als er geen *Smart Morph*-informatie is.

Motion Seq

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Motion Seq*.
Toont de lane die is ingesteld in de *View Lane* van de huidige partij.

Velocity—Note

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Velocity—Note*.
Dit is handig voor het instellen van verschillende aanslagsnelheden bij gebruik van meerdere partijen.



Part—Note

Wordt weergegeven wanneer de *View Mode* is ingesteld op *Part—Note* of *Part Info* en de huidige partij *Common* is.

Motion Control

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

Super Knob

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

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Super Knob*

(1) *Super Knob Link*
(2) *Assignable Knob 1–8 Value*
(3) *Assignable Knob 1–8 Value Left*
(4) *Assignable Knob 1–8 Value Mid*
(5) *Assignable Knob 1–8 Value Right*

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

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

LED Pattern
Hiermee stelt u het lichtpatroon van de Superknop in.
Instellingen: *Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10*

Super Knob (Super Knob Value)
Stelt de Superknop-waarde in.
Instellingen: 0-1023

Mid Position
Hiermee stelt u de *Mid*-waarde in voor de Superknop.
Instellingen: *Off*, 1-1022

Edit Super Knob
Hiermee opent u het scherm *Common Edit Control Assign* voor het instellen van de parameters die worden bestuurd door de Superknop.

Super Knob Link
Stelt de corresponderende knop in die moet worden gekoppeld aan de Superknop.
Als deze schakelaars op Off staan, heeft de werking van de Superknop geen invloed op de parameter van de knop.
Instellingen: Off, On

Assignable Knob 1–8 Value
Toont de huidige waarden voor de toewijsbare knoppen (knoppen 1 t/m 8).
Instellingen: 0-1023

Assignable Knob 1–8 Value Left
Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (Knoppen 1-8) wanneer de *Super Knob Value* is ingesteld op 0 (of de Superknop helemaal naar links is gedraaid).
Instellingen: 0-1023

Assignable Knob 1–8 Value Mid

Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (Knoppen 1-8) als de waarde van de Superknop is ingesteld op *Mid Position*.
Deze parameter is niet beschikbaar als de *Mid Position Off* is.
Instellingen: 0-1023

Assignable Knob 1–8 Value Right

Toont de waarde van de toewijsbare knoppen (Knoppen 1-8) wanneer de *Super Knob Value* is ingesteld op 1023 (of de Superknop helemaal naar rechts is gedraaid).
Instellingen: 0-1023

OPMERKING

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

Knob Auto

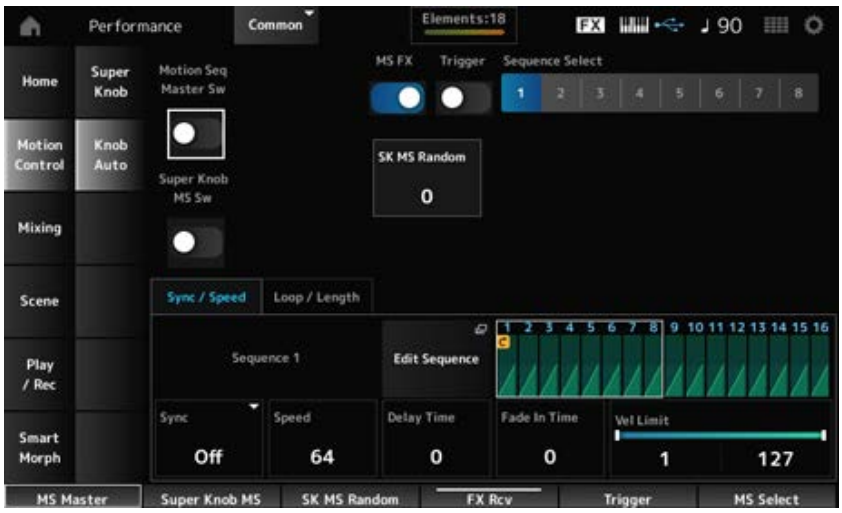
In het scherm *Knob Auto* kunt u de Motion Sequencer voor de *Super Knob (Super Knob Motion Sequencer)* instellen.
U kunt de Motion Sequencer zo instellen dat de Superknop-waarde automatisch wordt geregeld.
Er kan slechts één lane worden gebruikt door de Superknop.

OPMERKING

U kunt maximaal acht lanes tegelijkertijd gebruiken voor de hele performance. De lane die wordt ingesteld voor de Superknop is echter niet een van de acht lanes waar hier naar wordt verwezen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Motion Control* → *Knob Auto*



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

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

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)
Schakelt de Motion Sequencer van de Superknop in/uit.
Instellingen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)
Stelt knoppen in die worden beïnvloed door de werking van de Superknop.
Instellingen: Off, On

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

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.
Instellingen: 1-8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)
Stelt in dat de veranderingen in de stapwaarde van de sequence willekeurig moeten zijn.
Instellingen: 0-127

Edit Sequence
Hiermee opent u het scherm *Motion Sequence*.

Tabblad *Sync/Speed*

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)
Selecteert de snelheid en de timing voor het afspelen van de Superknop Motion Sequence.
Instellingen: *Off*, *Tempo*, *Beat*

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

● Wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)
Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Super Knob Motion Sequencer Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

Delay Time (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

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

Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude voor de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

● **Wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off***

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)
Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Superknop Motion Sequencer.
Deze parameter is beschikbaar wanneer de *Super Knob Motion Sequencer Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*.
Instellingen: 50%-6400%, *Common*

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.
100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.
50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.
Common: de waarde van *Unit Multiply* die is ingesteld in Common Edit, wordt toegepast.

Delay Steps (Super Knob Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*.
Instellingen: 0-32

Fade In Steps (Super Knob Motion Seq Lane Fade In Step Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude voor de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*.
Instellingen: 0-32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Instellingen: 1-127

■ **Tabblad *Loop/Length***

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)
Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Trigger* is ingesteld op *On*.
Instellingen: *Off*, *Each-On*, *1st-On*

Each-On: Elke keer dat u een noot speelt, begint het afspelen vanaf het begin.
1st-On: Wanneer u een noot speelt, wordt de sequence gereset op de eerste noot en begint het afspelen vanaf het begin. Als tweede of volgende noten worden gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt de sequence niet opnieuw gereset tot nog een eerste noot wordt gespeeld.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.
Instellingen: Off, On

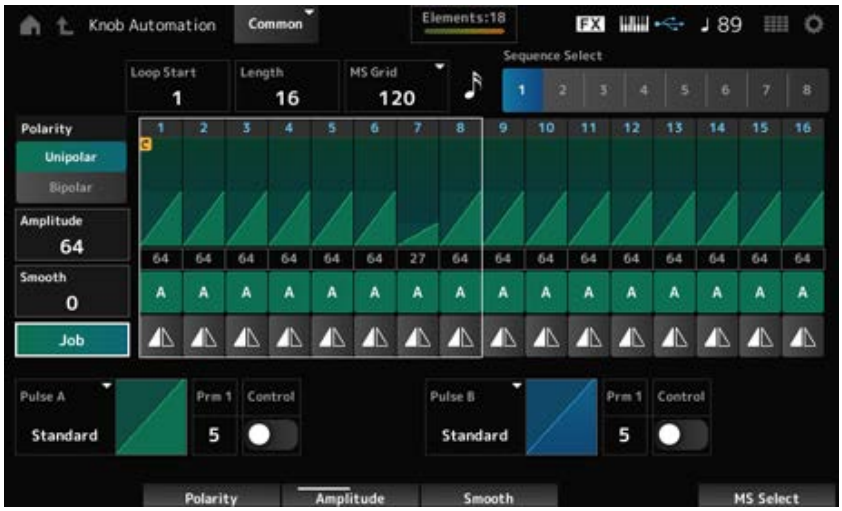
Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)
Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.
Instellingen: 1-16 (moet lager zijn dan de instelling *Length*

Length (Super Knob Motion Sequence Length)
Stelt de lengte van de Motion Sequence in.
Instellingen: 1-16 (moet hoger zijn dan de instelling *Loop Start*)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)
Stelt de lengte in van een stap in de Motion Sequence (als nootwaarde).
Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Super Knob Motion Sequence Edit

Het instellingenscherm voor de Superknop Motion Sequencer.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)
Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.
Instellingen: 1-16 (moet lager zijn dan de instelling *Length*

Length (Super Knob Motion Sequence Length)
Stelt de lengte van de Motion Sequence in.
Instellingen: 1-16 (moet hoger zijn dan de instelling *Loop Start*)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)
Stelt de lengte in van een stap in de Motion Sequence (als nootwaarde).
Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.

Instellingen: 1-8

Polarity (Super Knob Motion Sequencer Polarity)
Stelt de polariteit van de Motion Sequence in.
Instellingen: *Unipolar*, *Bipolar*

Unipolar: Alleen positieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging.
Bipolar: Zowel positieve als negatieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging.

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)
Stelt de mate van veranderingen in de Motion Sequence in.
Instellingen: 0-127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)
Stelt de geleidelijkheid van de wijzigingen in de Motion Sequence in binnen een tijdsbestek.
Instellingen: 0-127

Job
Toont verschillende taken.

Super Knob Motion Sequence Step Value
Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.
U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stap 1 t/m 8 en stap 9 t/m 16 te wijzigen.
Instellingen: 0-127

Super Knob Motion Sequence Step Type
Stelt het type en de richting van elke stap in de Motion Sequence in.
Instellingen: *A*, *B*, *Reverse A*, *Reverse B*

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)
Selecteert een parameterwijzigingscurve voor *Pulse A* en *Pulse B*.
Gebruik *Super Knob Motion Sequence Step Type* om te selecteren welke van de curvetypen u voor elke stap wilt gebruiken.
De verticale as geeft de tijd aan en de horizontale as geeft de stapwaarde aan.
Instellingen: (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*
(Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd) *User 1–32*
(Wanneer een bibliotheekbestand is geladen) Curven die worden gebruikt in *Library* 1-16

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)
Past de vorm van de stapcurve voor de Motion Sequence aan.
Deze instelling is mogelijk, afhankelijk van het curvetype, niet beschikbaar. Het bereik van de

parameterwaarde varieert ook afhankelijk van het curvetype.

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)
Schakelt het gebruik van de knoppen voor het regelen van de stapcurvevorm van de Motion Sequence in of uit.
Wordt alleen weergegeven als *MS FX* is ingesteld op On. Deze instelling is mogelijk, afhankelijk van het curvetype, niet beschikbaar.
Instellingen: Off, On

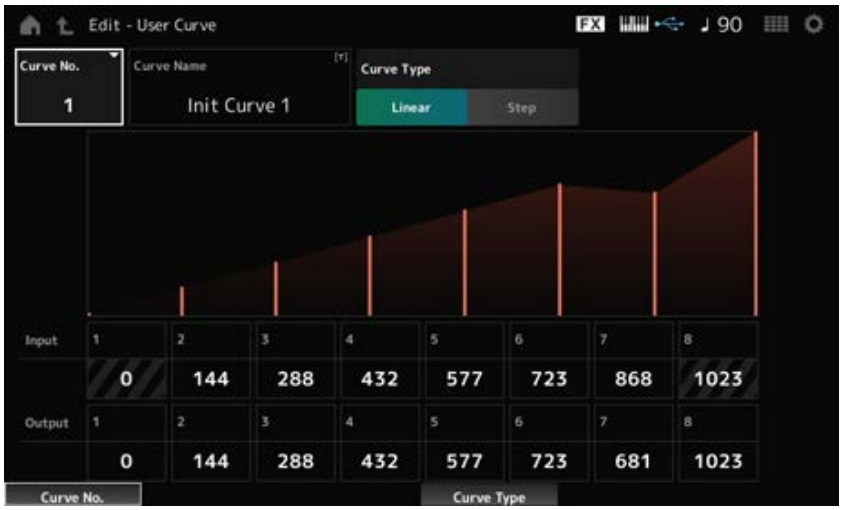
Store Sequence
Hiermee wordt de bewerkte Motion Sequence opgeslagen.

Load Sequence
Hiermee wordt de Motion Sequence geladen.

Copy Sequence
Hiermee wordt de Motion Sequence gekopieerd.

User Curve Edit

Dit is het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.
U kunt een lineaire curve met acht punten of een curve met acht stappen maken.



Curve No. (Curve Number)
Geeft het huidige curvenummer weer.
Instellingen: 1-32

Curve Name
U kunt de curve die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Curve Type
Hiermee stelt u het curvetype in.
Instellingen: *Linear*, *Step*

Input

Hiermee stelt u ingangsniveau van de curve in.

Input 1 is vastgesteld op de waarde 0.

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

Instellingen: 0-1023

Output

Hiermee stelt u uitgangsniveau van de curve in.

Instellingen: 0-1023

Mixing

Op het scherm *Mixing* kunt u de mix wijzigen door het volume van elke partij aan te passen en effectinstellingen te maken.

De instellingen in het scherm *Mixing* worden opgeslagen in de performance.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Mixing*

Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

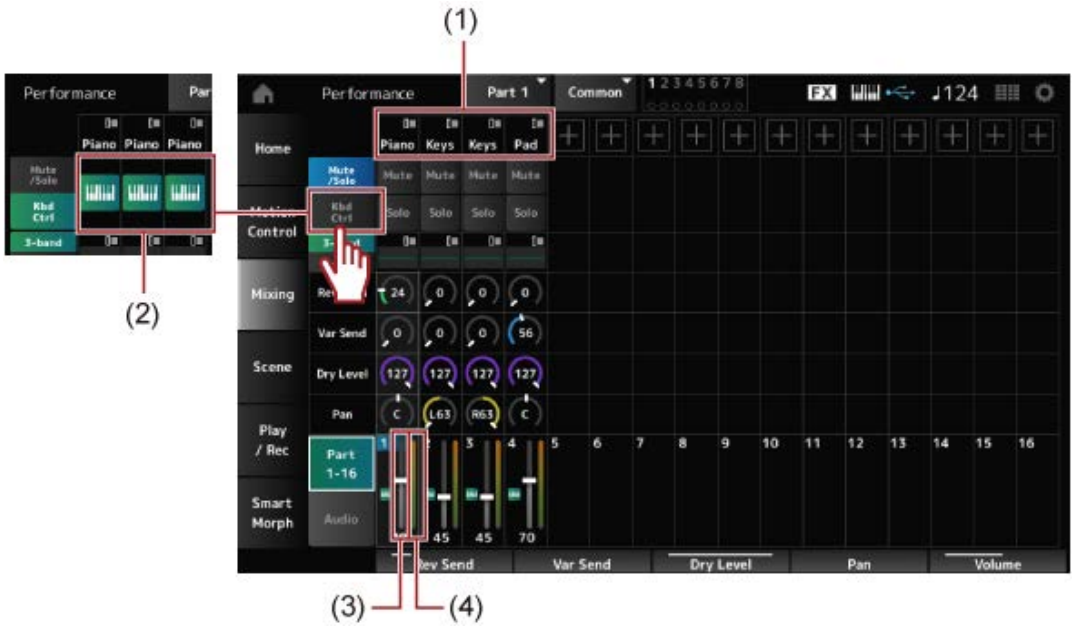
Audio (Audio Switch)

Dit verandert de weergave.

Instellingen: *Part 1–16*, *Audio* (*Part 1–8*, *Audio part*, *Master*)

Wanneer de weergave *Part 1–16* is geselecteerd

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



(1) *Part Category*
(2) *Keyboard Control*
(3) *Volume*
(4) *Part Level Meter*

Part Category
De hoofdcategorie van de geselecteerde partij wordt weergegeven.
Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu geopend voor *Category Search*, *Edit* en *Property*.
Wanneer een andere partij dan Part 1 is geselecteerd en het geluid al is ingesteld voor die partij, verschijnt het contextmenu voor *Category Search*, *Edit*, *Copy* en *Delete*.
Tik op [+] om een partij toe te voegen.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

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

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

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

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

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

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

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

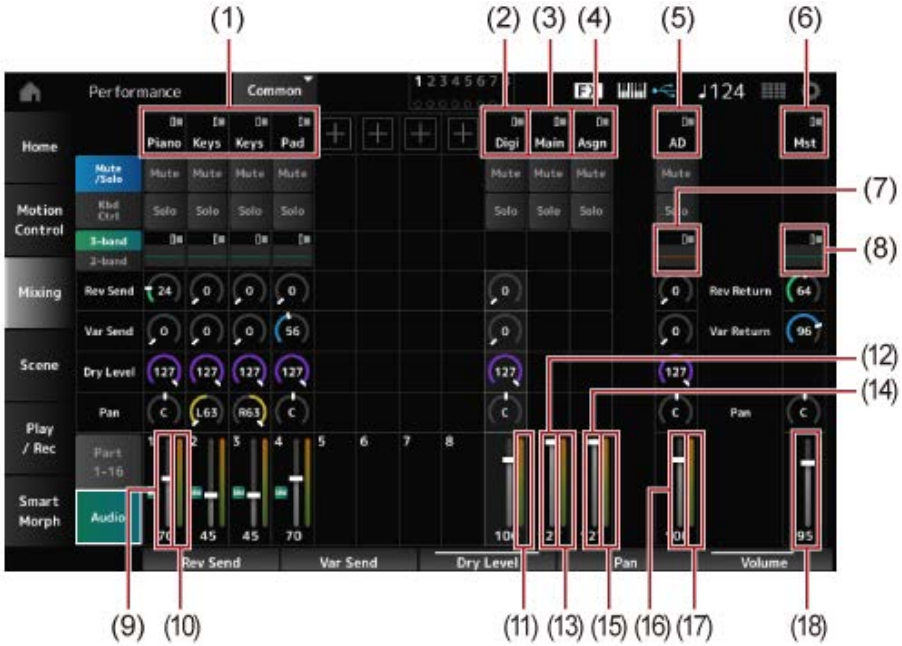
Dry Level
Stelt het droogniveau in (of het niveau van de signalen die niet worden verwerkt door het systeemeffect) van partijen 1 tot en met 16.
Instellingen: 0-127

Pan
Stelt de panpositie in (in het stereoveld) voor partijen 1 tot en met 16.
Instellingen: L63-C-R63

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

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

■ **Wanneer de weergave *Audio* is geselecteerd**
Stelt de mix voor de audiopartij in.



(1) *Part Category*
(2) *Digi (Digital Part)*
(3) *Main (USB Main Part)*
(4) *Asgn (USB Assign Part)*
(5) *AD (A/D Part)*
(6) *Mst (Master)*
(7) *A/D Part EQ*
(8) *Master EQ*
(9) *Digital Part Volume*
(10) *Part Level Meter*
(11) *Digi (Digital Part Level Meter)*
(12) *USB Main Monitor Volume*
(13) *Main (Main L&R Level Meter)*
(14) *USB Assign Monitor Volume*
(15) *Asgn (Assign L&R Level Meter)*
(16) *A/D Part Volume*
(17) *AD (A/D Part Level Meter)*
(18) *Performance Volume*

Part Category

De hoofdcategorie van de geselecteerde partij wordt weergegeven.

Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu geopend voor *Category Search*, *Edit* en *Property*.

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

Tik op [+] om een partij toe te voegen.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Digi (Digital Part)

Main (USB Main Part)

Asgn (USB Assign Part)

AD (A/D Part)

Mst (Master)

Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu voor *Edit* geopend.

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

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

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

Digital Part Reverb Send
A/D Part Reverb Send
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden van de digitale partij of A/D-partij naar het reverbeffect.
Instellingen: 0-127

Digital Part Variation Send
A/D Part Variation Send
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden van de digitale partij of A/D-partij naar het Variation-effect.
Instellingen: 0-127

Digital Part Dry Level
A/D Part Dry Level
Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen zonder het systeemeffect) van het digitale gedeelte of de A/D-partij in.
Instellingen: 0-127

Digital Part Pan
A/D Part Pan
Stelt de pan (locatie in het geluidsveld) van de digitale partij of de A/D-partij in.
Instellingen: L63-C-R63

Digital Part Volume
A/D Part Volume
USB Main Monitor Volume
USB Assign Monitor Volume
Stelt het volume voor de audiopartij in.
Instellingen: 0-127

Master EQ

Toont de 5-bands parametrische EQ.
Als u tikt op de naam wordt het contextmenu voor *Master EQ Edit* geopend.

Rev Return (Reverb Return)
Var Return (Variation Return)
Stelt het uitgangsniveau (retourniveau) in van de signalen die door het Reverb- of Variation-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Rev Send (Reverb Send)
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden naar het Reverb-effect.
Instellingen: 0-127

Var Send (Variation Send)
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden naar het Variation-effect.
Instellingen: 0-127

Pan (Performance Pan)
Stelt de pan (locatie in het geluidsveld) van de performance in.
Deze parameterwaarde compenseert de paninstelling voor elke partij.
Instellingen: L63-C-R63

Performance Volume
Stelt het volume voor de performance in.
Instellingen: 0-127

Part Level Meter
Digi (Digital Part Level Meter)
Main (Main L&R Level Meter)
Asgn (Assign L&R Level Meter)
AD (A/D Part Level Meter)
Toont het niveau van partijen 1 t/m 8 en audiopartij.

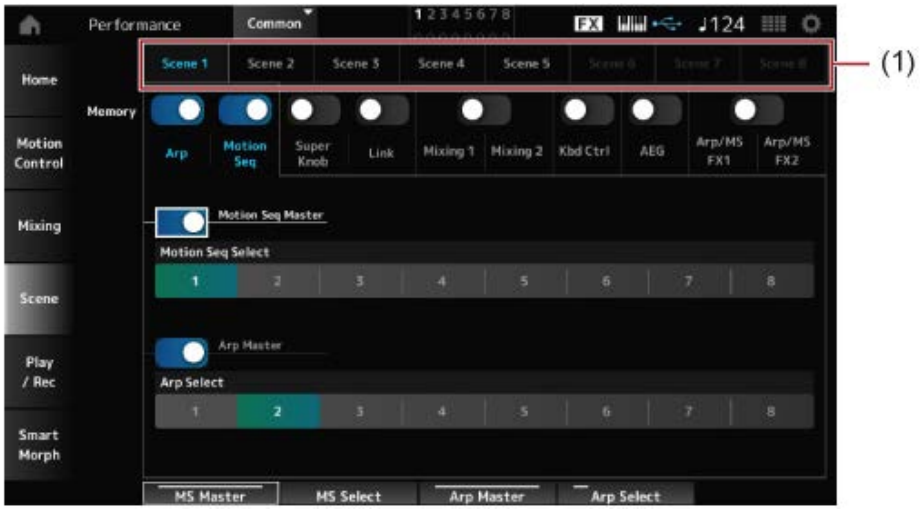
Scene ★

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

OPMERKING

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

Gebruik



(1) *Scene Select*

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

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

Part 1–16 / Common
Verandert de weergave tussen *Part 1–16* en *Common*.
De weergaven zijn beschikbaar in de tabbladen*Mixing 1*, *Mixing 2*, *Kbd Ctrl*, *AEG*, *Arp/MS FX1* en *Arp/MS FX2*.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)
Door *Offset* in te stellen op Off, kunt u kleinere stappen gebruiken om enkele van de *Scene*-parameters in te stellen.
Getoond op de tabbladen *Mixing 1*, *Mixing 2* en *AEG*.
Instellingen: Off (Absolute), On (Offset)

■ Wanneer de *Memory Switches* voor *Arp* en *Motion Seq* zijn ingesteld op On

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)
Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.
Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1-8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.
Instellingen: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)
Wijzigt de arpeggioselectie.
Instellingen: 1-8

■ **Wanneer de *Memory Switches* voor *Super Knob* en *Link* zijn ingesteld op On**

Super Knob (Super Knob Value)
Stelt de Superknop-waarde in.
Instellingen: 0-1023

Super Knob Link
Hiermee wordt de link tussen de Superknop en de *Assignable Knobs 1–8* (Toewijsbare knoppen 1-8) ingesteld.
Als deze schakelaar op Off staat, heeft de werking van de Superknop geen invloed op de parameter van de toewijsbare knoppen.
Instellingen: Off, On

■ **Wanneer de *Memory Switches* voor *Mixing 1* en *Mixing 2* zijn ingesteld op On**

■ *Mixing 1*

Part 1–16 view: *Scene*-parameters voor *Parts 1–16* worden getoond.
Weergave *Common*: *Scene*-parameters voor *Parts 1–8* en *Common* worden getoond.
Common-parameters worden toegepast op de gehele performance.

Weergave *Part 1–16*

Rev Send (Reverb Send)

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

Var Send (Variation Send)

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

Dry Level

Stelt het droge niveau van elke partij in.
Instellingen: 0-127

Pan

Stelt de pan voor elke partij in.
Instellingen: L63-C-R63

Volume (Part Volume)

Stelt het volume voor elke partij in.
Instellingen: 0-127

Weergave Common

Rev Return (Reverb Return)

Stelt de Reverb-retour in.
Instellingen: 0-127

Var Return (Variation Return)

Stelt de Variation-retour in.

Instellingen: 0-127

Pan (Performance Pan)
Stelt de pan voor de performance in.
Instellingen: L63-C-R63

■ *Mixing 2*

Weergave *Part 1–16*

● Wanneer *Offset* is ingesteld op On

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

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

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

● Wanneer *Offset* is ingesteld op Off

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

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

Resonance
Instellingen: (FM-X): 0-127
Instellingen: (AN-X): 0-255

FEG
Instellingen: (AN-X): −9600-+9600

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

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

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

Weergave *Common*

Cutoff (Cutoff Frequency)

Stelt de offsetwaarde in voor de afsnijfrequentie van de partij.

Instellingen: -64-+63

Res (Filter Resonance/Width)

Stelt de offsetwaarde in voor de filterresonantie of filterbreedte van de partij.

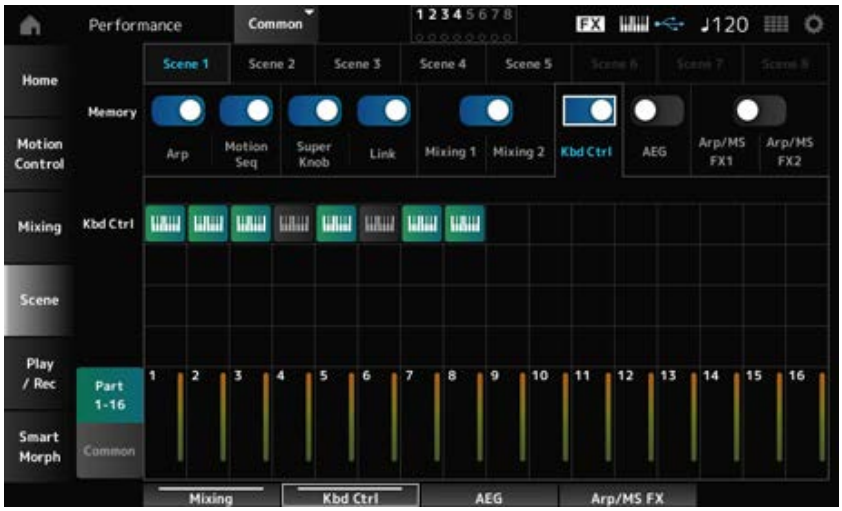
Instellingen: -64-+63

FEG Depth

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part FEG Depth (FEG-diepte van de partij).

Instellingen: -64-+63

■ Wanneer de *Memory Switch* voor *Kbd Ctrl* is ingesteld op On



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

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

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

Instellingen: Off (grijs), On (groen)

■ Wanneer de *Memory Switch* voor AEG is ingesteld op On

Weergave *Part 1–16*

● **Wanneer *Offset* is ingesteld op On**

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

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

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

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

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

Attack
Instellingen: (AN-X): 0-255

Decay
Instellingen: (AN-X): 0-255

Sustain
Instellingen: (AN-X): 0-511

Release
Instellingen: (AN-X): 0-255

Weergave *Common*

Attack
Stelt de offsetwaarde in op *Attack* voor de partij.
Instellingen: -64-+63

Decay
Stelt de offsetwaarde in op *Decay* voor de partij.
Instellingen: -64-+63

Sustain
Stelt de offsetwaarde in op *Sustain* voor de partij.

Instellingen: -64-+63

Release

Stelt de offsetwaarde in op *Release* voor de partij.

Instellingen: -64-+63

■ Wanneer de *Memory Switches* voor *Arp/MS FX 1* en *Arp/MS FX 2* zijn ingesteld op On

■ *Arp/MS FX 1*

Weergave *Part 1–16*

Swing

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

Instellingen: -120-+120

Unit (Part Unit Multiply)

Stelt de *Unit Multiply*-waarde van het arpeggio of de Motion Sequencer in voor elke partij.

Instellingen: 50%-400%, *Common*

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.

100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.

50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Common: De waarde die is ingesteld in de *Unit Multiply* die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Gate Time (Arp gatetijdsnelheid)

Stelt de gatetijdsnelheid van het arpeggio in voor elke partij.

Instellingen: 0%-200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Stelt de aanslagsnelheid van het arpeggio in voor elke partij.

Instellingen: 0%-200%

Weergave *Common*

Swing

Stelt de offsetwaarde in op *Swing* voor elke partij.

Instellingen: -120-+120

Unit (Common Unit Multiply)
Stelt de *Unit Multiply* voor alle partijen in.
Instellingen: 50%-400%

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.
100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.
50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Gate Time (Arp gatetijdsnelheid)
Stelt de offsetwaarde in op *Arpeggio Gate Time Rate* voor elke partij.
Instellingen: -100-+100

Velocity (Arp Velocity Rate)
Stelt de offsetwaarde in op *Arpeggio Velocity Rate* voor elke partij.
Instellingen: -100-+100

■ *Arp/MS FX 2*

Weergave *Part 1–16*

Amp (Motion Sequencer Amplitude)
Stelt de amplitude van de Motion Sequencer voor elke partij in.
Instellingen: -127-+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)
Stelt de pulsvorm van de Motion Sequencer voor elke partij in.
Instellingen: -100-+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness)
Stelt de geleidelijkheid van de Motion Sequencer voor elke partij in.
Instellingen: -127-+127

Random (Motion Sequencer Randomness)
Stelt de willekeurigheid van de Motion Sequencer voor elke partij in.
Instellingen: 0-127

Weergave *Common*

Amp (Motion Sequencer Amplitude)
Stelt de offsetwaarde in op *Motion Sequencer Amplitude* voor elke partij.
Instellingen: -127-+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape)
Stelt de offsetwaarde in op *Motion Sequencer Pulse Shape* voor elke partij.
Instellingen: -100-+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness)
Stelt de offsetwaarde in op *Motion Sequencer Smoothness* voor elke partij.
Instellingen: -127-+127

Random (Motion Sequencer Randomness)
Stelt de offsetwaarde in op *Motion Sequencer Randomness* voor elke partij.
Instellingen: -127-+127

Play/Rec ★

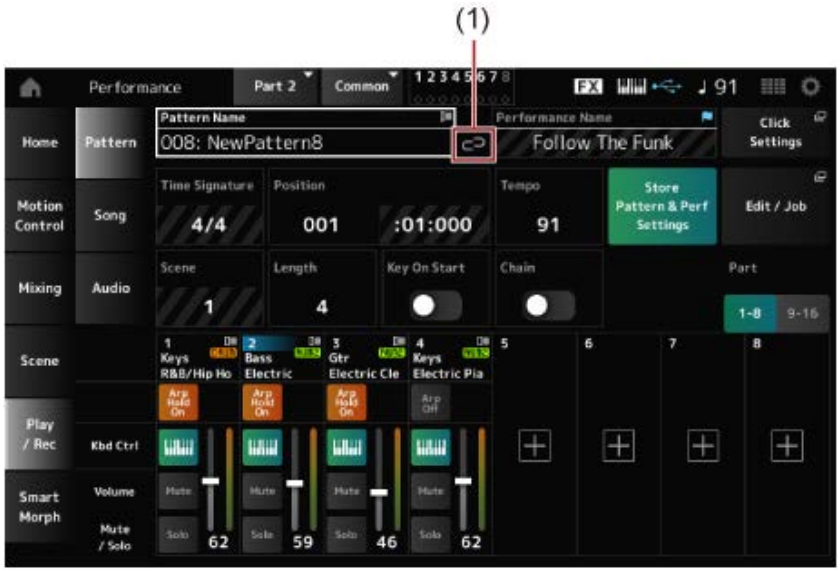
Op het *Play/Rec*-scherm kunt u patronen en songs opnemen in het interne geheugen van dit instrument, en audio op een USB-flashstation, en uw opnamen afspelen.

Pattern ☆

Afspelen en stand-by voor afspelen

Gebruik

- [SONG/PATTERN]-knop → *Pattern*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern*
- [▶] (Play)-knop → *Pattern*



(1) *Link Icon*

Pattern Name
Toont de naam van het geselecteerde patroon.
Als u op de naam tikt, ziet u het contextmenu voor *Load*, *Rename* en *New Pattern*.
U kunt een patroon selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] als de cursor op *Pattern Name* staat.

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

wordt het pictogram voor verbroken koppeling weergegeven.

Performance Name
Toont de naam van de geselecteerde performance.

OPMERKING
De blauwe vlag wordt getoond als u een parameter in de Performance wijzigt.

Click Settings
Het scherm *Tempo Settings* verschijnt.

Time Signature
Toont het metrum voor het patroon.

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

Tempo
Stelt het tempo in voor het afspelen van patronen.
Instellingen: 5-300

Store Pattern & Perf Settings (Instellingen voor patronen en performance opslaan)
Slaat de koppeling op tussen de bewerkte patronen en de gebruikte performance.

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

Edit/Job
Opent het scherm voor patroonbewerking en jobs.

Scene
Toont de naam van de geselecteerde scène.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de SCENE-knoppen op het bovenpaneel.

Length
Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.
Instellingen: 1-256

Key On Start
Stelt het patroon in om te beginnen met opnemen of afspelen zodra u een toets op het toetsenbord indrukt.
Instellingen: Off, On

Chain

Schakelt ketengewijs afspelen in/uit.
Instellingen: Off, On

Undo
Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Deze knop is actief wanneer u instellingen in een sequence wijzigt.

Redo
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door *Undo*. Deze knop is pas actief nadat *Undo* is gebruikt.

Part 1–8
Part 9–16
Schakelt tussen partijweergaven.

Stand-by voor opnemen

Gebruik

- Knop [SONG/PATTERN] → *Pattern* → [●] (Record)-knop
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [●] (Record)-knop

Time Signature
Stelt het metrum van de scène in.
Instellingen: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Record Quantize)
Quantize is een functie die de opgenomen noten corrigeert zodat ze op de exacte fractie van de tel vallen (in nootwaarden).
Instellingen: *Off*, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Loop
Als Loop is ingesteld op On, gaat de patroonopname in een loop door.

Instellingen: Off, On

OPMERKING

Als u tijdens het opnemen van een song op de knop [●] (Record) drukt, wordt de recorder in de repeteermodus gezet en gaat de knop [●] (Record) knipperen. In de Repeteermodus wordt het patroon afgespeeld, maar wordt de opname tijdelijk gepauzeerd, wat handig is om te oefenen. Tijdens het opnemen van een song kunt u op de knop [●] (Record) drukken om te schakelen tussen de opnamemodus en de repeteermodus.

■ Opname

Gebruik

- [SONG/PATTERN]-knop → *Pattern* → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop

Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

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

Als alternatief kunt u op de knop *Erase* op het scherm tikken om de functie in te schakelen, en vervolgens op de overeenkomstige toets op het toetsenbord drukken om de nootevent te verwijderen.

■ Overdub-opname

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

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → (met de song reeds opgenomen) → [●] (Record)-knop → Tik op *Record Type* → Selecteer *Overdub* in het menu → [▶] (Play)-knop

Record Type
Selecteert uit een *Replace*- of *Overdub*-opname.
Instellingen: *Replace*, *Overdub*

Pattern Edit-scherm

Door de Pattern-functie te gebruiken, kunt u voor elke scène een sequence registreren.

Algemene bewerkingen voor alle tabbladen op het *Pattern Edit*-scherm

Undo
Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Deze knop wordt beschikbaar wanneer een of meer jobs zijn gebruikt nadat een sequence is opgenomen.

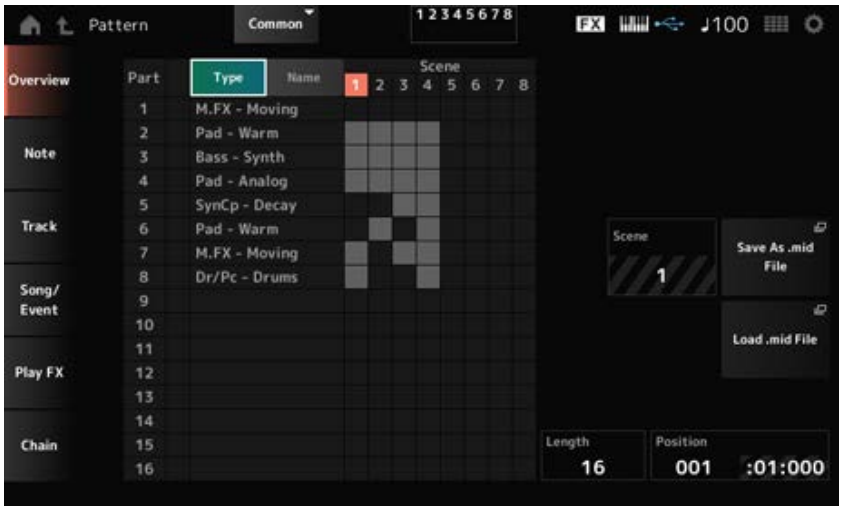
Redo
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door *Undo*. Deze knop wordt beschikbaar nadat *Undo* is gebruikt.

Execute
Voert de geselecteerde job uit naar de MIDI-sequence.

Overview

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ↻] → *Overview*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Overview*



Type

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

Name

Tik hierop om de naam van de partij te zien.
Hiermee wordt ook de lijst gewijzigd die wordt weergegeven op het *Play/Rec*-scherm.

Part Mute Icon
Part Solo Icon

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

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer weer.

Save As .mid File

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

Load .mid File

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

Length

Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.

Position

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

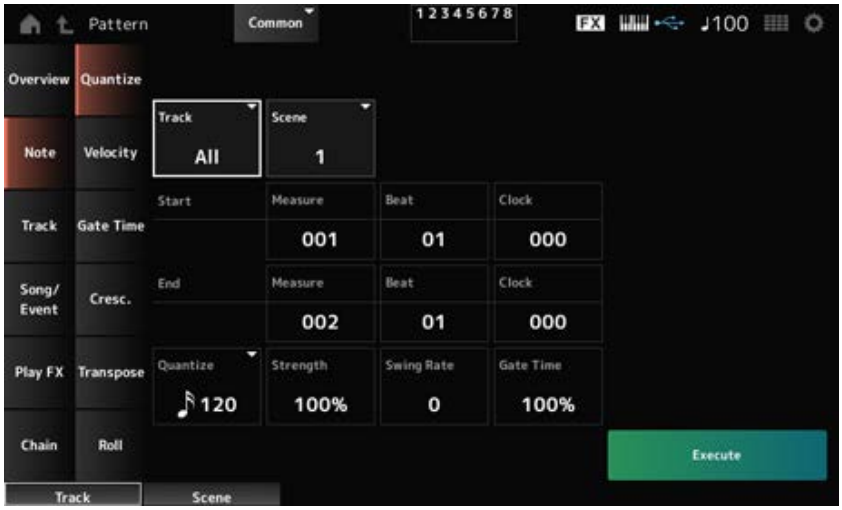
Note

Quantize

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

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Note* → *Quantize*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Quantize*



Track
Geeft de track op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: *All*, 1-16

Scene
Geeft de scène op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Start Measure
Geeft de startmaatpositie op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: 001–257

Start Beat
Geeft de starttelpositie op voor de *Quantize*-bewerking.

Instellingen: afhankelijk van de instelling voor *Time Signature* (Maatsoort).

Start Clock
Geeft de startklokpositie op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: afhankelijk van de instelling voor *Time Signature* (Maatsoort).

End Measure
Geeft de eindmaatpositie op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: 001–257

End Beat
Geeft de eindtelpositie op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: afhankelijk van de instelling voor *Time Signature* (Maatsoort).

End Clock
Geeft de eindklokpositie op voor de *Quantize*-bewerking.
Instellingen: afhankelijk van de instelling voor *Time Signature* (Maatsoort).

Quantize
Stelt de kwantizeringsresolutie in (of een noot die als basis voor de kwantizering moet worden gebruikt).
Instellingen: Tweeëndertigste noot, zestiende noottriool, zestiende noot, achtste noottriool, achtste noot, kwartnoottriool, kwartnoot, zestiende noot + zestiendenoottriool, achtste noot + achtstenoottriool

Strength
Stelt de 'magnetische sterkte' van de kwantizering in.
Wanneer deze parameter wordt ingesteld op 100%, worden alle noten verplaatst naar de positie die is opgegeven in *Quantize*.
Een instelling van 0% resulteert in geen kwantizering.
Instellingen: 0%-100%

Swing Rate
Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in *Quantize*, om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes.
Instellingen: afhankelijk van de *Quantize (quantization resolution)*-instelling.

Wanneer *Quantize* wordt ingesteld op een kwartnoot, achtste noot, zestiende noot of tweeëndertigste noot: 0 tot de helft van het rooster
Wanneer *Quantize* wordt ingesteld op kwartnoottriool, achtstenoottriool of zestiendenoottriool: 1 tot de helft van het rooster
Wanneer *Quantize* wordt ingesteld op achtste noot + achtste noottriool, of zestiende noot + zestiende noottriool: 0 tot de helft van het trioolrooster

Gate Time
Verandert de gate-tijd (of de daadwerkelijke tijd voor de gespeelde noot) van de even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde gespecificeerd in *Quantize* om eenswinggevoel toe te

voegen aan de ritmes.
Instellingen: 0%-200%

Velocity

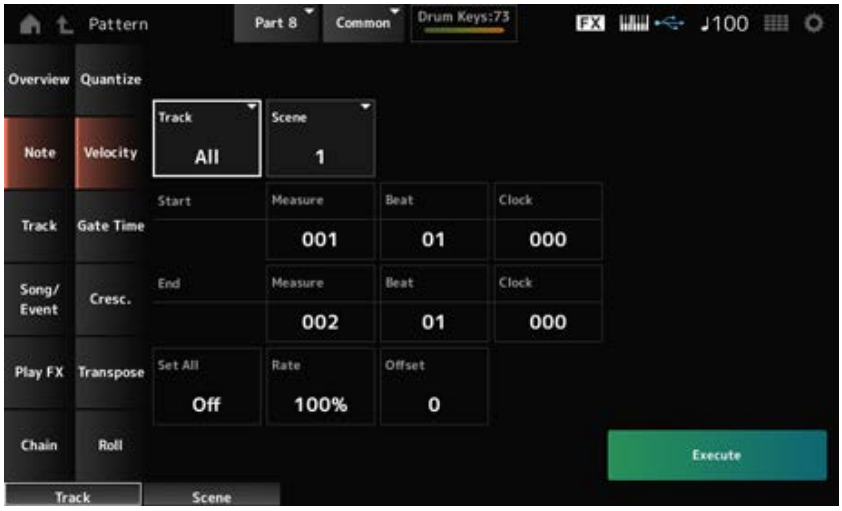
Wijzigt de *Velocity*-waarde, waardoor u het volume van de noten in het opgegeven bereik kunt wijzigen.

OPMERKING

Velocity wordt berekend met de formule zoals hieronder weergegeven.
Aangepaste *Velocity* = (origineel *Velocity* × *Rate*) + *Offset*
Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat hoger is dan 128, wordt de waarde ingesteld op 127.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Note* → *Velocity*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Velocity*



Set All
Stelt de aanslagsnelheid in van alle noten in de geselecteerde sectie.
Wanneer dit is ingesteld op *Off*, werkt *Set All* niet.
Wanneer dit is ingesteld op iets anders dan *Off*, zijn *Rate* en *Offset* uitgeschakeld.
Instellingen: *Off*, 001-127

Rate
Stelt het percentage in voor het wijzigen van de aanslagsnelheid.
Indien ingesteld op 99% of lager, zal de aanslagsnelheid langzamer zijn. Wanneer dit is ingesteld op 101% of hoger, zal de aanslagsnelheid hoger zijn.
Bij 100% blijft de aanslagsnelheid ongewijzigd.
Deze parameter kan niet worden gewijzigd wanneer *Set All* is ingesteld op een andere waarde dan *Off*.
Instellingen: 0%-200%

Offset

Stelt de waarde in die moet worden opgeteld bij of afgetrokken van de oorspronkelijke aanslagsnelheidwaarde.
Wanneer dit is ingesteld op -1 of lager, zal de aanslagsnelheid langzamer zijn. Wanneer dit is ingesteld op +1 of hoger, zal de aanslagsnelheid sneller zijn.
Wanneer dit is ingesteld op 0, blijft de aanslagsnelheid onveranderd.
Deze parameter kan niet worden gewijzigd als *Set All* is ingesteld op een andere waarde dan *Off*.
Instellingen: -127-+127

Gate Time

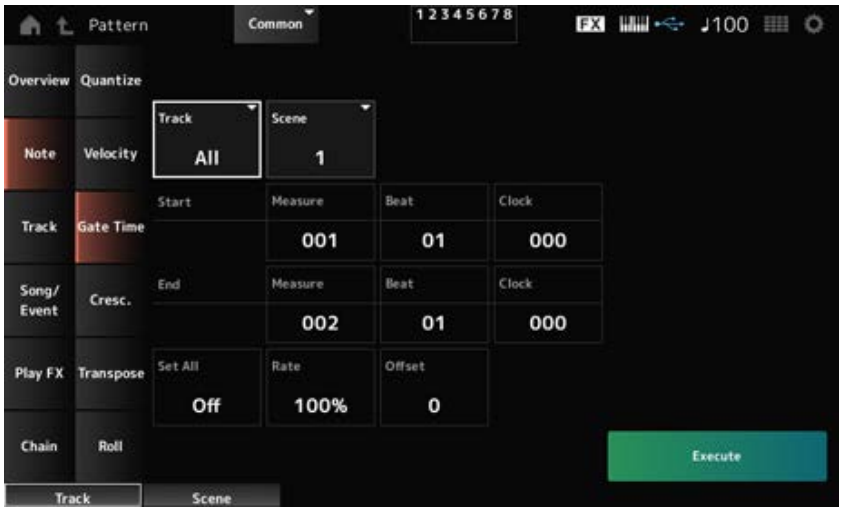
Geeft de tijd op voor het spelen van noten in de opgegeven sectie (*Gate Time*).

OPMERKING

Gate Time wordt berekend met de formule zoals hieronder weergegeven.
Aangepaste *Gate Time* = (Origineel *Gate Time* × *Rate*) + *Offset*
Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde ingesteld op 1.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Note* → *Gate Time*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Gate Time*



Het scherm hier is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Note* → *Velocity* in *Pattern Edit*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Set All* anders zijn.

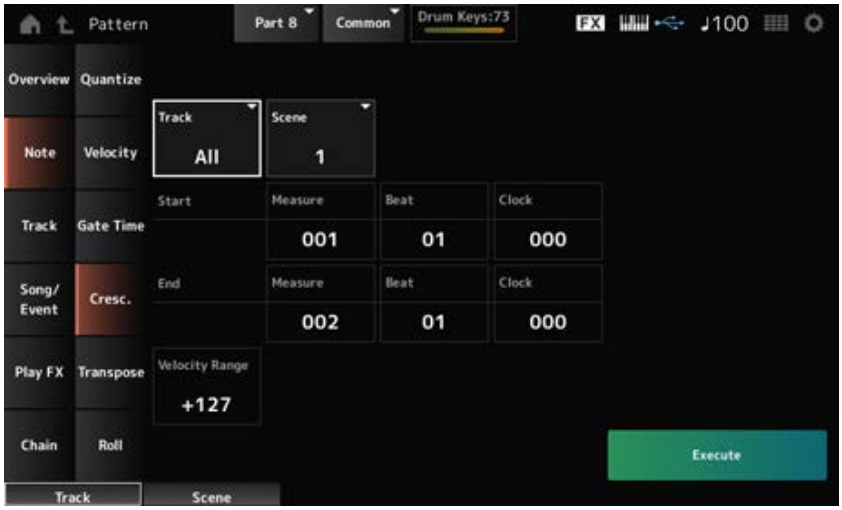
Set All
Instellingen: *Off*, 001-9999

Cresc. (Crescendo)

Met deze job kunt u een crescendo of decrescendo maken voor een opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Note* → *Cresc.*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Cresc.*



Velocity Range
Stelt de intensiteit in van het crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de noot plus de waarde van *Velocity Range*. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1-127 ligt, wordt deze ingesteld op 1 of 127. De instelling +1 of hoger produceert een crescendo, en de instelling −1 of lager produceert een decrescendo. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging.
Instellingen: -127-+127

Transpose

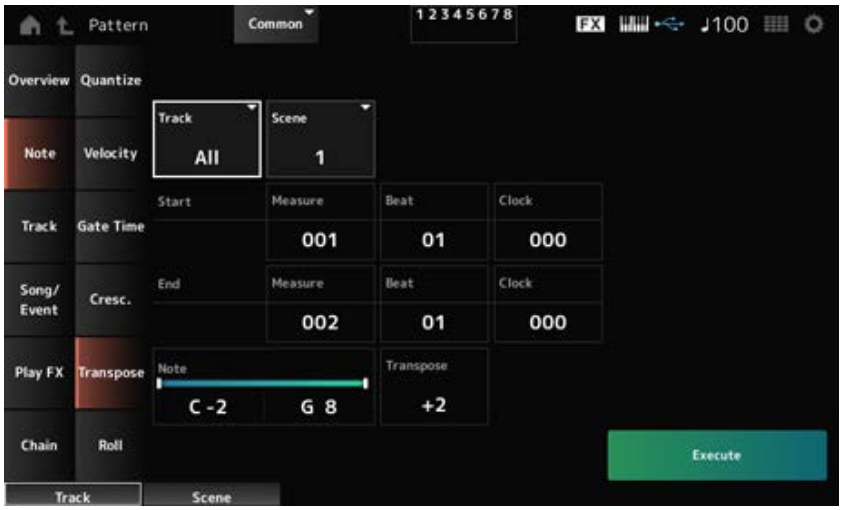
Met deze job kunt u de toonsoort of de toonhoogte van de noten in het opgegeven bereik wijzigen.

OPMERKING

Wanneer de *Transpose*-job wordt uitgevoerd, worden alle noten buiten het toegestane bereik van C-2-G8 automatisch aangepast zodat ze binnen het bereik passen.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Note* → *Transpose*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Transpose*



Voor het grootste deel is het scherm hier hetzelfde als het scherm dat werd geopend vanaf *Note* → *Quantize* op *Pattern Edit*.

Note

Geeft het bereik op van de toetsen (noten) voor transponeren.
Tik om het contextmenu te openen en stel vervolgens *Keyboard* in op On om de toetsen op het toetsenbord te gebruiken om het bereik in te stellen.
Instellingen: C-2-G8

Transpose

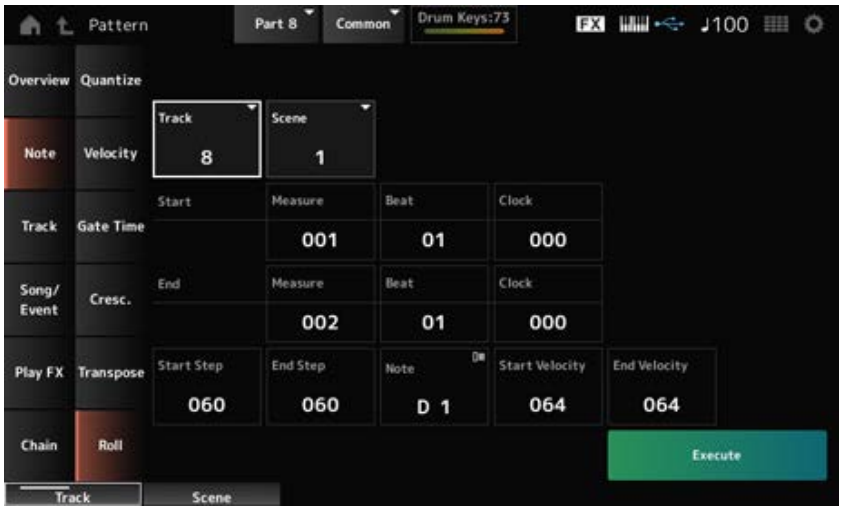
Stelt het bereik van de noten in die in halve tonen verschuiven.
Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager.
De waarde 0 levert geen verandering op.
Instellingen: -127-+127

Roll

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

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ↺] → *Note* → *Roll*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Note* → *Roll*



Voor het grootste deel is het scherm hier hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Note* → *Quantize* in *Pattern Edit*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Track* anders zijn.

Track
Instellingen: 1-16

Start Step
Stelt de grootte in van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel.
Door een kleinere waarde in te stellen, kunt u snellere roffels spelen.
De hier gespecificeerde clock is voor het begin van het bereik.
Instellingen: 015-999

End Step
Stelt de grootte in van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel.
Door een kleinere waarde in te stellen, kunt u snellere roffels spelen.
De hier gespecificeerde clock is voor het einde van het bereik.
Instellingen: 015-999

Note
Stelt de noot voor roffels in.
Tik om het contextmenu te openen en stel vervolgens *Keyboard* in op On om de toets op het toetsenbord te gebruiken.
Instellingen: C-2-G8

Start Velocity
Stelt de aanslagsnelheid in voor de sterkte van de roffels.
De hier gespecificeerde aanslagsnelheid is voor het begin van het bereik.
Instellingen: 001-127

End Velocity
Stelt de aanslagsnelheid in voor de sterkte van de roffels.
De hier gespecificeerde aanslagsnelheid is voor het einde van het bereik.
Instellingen: 001-127

OPMERKING

Door zowel *Start Velocity* als *End Velocity* in te stellen, kunt u crescendo of decrescendo voor de roffels creëren.

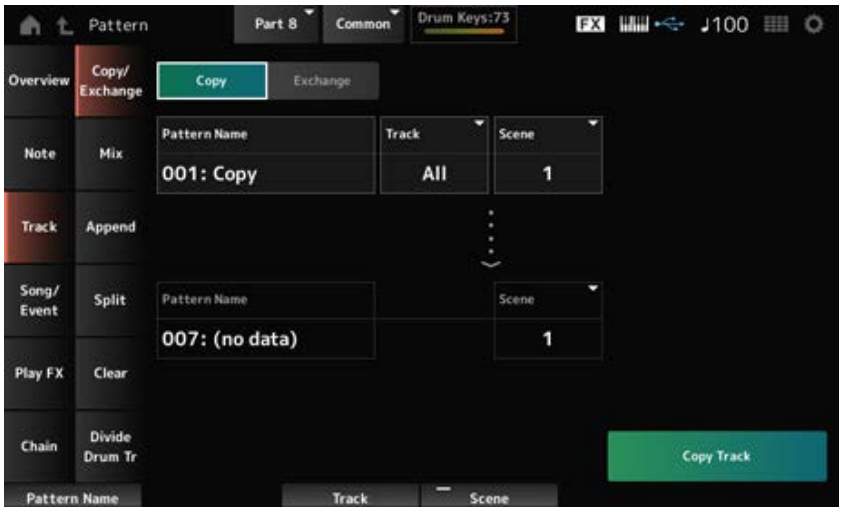
Track ★

Copy/Exchange ☆

Met deze job kopieert u gegevens van een opgegeven brontrack naar de opgegeven bestemmingstrack of wisselt u gegevens uit tussen twee opgegeven tracks.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Track* → *Copy/Exchange*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Copy/Exchange*



Copy

Hiermee kopieert u gegevens van de opgegeven track naar een andere track.

LET OP

Wanneer *Copy Track* wordt uitgevoerd, worden de bestaande gegevens op de bestemmingstrack overschreven en gaan ze verloren.

Exchange

Wisselt gegevens uit tussen twee tracks.

Pattern Name *1 Source

Geeft het patroon op waaruit u wilt kopiëren.

Track *1 Source

Geeft de track op waaruit u wilt kopiëren.

Instellingen: *All*, 1-16

Scene *1 Source

Geeft de scène op waaruit u wilt kopiëren.

Instellingen: *All*, 1-8

Pattern Name *2 Destination

Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track *2 Destination

Geeft de track op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op *All*.

Instellingen: 1-16

Scene *2 Destination

Geeft de scène op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op *All*.

Instellingen: 1-8

Copy Track

Voert de *Copy*-bewerking uit.

OPMERKING

Wanneer *Copy Track* wordt uitgevoerd met de track en *Scene* is ingesteld op *All*, worden de Chain-gegevens ook gekopieerd.

Exchange Track

Voert de *Exchange*-bewerking uit.

OPMERKING

Wanneer *Exchange Track* wordt uitgevoerd met de track en *Scene* is ingesteld op *All*, worden de Chain-gegevens ook uitgewisseld.

Mix

Mixt (voegt samen) de gegevens van de opgegeven track A en track B en plaatst het resultaat in track B.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Track* → *Mix*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Mix*

Pattern Name ***1 Source A**

Geeft het eerste patroon op dat gemixt moet worden.

Track ***1 Source A**

Geeft de track op voor de *Mix*-bewerking.

Instellingen: 1-16

Scene ***1 Source A**

Geeft de scène op voor de *Mix*-bewerking.

Instellingen: *All*, 1-8

Pattern Name ***2 Source B**

Geeft het eerste patroon op dat gemixt moet worden.

Track ***2 Source B**

Geeft de track op voor de *Mix*-bewerking.

Instellingen: 1-16

Scene ***2 Source B**

Geeft de scène op voor de *Mix*-bewerking.

Deze parameter is niet beschikbaar als bron A is ingesteld op *All*.

Instellingen: 1-8

Pattern Name ***3 Destination B**

Toont de naam van het geselecteerde patroon waarnaartoe moet worden gemixt.

Track ***3 Destination B**

Toont het tracknummer voor de *Mix*-bewerking.

Scene ***3 Destination B**

Toont het scènenummer voor de *Mix*-bewerking.

Deze parameter is niet beschikbaar als bron A is ingesteld op *All*.

Mix Track
Voert de *Mix*-bewerking uit.

Append

Voegt de gegevens in de opgegeven track toe aan het einde van een andere track.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Track* → *Append*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Append*

Pattern Name ***1 Source**
Geeft het patroon op waaruit u wilt toevoegen.

Track ***1 Source**
Geeft de track op voor de *Append*-bewerking.
Instellingen: *All*, 1-16

Scene ***1 Source**
Geeft de scène op voor de *Append*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Pattern Name ***2 Destination**
Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt toevoegen.

Track ***2 Destination**
Geeft de track op voor de *Append*-bewerking.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op *All*.
Instellingen: 1-16

Scene ***2 Destination**
Geeft de scène op voor de *Append*-bewerking.

Instellingen: 1-8

Append Track

Voert de *Append*-bewerking uit.

Split

Splitst de gegevens van de opgegeven track op de opgegeven maat en verplaatst de tweede helft naar een andere opgegeven track.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Track* → *Split*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Split*

Pattern Name *1 Source

Geeft het patroon op dat moet worden gesplitst.

Track *1 Source

Geeft de track op voor de *Split*-bewerking.
Instellingen: *All*, 1-16

Scene *1 Source

Geeft de scène op voor de *Split*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Measure *1 Source

Geeft de maat op waar de gegevens moeten worden gesplitst.
Instellingen: 2–256

Pattern Name

Toont het patroon waarin u wilt splitsen.

Track
Toont de track voor de *Split*-bewerking.

Scene
Toont de scène voor de *Split*-bewerking.

Pattern Name ***2 Destination**
Geeft het patroon op waar de gesplitste gegevens naartoe moeten worden gestuurd.

Track ***2 Destination**
Geeft de track op voor de *Split*-bewerking.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op *All*.
Instellingen: 1-16

Scene ***2 Destination**
Geeft de scène op voor de *Split*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Split Track
Voert de *Split*-bewerking uit.

Clear

Verwijdert gegevens van de opgegeven track.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Track* → *Clear*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Clear*

Pattern Name
Geeft het patroon op dat moet worden verwijderd.

Track
Geeft de track op voor de *Clear*-bewerking.
Instellingen: *All*, 1-16

Scene
Geeft de scène op voor de *Clear*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Clear Track
Voert de *Clear*-bewerking uit.

OPMERKING
Wanneer *Clear Track* wordt uitgevoerd met de track en *Scene* is ingesteld op *All*, worden de Chain-gegevens ook verwijderd.

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Neemt de opgenomen drums van de opgegeven track en wijst elk instrument (individueel percussie-instrument in het drumstel) toe aan de tracks 9 tot en met 16.

OPMERKING
Wanneer er bestaande gegevens aanwezig zijn op de tracks 9 t/m 16 en de partijen 9 t/m 16, zal het uitvoeren van de *Divide Drum Track*-bewerking de bestaande gegevens overschrijven. *Undo* en *Redo* kunnen niet worden gebruikt bij deze bewerking.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Track* → *Divide Drum Tr*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Track* → *Divide Drum Tr*

Pattern Name
Geeft het patroon op voor de *Divide*-bewerking.

Track
Geeft de track op voor de *Divide*-bewerking.

Instellingen: 1-16

Divide Drum Track

Voert de *Divide*-bewerking uit.

Song/Event ★

Get Phrase ☆

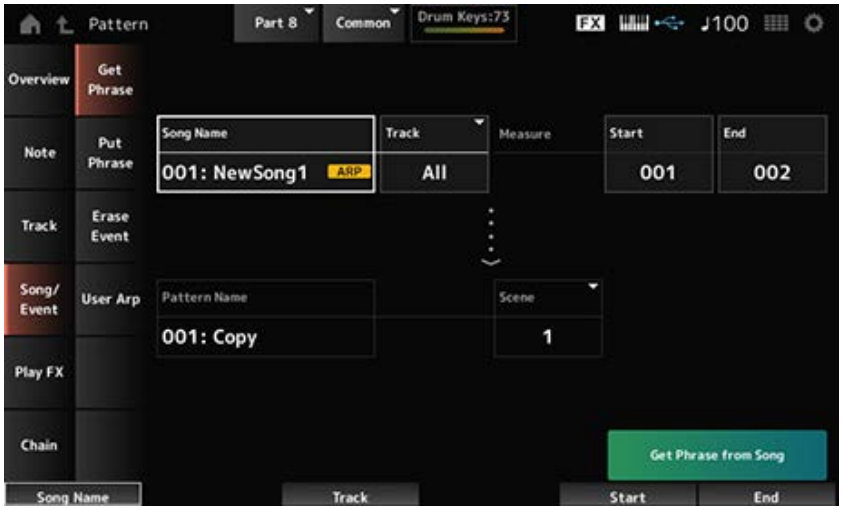
Kopieert een specifiek gedeelte van de song naar de opgegeven track.

LET OP

De bestaande gegevens op de kopieerbestemming worden overschreven en gaan verloren.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Song/Event* → *Get Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Get Phrase*



Song Name

Geeft de song op waaruit u wilt kopiëren.

Track ***1 Source**

Geeft de track op voor de *Get Phrase*-bewerking.

Instellingen: *All*, 1-16

Start Measure

Geeft de startmaatpositie op voor de *Get Phrase*-bewerking.

Instellingen: 001-998

End Measure

Geeft de eindmaatpositie op voor de *Get Phrase*-bewerking.

Instellingen: 002-999

Pattern Name
Geeft het patroon op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track ***2 Destination**
Geeft de track op waarnaartoe u wilt kopiëren.
Deze parameter is niet beschikbaar als de bron is ingesteld op *All*.
Instellingen: 1-16

Scene
Geeft de scène op waarnaartoe u wilt kopiëren.
Instellingen: 1-8

Get Phrase from Song
Voert de bewerking *Get Phrase* uit.

Put Phrase

Kopieert opgegeven maten van de patroontrack naar de opgegeven songtrack.

OPMERKING
De gekopieerde gegevens worden samengevoegd met de bestaande gegevens op de bestemmingstrack.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Song/Event* → *Put Phrase*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Put Phrase*

Pattern Name
Geeft het patroon op waaruit u wilt kopiëren.

Track ***1 Source**
Geeft de track op voor de *Put Phrase*-bewerking.
Instellingen: 1-16

Scene
Geeft de scène op voor de *Put Phrase*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Song Name
Geeft de song op waarnaartoe u wilt kopiëren.

Track ***2 Destination**
Geeft de track op voor de *Put Phrase*-bewerking.
Instellingen: 1-16

Measure
Geeft de maat op waarnaartoe u wilt kopiëren.
Instellingen: 001-999

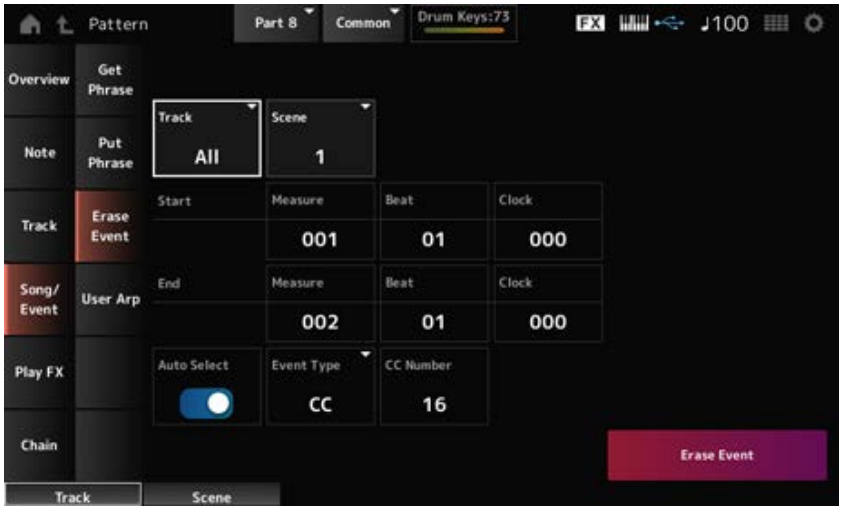
Put Phrase to Song
Voert de bewerking *Put Phrase* uit.

Erase Event

Wist de event.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Song/Event* → *Erase Event*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *Erase Event*



Voor het grootste deel is het scherm hier hetzelfde als het scherm dat werd geopend vanaf *Note* → *Quantize* in *Pattern Edit*.

Auto Select
Wijzigt de instelling *Auto Select* van het *Event Type*.
Als dit is ingesteld op On, kunt u eenvoudigweg de regelaar verplaatsen waarvan u de gegevens wilt

wissen, waarna de bijbehorende event van de regelaar automatisch wordt ingesteld op *Event Type*.
Instellingen: Off, On

Event Type
Geeft het type event op dat u wilt wissen.
Instellingen: *Note*, *Poly*, *CC*, *NRPN*, *RPN*, *PC*, *AfterTouch*, *PitchBend*, *SysEx*, *All*

CC Number
Wordt weergegeven wanneer het *Event Type* is ingesteld op *CC*. Geeft het regelaarwijzigingsnummer van het event op dat u wilt wissen.
Instellingen: *All*, 1-127

Erase Event
Voert de bewerking *Erase Event* uit.

User Arp (User Arpeggio)

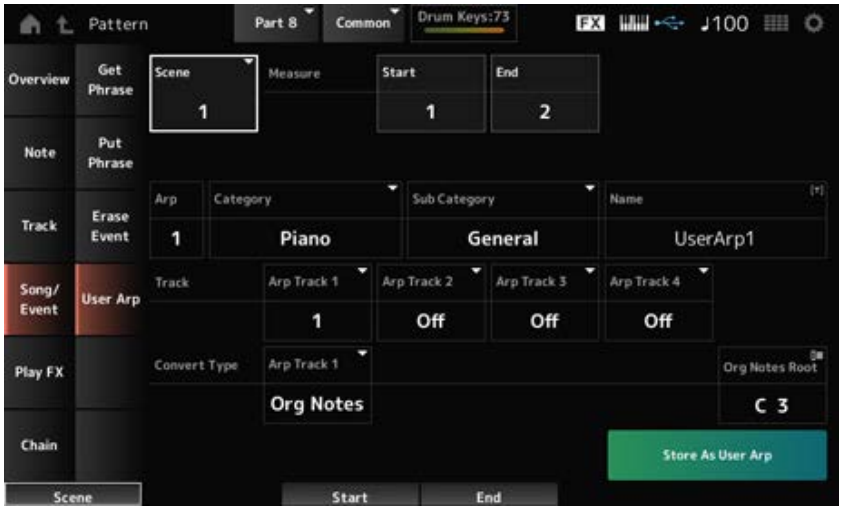
Registreert de gegevens in de opgegeven maten van de scène als een gebruikersarpeggio.

LET OP

De bestaande gegevens op de bestemming worden overschreven en gaan verloren.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Song/Event* → *User Arp*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Song/Event* → *User Arp*



Scene
Geeft de scène op voor de *User Arpeggio*-bewerking.
Instellingen: 1-8

Start Measure
Geeft de startmaatpositie op voor de *User Arpeggio*-bewerking.

Instellingen: 1-256

End Measure
Geeft de eindmaatpositie op voor de *User Arpeggio*-bewerking.
Instellingen: 2-257

Arp (Arp-nummer)
Stelt het arpeggionummer in van het gebruikersarpeggio waarnaar moet worden geconverteerd.
In eerste instantie wordt het laagste ongebruikte nummer ingesteld.
Wanneer u een nummer opgeeft dat al in gebruik is, gaat het bestaande arpeggio op de bestemming verloren.
Instellingen: 1-256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorieën van het geconverteerde arpeggio in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Name (arpeggionaam)
Voer de naam van het arpeggiotype in. Er kunnen maximaal 20 alfanumerieke tekens worden gebruikt.

Track
Stelt het tracknummer in waarvan moet worden geconverteerd voor elke arpeggiotrack.
Instellingen: 1-16

Convert Type (conversietype)
Selecteert hoe de MIDI-sequence die is opgenomen in de *Track* wordt geconverteerd naar een arpeggio.
U kunt voor elke arpeggiotrack een ander *Convert Type* gebruiken.
Instellingen: *Normal*, *Fixed*, *Org Notes*

> ***Normal***: Alleen de MIDI-sequence die de noten gebruikt die op het toetsenbord worden gespeeld, wordt afgespeeld.
> ***Fixed***: Dezelfde MIDI-reeks wordt afgespeeld, ongeacht hoe u het toetsenbord bespeelt.
> ***Org Notes***: In principe hetzelfde als *Fixed*, maar de MIDI-reeks verandert afhankelijk van de akkoorden die u op het toetsenbord speelt.

Org Notes Root
Hiermee stelt u de grondtoon in wanneer het *Convert Type* van een track is ingesteld op *Org Notes*.
Deze parameter is niet beschikbaar als er geen track is ingesteld op *Org Notes*.
Instellingen: C-2-G8

Store As User Arp
Converteert het patroon naar een gebruikersarpeggio met behulp van de instellingen op het scherm.
Deze knop is niet beschikbaar als alle tracks zijn ingesteld op *Off* omdat conversie niet mogelijk is.

Play FX (Play Effects) ★

Past effecten toe op de MIDI-sequence tijdens het afspelen van patronen. Stelt het bereik en het niveau van het effect in voor elke parameter van de opgegeven track.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⟲] → *Play FX*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Play FX*

Track
Geeft de track op die moet worden genormaliseerd.
Instellingen: *All*, 1-16

Scene
Geeft de scène op die moet worden genormaliseerd.
Instellingen: *All*, 1-8

Normalize Play FX
Legt het effect dat is opgegeven in *Play FX* vast op de MIDI-gegevens.

Length
Stelt de sequentielengte van de geselecteerde scène in.

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

Play FX1
Bepaalt *Qntz Value*, *Qntz Str*, *Swing Vel*, *Swing Gate* en *Swing Rate*.

Qntz Value (Quantize Value)
Stelt de kwantizeringsresolutie in (of een noot die als basis voor de kwantizering moet worden gebruikt).
Instellingen: *Off*, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Qntz Str (Quantize Strength)
Stelt de 'magnetische sterkte' van de kwantizering in.
Wanneer deze parameter is ingesteld op 100%, worden alle noten verplaatst naar de positie die is opgegeven in de *Qntz Value (Quantize Value)*.
De instelling 0% leidt tot geen kwantizering.
Instellingen: 0%-100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)
Wijzigt de aanslagsnelheid van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in *Qntz Value (Quantize Value)*, om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar wanneer de quantizeerresolutie is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0%-200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)
Verandert de gate-tijd (of de daadwerkelijke tijd voor de gespeelde noot) van de even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde opgegeven in *Qntz Value (Quantize Value)* om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar wanneer de quantizeerresolutie is ingesteld op Off.
Instellingen: 0%-200%

Swing Rate (Swing Offset)
Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in *Qntz Value (Quantize Value)*, om een swinggevoel toe te voegen aan de ritmes. Deze parameter is niet beschikbaar wanneer de quantizeerresolutie is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-helft van quantizeerresolutie

Play FX2

Bepaalt *Note Shift*, *Clock Shift*, *Gate Time*, *Velocity Rate* en *Velocity Offset*.

Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: -99-+99

Clock Shift

Verschuift de timing van de noten vooruit of achteruit in klokstappen.

Instellingen: -120-+120

Gate Time

Verandert de gate-tijd (de werkelijke tijd waarop het geluid van de noot moet worden gegenereerd) van de nootevents.

Instellingen: 0%-200%

Velocity Rate

Verandert de aanslagsnelheid met het opgegeven percentage.

Instellingen: 0%-200%

Velocity Offset

Verhoogt of verlaagt de aanslag snelheid met de opgegeven waarde.

Instellingen: -99-+99

Chain ★

Deze job koppelt scènes aan elkaar om af te spelen.

Gebruik

- [▶] (Play)-knop → *Pattern* → [EDIT/ ⮌] → *Chain*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Pattern* → *Edit/Job* → *Chain*

Chain
Schakelt ketengewijs afspelen in.
Instellingen: Off, On

Measure
Geeft de startmaatpositie op voor het afspelen van scènes.
Instellingen: 001-999

Scene
Stelt de scène in om af te spelen op de opgegeven maat.
Instellingen: 1-8, *End*

Page
Wanneer er meer dan acht rijen zijn voor de lijsten *Measure* en *Scene*, wordt de pijl-omhoog of -omlaag weergegeven.

Convert to Song
Slaat de keten op als een song.

Length
Toont de lengte van de gehele sequence.

Position
Toont de huidige positie tijdens het ketengewijs afspelen en laat u de positie van het afspelen instellen.
Instellingen: 001-999

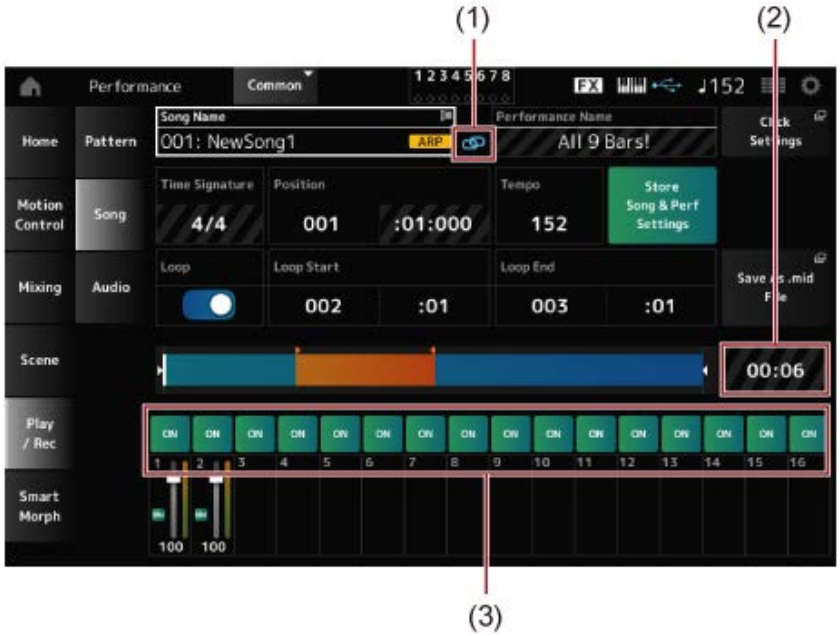
Song

In het scherm *Song* kunt u uw toetsenbordspel opnemen in MIDI Song, en de song afspelen.
De gegevens van zowel het toetsenbordspel als de bediening van regelaars en knoppen worden opgenomen op de MIDI-track.
U kunt ook het afspelen van arpeggio's selecteren om op te nemen in de song.

Afspelen en stand-by voor afspelen

Gebruik

- [SONG/PATTERN]-knop → *Song*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song*
- [▶] (Play)-knop → *Song*



(1) *Link Icon*
(2) *Song Length*
(3) *Track Play Switch*

Song Name

Toont de naam van de geselecteerde song.
Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu geopend voor *Load*, *Rename*, *New Song* en *User Arp*.

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

Performance Name

Toont de naam van de geselecteerde performance.

OPMERKING

De blauwe vlag wordt getoond als u een parameter in de Performance wijzigt.

Link Icon

Het koppelingspictogram wordt weergegeven als de performance die wordt gebruikt voor het opnemen van de song en de geselecteerde performance dezelfde is. Als dit niet het geval is, wordt het pictogram voor verbroken koppeling weergegeven.

Click Settings

Hierdoor wordt het scherm *Tempo Settings* geopend.

Time Signature
Toont het metrum voor het patroon.

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

Tempo
Stelt het tempo in voor het afspelen van de song.
Instellingen: 5-300

Loop
Zet afspelen in een loop aan of uit.
Als dit is ingesteld op On, wordt het afspelen van een sectie tussen de *Loop Start* en *Loop End* herhaald.
Instellingen: Off, On

Loop Start / End
Stelt de sectie voor afspelen in een loop in. Het getal aan de linkerkant is de maat, en het getal aan de rechterkant is de tel. Deze parameter is niet beschikbaar als *Loop* is ingesteld op Off.

Store Song & Perf Settings
Slaat de koppeling op tussen de bewerkte songs en de gebruikte performance.

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

Save As .mid File
Als u op deze knop drukt, wordt het scherm *Save* geopend, waar u de song als bestand kunt opslaan.
Save As .mid File is niet beschikbaar in de volgende situaties.

- Voor een nieuwe opname (als er geen song is)
- Tijdens het afspelen
- Wanneer opname-stand-by is ingeschakeld
- Tijdens het opnemen

Song Length
Toont de lengte van de gehele sequence.

Track Play Switch
Schakelt het afspelen van elke track in of uit.
Instellingen: Off, On

Opname en opname-standby

Gebruik

- [SONG/PATTERN]-knop → Song → [●] (Record)-knop
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* → [●] (Record)-knop

New recording

Als er al iets is opgenomen

Time Signature

Toont het metrum voor de song.

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

Rec Quantize

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

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

Record Type

Selecteert een opnametype voor de reeds opgenomen tracks. Deze parameter is niet beschikbaar voor een nieuwe opname.

Instellingen: *Replace, Overdub, Punch*

Replace: overschrijven en opnemen in real time. De bestaande gegevens gaan verloren.

Overdub: overdubben en opnemen in real time. De bestaande gegevens gaan niet verloren.
Punch: een sectie opnieuw opnemen en opnemen in real time. Hierdoor worden de bestaande gegevens van een opgegeven sectie overschreven.

Punch In
Stelt het *Punch in*-punt in (specifieke maat en tel waarop begonnen moet worden met de heropname).
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Record Type* is ingesteld op *Punch*.

Punch Out
Stelt het *Punch out*-punt in (specifieke maat en tel waarop gestopt moet worden met de heropname).
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Record Type* is ingesteld op *Punch*.

Arp Rec
Wanneer *Arp Rec* op On is ingesteld, wordt het resultaat van het afspelen van arpeggio opgenomen. Als dit is ingesteld op Off, wordt alleen het toetsenspel opgenomen.
Deze parameter kan worden ingesteld voor de opnamen van een nieuwe song. De instelling kan na het opnemen niet worden gewijzigd.
Als u iets wilt toevoegen aan de song die is opgenomen waarbij *Arp Rec* was ingesteld op Uit, kan alleen *Replace* worden gebruikt als *Record Type*.
Instellingen: Off, On

OPMERKING
Als *Arp Rec* is ingesteld op Off voor de song, kunt u een ander arpeggio selecteren om af te spelen door de arpeggioselectie in de performance te wijzigen.

Undo
Undo annuleert de laatste opnameactie en verwijdert wat zojuist is opgenomen.
Deze knop is actief wanneer u instellingen in een sequence wijzigt.

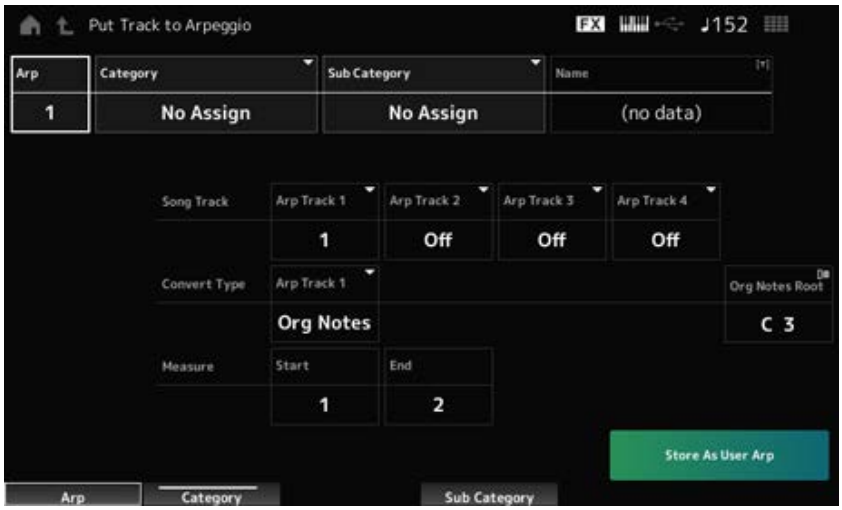
Redo
Redo herstelt de opname die werd geannuleerd door *Undo*. Deze knop is pas actief nadat *Undo* is gebruikt.

Put Track to Arpeggio

Converteert de geselecteerde song naar een gebruikersarpeggio.
Er kunnen maximaal 16 verschillende noten worden geconverteerd. (Alle noten met hetzelfde nootnummer worden als één geteld.)
Zorg ervoor dat u slechts maximaal 16 noten voor een song gebruikt als u deze naar een gebruikersarpeggio wilt converteren, vooral als u meerdere tracks gebruikt.

Gebruik

Open het scherm vanuit [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Song* → Tik op *Song Name* om het contextmenu te openen → *User Arp*



Arp (arpeggionummer)

Stelt het arpeggionummer in van het gebruikersarpeggio voor conversie.
In eerste instantie wordt het volgende ongebruikte nummer ingesteld.
Houd er rekening mee dat als u dit wijzigt in een nummer dat al in gebruik is, het arpeggio wordt overschreven, wat betekent dat u het bestaande gebruikersarpeggio voor dat nummer verliest.
Instellingen: 1-256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Stelt de hoofd- en subcategorieën van het geconverteerde arpeggio in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Name (arpeggionaam)

Stelt de arpeggionaam in. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.

Song Track

Stelt het tracknummer van de song in waarvan moet worden geconverteerd voor elke arpeggiotrack.
Instellingen: 1-16

Convert Type (conversietype)

Selecteert hoe de MIDI-sequence die in de song is opgenomen, vanuit drie verschillende instellingen naar het arpeggio moet worden geconverteerd.
U kunt voor elke arpeggiotrack een ander Convert Type gebruiken.
Instellingen: *Normal*, *Fixed*, *Org Notes*

> ***Normal***: het arpeggio wordt afgespeeld op hetzelfde octaaf als de opgenomen MIDI-sequence.
> ***Fixed***: de opgenomen MIDI-sequence wordt afgespeeld op dezelfde manier, ongeacht hoe u het toetsenbord bespeelt.
> ***Org Notes***: In principe hetzelfde als Fixed, maar de MIDI-sequence verandert afhankelijk van de akkoorden die u op het toetsenbord speelt.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Hiermee stelt u de grondtoon in wanneer het *Convert Type* van een track is ingesteld op *Org Notes*.
Deze parameter is niet beschikbaar als er geen track is ingesteld op *Org Notes*.

Instellingen: C-2-G8

Start Measure
Stelt de startmaat voor de conversie in.
Instellingen: 1-998

End Measure
Stelt de eindmaat voor de conversie in.
Instellingen: 2-999

Store As User Arp
Converteert de song naar een gebruikersarpeggio met de instellingen die in dit scherm zijn opgegeven.
Deze knop is niet beschikbaar als alle tracks zijn ingesteld op Off.

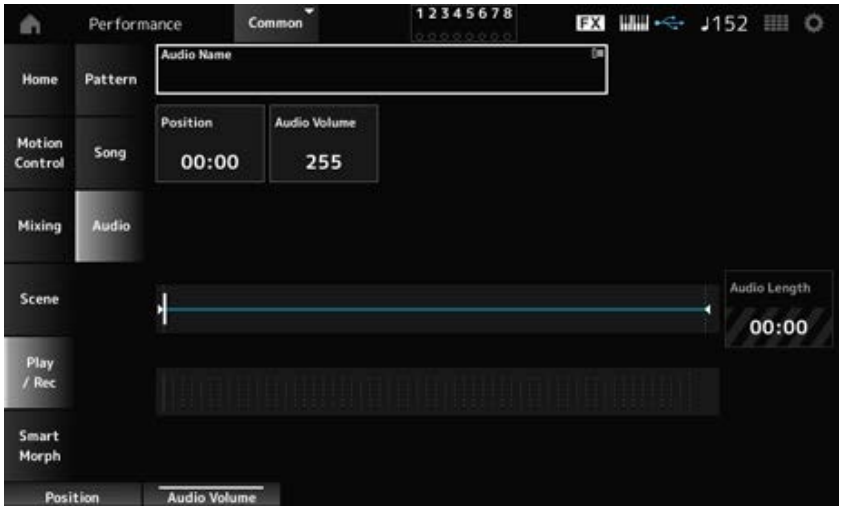
Audio

Vanuit het scherm *Audio* kunt u uw toetsenspel als audiobestand met de WAV-indeling (44,1 kHz, 24-bits stereo) opnemen naar een USB-flashstation. U kunt maximaal 74 minuten of langer opnemen, tot de maximale capaciteit van het USB-flashstation.

Afspelen en stand-by voor afspelen

Gebruik

- [SONG/PATTERN]-knop → *Audio*
- [PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio*
- [▶] (Play)-knop → *Audio*



Audio Name
Toont de naam van het geselecteerde audiobestand.
Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu voor *Load* geopend.

Position

Stelt de positie in voor het starten van het afspelen, evenals de huidige positie van het afspelen.

Audio Volume
Stelt de positie in voor het starten van het afspelen. Deze parameter is niet beschikbaar tijdens opnemen.
Instellingen: 0-255

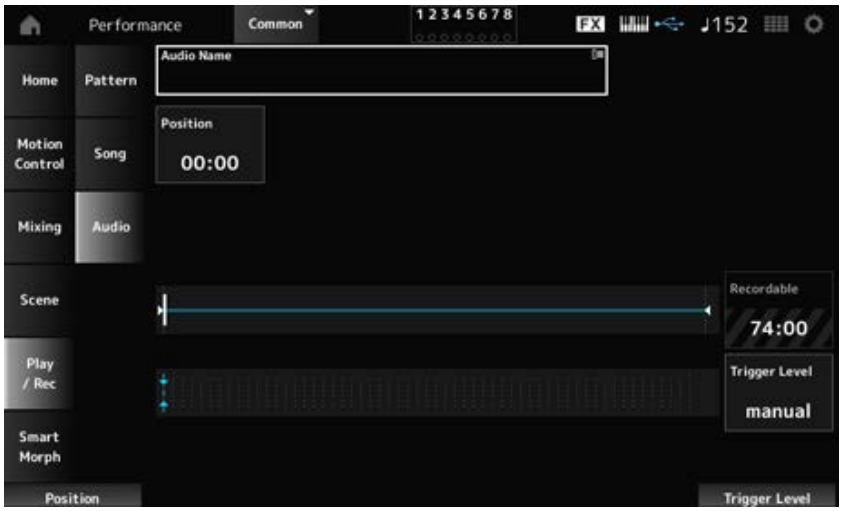
Audio Length
Toont de totale lengte van het audiobestand.

Level meter
Geeft het audio-ingangs-/uitgangsniveau aan.

■ Opname en opname-standby

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Play/Rec* → *Audio* → [●] (Record)-knop



Recordable (Audio Recordable Time)
Toont de opneembare tijd voor audio. Deze parameter wordt alleen weergegeven als opnamestand-by is ingeschakeld.

Trigger Level
Selecteert hoe u de opname wilt starten. Deze parameter wordt alleen weergegeven als opnamestand-by is ingeschakeld.

Wanneer *Trigger Level* is ingesteld op handmatig, kunt u de opname starten door op de knop [▶] (Play) te drukken.

Wanneer *Trigger Level* is ingesteld op een waarde tussen 1 en 127, kunt u beginnen met opnemen nadat u op de [▶] (Play)-knop hebt gedrukt en het signaalniveau de opgegeven waarde overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt, wordt met blauwe driehoekjes weergegeven op de niveaumeter.

Voor optimale resultaten stelt u deze parameter zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.
Instellingen: *manual*, 1-127

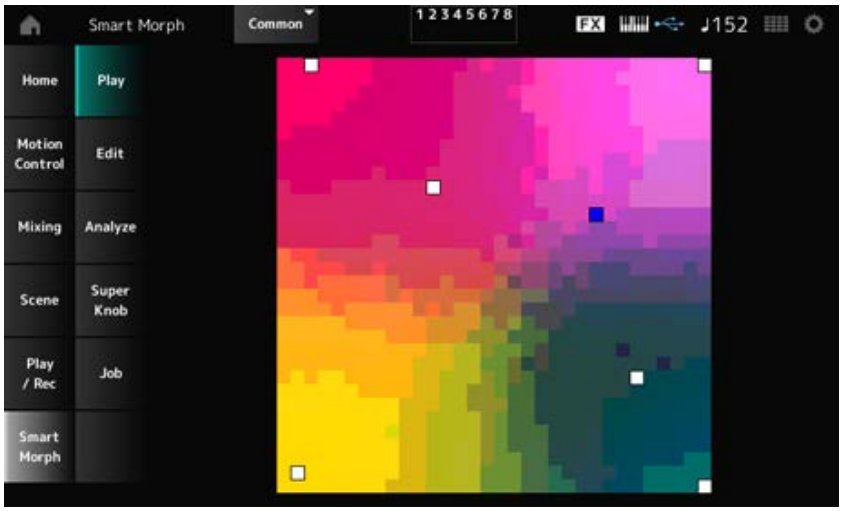
Smart Morph ★

Play ☆

Tik op de Smart Morph-kaart en breng wijzigingen aan in het FM-X-geluid in partij 1.

Gebruik

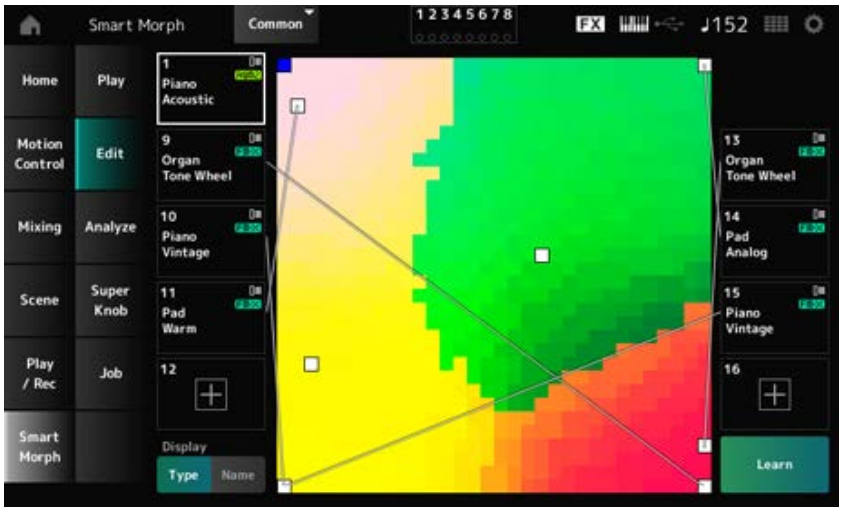
[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Play*



Edit ☆

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Edit*



Ongebruikte partij

Tik om het scherm *Part Category Search* te openen, waarin u een FM-X-geluid kunt selecteren.

Partij die wordt gebruikt
Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu geopend voor *Category Search*, *Edit* en *Property*.

Display
Selecteert de weergave *Part Main Category* of *Part Name* voor partijen.

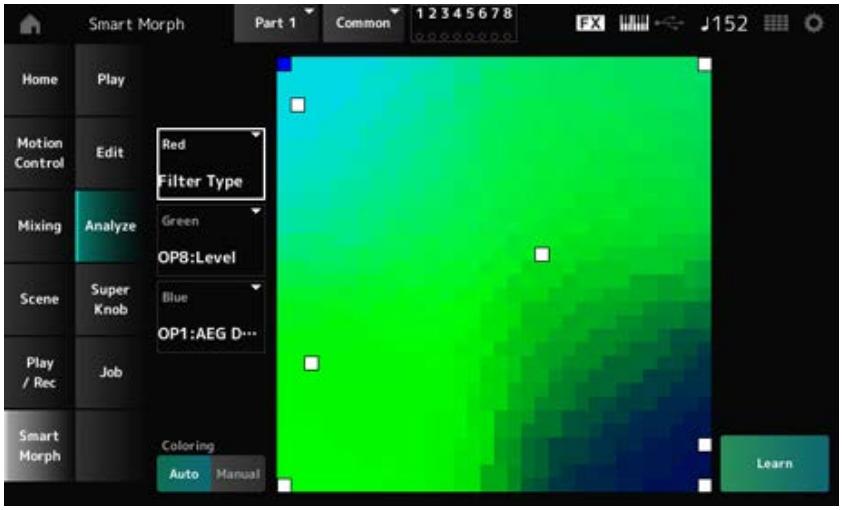
Learn
Tik op de knop om machine learning te starten (kaarten maken).
Deze knop wordt niet weergegeven als er geen FM-X-geluid is op partijen 9 tot en met 16.

Undo
Redo
Na de *Learn*-bewerking wordt de knop *Undo* rechtsboven weergegeven.
Gebruik de knop *Undo* om de oorspronkelijke kaart te herstellen voordat u machine learning gebruikt.
Na de bewerking *Undo* verschijnt de knop *Redo*, waarmee u de kaart kunt herstellen tot de toestand van vóór *Undo*.

Analyze

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Analyze*



Red
Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een rode tint aangeeft.
Voor de lijst met beschikbare parameters raadpleegt u "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Rood, Groen en Blauw."

Green
Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een groene tint aangeeft.
Voor de lijst met beschikbare parameters raadpleegt u "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Rood, Groen en Blauw."

Blue
Elke stip op de kaart vertegenwoordigt de parameterwaarde die een graad of niveau in een blauwe tint aangeeft.
Voor de lijst met beschikbare parameters raadpleegt u "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Rood, Groen en Blauw."

Coloring
Wanneer dit is ingesteld op *Auto*, worden Rood, Groen en Blauw automatisch gereset voor het *Learn*-proces.
Wanneer dit is ingesteld op *Manual*, worden Rood, Groen en Blauw niet automatisch gereset voor het *Learn*-proces.
Instellingen: *Auto, Manual*

Learn
Tik op de knop om machine learning te starten (kaarten maken).

Undo
Redo
Na de *Learn*-bewerking wordt de knop *Undo* rechtsboven weergegeven.
Gebruik de knop *Undo* om de oorspronkelijke kaart te herstellen voordat u machine learning gebruikt.
Na de bewerking *Undo* verschijnt de knop *Redo*, waarmee u de kaart kunt herstellen tot de toestand van vóór *Undo*.

Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue
FM Common

Parameter Name	Display Name
Random Pan Depth	*Random Pan Depth*
Alternate Pan Depth	*Alternate Pan*
Scaling Pan Depth	*Scaling Pan Depth*
Key On Delay Time Length	*KeyOnDly Time*
Key On Delay Tempo Sync Switch	*KeyOnDly Sync*

Parameter Name	Display Name
Key On Delay Note Length	*KeyOnDly Note*
Pitch Velocity Sensitivity	*Pitch/Vel*
Random Pitch Depth	*Random Pitch Depth*
Pitch Key Follow Sensitivity	*Pitch/Key*
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	*Pitch/Key Center*
PEG Initial Level	*PEG Initial Lvl*
PEG Attack Level	*PEG Attack Lvl*
PEG Decay 1 Level	*PEG Decay 1 Lvl*
PEG Decay 2 Level	*PEG Decay 2 Lvl*
PEG Release Level	*PEG Release Lvl*
PEG Attack Time	*PEG Attack Tm*
PEG Decay 1 Time	*PEG Decay 1 Tm*
PEG Decay 2 Time	*PEG Decay 2 Tm*
PEG Release Time	*PEG Release Tm*
PEG Depth Vel Sensitivity	*PEG Depth/Vel*
PEG Depth	*PEG Depth*
PEG Time Key Follow	*PEG Time/Key*
2nd LFO Wave	*2nd LFO Wave*
2nd LFO Speed	*LFO Speed*
2nd LFO Phase	*LFO Phase*
2nd LFO Delay Time	*LFO Delay*
2nd LFO Key On Reset	*LFO Key On Reset*
2nd LFO Pitch Mod Depth	*LFO Pitch Mod*
2nd LFO Amp Mod Depth	*LFO Amp Mod*
2nd LFO Filter Mod Depth	*LFO Filter Mod*
Algorithm Number	*Algorithm Number*
Feedback Level	*Feedback Level*
LFO Speed Range	*LFO Speed Range*
LFO Extended Speed	*LFO Ex Speed*
Filter Type	*Filter Type*
Filter Cutoff Frequency	*Cutoff*
Filter Cutoff Vel Sensitivity	*Cutoff/Vel*
Filter Resonance/Width	*Resonance / Width*
Resonance Vel Sensitivity	*Res/Vel*
HPF Cutoff Frequency	*HPF Cutoff*

Parameter Name	Display Name
Distance	*Distance*
Filter Gain	*Filter Gain*
FEG Hold Time	*FEG Hold Tm*
FEG Attack Time	*FEG Attack Tm*
FEG Decay 1 Time	*FEG Decay 1 Tm*
FEG Decay 2 Time	*FEG Decay 2 Tm*
FEG Release Time	*FEG Release Tm*
FEG Hold Level	*FEG Hold Lvl*
FEG Attack Level	*FEG Attack Lvl*
FEG Decay 1 Level	*FEG Decay 1 Lvl*
FEG Decay 2 Level	*FEG Decay 2 Lvl*
FEG Release Level	*FEG Release Lvl*
FEG Depth	*FEG Depth*
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	*FEG Segment*
FEG Time Vel Sensitivity	*FEG Time/Vel*
FEG Depth Vel Sensitivity	*FEG Depth/Vel*
FEG Depth / Vel Curve	*FEG Curve*
FEG Time Key Follow	*FEG Time/Key*
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	*FEG Center*
Filter Cutoff Key Follow	*Flt Cutoff/Key*
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	*Flt Break Point 1*
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	*Flt Break Point 2*
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	*Flt Break Point 3*
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	*Flt Break Point 4*
Cutoff Scaling Offset 1	*Flt Cutoff Offset 1*
Cutoff Scaling Offset 2	*Flt Cutoff Offset 2*
Cutoff Scaling Offset 3	*Flt Cutoff Offset 3*
Cutoff Scaling Offset 4	*Flt Cutoff Offset 4*
HPF Cutoff Key Follow	*HPF Cutoff/Key*

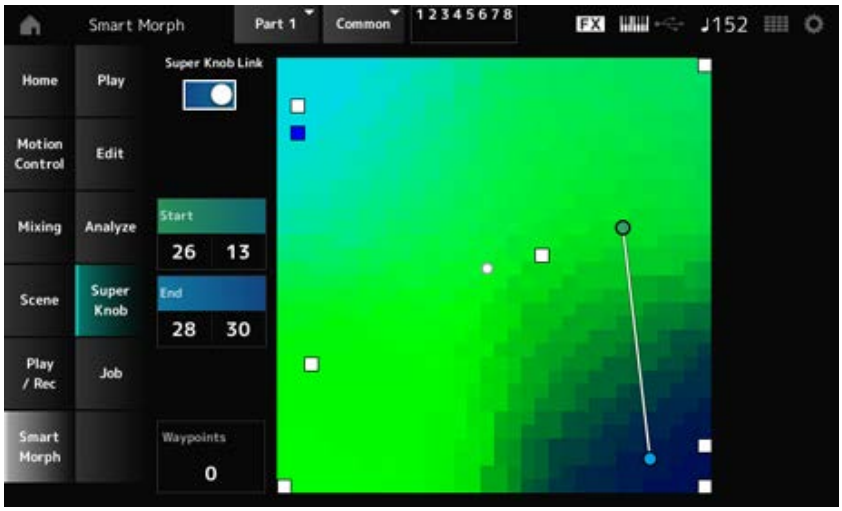
Operator

Naam van parameter	Display Name
Key On Reset	*Key On Reset*
Freq Mode	*Freq Mode*
Coarse	*Coarse*

Naam van parameter	Display Name
Fine	*Fine*
Detune	*Detune*
Pitch/Key	*Pitch/Key*
Pitch/Vel	*Pitch/Vel*
Spectral	*Spectral*
Skirt	*Skirt*
Resonance	*Resonance*
Initial	*PEG Initial Lvl*
Attack	*PEG Attack Lvl*
Attack	*PEG Attack Tm*
Decay	*PEG Decay Tm*
Attack	*AEG Attack Lvl*
Decay 1	*AEG Decay 1 Lvl*
Decay 2	*AEG Decay 2 Lvl*
Rel(Hold)	*AEG Release Lvl*
Attack	*AEG Attack Tm*
Decay 1	*AEG Decay 1 Tm*
Decay 2	*AEG Decay 2 Tm*
Release	*AEG Release Tm*
Hold	*AEG Hold Tm*
Time/Key	*AEG Time/Key*
Level	*Level*
Break Point	*Lvl Break Point*
Lvl/Key Lo	*Lvl/Key Lo*
Lvl/Key Hi	*Lvl/Key Hi*
Curve Lo	*Curve Lo*
Curve Hi	*Curve Hi*
Level/Vel	*Level/Vel*
Depth Offset	*LFO PM Depth*
Depth Offset	*LFO AM Depth*
Pitch/Ctrl	*Pitch/Ctrl*
Level/Ctrl	*Level/Ctrl*

Super Knob

Gebruik



Super Knob Link
Indien ingesteld op On, kunt u de Superknop gebruiken om het pad op de kaart van begin tot eind te volgen, in plaats van met uw vinger over het touchscreen te bewegen.
Instellingen: Off, On

Start
Stelt de positie in van de kleinste Superknop-waarde op de kaart.
Wanneer de cursor op *Start* staat, tikt u op de kaart om de waarde voor het startpunt in te stellen.

End
Stelt de positie in van de grootste Superknop-waarde op de kaart.
Wanneer de cursor op *End* staat, tikt u op de kaart om de waarde van het eindpunt in te stellen.

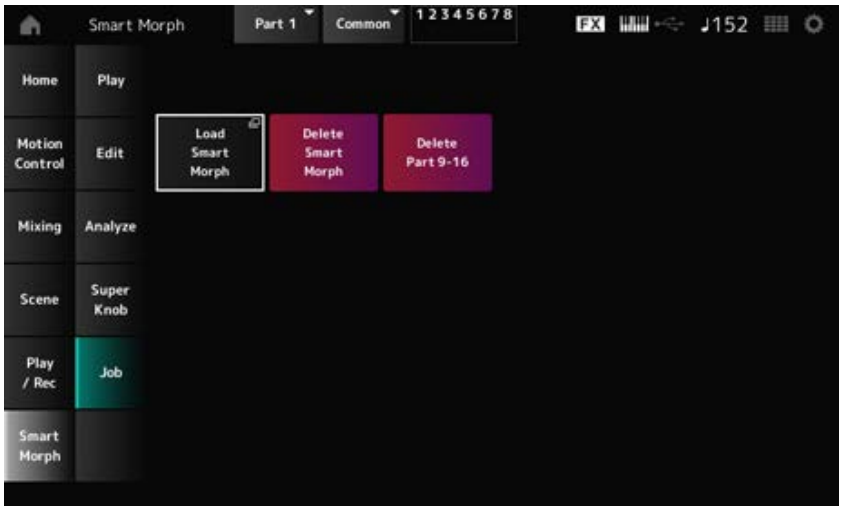
Waypoints
Stelt het aantal verspreide punten (waypoints) in tussen het begin en het einde.
Instellingen: 0-6

Waypoint 1–Waypoint 6
Stelt de positie op de kaart in.

Job

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Smart Morph* → *Job*



Load Smart Morph

Hiermee opent u het *Load*-scherm.

Op het scherm *Load* kunt u een andere performance selecteren en de Smart Morph-instellingen van die performance importeren naar de huidige performance.

Delete Smart Morph

Verwijdert de Smart Morph-instellingen van de geselecteerde performance.

Delete Part 9–16

Verwijdert alle partijen 9 tot en met 16 in één keer om deze partijen ongebruikt te maken.

Wanneer partijen 9 tot en met 16 op ongebruikt zijn ingesteld, wordt de SSS ingeschakeld.

Partijen 9 tot en met 16 worden gebruikt voor het maken van een Smart Morphing-kaart.

Wanneer u klaar bent met het aanpassen van de parameters en u de kaart niet meer nodig hebt, kunt u partijen 9 tot en met 16 verwijderen.

Common Edit-scherm

Op het *Common Edit*-scherm kunt u de parameters voor de gehele performance bewerken, evenals de parameters voor de audiopartij.

Inhoudsopgave

- *General/Pitch*
  - *Perf Settings*
  - *USB Monitor*
  - *Pitch*
    - *Edit User Tuning*
- *Filter/Amp*
  - *Filter EG*
  - *Amp EG*
- *Effect*
  - *Routing*
  - *Variation*
  - *Reverb*
  - *Master FX*
  - *Master EQ*
    - *Envelope Follower Edit*
- *Audio In*
  - *Mixing*
  - *Routing*
  - *Ins A*
  - *Ins B*
  - *2-band EQ*
- *Arp/MS*
  - *Arp Common*
  - *Arp Overview (Arpeggio Overview)*
  - *MS Common (Motion Sequencer Common)*
  - *MS Overview (Motion Sequencer Overview)*
  - *Lane*
    - *Motion Sequence Edit*
- *Control*
  - *Control Assign*

After Touch
Ribbon Settings
Control Number
Control Settings

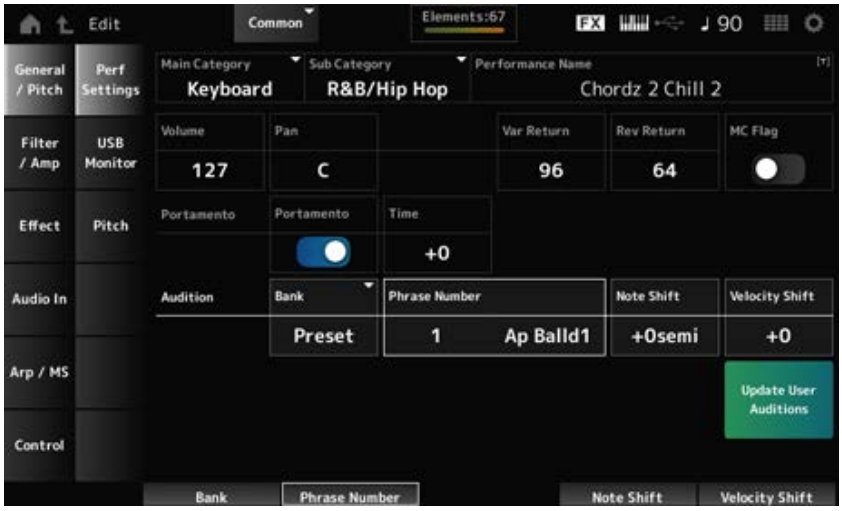
General/Pitch ★

Perf Settings ☆

Op het scherm *Perf Settings* (Performance-instellingen) kunt u algemene parameters voor de performance instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↩] → *General/Pitch* → *Perf Settings*



Main Category
Sub Category
Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde performance in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Performance Name
U kunt de performance die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

MC Flag (Motion Control Flag)
Stelt een MC-vlag in voor de geselecteerde performance.
Indien dit wordt ingesteld op On, verschijnt de *MC flag* op het *Performance*-scherm. Op het scherm *Performance Category Search* wordt de performance gefilterd op het MC-attribuut.
Instellingen: Off, On

Volume (Performance Volume)
Stelt het volume in van de geselecteerde performance.
Instellingen: 0-127

Pan (Performance Pan)
Stelt de pan in van de geselecteerde performance.
Instellingen: L63-C-R63

Var Return (Variation Return)
Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Variation-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Rev Return (Reverb Return)
Stelt het uitgangsniveau (Return Level) in van de signalen die door het Reverb-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)
Zet Portamento aan of uit voor partijen waarvoor de *Portamento Part Sw* op On is ingesteld.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Portamento Time
Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de portamento-tijd van de partij.
Instellingen: -64-+63

Update User Auditions
Converteert alle songs die in het interne geheugen zijn opgeslagen naar gebruikersaudities.
Als er al gebruikersaudities bestaan, worden alle eerdere gebruikersaudities overschreven.

Audition Bank
Selecteert de bank voor de auditiefrasen.

Audition Phrase Number
Selecteert de auditiefrase.
Aan de vooraf ingestelde performances zijn al geschikte auditiefrasen toegewezen.
Door de auditiefrase af te spelen, kunt u naar de geselecteerde performance in een passende muzikale context luisteren.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Audition Phrase Name
Toont de naam van de auditiefrase.

Note Shift (nootverschuiving van auditiefrase)
Past de toonhoogte van de noten in de auditiefrase aan in halve tonen.
Instellingen: −24–+24

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)
Hiermee past u de aanslagsnelheid van de auditiefrase aan.
Instellingen: −63–+63

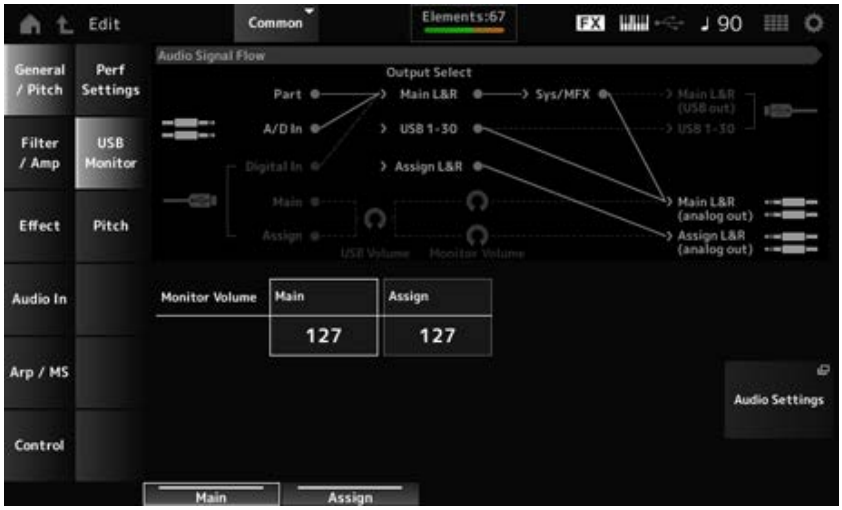
USB Monitor

Op het *USB Monitor*-scherm kunt u het volume aanpassen van de audiosignalen die worden ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluitingen.
Wanneer u op *USB Volume* in de *Audio Signal Flow* tikt, wordt de cursor verplaatst naar *USB Volume* op het *Audio I/O*-scherm.

OPMERKING
USB Main Monitor Volume en *USB Assign Monitor Volume* worden opgeslagen in de Performance.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *General/Pitch* → *USB Monitor*



Monitor Volume Main
Hiermee past u het volume van de audiosignaalinvoer aan van de [USB TO HOST]-aansluiting en de uitvoer naar de OUTPUT-aansluitingen.
Instellingen: 0-127

Monitor Volume Assign
Hiermee past u het volume van de audiosignaalinvoer aan van de [USB TO HOST]-aansluiting en de uitvoer naar de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen.
Instellingen: 0-127

Audio Settings

Hiermee opent u het scherm UTILITY *Audio I/O*.
Hetzelfde scherm kan worden geopend vanuit [UTILITY]→*Settings*→*Audio I/O*.

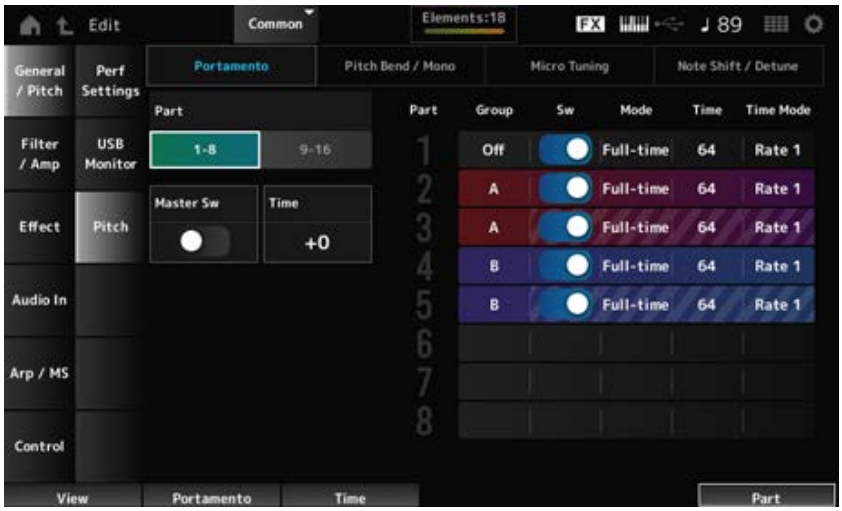
Pitch

Op het *Pitch*-scherm kunt u de toonhoogte-instellingen maken.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↻] → *General/Pitch* → *Pitch*
- [SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ *Portamento*-weergave



Sw, Mode, Time en *Time Mode* worden niet weergegeven voor de drumpartij.

Part

Schakelt de weergave tussen partijen 1 tot en met 8 en partijen 9 tot en met 16.

Master Sw (Portamento-masterschakelaar)

Stelt in dat Portamento wordt toegepast op partijen waarbij de *Portamento Part Switch* op On staat.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [PORTAMENTO]-knop op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Time (Portamento Time)

Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de portamento-tijd van de partij.
Instellingen: -64-+63

Group (Pitch Control Group)

De partijen in dezelfde groep krijgen dezelfde toonhoogte.
Dit is handig als u Portamento op een gelaagd geluid wilt toepassen of dezelfde micro-tuning-instellingen voor meerdere partijen tegelijk wilt hebben.

Sw (Portamento Part Switch)

Schakelt Portamento voor de partij in of uit.

Instellingen: Off, On

Portamento Mode

Stelt in hoe Portamento wordt toegepast door de manier waarop u het toetsenbord bespeelt.

Instellingen: *Fingered*, *Full-time*

Fingered: portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat).

Full-time: portamento wordt op alle noten toegepast.

Time (Portamento Part Time)

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

Instellingen: 0-127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Hiermee stelt u in hoe de toonhoogte verandert binnen een tijdsbestek.

Instellingen: *Rate 1*, *Time 1*, *Rate 2*, *Time 2*

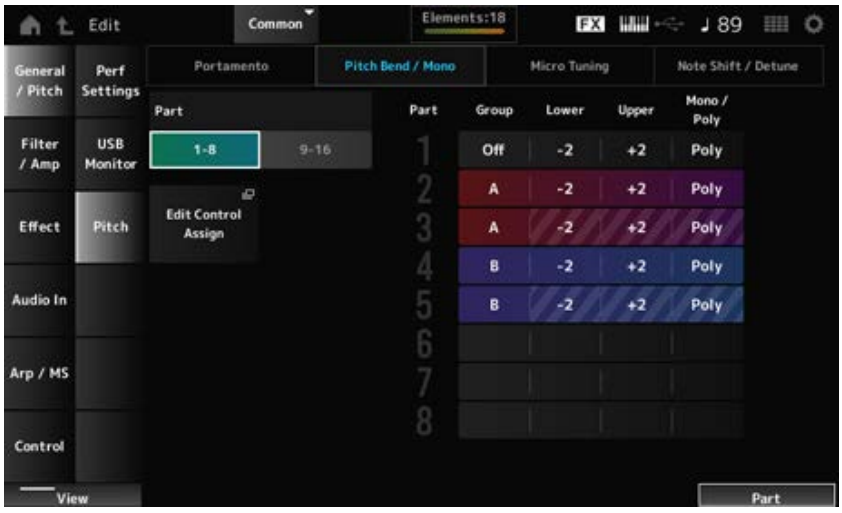
Rate 1: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid.

Time 1: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip.

Rate 2: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid binnen een octaaf.

Time 2: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip binnen een octaaf.

***Pitch Bend / Mono*-weergave**



Mono / Poly wordt niet weergegeven voor de drumpartij.

Lower (Pitch Bend Lower)

Upper (Pitch Bend Upper)

Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen.

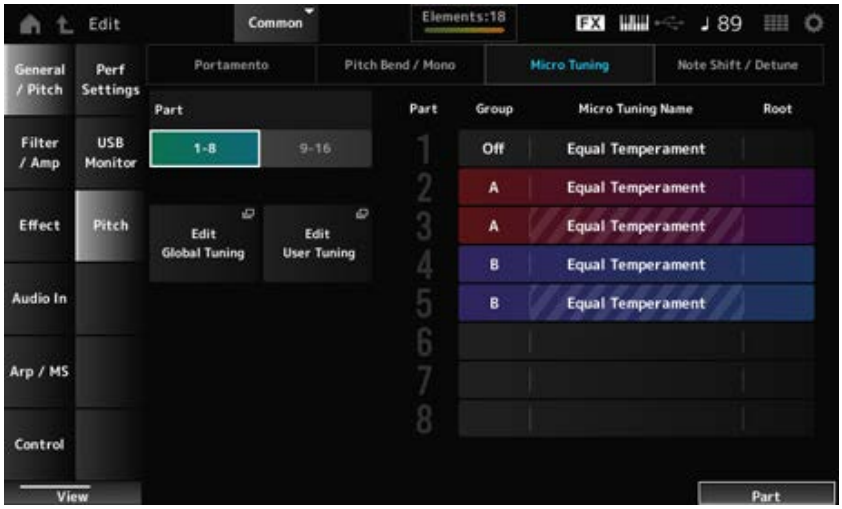
Instellingen: -48-+0-+24

Mono / Poly

Stelt de toongeneratiemodus voor het toetsenbord in.
Mono wordt alleen gebruikt voor enkele noten en *Poly* wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.
Instellingen: *Mono*, *Poly*

Edit Control Assign
Hiermee opent u het scherm *Control Assign* voor *Common Edit*.

■ *Micro Tuning*-weergave



Micro Tuning Name en *Root* worden niet weergegeven voor de drumpartij.

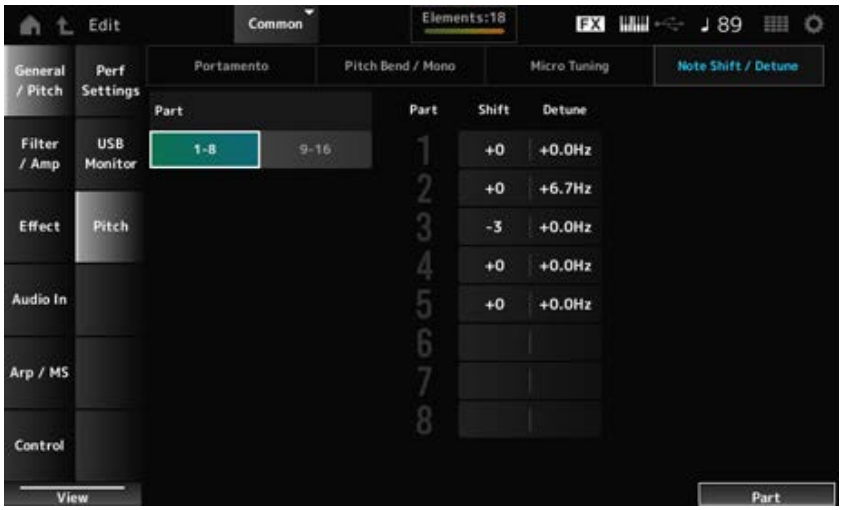
Micro Tuning Name
Stelt het fijnstemmen (temperament) voor de partij in.
Instellingen: *Equal Temperament*, *Pure Major*, *Pure Minor*, *Werckmeister*, *Kirnberger*, *Vallotti & Young*, *1/4 shift*, *1/4 tone*, *1/8 tone*, *Indian*, *Arabic 1*, *Arabic 2*, *Arabic 3*, *User 1–8* (wanneer een gebruikersbank is geselecteerd), *Library 1-1–16-8* (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Root (Micro Tuning Root)
Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen.
Deze parameter wordt niet weergegeven wanneer het geselecteerde type in *Micro Tuning Name* geen grondtoon vereist.
Instellingen: C-B

Edit Global Tuning
Opent het Global Tuning-instellingenscherm.

Edit User Tuning
Opent het User Tuning-instellingenscherm.

■ *Note Shift / Detune*-weergave



Shift (Note Shift)

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: -24-+0-+24

Detune

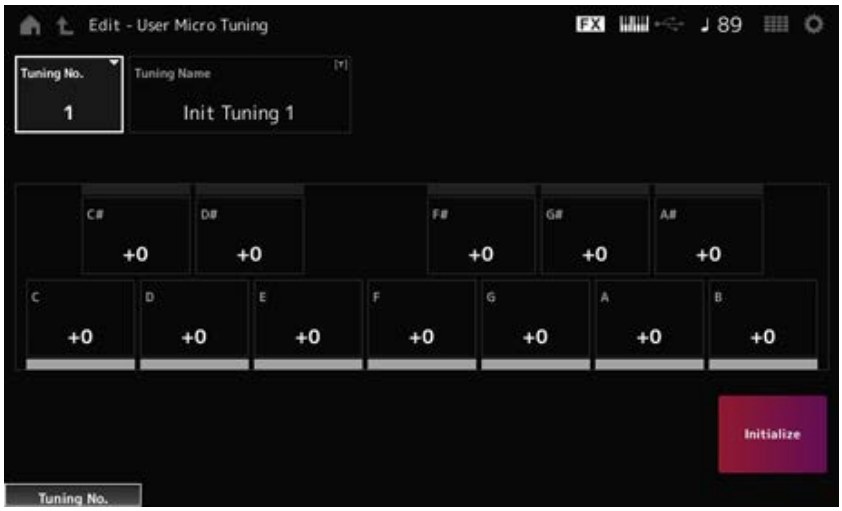
Past de toonhoogte van de partij aan in stappen van 0,1 Hz.

Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.

Instellingen: -12,8Hz-+0,0Hz-+12,7Hz

Edit User Tuning

Dit is het instellingenscherm voor User Micro Tuning.



Tuning No. (Micro Tuning Number)

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Instellingen: 1-8

Tuning Name (Micro Tuning Name)

U kunt de User Micro Tuning die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan.

Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

C, C♯, D, D♯, E, F, F♯, G, G♯, A, A♯, B

U kunt de toonhoogte van elke noot aanpassen in stappen van 1 cent en zo de fijnstemming instellen.
Instellingen: -99-+99

Initialize
Initialiseert de geselecteerde fijnstemming van de gebruiker.

Filter/Amp ★

Filter EG ☆

Op het scherm *Filter EG* kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) instellen.
Hiermee kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Filter/Amp* → *Filter EG*

FEG Atk (FEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets indrukt tot het moment waarop de afsnijfrequentie de waarde bereikt die is ingesteld bij *Attack Level*.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: -64-+63

FEG Decay (FEG Decay Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het aanslagniveau. U kunt de scherpte of de vervalsnelheid van het geluid regelen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: -64-+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie naar het releaseniveau daalt wanneer u uw vinger van de toets haalt.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de FEG van de partij.
Instellingen: -64-+63

Cutoff (Cutoff Frequency)
Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen.
Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, kunt u een helderder geluid maken door een hogere waarde voor deze parameter in te stellen, en een donkerder geluid door een kleinere waarde in te stellen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterafsnijfrequentie voor de partij.
Instellingen: -64-+63

Resonance
Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie voor de partij.
Instellingen: -64-+63

FEG Depth
Stelt het dieptebereik in van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Part FEG Depth* (FEG-diepte van de partij).
Instellingen: -64-+63

Amp EG

Op het scherm *Amp EG* kunt u de AEG-tijd (Amplitude Envelope Generator) instellen. Door de *Amp EG* in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↻] → *Filter/Amp* → *Amp EG*

De instellingen op het *Amp EG*-scherm zijn offsetwaarden ten opzichte van de AEG voor alle partijen.

Attack (AEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.
Instellingen: -64-+63

Decay (AEG Decay Time)
Stelt de tijd in die nodig is voordat het volume verandert nadat het het maximum heeft bereikt.
Instellingen: -64-+63

Sustain (AEG Sustain Level)
Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.
Instellingen: -64-+63

Release (AEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: -64-+63

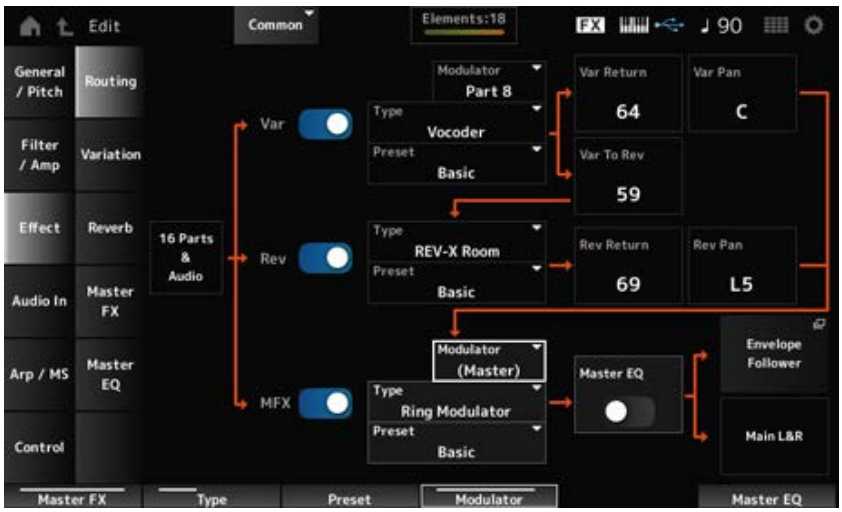
Effect ★

Routing ☆

Op dit scherm kunt u de systeemeffecten instellen die op alle partijen worden toegepast en de signaalstroom van de mastereffecten bekijken.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Effect* → *Routing*



Var (Variation Switch)
Rev (Reverb Switch)
MFX (Master Effect Switch)
Schakelt de Variation-, Reverb-en Master-effecten in of uit.

Instellingen: Off, On

Var Type (Variation Type)
Rev Type (Reverb Type)
MFX Type (Master Effect Type)
Stelt het type in voor de Variation-, Reverb-en Master-effecten.
Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Var Preset (Variation Preset Number)
Rev Preset (Reverb Preset Number)
MFX Preset (Master Effect Preset Number)
Selecteert een voorinstelling uit de Variation-, Reverb- en Master Effects-parameters.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)
Stelt de Side Chain Part (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor de Variation- en Master-effecten.
Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

Var Return (Variation Return)
Rev Return (Reverb Return)
Stelt het uitgangsniveau (retourniveau) in van de signalen die door het Variation- of Reverb-effect worden verwerkt.
Instellingen: 0-127

Var Pan (Variation Pan)
Rev Pan (Reverb Pan)
Stelt de stereolocatie in van de signalen die door het Variation- of Reverb-effect worden verwerkt.
Instellingen: L63 (links)–C (center)–R63 (rechts)

Var to Rev (Variation To Reverb)
Hiermee stelt u het zendniveau in van signalen die wordt verzonden door het Variation-effect.
Instellingen: 0-127

Master EQ (Master EQ Switch)
Zet de Master EQ aan of uit.
Instellingen: Off, On

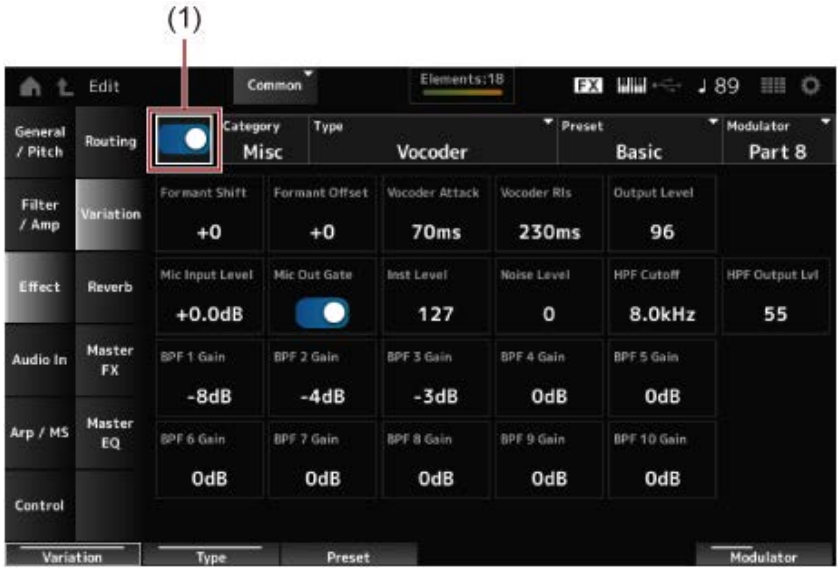
Envelope Follower
Hiermee opent u het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Variation

Hiermee stelt u het Variation-effect in.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Effect* → *Variation*



(1) *Variation Switch*

Variation Switch

Schakelt het Variation-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Category (Variation Category)

Type (Variation Type)

Stelt de categorie en het type van het Variation-effect in.

Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (Variation Preset Number)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)
Stelt de partij in voor de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) voor het Variation-effect.
Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

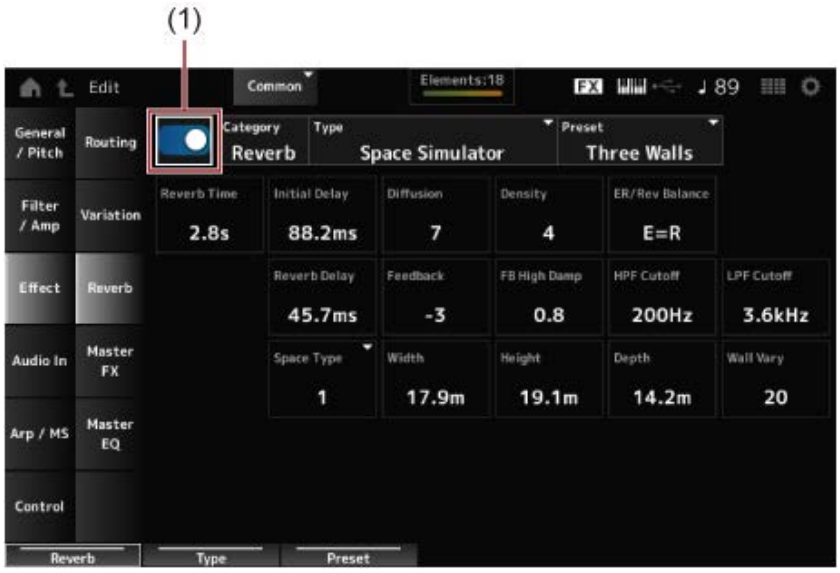
Effect Parameter
De Effectparameters verschillen per effecttype.
Instellingen: Raadpleeg de Effectparameters.

Reverb

Stelt het reverb-effect in.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Effect* → *Reverb*



(1) *Reverb Switch*

Reverb Switch
Schakelt het Reverb-effect in of uit.
Instellingen: Off, On

Category (Reverb Category)
Type (Reverb Type)
Stelt de categorie en het type van het Reverb-effect in.
Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (Reverb Preset Number)
Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Effect Parameter

De Effectparameters verschillen per effecttype.

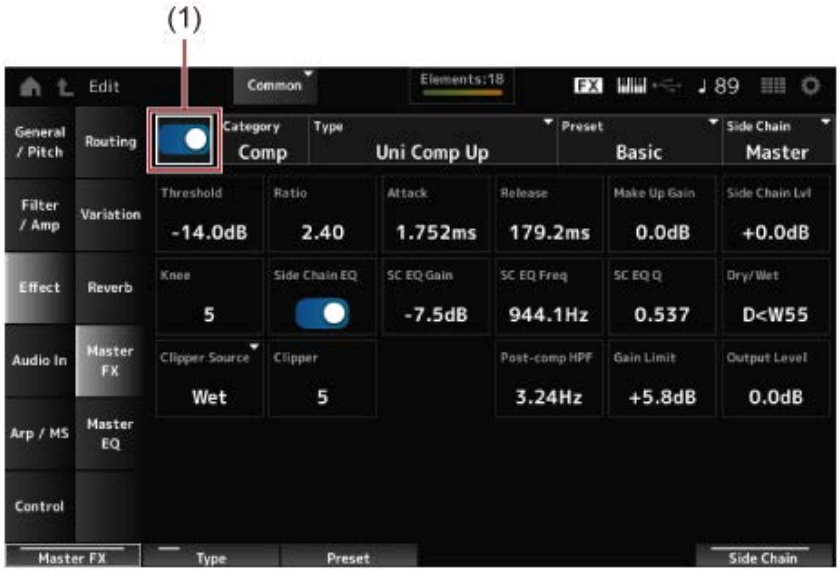
Instellingen: Raadpleeg de Effectparameters.

Master FX

Stelt het Master-effect in.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Effect* → *Master FX*



(1) *Master Effect Switch*

Master Effect Switch

Schakelt het Master-effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Category (Master Effect Category)

Type (Master Effect Type)

Stelt de categorie en het type van het Master-effect in.

Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (Master Effect Preset Number)

Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

Modulator (Master Effect Modulator Part)

Stelt de Side Chain (of de modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor de Master-effecten.

Deze parameter is niet beschikbaar als Master is ingesteld op de modulatorpartij. In dat geval wordt

de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

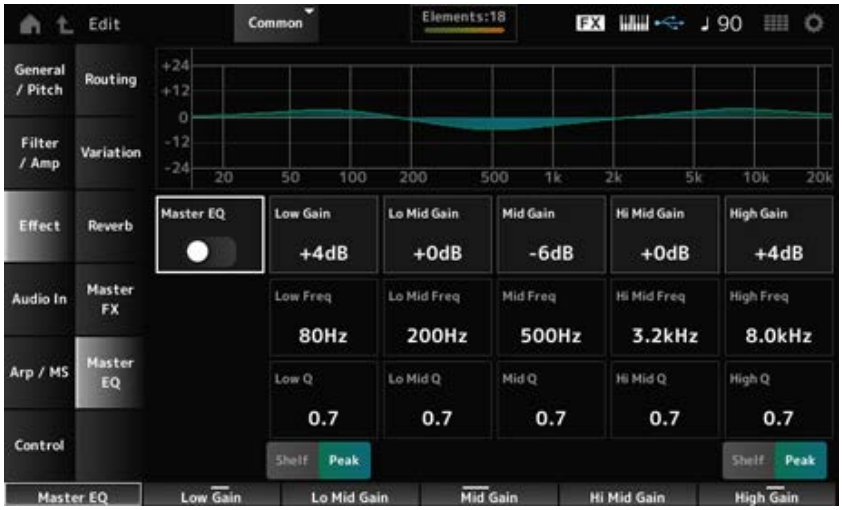
Effect Parameter
De Effectparameters verschillen per effecttype.
Instellingen: Raadpleeg de Effectparameters.

Master EQ

Stelt de Master EQ in.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Master EQ*



Master EQ (Master EQ Switch)
Zet de Master EQ aan of uit.
Instellingen: Off, On

Low Gain (Master EQ Low Gain)
Stelt het signaalniveau van de *Low*-band in.
Instellingen: −12–+12 (dB)

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)
Stelt het signaalniveau van de *Lo Mid*-band in.
Instellingen: −12–+12 (dB)

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)
Stelt het signaalniveau van de *Mid*-band in.
Instellingen: −12–+12 (dB)

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)
Stelt het signaalniveau van de *Hi Mid*-band in.
Instellingen: −12–+12 (dB)

High Gain (Master EQ High Gain)
Stelt het signaalniveau van de *High*-band in.
Instellingen: −12–+12 (dB)

Low Freq (Master EQ Low Frequency)
Stelt de frequentie van de *Low*-band in.
Instellingen: 32 (Hz)–2,0 (kHz)

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de *Lo Mid*-band in.
Instellingen: 100 (Hz)-10 (kHz)

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de *Mid*-band in.
Instellingen: 100 (Hz)-10 (kHz)

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)
Stelt de frequentie van de *Hi Mid*-band in.
Instellingen: 100 (Hz)-10 (kHz)

High Freq (Master EQ High Frequency)
Stelt de frequentie van de *High*-band in.
Instellingen: 500 (Hz)–16 (kHz)

Low Q (Master EQ Low Q)
Stelt de bandbreedte van de *Low*-band in.
Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *Low Shape (Master EQ Low Shape)* is ingesteld op *Peak*.
Instellingen: 0,1-12,0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de *Lo Mid*-band in.
Instellingen: 0,1-12,0

Mid Q (Master EQ Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de *Mid*-band in.
Instellingen: 0,1-12,0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de *Hi Mid*-band in.
Instellingen: 0,1-12,0

High Q (Master EQ High Q)
Stelt de bandbreedte van de *High*-band in.
Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *High Shape (Master EQ High Shape)* is ingesteld op

Peak.
Instellingen: 0,1-12,0

Low Shape (Master EQ Low Shape)
High Shape (Master EQ High Shape)
Bepaalt of de EQ is ingesteld op een shelvingtype (dat de signalen boven of onder een opgegeven frequentie-instelling afkapt of versterkt) of op een parametrisch type (dat de signalen op een opgegeven frequentie afkapt of versterkt) voor de EQ.
Instellingen: Shelf, Peak

Envelope Follower Edit

Hiermee opent u het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Part (Input Source)
Geeft de ingangsbron weer voor de geselecteerde Envelope Follower.
Instellingen: *Master*, *AD*, *Part 1–16*

Gain (Envelope Follower Gain)
Bepaalt de ingangsversterking van de ingangsbron die is ingesteld voor de partij.
Instellingen: −24,0 dB–0,0 dB–+24,0 dB

Attack (Envelope Follower Attack)
Stelt de aanslagtijd van de Envelope Follower in.
Instellingen: 1 ms–40 ms

Release (Envelope Follower Release)
Stelt de releasetijd voor de Envelope Follower in.
Instellingen: 10 ms–680 ms

Ingangsniveau
Toont het ingangsniveau voor de signalen die worden ingevoerd vanaf de ingangsbron van de partij die u hebt geselecteerd.

Envelope Follower Output
Geeft het uitgangsniveau van de Envelope Follower aan.

Edit
Hiermee opent u het scherm *Control Assign* voor de geselecteerde partij.

Audio In ★

Mixing ☆

Op het *Mixing*-scherm kunt u de A/D-partij (signalen van de A/D INPUT-aansluitingen) en de digitale partij (signalen van de [USB TO HOST]-aansluiting*) mixen.
* Heeft alleen betrekking op de audio voor de digitale L/R van de apparaatpoort.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Audio In* → *Mixing*
- [SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]

Input Mode (A/D Part Input Mode)
Input Mode (Digital Part Input Mode)
Bepaalt de verwerkingsmethode voor de ingangssignalen op het linker- en rechterkanaal.
Instellingen: *L Mono*, *R Mono*, *L+R Mono*, *Stereo*

L Mono: gebruikt alleen het linkerkanaal.
R Mono: gebruikt alleen het rechterkanaal.
L+R Mono: mengt de linker- en rechterkanalen en verwerkt in mono.
Stereo: verwerkt de stereo-ingang in stereo.

OPMERKING
Als het geluid alleen wordt ingevoerd via het [L/MONO]-kanaal, wordt het in mono bewerkt.

Volume (A/D Part Volume)
Volume (Digital Part Volume)
Stelt het volume van de A/D-partij of de digitale partij in.
Instellingen: 0-127

Pan (A/D Part Pan)
Pan (Digital Part Pan)
Stelt de panpositie (in het stereoveld) van de A/D-partij of de digitale partij in.
Instellingen: L63-C-R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)
Dry Level (Digital Part Dry Level)
Stelt het droogniveau (of het niveau van de signalen die niet worden verwerkt door het systeemeffect) van de A/D-partij of de digitale partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Output Select* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden vanaf de A/D-partij of de digitale partij naar het Variation-effect.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Output Select* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)
Stelt het niveau in van de signalen die worden verzonden van de A/D-partij of de digitale partij naar het Reverb-effect.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Output Select* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

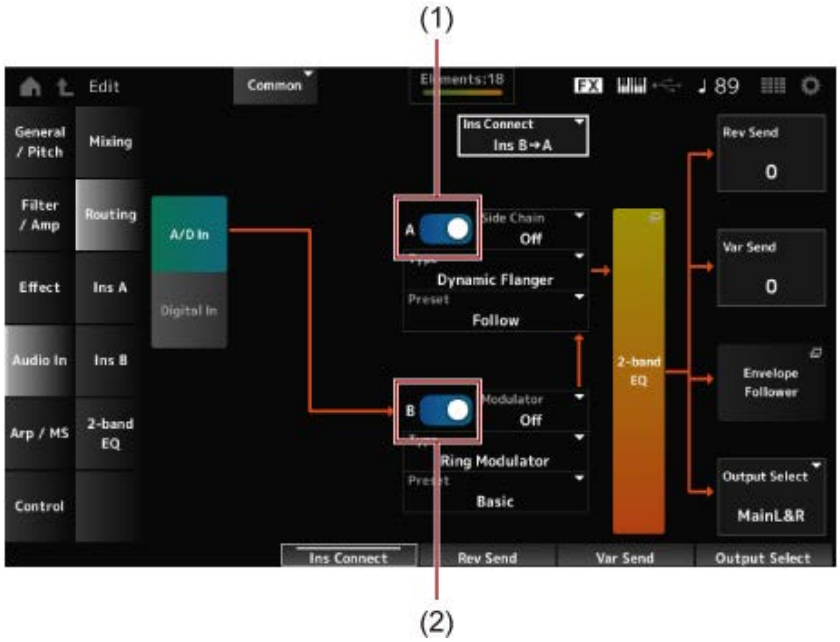
Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)
Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de A/D-partij of de digitale partij.
Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en [R]-aansluitingen.
AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en [R]-aansluitingen.
USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.
AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.
USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

Routing

Op het scherm *Routing* kunt u de effectroutering voor de A/D-partij instellen.

Gebruik



(1) *A/D Part Insertion FX A Switch*
(2) *A/D Part Insertion FX B Switch*

A/D In
Digital In
Schakelt de weergave om voor *A/D In* en *Digital In*.
Als *Digital In* is geselecteerd, zijn alleen *Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send* en *Digital Part Output Select* beschikbaar.

A/D Part Insertion FX A Switch
A/D Part Insertion FX B Switch
Schakelt Invoegeffect A en Invoegeffect B in of uit.
Instellingen: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)
Type (A/D Part Insertion Effect B Type)
Stelt het effecttype in.
Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)
Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)
Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.
Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)
Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)
Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)
Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Stelt de Side Chain Part (of de Modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor Insertion Effect A of Insertion Effect B.
Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of de master is ingesteld op Modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)
Stelt de effectroutering in voor invoegeffect A en invoegeffect B.
Het diagram verandert dienovereenkomstig wanneer de instellingen worden gewijzigd.
Instellingen: *Ins A→B*, *Ins B→A*

2-band EQ
Opent de 2-band EQ voor de A/D-partij.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)
Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het reverb-effect.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Output Select* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)
Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het variation-effect.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Output Select* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Envelope Follower
Hiermee opent u het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)
Stelt de uitvoerbestemming voor de audiosignalen in.
Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.
AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.
USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

Ins A
Ins B

Op de schermen *Ins A* en *Ins B* kunt u de invoegeffecten instellen.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Audio In* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Audio In* → *Ins B*

(1) *Insertion FX Switch*

Insertion FX Switch
Schakelt het invoegeffect in.
Instellingen: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)
Category (Insertion Effect B Category)
Type (Insertion Effect A Type)
Type (Insertion Effect B Type)
Stelt de categorie en het type van het Insertion-effect in.
Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (Insertion Effect A Preset)
Preset (Insertion Effect B Preset)
Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.
Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)
Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)
Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)
Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)
Stelt de Side Chain Part (of de Modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor Insertion Effect A of Insertion Effect B.
Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of de master is ingesteld op Modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

Effect Parameter
De Effectparameters verschillen per effecttype.
Instellingen: Raadpleeg de Effectparameters.

2-band EQ

Op het *2-band EQ*-scherm kunt u de Partij-EQ instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Common* → *Audio In* → *2-band EQ*

EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)
EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)
Selecteert het gewenste EQ-type.
Instellingen: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

Thru: negeert de equalizer en laat het volledige signaal onbeïnvloed.
LPF: passeert de signalen boven de afsnijfrequentie.

HPF: passeert de signalen onder de afsnijfrequentie.
Low Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze onder de opgegeven frequentie-instelling.
Hi Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze boven de opgegeven frequentie-instelling.
Peak/Dip: kapt de signalen af of versterkt ze op de opgegeven frequentie-instelling.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)
Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op *Thru*.
Instellingen: 63,0 Hz–18,0 kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)
Stelt het signaalniveau in van de frequentieband die is ingesteld in *EQ1 Freq* of *EQ2 Freq*.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op *Thru, LPF* of *HPF*.
Instellingen: -12,0 dB-+12,0 dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)
Stelt de bandbreedte in voor het afkappen of versterken van het volume van de frequenties die zijn ingesteld met *EQ1 Freq* of *EQ2 Freq*.
Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op *Peak/Dip*.
Instellingen: 0,1-12,0

Uitgangsniveau (A/D partij 2-band EQ-uitgangsniveau)
Stelt de uitgangsversterking van de 2-band EQ in.
Instellingen: −12,0 dB–+12,0 dB

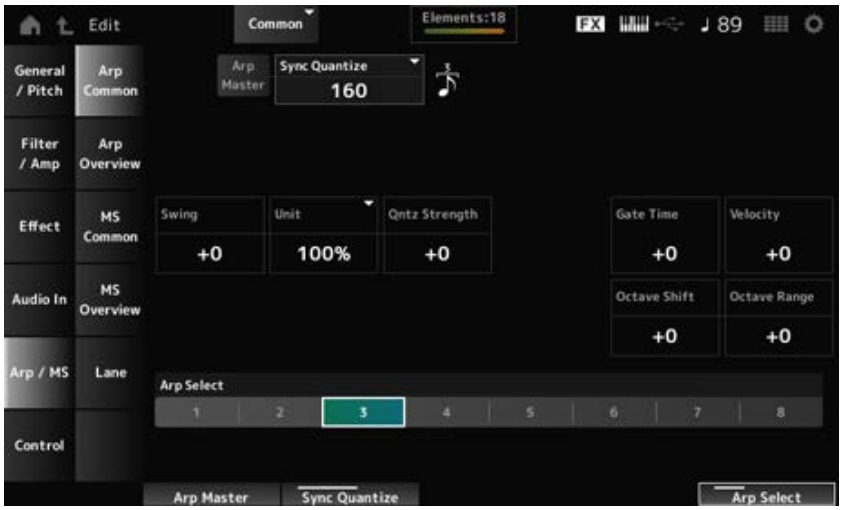
Arp/MS ★

Arp Common ☆

Op het scherm *Arp Common* kunt u de Arpeggio-parameters voor de gehele performance instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *Arp Common*



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.

Deze schakelaar is gekoppeld aan de [ARP ON/OFF]-knop op het bovenpaneel.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Past de timing aan voor het starten van de volgende arpeggiofrase terwijl de eerste arpeggio wordt afgespeeld, bij het afspelen van arpeggiofrasen in meerdere partijen. Als dit is ingesteld op *Off*, wordt de arpeggio afgespeeld wanneer u de partij op het toetsenbord speelt.

Instellingen: *Off*, 60 (tweeëndertigste noot), 80 (zestiende noottriool), 120 (zestiende noot), 160 (achtste noot triool), 240 (achtste noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot) (De hier aangegeven getallen zijn klokwaarden.)

Swing (Swing Offset)

Stelt de swingwaarde van het arpeggio en Motion Sequencer in voor de performance.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Swing*.

Instellingen: -120-+120

Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd voor gehele performance.

Deze parameter is van invloed op partijen waarvoor *Unit (Arpeggio Unit Multiply)* is ingesteld op *Common*.

De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor het arpeggio dat u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%-400%

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.

100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.

50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

Stelt de sterkte in van de quantizeringsinstelling die wordt toegepast op het arpeggio voor de performance.

Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)*.
Instellingen: -100-+100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)
Verschuift de toonhoogte van het arpeggio voor de performance in octaven.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Octave Shift (Arpeggio Octave Shift)*.
Instellingen: −20-+20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)
Verschuift het bereik van het arpeggio voor de performance in octaven.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Octave Range (Arpeggio Octave Range)*.
Instellingen: −6–+6

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)
Stelt de gatetijdsnelheid van het arpeggio in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)*.
Instellingen: -100-+100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)
Stelt de aanslagsnelheid van het arpeggio in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor *Part Velocity (Arpeggio Velocity Rate)*.
Instellingen: -100-+100

Arp Select (Arpeggio Select)
Wijzigt de arpeggioselectie.
Instellingen: 1-8

Arp Overview (Arpeggio Overview)

Op het scherm *Arp Overview* scherm kunt u de arpeggiotypen instellen uit de lijst met alle partijen.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Arp/MS* → *Arp Overview*
- (Wanneer een geselecteerde partij *Common* is) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]

Part 1–8
Part 9–16
Schakelt de weergave om voor partijen.
Instellingen: *Part 1–8*, *Part 9–16*

Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.
Deze schakelaar is gekoppeld aan de [ARP ON/OFF]-knop op het bovenpaneel.
Instellingen: Off, On

Group (Arpeggio Group)
Stelt de Arpeggiogroep in voor het gebruik van hetzelfde arpeggio in meerdere partijen.
De partijen die aan dezelfde *Group* zijn toegewezen, hebben dezelfde arpeggio-instellingen.

Arp Select (Arpeggio Select)
Wijzigt de arpeggioselectie.
Instellingen: 1-8

Sw (Part Arpeggio Switch)
Zet het arpeggio voor elke partij aan of uit.
Instellingen: Off, On

■ **Wanneer *View* is ingesteld op *Category***

Category (Arpeggio Category)
Sub (Arpeggio Sub Category)
Name (Arpeggio Name)
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

■ **Wanneer *View* is ingesteld op *Number***

Bank (Arpeggio Bank)
Number (Arpeggio Number)
Name (Arpeggio Name)
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Wanneer *View* is ingesteld op *Range*

Name (arpeggionaam)
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)
Stelt het aanslagsnelheidsbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), wordt het arpeggio alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1-127

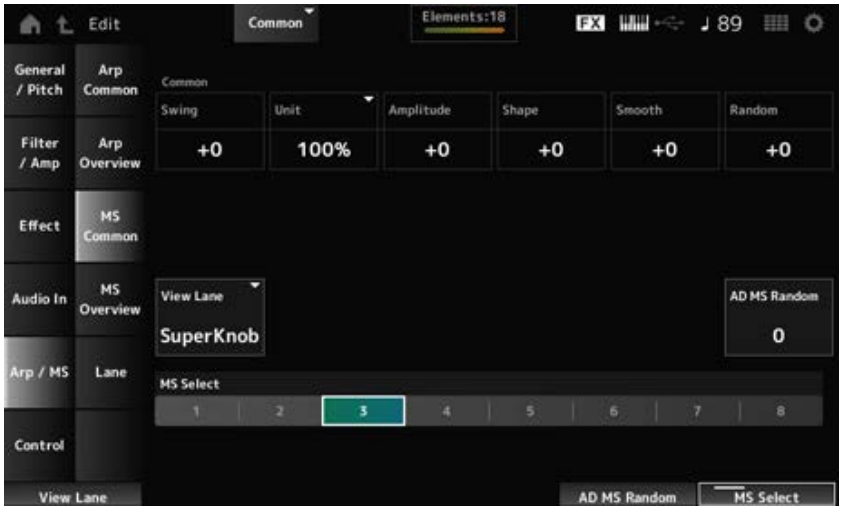
Note Limit (Arpeggio Note Limit)
Stelt het notenbereik (de laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), wordt het arpeggio afgespeeld voor noten in de bereiken van C-2 tot C4 en C5 tot G8.
Instellingen: C-2-G8

MS Common (Motion Sequencer Common)

Op het scherm *MS Common* kunt u de Motion Sequencer-parameters voor de gehele performance instellen.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/] → *Arp/MS* → *MS Common*
- (Wanneer een geselecteerde partij *Common* is) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]



Common Swing (Swing Offset)
Stelt de swingwaarde van het arpeggio en Motion Sequencer in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Part Swing*.
Instellingen: -120-+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de gehele performance.
Deze parameter is van invloed op lanes waarvoor *Unit Multiply* is ingesteld op *Common*.
De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor de Motion Sequencer die u oorspronkelijk hebt geselecteerd.
Instellingen: 50%-400%

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.
100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.
50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)
Stelt de amplitude van de Motion Sequencer in (of hoeveel de sequence verandert) voor de gehele performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de *Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)*.
Deze parameterwaarde verschuift de amplitude van de lanes binnen de performance als *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)
Stelt de Motion Sequencer Pulse Shape (of de vorm van de stapcurve) in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de *Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)*.
Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane en Control op On is ingesteld.
Instellingen: -100-+100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)
Stelt de geleidelijkheid van de Motion Sequence in (of de geleidelijkheid van de veranderingen in de sequence binnen een tijdsbestek) voor de gehele performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de *Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)*.
Deze parameterwaarde verschuift de geleidelijkheid van de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)
Stelt de willekeur van de Motion Sequencer in (of de willekeur van de veranderingen in de stapwaarde van de sequence) voor de gehele performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de *Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)*.
Deze parameterwaarde verschuift de willekeurigheid van de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

View Lane (Motion Seq View Lane)
Stelt de lane van de Motion Sequencer zo in dat deze wordt weergegeven wanneer de *View Mode* van het scherm *Home* is ingesteld op *Motion Seq*.
Instellingen: Super Knob, 1–4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)
Stelt de willekeur van de veranderingen in *A/D Part Motion Sequencer Step Value* in.
Instellingen: 0-127

MS Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.
Instellingen: 1-8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Op het scherm *MS Overview* scherm kunt u de Motion Sequencer instellen uit de lijst met alle partijen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Arp/MS* → *MS Overview*

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

Active (actieve Motion Sequencer)
Toont het aantal Lane-schakelaars dat is ingesteld op On.
Het getal aan de rechterkant van de schuine streep (/) geeft het maximale aantal lanes aan dat u tegelijkertijd op On kunt zetten.

MS Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.

Instellingen: 1-8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)
Schakelt de Motion Sequencer voor elke partij in of uit.
Instellingen: Off, On

Lane Switch
Zet elke lane aan of uit.
U kunt maximaal vier Motion Sequencer-lanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance.
Instellingen: Off, On

Lane

Op het scherm *Lane* kunt u de Motion Sequencer-parameters instellen voor elke lane.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ↺] → *Arp/MS* → *Lane*

Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)
Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.
Instellingen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)
Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.
Instellingen: Off, On

Lane (Lane Select)
Toont de parameters voor de geselecteerde lane.
Instellingen: 1-4

LaneSw (Lane Switch)

Zet elke lane aan of uit.
U kunt maximaal vier Motion Sequencer-lanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance.
Indien ingesteld op Off, worden de parameters voor die lane niet weergegeven.
Instellingen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)
Stelt knoppen in die worden beïnvloed door de werking van de Superknop.
Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)
Stelt in of de geselecteerde lane signalen ontvangt van de knop [MSEQ TRIGGER] of niet.
Als dit is ingesteld op On, begint de Motion Sequence pas met afspelen zodra u op de knop [MSEQ TRIGGER] drukt.
Instellingen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.
Instellingen: 1-8

Target Sequence
Toont de geselecteerde lanes en sequences.

Edit Sequence
Hiermee opent u het scherm *Motion Sequence*.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.

Motion Seq Step n Value
Toont de stapcurve voor de geselecteerde sequence.

■ Tabblad *Sync/Speed*

Sync (Lane Sync)
Stelt het afspelen in van de Motion Sequence die is ingesteld op de *Destination* in het *Control Assign*-scherm om te synchroniseren met het tempo of de tel van de performance.
Instellingen: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Lane1* (wanneer Lanes 2–4 zijn geselecteerd)

- ***Off***: alleen de Motion Sequencer van de lane wordt afgespeeld.
- ***Tempo***: speelt de Motion Sequence van de lane af in het performance-tempo.
- ***Beat***: er wordt synchroon met de beat afgespeeld.
- ***Lane1***: speelt de Motion Sequencer van de lane synchroon af met *Lane 1*.

● Wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*

Speed (Lane Speed)
Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Sync (Lane Sync)* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

● **Wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off***

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)
Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de huidige lane.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Sync (Lane Sync)* is ingesteld op *Off* of iets anders dan *Lane 1*.
Instellingen: 50%-6400%, *Common*

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

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off* of *Lane1*.
Instellingen: 0-32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude voor de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*.
Instellingen: 0-32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)
Stelt het aanslagsnelheidsbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence van de geselecteerde lane.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Sync (Lane Sync)* is ingesteld op iets anders dan *Lane 1*.
Wanneer dit is ingesteld op een bereik van de hoogste waarde naar de laagste waarde, wordt de Motion Sequence alleen afgespeeld in twee aanslagsnelheidsbereiken: van het maximum naar de hoogste waarde, en van de laagste waarde naar het minimum.
Instellingen: 1-127

■ **Tabblad *Loop/Length***

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Sync (Lane Sync)* is ingesteld op iets anders dan *Lane 1*.
Deze parameter is niet beschikbaar als *Trigger* is ingesteld op On.
Instellingen: Off, *Each-On, 1st-On*

> ***Each-On***: elke keer dat u een noot speelt, wordt de sequence opnieuw ingesteld en begint het afspelen vanaf het begin.
> ***1st-On***: de sequence wordt gereset op de eerste noot en het afspelen begint vanaf het begin. De sequence wordt niet gereset wanneer een tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt gespeeld.

Loop (Lane Loop)
Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Sync (Lane Sync)* is ingesteld op iets anders dan *Lane 1*.
Instellingen: Off, On

Loop Start (Lane Loop Start)
Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.
Instellingen: 1-16 (moet lager zijn dan de instelling *Length*

Length (Motion Seq Length)
Stelt het aantal stappen in de Motion Sequence in.
Instellingen: 1-16 (moet hoger zijn dan de instelling *Loop Start*)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)
Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.
Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Motion Sequence Edit

Hiermee opent u het instellingenscherm voor de Motion Sequence.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.

Loop Start (Lane Loop Start)
Geeft het beginpunt op voor afspelen in een loop van de Motion Sequence.

Instellingen: 1-16 (moet lager zijn dan de instelling *Length*

Length (Motion Sequence Length)
Stelt de lengte van de Motion Sequence in.
Instellingen: 1-16 (moet hoger zijn dan de instelling *Loop Start*)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)
Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.
Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de selectie van het Motion Sequence-type.
Instellingen: 1-8

Lane Select
Wijzigt de selectie van de lane.
Instellingen: 1-4

Polarity (Motion Sequence Polarity)
Stelt de polariteit van de Motion Sequence in.
Instellingen: *Unipolar*, *Bipolar*

> ***Unipolar***: Alleen positieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging.
> ***Bipolar***: Zowel positieve als negatieve waarden worden gebruikt voor de parameterwijziging.

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)
Stelt de mate van veranderingen in de Motion Sequence in.
Instellingen: 0-127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)
Stelt de geleidelijkheid van de wijzigingen in de Motion Sequence in binnen een tijdsbestek.
Instellingen: 0-127

Job
Toont verschillende taken.

Motion Sequence Step Value
Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.
U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stappen 1 t/m 8 en stappen 9 t/m 16 te wijzigen, afhankelijk van de cursorpositie.
Instellingen: 0-127

Motion Sequence Step Type
Stelt het type en de richting van elke stap in de Motion Sequence in.
Instellingen: *A*, *B*, *Reverse A*, *Reverse B*

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)
Selecteert een parameterwijzigingscurve voor *Pulse A* en *Pulse B*.
Gebruik *Motion Sequence Step Type* om te selecteren welke van de curvetypen u voor elke stap wilt gebruiken.
De verticale as geeft de tijd aan en de horizontale as geeft de stapwaarde aan.
Instellingen: (Wanneer een vooraf ingestelde bank wordt geselecteerd) *Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps*
(Wanneer een gebruikersbank wordt geselecteerd) *User 1–32*
(Wanneer een bibliotheekbestand is geladen) Curven gebruikt in *Library 1–16*

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)
Past de vorm van de stapcurve voor de Motion Sequence aan.
Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het curvetype. Het bereik van de parameterwaarde varieert afhankelijk van het curvetype.

Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)
Schakelt het gebruik van de knoppen voor het regelen van de stapcurvevorm van de Motion Sequence in of uit.
Wordt alleen weergegeven als *MS FX* is ingesteld op On. Deze instelling is mogelijk, afhankelijk van het curvetype, niet beschikbaar.
Instellingen: Off, On

Store Sequence
Hiermee wordt de bewerkte Motion Sequence opgeslagen.

Load Sequence
Hiermee wordt de Motion Sequence geladen.

Copy Sequence
Hiermee wordt de Motion Sequence gekopieerd.

Control ★

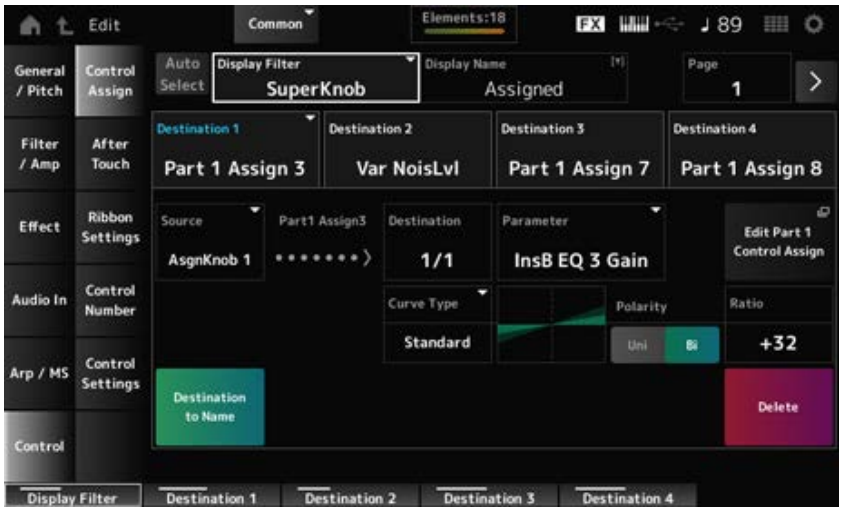
Control Assign ☆

In het scherm *Control Assign* kunt u de regelaars voor alle partijen instellen.
Door de parameter (*Destination*) aan een regelaar (*Source*) toe te wijzen, kunt u het geluid regelen op veel verschillende manieren. U kunt fysieke regelaars gebruiken, zoals het Pitchbendwiel en de knoppen, maar ook de Motion Sequencer en Envelope Follower.
Er kunnen maximaal 32 regelaars tegelijk aan een partij worden toegewezen.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Control* → *Control Assign*

- Tik op *Edit Super Knob* op het *Super Knob*-scherm



Auto Select

Zet de automatische selectie van het *Display Filter* aan of uit.
Indien ingesteld op On, wordt, bij het verplaatsen van de regelaars die u wilt instellen op *Source*, de regelaar automatisch ingesteld op het *Display Filter*.
Instellingen: Off, On

Display Filter

Selecteert de regelaar voor het weergeven van de instellingen op het scherm.
Wanneer u *Super Knob* selecteert, worden alle instellingen voor knoppen 1 t/m 8 weergegeven waarvoor de *Super Knob Link* op On is ingesteld.
Instellingen: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1–8*, *Super Knob*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*, *All*

Display Name (Assignable Knob Name)

Hiermee kunt u een nieuwe naam invoeren voor de knoppen 1 tot en met 8, zodat deze op het sub-display worden weergegeven.
Deze parameter wordt niet weergegeven als *Source* is ingesteld op iets anders dan *AsgnKnob 1–8*.

Edit Pitch Bend

Hiermee opent u het *General/Pitch* → *Pitch*-scherm.
Deze parameter is niet beschikbaar als *Source* is ingesteld op iets anders dan *PitchBend*.

Edit Motion Sequencer

Opent het instellingenscherm voor de Motion Sequence.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Source* is ingesteld op iets anders dan *MS Lane* 1–4.

Edit Envelope Follower

Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Source* is ingesteld op iets anders dan *EnvFollow* 1-16, *EnvFollowAD* of *EnvFollowMst*.

Destination
Stelt de parameter voor de destination (bestemming) in. Door op het pictogram [+] te tikken, kunt u een nieuwe bestemming toevoegen.
Wanneer *Source* is ingesteld op *AsgnKnob 1–8*, wordt *Part1–16 Assign1–8* toegevoegd aan de instellingen. In dit geval zijn *Curve Type* en *Curve Ratio* niet beschikbaar.

Source
Stelt de regelaar in voor het regelen van de parameters die zijn ingesteld voor de *Destination*.
Wanneer *Destination* is ingesteld op *Part1–16 Assign1–8*, is alleen *AsgnKnob 1–8* beschikbaar. Andere regelaars kunnen niet worden gebruikt.
Instellingen: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1–8*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*

Destination to Name
Kopieert de parameters die zijn ingesteld op *Destination* naar *Display Name*.
Deze parameter wordt niet weergegeven als *Source* is ingesteld op iets anders dan *AsgnKnob 1–8*.

Delete
Verwijdert de geselecteerde *Destination*.

Destination (Part Assignable Knob Destination)
Stelt de parameter in die wordt weergegeven wanneer u *Part1–16 Assign1–8* probeert in te stellen op de *Destination* en meerdere bestemmingen al zijn toegewezen aan *Part Assign*.

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)
Stelt de partijparameter voor de *Destination* in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

De onderstaande parameters verschijnen alleen wanneer *Destination 1–32* is ingesteld op *Part1–16 Assign1–8*. Bovendien zijn alleen de sneltoetsen beschikbaar op de schermen als partijknoppen 1-8 niet kunnen worden gevonden in *Destination*.

Edit (Part) Control Assign
Hiermee opent u het scherm *Control Assign* voor de geselecteerde partij.

Curve Type
Stelt de veranderingscurve van de parameterset in op *Destination*.
De horizontale as vertegenwoordigt de regelaarwaarde die is ingesteld in *Source* terwijl de verticale as de parameterwaarde vertegenwoordigt.
Instellingen: *Standard*, *Sigmoid*, *Threshold*, *Bell*, *Dogleg*, *FM*, *AM*, *M*, *Discrete Saw*, *Smooth Saw*, *Triangle*, *Square*, *Trapezoid*, *Tilt Sine*, *Bounce*, *Resonance*, *Sequence*, *Hold*, *Harmonic*, *Steps*, *User 1–32* (als een gebruikersbank is geselecteerd), *Library 1–16* (als een bibliotheekbestand is geladen)

Polarity (Curve Polarity)
Stelt de polariteit in van de curve die is ingesteld in *Curve Type*.
Instellingen: *Uni*, *Bi*

Uni: parameterwijzigingen vinden alleen plaats binnen het positieve bereik of het negatieve bereik, afhankelijk van de curvevorm.
Bi: parameterwijzigingen vinden zowel in positieve als in negatieve bereiken plaats, afhankelijk van de vorm van de curve.

Ratio (Curve Ratio)
Stelt de verhouding van de parameterwaarden in.
Instellingen: -128-+127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)
Past de curvevorm aan.
Deze instelling is mogelijk niet beschikbaar afhankelijk van het curvetype.

Edit User Curve
Opent het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.
U kunt een lineaire curve met acht punten of een curve met acht stappen maken.

After Touch ☆

Selecteert de aftertouch-instellingen van het toetsenbord die van de performance naar de interne toongenerator op de MONTAGE M8x worden verzonden.

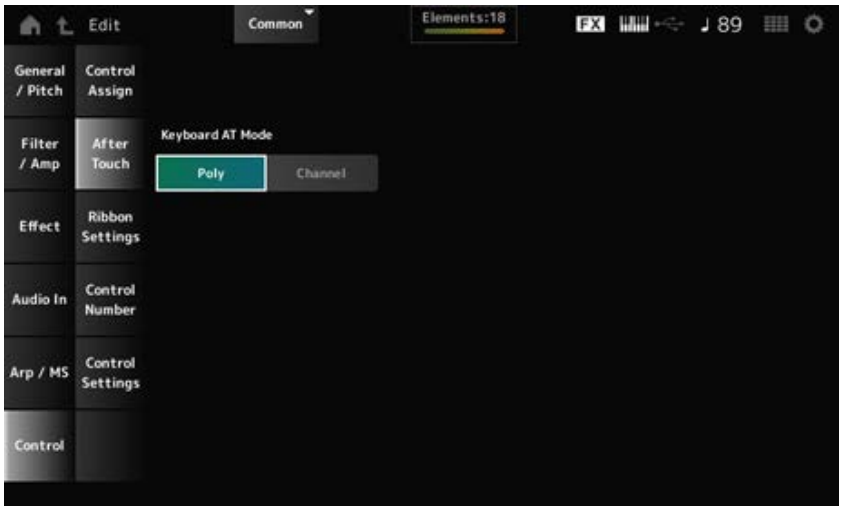
Instellingen: De uitvoer van Aftertouch naar een extern apparaat moet worden ingesteld via [UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O* → *AT MIDI Out*.

De MONTAGE M8x heeft een ingebouwd toetsenbord dat polyfone aftertouch ondersteunt.
De ingebouwde toetsenborden op de MONTAGE M6 en MONTAGE M7 ondersteunen alleen Channel Aftertouch; hun interne toongenerator ondersteunt echter polyfone aftertouch, waardoor u polyfone aftertouch kunt gebruiken voor het afspelen van songs en patronen, en voor het ontvangen van MIDI-berichten van een extern apparaat dat compatibel is met polyfone aftertouch.
Om de aftertouch-ontvangst met de interne toongenerator in te stellen, stelt u de parameter in op het *Tx/Rx Switch*-scherm.

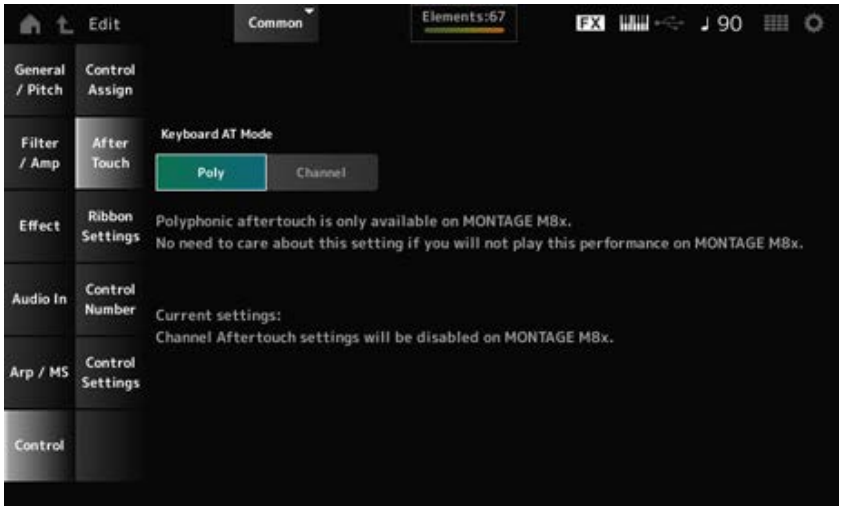
Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Control* → *After Touch*

■ MONTAGE M8x



MONTAGE M7 en MONTAGE M6



Keyboard AT Mode (After Touch Mode)

Selecteert de modus voor het verzenden van Aftertouch-berichten van het toetsenbord naar de interne toongenerator.

Deze parameter is ingesteld op *Channel* op de MONTAGE M6 en MONTAGE M7, ongeacht de instelling hier.

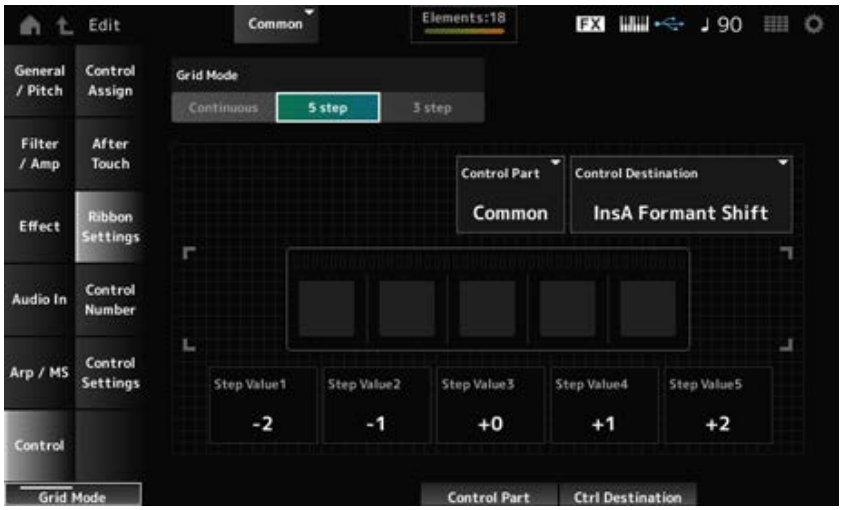
Instellingen: *Poly* (polyfone aftertouch), *Channel* (kanaal aftertouch)

Ribbon Settings

Stelt de lintregelaar in.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Control* → *Ribbon Settings*
- [SHIFT] + [HOLD]



Ribbon Grid Mode

Stelt de roostermodus in voor de lintregelaar.

Instellingen: *Continuous*, *5 step*, *3 step*

OPMERKING

Stel dit in op *Continuous* als u de lintregelaarinstelling wilt gebruiken die u hebt ingesteld op het scherm *Control Assign*.

***Continuous*-modus**

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Stelt de manier in waarop de lintregelaar functioneert.

Instellingen: *Hold*, *Reset*

Hold: behoudt de waarde van de positie waar u uw vinger van de lintregelaar optilt.

Reset: de waarde wordt automatisch teruggezet op het midden zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

***5-step*-modus**

***3-step*-modus**

Control Part

Selecteert de partij die moet worden bestuurd met de lintregelaar.

Instellingen: 1-16, *Common*

Control Destination

Instellingen: raadpleeg het gedeelte *Control Box Destination* op de *Data List*.

Step Value 1–5

Instellingen: afhankelijk van de *Destination*

Control Number

Stelt het besturingswijzigingsnummer in voor de gehele performance.

U kunt specifieke MIDI-besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de knoppen op het voorpaneel en de regelaars op het externe apparaat.

OPMERKING

Wat betreft regelaars die niet bij dit instrument zijn inbegrepen, kunt u een externe sequencer of externe MIDI-regelaars gebruiken.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/] → *Control* → *Control Number*

Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de lintregelaar. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de ingebouwde lintregelaar.

Instellingen: *Off*, 1-95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Stelt het besturingswijzigingsnummer in voor de ademregelaar in dat wordt ontvangen van het externe apparaat.

Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de ademregelaar.

Instellingen: *Off*, 1-95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetregelaar die is aangesloten op de FOOT CONTROLLER-aansluiting.

Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de voetregelaar.

Instellingen: *Off*, 1-95, *Super Knob*

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Stelt het besturingswijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2].
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2].
Instellingen: *Off*, 1-95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)
Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de knop [MSEQ TRIGGER].
Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de knop [MSEQ TRIGGER].
Instellingen: *Off*, 1-95

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)
Stelt het besturingswijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van knoppen 1 t/m 8.
Wanneer dit instrument van het externe apparaat een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt van het nummer dat met deze parameter is ingesteld, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van knoppen 1 t/m 8.
Instellingen: *Off*, 1-95

MIDI Settings
Hiermee opent u het scherm *MIDI settings*.
Hetzelfde scherm kan worden geopend vanuit [UTILITY]→ *Settings* → *MIDI I/O*.

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)
Toont het regelaarwijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-aansluiting. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de voetschakelaar.

Scene CC (Scene Control Change Number)
Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de [SCENE]-knoppen. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt met het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de [SCENE]-knoppen.

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)
Toont het regelaarwijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door het gebruik van de Superknop. Wanneer dit instrument een MIDI-besturingswijzigingsbericht ontvangt van het nummer dat bij deze parameter is ingesteld op het externe apparaat, wordt het bericht op dezelfde manier behandeld als de werking van de Superknop.

OPMERKING

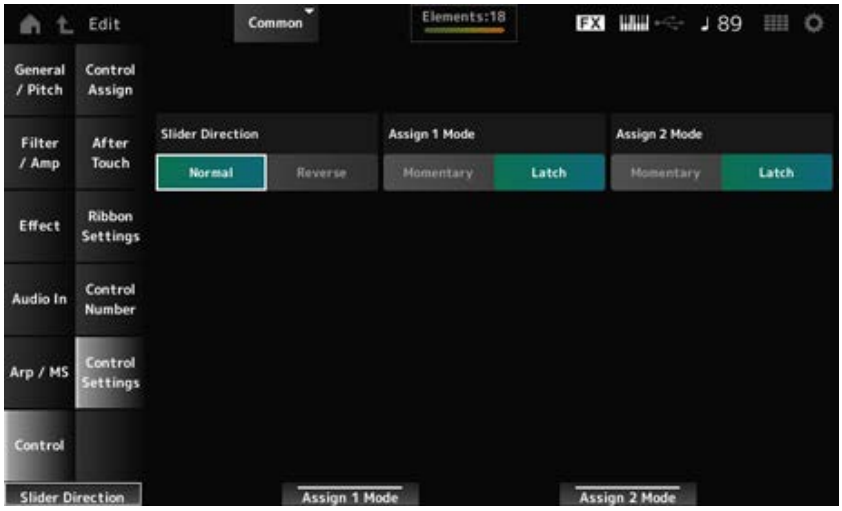
- Wanneer *Scene CC* en *Super Knob CC* zijn ingesteld op Off, wordt System Exclusive (SysEx) gebruikt voor het verwerken van MIDI-berichten.
- *FS Assign, Scene CC* en *Super Knob CC* worden voor het hele instrument gebruikt. Wijzig indien gewenst deze instellingen in het *Utility MIDI Settings*-scherm.

Control Settings

Stelt de regelaarmodus in.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/ ⮌] → *Control* → *Control Settings*
- [SHIFT] + [ASSIGN 1]
- [SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Stelt de richting van de schuifregelaars 1 t/m 8 in als de schuifregelaarmodus is ingesteld op PART.
Instellingen: *Normal* (omhoog vanaf beneden), *Reverse* (omlaag vanaf boven)

Assignable Switch 1 Mode
Assignable Switch 2 Mode

Stelt de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] in voor de ***Latch*** of ***Momentary***-instelling.
Instellingen: *Latch*, *Momentary*

> ***Latch***: wordt ingesteld op On wanneer u op de knop drukt en op Off wanneer u nogmaals op de knop drukt.
> ***Momentary***: wordt ingesteld op On terwijl u de knop ingedrukt houdt en op Off wanneer u de knop loslaat.

Part Edit (AWM2)-scherm

Een normale partij (AWM2) bestaat uit maximaal 128 elementen.
Part Edit (AWM2) bevat *Part Common Edit* (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en *Element Edit* (voor het instellen van parameters voor elk element in de partij).

Part Common Edit

Inhoudsopgave

- General/Pitch
  - Part Settings
  - Zone Settings
  - Element Settings
  - Pitch
- Filter/Amp
  - Filter EG
  - Amp EG
- Effect
  - Routing
  - Ins A
  - Ins B
  - 3-band EQ
  - 2-band EQ
- Arpeggio
  - Common
  - Individual
  - Advanced
- Motion Seq
  - Common
  - Lane
- Mod/Control
  - Control Assign
  - After Touch
  - Tx/Rx Switch
  - Control Settings
  - Part LFO
    - User LFO Edit

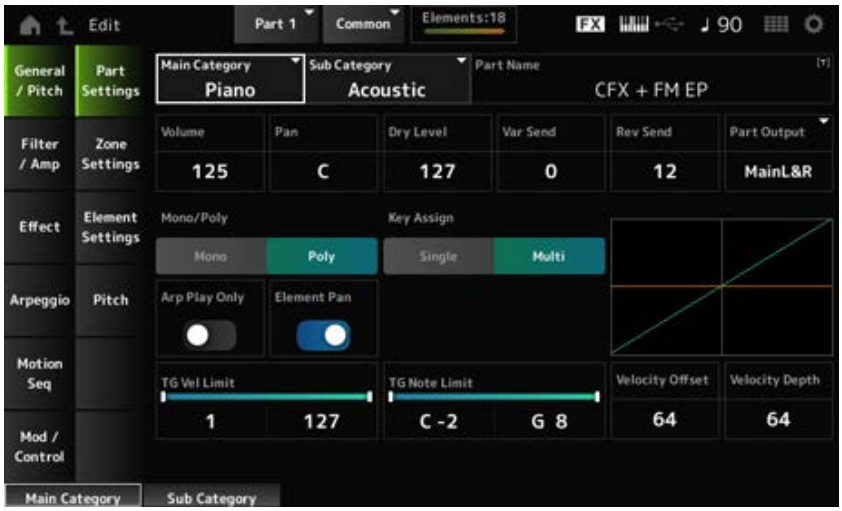
General/Pitch

Part Settings

Op het scherm *Part Settings* kunt u algemene parameters (zoals de partijnamen en het toongeneratiesysteem) voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Part Settings*



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde partij in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Part Name
U kunt de partij die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Volume
Stelt het volume van de geselecteerde partij in.
Instellingen: 0-127

Pan
Stelt de pan in voor de geselecteerde partij.
Instellingen: L63-C (midden)-R63

Dry Level
Stelt het droge niveau van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Var Send (Variation Send)
Stelt de variation-zend van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Rev Send (Reverb Send)
Stelt de reverb-zend van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Part Output (Part Output Select)
Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de geselecteerde partij.
Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en [R]-aansluitingen.
AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.
AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.
USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

Mono/Poly
Stelt de toongeneratiemodus van de huidige partij in. *Mono* wordt alleen gebruikt voor enkele noten en *Poly* wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.
Wanneer u de instelling *Mono* gebruikt voor het bespelen van het toetsenbord in legato, kunt u een vloeiende overgang van geluiden van de ene noot naar de andere creëren.
Instellingen: *Mono, Poly*

Key Assign (Key Assign Mode)
Bepaalt de methode voor het produceren van het geluid wanneer de interne toongenerator twee keer achter elkaar een noot-aan-bericht met hetzelfde geluid ontvangt.
In de meeste gevallen wordt de instelling *Multi* aanbevolen. De instelling *Multi* verbruikt echter veel noten in de maximale polyfonie, dus het wordt aanbevolen om over te gaan op *Single* als geluiden in andere partijen wegvallen of niet goed worden gespeeld.
Instellingen: *Single*, *Multi*

Single: stopt de eerste noot en speelt dezelfde noot vervolgens opnieuw. Dit is handig als u dezelfde noot op hetzelfde kanaal wilt herhalen.
Multi: speelt de tweede noot over de eerste noot heen. Deze instelling zorgt ervoor dat roffels en herhaalde noten natuurlijk klinken, waarbij crashcimbalen of andere percussie-instrumenten een lange wegsterftijd hebben.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)
Stelt de partij zo in dat deze alleen wordt afgespeeld als reactie op het arpeggio.
Elke partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die door het arpeggio worden verzonden.
Instellingen: Off, On

Element Pan

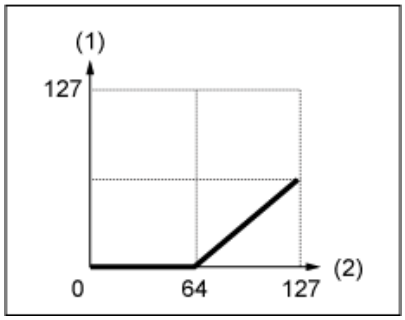
Stelt de Pan in op On of Off vanuit *Element Edit* ([EDIT/ ⟲]→*Part*-selectie→*Element*-selectie→*Amplitude*→*Level/Pan*→*Pan*).
Wanneer ingesteld op Off, wordt de pan in *Element Edit* ingesteld op C (midden).
Instellingen: Off, On

TG Note Limit
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de partij.
Als de eerste noot van *Note Limit* (nootbegrenzing) hoger is ingesteld dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C-2-G8

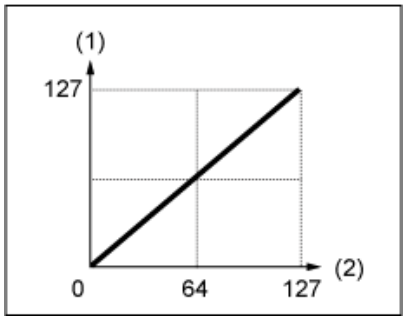
TG Vel Limit (Velocity Limit)
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de partij.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de noten alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1-127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)
Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheidswaarde die naar de interne toongenerator wordt verzonden.
Instellingen: 0-127

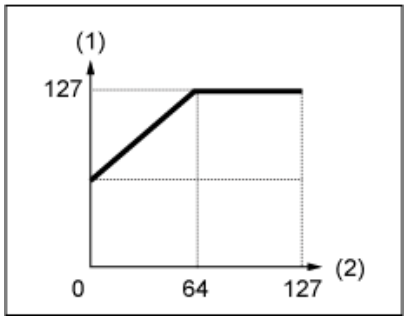
Als *Depth* = 64 en *Offse*t = 32



Als *Depth* = 64 en *Offset* = 64



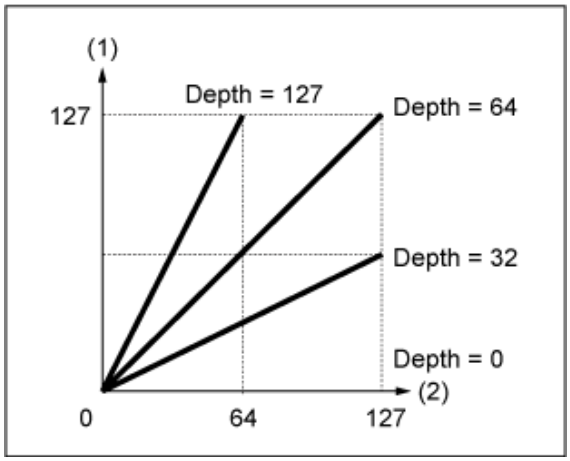
Als *Depth* = 64 en *Offset* = 96



(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)
Stelt in hoe het niveau van de aanslagsnelheidswaarde die naar de interne toongenerator wordt verzonden op de snelheid of de sterkte van de toetsaanslag reageert.
Instellingen: 0-127

Als *Offset* is ingesteld op 64:



(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Zone Settings

Op het scherm *Zone Settings* kunt u de parameters voor de Zone-functie instellen.
Met deze functie kunt u het gehele toetsenbord in maximaal acht secties (zones) verdelen en aan elke zone onafhankelijk een afzonderlijk kanaal toewijzen. Zo hebt u slechts één toetsenbord nodig om de geluiden van meerdere toetsenborden te spelen. U kunt meerdere partijen op een externe multi-timbrale geluidsmodule spelen of zowel de interne toongenerator als eventuele aangesloten externe geluidsmodules bespelen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Zone Settings*

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)
Keyboard Control wordt gebruikt voor het selecteren van partijen die via het toetsenbord moeten worden gespeeld.
Als deze schakelaar op On staat, kunt u tegelijkertijd alle partijen bespelen waarvoor Keyboard Control is ingesteld op On, als de partij is ingesteld op *Common* of als Keyboard Control voor de

partij is ingesteld op On.
Als Keyboard Control is ingesteld op Off, kunt u de partij alleen op het toetsenbord spelen als die partij is geselecteerd.
Instellingen: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de zone.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de noten alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1-127

Zone Note Limit
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor de zone.
Als de eerste noot van *Note Limit* (nootbegrenzing) hoger is ingesteld dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C-2-G8

Octave Shift
Verschuift de toonhoogte van de zone in octaven.
Instellingen: -3-+0 (standaard)–+3 (in octaven)

Transpose
Verschuift de toonhoogte van de zone in halve noten.
Instellingen: -11-+0 (standaard)–+11

Part Mode
Hiermee wisselt u van partijmodus.
Instellingen: *Internal*, *External*

> ***Internal***: gebruikt de interne toongenerator.
> ***External***: gebruikt de externe geluidsgenerator. Partijen die zijn ingesteld op *External* ontvangen geen MIDI-berichten van het externe apparaat.

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten wanneer de *Part Mode* is ingesteld op *Internal*.
Instellingen: Ch1–Ch16, *Off*

Transmit Ch
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten wanneer de *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)
Toont het kanaal voor het besturen van de partij die is ingesteld op *Common* en de partij waarbij de Keyboard Sw is ingesteld op On.

Deze instelling geldt voor het gehele instrument. De instelling kan worden gewijzigd op het scherm *Utility MIDI Settings*.
Wanneer u *Tx/Rx Ch* en *Transmit Ch* gebruikt, gebruik dan niet hetzelfde kanaal als gespecificeerd in *MIDI I/O Ch.* Als hetzelfde kanaal is ingesteld op *Tx/Rx Ch* en *Transmit Ch*, krijgt de instelling in *MIDI I/O Ch* voorrang.
Instellingen: Ch1-Ch16

MIDI Settings
Opent hetzelfde scherm als *Utility → Settings → MIDI I/O*.

MIDI Send
Als deze parameter wordt ingesteld op On, worden de instellingen van MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume en MIDI Pan naar het externe apparaat gezonden door de instellingen van de Transmit-schakelaar te volgen.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer alle vier de Transmit-schakelaars op Off zijn ingesteld.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)
De Transmit-schakelaar voor het verzenden van MIDI Bank MSB en MIDI Bank LSB naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Off, On

MIDI Bank MSB
MIDI Bank LSB
Selecteert de bank voor het verzenden van de performanceselectie. U kunt de MSB- en LSB-berichten opgeven.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Transmit Bank Select* is ingesteld op Off, en is alleen beschikbaar wanneer *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: MSB en LSB: 000-127

Pgm Change (Transmit Program Change)
Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van programmawijzigingsberichten naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)
Selecteert het programmawijzigingsnummer voor het verzenden van de performanceselectie.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer Transmit Program Change is ingesteld op Off, en is alleen beschikbaar wanneer *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: 001-128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van de volume-instelling naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Off, On

MIDI Volume
Stelt het volume in voor het verzenden van de performanceselectie.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: 0-127

Pan (Transmit Pan)
Dit is de Transmit-schakelaar voor het verzenden van de paninstelling naar het externe apparaat.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External*.
Instellingen: Off, On

MIDI Pan
Stelt de pan in voor het verzenden van de performanceselectie.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Transmit Pan* is ingesteld op Off.
Instellingen: L64-C-R63

Edit Tx/Rx Switch
Opent het scherm *Tx/Rx Switch*.

Element Settings

Stelt het maximale aantal te gebruiken elementen in.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Element Settings*

Ex Elem Sw (Extended Element Switch)
Maakt de uitbreiding van elementcapaciteit mogelijk.
Wanneer ingesteld op Off, zijn er slechts maximaal acht elementen beschikbaar.
Instellingen: Off, On

Element Count

Stelt het maximale aantal te gebruiken elementen in.

Instellingen: 8-128

OPMERKING

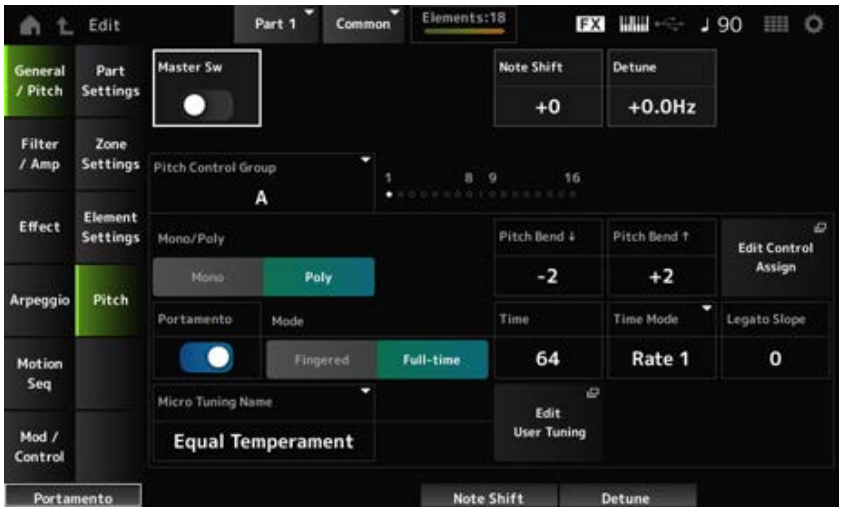
Zelfs wanneer *Element Sw* is ingesteld op Off, wordt het getal dat is ingesteld in *Element Count* opgeslagen.

Pitch

Op het scherm *Pitch* kunt u de toonhoogte voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Pitch*



Master Sw (Portamento-masterschakelaar)

Portamento is een functie waarmee u een vloeiende overgang tussen twee noten kunt creëren. Door deze parameter op On in te stellen, kunt u Portamento toepassen op partijen waarbij de *Portamento Part Switch* op On is ingesteld.

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

Instellingen: Off, On

Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: -24-+0-+24

Detune

Past de toonhoogte van de partij aan in stappen van 0,1 Hz.

Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.

Instellingen: -12,8Hz-+0,0Hz-+12,7Hz

Pitch Control Group

Partijen die aan dezelfde groep zijn toegewezen, krijgen dezelfde toonhoogte.

Mono/Poly
Stelt de toongeneratiemodus van de huidige partij in. *Mono* wordt alleen gebruikt voor enkele noten en *Poly* wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.
Wanneer u de instelling *Mono* gebruikt voor het bespelen van het toetsenbord in legato, kunt u een vloeiende overgang van geluiden van de ene noot naar de andere creëren.
Instellingen: *Mono, Poly*

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)
Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen in.
Instellingen: -48-+0-+24

Edit Control Assign
Opent het scherm *Control Assign* met *DisplayFilter* ingesteld op *PitchBend*.

Portamento (Portamento Part Switch)
Schakelt Portamento voor de partij in of uit.
Instellingen: Off, On

Mode (Portamento Mode)
Stelt de manier in waarop Portamento wordt toegepast, afhankelijk van uw toetsenspel.
Instellingen: *Fingered*, *Full-time*

Fingered: portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat).
Full-time: Portamento wordt te allen tijde toegepast.

Time (Portamento Time)
Stelt de tijdsduur (of snelheid) in voor de toonhoogteovergang van Portamento.
Instellingen: 0-127

Time Mode (Portamento Time Mode)
Hiermee stelt u in hoe de toonhoogte verandert binnen een tijdsbestek.
Instellingen: *Rate 1*, *Time 1*, *Rate 2*, *Time 2*

Rate 1: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid.
Time 1: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip.
Rate 2: de toonhoogte verandert met een opgegeven snelheid binnen een octaaf.
Time 2: de toonhoogte verandert op een opgegeven tijdstip binnen een octaaf.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)
Stelt de aanslag van de legatonoten in wanneer *Mono/Poly* is ingesteld op *Mono*.

Als deze is ingesteld op *Mono*, kan de aanslag van de noot onnatuurlijk klinken, afhankelijk van de aanslagsnelheid van de golfvorm die aan de partij is toegewezen. Als dit het geval is, gebruik dan deze parameter om de aanslag aan te passen.
In de meeste gevallen wordt aanbevolen om deze parameter op een lagere waarde in te stellen voor

golfvormen met een korte aanslag, en op een grotere waarde voor golfvormen met een lange aanslag.
Instellingen: 0-7

Micro Tuning Name
Stelt het fijnstemmen (temperament) voor de partij in.
Instellingen: *Equal Temperament*, *Pure Major*, *Pure Minor*, *Werckmeister*, *Kirnberger*, *Vallotti & Young*, *1/4 shift*, *1/4 tone*, *1/8 tone*, *Indian*, *Arabic 1*, *Arabic 2*, *Arabic 3*, *User 1-8* (wanneer een gebruikersbank is geselecteerd), *Library 1-1–16-8* (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Equal Temperament	Elk octaaf is verdeeld in 12 intervallen van gelijke grootte. Dit is de meest gebruikte stemming in de hedendaagse muziek.
Pure Major *Pure Minor*	Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke toonladder in stand, vooral voor drieklanken (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het beste horen met echte vocale harmonieën, zoals bij koren en *a cappella* zang.
Werckmeister *Kirnberger* *Vallotti & Young*	Bij elk van deze stemmingen worden de middentoon- en Pythagoreaanse stemming gecombineerd. De belangrijkste eigenschap van deze stemmingen is dat elke toets zijn unieke karakter heeft. Deze stemmingen werden op grote schaal gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven, en worden zelfs nu nog vaak gebruikt als er muziek uit een bepaald tijdperk wordt gespeeld op een klavecimbel.
1/4 shift	De gelijkzwevende stemming, 50 cents omhoog verschoven. Door deze instelling te mixen met gelijkzwevende temperatuur kunt u spanning in uw muziek creëren.
1/4 tone	Vierentwintig gelijk verdeelde noten per octaaf. Het spelen van vierentwintig opeenvolgende toetsen op het toetsenbord vormt een octaaf.
1/8 tone	Achtenveertig gelijk verdeelde noten per octaaf. Het spelen van achtenveertig opeenvolgende toetsen op het toetsenbord vormt een octaaf.
Indian	Meestal gebruikt in Indiase muziek. Speel alleen witte toetsen.
Arabic	Meestal gebruikt in Arabische muziek.

Root (Micro Tuning Root)
Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als fijnstemming waarvoor een grondtoon nodig is, is geselecteerd.
Instellingen: C-B

Edit User Tuning
Opent het instellingenscherm voor gebruikersfijnstemming.

Filter/Amp ★

Filter EG ☆

Op het scherm *Filter EG* kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) voor de partij instellen.
Met de FEG kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter/Amp* → *Filter EG*

FEG Atk (FEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets indrukt tot het moment waarop de afsnijfrequentie de waarde bereikt die is ingesteld bij *Attack Level*.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element FEG*.
Instellingen: -64-+63

FEG Decay (FEG Decay Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het aanslagniveau. U kunt de scherpte of de vervalsnelheid van het geluid regelen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element FEG*.
Instellingen: -64-+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)
Stelt het afsnijfrequentieniveau in dat volgt op het einde van het wegsterfsegment (of het niveau dat behouden blijft terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden).
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element FEG*.
Instellingen: -64-+63

FEG Rel (FEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie naar het releaseniveau daalt wanneer u uw vinger van de toets haalt.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element FEG*.
Instellingen: -64-+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, kunt u een helderder geluid maken door een hogere waarde voor deze parameter in te stellen, en een donkerder geluid door een kleinere waarde in te stellen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de afsnijfrequentie voor het element.
Instellingen: -64-+63

Resonance (Filter Resonance)
Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie of filterbreedte voor het element.
Instellingen: -64-+63

FEG Depth
Stelt het dieptebereik in van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG voor het element. Als deze op 0 is ingesteld, worden de instellingen in het element ongewijzigd gebruikt.
Instellingen: -64-+63

Amp EG

Op het scherm *Amp EG* kunt u de AEG (Amplitude Envelope Generator) voor de partij instellen. Hiermee kunt u bepalen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter/Amp* → *Amp EG*

AEG Attack (AEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het maximum wordt bereikt.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element AEG*.
Instellingen: -64-+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Stelt de tijd in die nodig is voordat het volume verandert nadat het het maximum heeft bereikt.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element AEG*.
Instellingen: -64-+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)
Stelt het volume in dat behouden blijft na de wegsterftijd.
Instellingen: -64-+63

AEG Release (AEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die verstrijkt nadat u de toets hebt losgelaten totdat het geluid wegsterft.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Element AEG*.
Instellingen: -64-+63

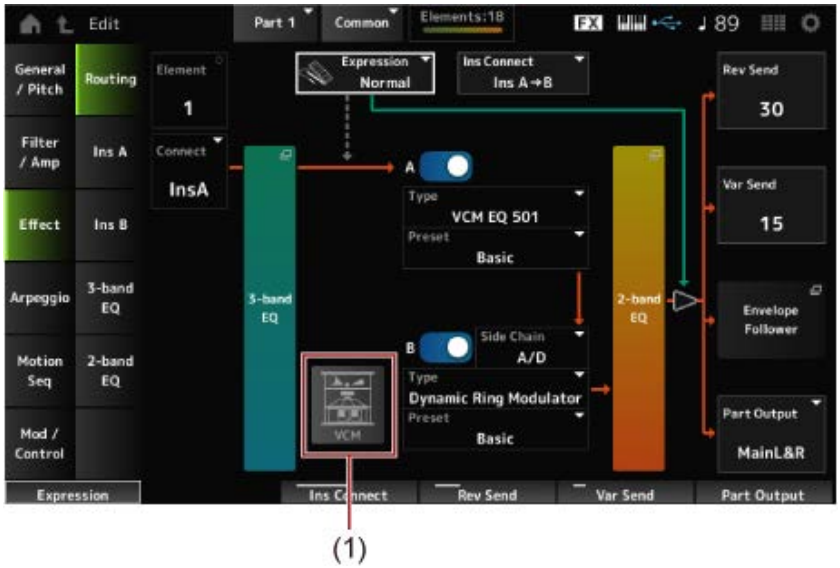
Effect ★

Routing ☆

Op het scherm *Routing* kunt u de effectroutering voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *Routing*



(1) VCM roterende luidsprekerschakelaar

Element (Element Select)
Toont de naam van het geselecteerde element.
Als *Ex Elem Sw* (*General/Pitch* → *Element Settings*) is ingesteld op Off, of als er minder dan acht elementen zijn, worden de cijfers 1 tot en met 8 weergegeven.
Instellingen: 1-128 (tot aan de instelling *Element Count*)

Connect (Element Connection Switch)
Stelt het element dat moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A of invoegeffect B.
Als u dit instelt op *Thru* worden de invoegeffecten omzeild.

Instellingen: *Thru*, *InsA*, *InsB*

3-band EQ

Opent het instellingenscherm voor de 3-band EQ.

2-band EQ

Opent het instellingenscherm voor de 2-band EQ.

Expression (Expression Type)

Stelt de positie in de signaalstroom in bij gebruik van het expressiepedaal.

Instellingen: *Normal*, *Pre FX*

Normal: toegepast na de 2-band EQ

Pre FX: toegepast vóór de invoegeffecten. Deze instelling is effectief bij gebruik met niet-lineaire effecten zoals vervorming. Voorbeeld van gebruik met vervorming: wanneer ingesteld op Normal, verandert de uitvoer van vervorming. Het vervormingsniveau blijft hetzelfde en alleen het volume verandert. Indien ingesteld op *Pre FX*, verandert de ingang van Distortion (vervorming), zodat zowel het vervormingsniveau als het volume veranderen.

Exp. Curve (Expression Curve)

Stelt de manier in waarop het expressie-effect wordt toegepast wanneer *Expression Type* is ingesteld op *Pre FX*.

Instellingen: ***Normal***: volumecurve van normale kenmerken

Organ: volumecurve van de kenmerken die een vintage orgel simuleren

VCM roterende luidsprekerschakelaar

Stelt het effect van een VCM roterende luidsprekerschakelaar in, dat de kenmerken van een roterende luidspreker simuleert door gebruik te maken van VCM-technologie.

Deze parameter is alleen beschikbaar voor partij 1.

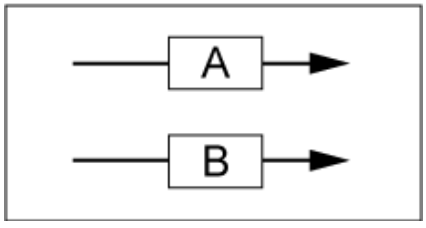
Instellingen: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

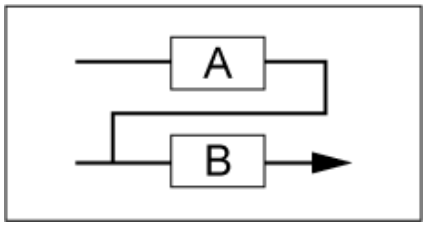
Stelt de effectroutering in voor invoegeffect A en invoegeffect B. Het diagram verandert dienovereenkomstig wanneer de instellingen worden gewijzigd.

Instellingen: *Parallel*, *Ins A→B*, *Ins B→A*

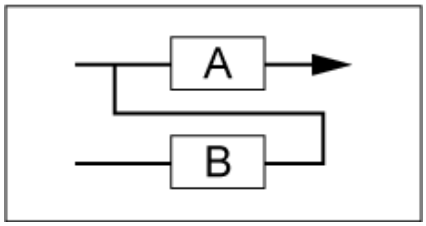
Parallel: (voor Normal Part (AWM2) en Drum Part): de uitvoer van Insertion Effect A en Insertion Effect B wordt afzonderlijk naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower gestuurd.



Ins A→B: de uitvoer van Insertion Effect A wordt verzonden naar Insertion Effect B, en de uitvoer van Insertion Effect B wordt verzonden naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower.



Ins B→A: de uitvoer van Insertion Effect B wordt verzonden naar Insertion Effect A, en de uitvoer van Insertion Effect A wordt verzonden naar de Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation en Envelope Follower.



A (Insertion Effect A Switch)
B (Insertion Effect B Switch)
Schakelt Invoegeffect A en Invoegeffect B in of uit.
Instellingen: Off, On

Type (Insertion Effect Type)
Stelt het effecttype in.
Instellingen: Raadpleeg de Effecttypen.

Preset (Insertion Effect Preset)
Selecteert een van de vooraf ingestelde effectparameters voor elk effecttype.
Door een voorinstelling te selecteren, kunt u de manier wijzigen waarop effecten worden toegepast.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Side Chain (Insertion Side Chain Part)
Modulator (Insertion Modulator Part)
Stelt de Side Chain Part (of de Modulator, afhankelijk van het effecttype) in voor Insertion Effect A of Insertion Effect B.
Deze parameter is niet beschikbaar als de partij zelf of de master is ingesteld op Modulator. In dat geval wordt de parameterwaarde tussen haakjes weergegeven, zoals in "(*Master*)".
Instellingen: *Part 1–16*, *A/D*, *Master*, *Off*

Rev Send (Reverb Send)
Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het reverb-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Var Send (Variation Send)

Stelt het niveau in van de signalen (of bypass-signalen) die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R*.

Instellingen: 0-127

Part Output (Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming voor de audiosignalen in.

Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.

AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en [R]-aansluitingen.

USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

Envelope Follower

Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.

Ins A
Ins B

Op de schermen *Ins A* en *Ins B* kunt u de invoegeffecten instellen.

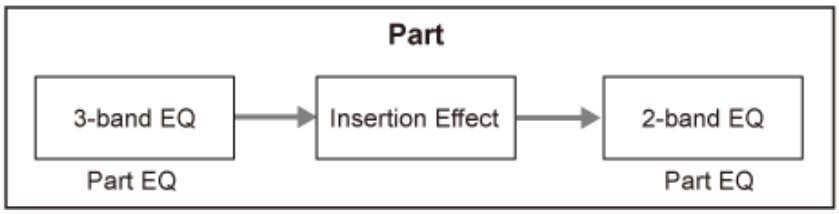
Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *Ins A*
- [PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *Ins B*

Hetzelfde als *Audio In* → *Ins A* of *Ins B* in *Common Edit*.

3-band EQ

Op het scherm *3-band EQ* kunt u de partij-EQ instellen. De 3-band EQ kan vóór het invoegeffect worden toegepast.



Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *3-band EQ*

Hieronder ziet u het instellingenscherm voor 3-band EQ.

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Stelt de frequentie van de *Low*-band in.

Instellingen: 50,1Hz-2,00kHz

EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Stelt het signaalniveau van de *Low*-band in.

Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Stelt de frequentie van de *Mid*-band in.
Instellingen: 139,7Hz-10,1kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)
Stelt het signaalniveau van de *Mid*-band in.
Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

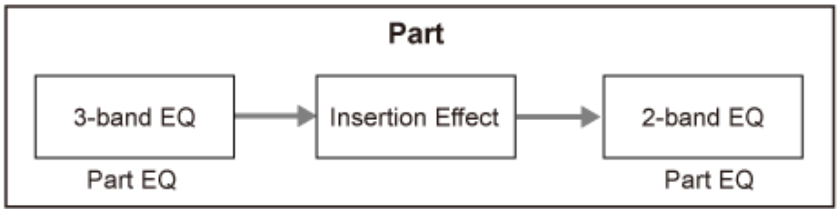
EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)
Stelt de bandbreedte van de *Mid*-band in.
Instellingen: 0,7-10,3

EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)
Stelt de frequentie van de *High*-band in.
Instellingen: 503,8Hz-14,0kHz

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)
Stelt het signaalniveau van de *High*-band in.
Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

2-band EQ

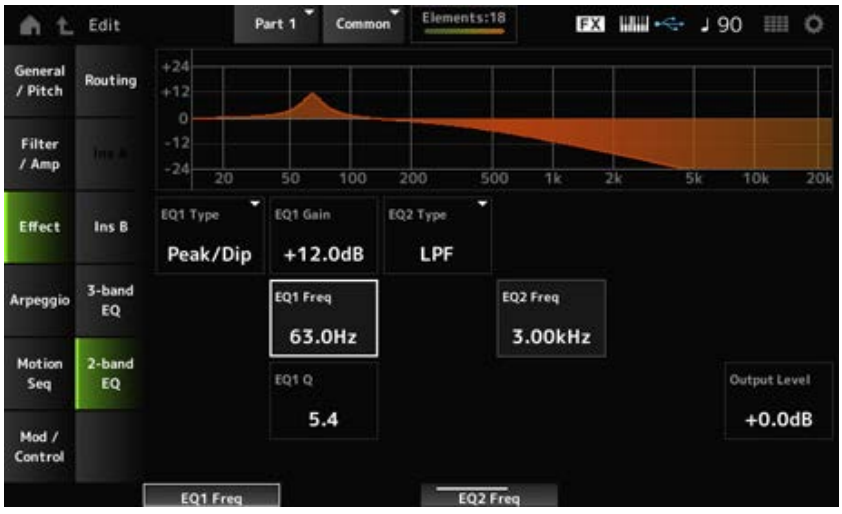
Op het scherm *2-band EQ* kunt u de partij-EQ instellen.
De 2-band EQ kan na het invoegeffect worden toegepast.



Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Effect* → *2-band EQ*

Hieronder ziet u het instellingenscherm voor 2-band EQ.



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)
EQ2 Type (2band EQ 2 Type)
Selecteert het gewenste EQ-type.
Instellingen: *Thru*, *LPF*, *HPF*, *Low Shelf*, *Hi Shelf*, *Peak/Dip*

Thru: geeft de signalen door zonder dat er effecten worden toegepast.
LPF: kapt de signalen boven de afsnijfrequentie af.
HPF: kapt de signalen onder de afsnijfrequentie af.
Low Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze onder de opgegeven frequentie-instelling.
Hi Shelf: kapt de signalen af of versterkt ze boven de opgegeven frequentie-instelling.
Peak/Dip: kapt de signalen af of versterkt ze op de opgegeven frequentie-instelling.

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)
Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op *Thru*.
Instellingen: 63,0 Hz-18,0 Hz

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)
Stelt het signaalniveau in van de frequentieband die is ingesteld in *EQ1 Freq* of *EQ2 Freq*.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op *Thru*, LPF of HPF.
Instellingen: -12,0 dB-+12,0 dB

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)
Stelt de bandbreedte in voor het afkappen of versterken van het volume van de frequenties die zijn ingesteld met *EQ1 Freq* of *EQ2 Freq*.
Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *EQ Type* is ingesteld op Peak/Dip.
Instellingen: 0,1-12,0

Output Level (2band EQ Output Level)
Stelt de uitgangsversterking van de 2-band EQ in.
Instellingen: −12,0 dB–+12,0 dB

Arpeggio ★

Common ☆

Op het scherm *Common* kunt u het arpeggio voor de gehele partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⮌] → *Arpeggio* → *Common*

Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Zet het arpeggio voor de partij aan of uit.

Instellingen: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Zet het arpeggio voor de performance aan of uit.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Past de timing aan voor het starten van de volgende arpeggiofrase bij het afspelen van arpeggiofrasen in meerdere partijen.

Als deze is ingesteld op *Off*, begint het afspelen van arpeggio's wanneer de partij op het toetsenbord wordt gespeeld.

De hier getoonde waarde is in clocks.

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

Arpeggio Group

Stelt de *Arpeggio Group* in voor het gebruik van hetzelfde arpeggio in meerdere partijen.

De partijen die in dezelfde groep zijn ingesteld, hebben dezelfde arpeggio-instellingen.

Indicator

Deze indicator is ingesteld op On voor de partij die zich in dezelfde groep bevindt als de geselecteerde partij.

Hold (Arpeggio Hold)

Schakelt de aanhoudfunctie, die het arpeggio herhaaldelijk blijft afspelen, in of uit, zelfs nadat u de toets op het toetsenbord heeft losgelaten.

Instellingen: *Sync-Off*, *Off*, *On*

Sync-Off: herhaalt het afspelen van arpeggio's op de achtergrond terwijl uw vingers de toetsen loslaten en hervat het afspelen wanneer u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.

Off: speelt het arpeggio alleen af terwijl een toets ingedrukt wordt gehouden.

On: herhaalt het afspelen van arpeggio's, zelfs nadat u de toets op het toetsenbord heeft losgelaten.

Change Timing (Arpeggio Change Timing)
Stelt de timing in voor het wijzigen van het arpeggiotype terwijl er nog een andere arpeggiofrase wordt afgespeeld. U kunt *Real-time* selecteren om onmiddellijk naar een nieuwe arpeggiofrase over te schakelen, of *Measure* om aan het begin van de volgende maat naar een nieuwe arpeggiofrase te schakelen.
Instellingen: *Real-time*, *Measure*

Key Mode (Arpeggio Key Mode)
Stelt de manier in waarop het arpeggio wordt afgespeeld.
Instellingen: *Sort*, *Thru*, *Direct*, *Sort+Drct*, *Thru+Drct*

Sort: speelt hetzelfde arpeggio af, ongeacht de volgorde van de gespeelde toetsen.
Thru: speelt het arpeggio anders af, afhankelijk van de volgorde van de gespeelde toetsen.
Direct: speelt het arpeggio niet af. Alleen uw toetsenspel wordt gespeeld. Met deze instelling kunt u echter geluidswijzigingen creëren via regelaarwijzigingsberichten zoals pan en helderheid, afhankelijk van het arpeggio. Als zodanig is het handig voor arpeggiotypen die gebruik maken van regelaarwijzigingen of voor arpeggiotypen die zijn opgenomen in de regelaarcategorie.
Sort+Drct: speelt het arpeggio af volgens de instelling voor *Sort*, evenals de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.
Thru+Drct: speelt het arpeggio af volgens de instelling voor *Thru*, evenals de noten die op het toetsenbord worden gespeeld.

Loop (Arpeggio Loop)
Selecteert afspelen in een lus (herhaald) terwijl u de toets op het toetsenbord ingedrukt houdt, of one-shot (eenmalig) afspelen voor het arpeggio telkens wanneer u een toets indrukt.
Instellingen: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)
Stelt de partij in om alleen met het arpeggio te spelen.
Een partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die voor het arpeggio worden verzonden.
Instellingen: Off, On

Swing
Wijzigt de timing van even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in *Quantize Value*, om een swinggevoel toe te voegen aan het afspelen van arpeggio's.

- +1 en hoger: na de tel.
- -1 en lager: vóór de tel.
- 0: verandert de even genummerde tellen niet en voegt geen swinggevoel toe.
  Deze instelling is handig voor het creëren van de gewenste ritmes voor het spelen met een swing-, shuffle- en bouncegevoel.

Instellingen: -120-+120

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd.
De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor het arpeggio dat u oorspronkelijk hebt geselecteerd.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, *Common*

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.

100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.

50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Common: De waarde die is ingesteld in de *Unit Multiply* die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Stelt de referentienoot in voor het gebruik van quantizering en swing.
De hier getoonde waarde is in clocks.

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

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Stelt de sterkte van de quantizeringsinstelling in (of hoe dicht de noten bij de referentienoot liggen die is ingesteld in *Quantize Value*). Een instelling van 100% verschuift de timing volledig naar die ingesteld in *Quantize Value*, terwijl een instelling van 0% resulteert in geen quantizering.

Instellingen: 0%-100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Stelt de snelheid in voor de gate-tijd (of de tijdsduur voor het spelen van de noten) van het afspelen van het arpeggio. Als de gate-tijd hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in de waarde 1.

Instellingen: 0%-200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in. Als de aanslagsnelheid hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 1. Wanneer deze wordt ingesteld op een waarde groter dan 128, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 127.

Instellingen: 0%-200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), wordt het arpeggio alleen gespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.

Instellingen: 1-127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Stelt het notenbereik (de laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), worden de noten in de

bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8 afgespeeld.
Instellingen: C-2-G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)
Verschuift de toonhoogte van het arpeggio in octaven.
Instellingen: -10-+0-+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)
Verschuift het bereik van het arpeggio in octaven.
Instellingen: -3-+0-+3

Arp Select (Arpeggio Select)
Selecteert het arpeggio.
Instellingen: 1-8

Individual

Op het scherm *Individual* kunt u de arpeggiotypeparameters instellen voor Arpeggio Select 1 tot 8. Door op de instelling *Arpeggio Type* te tikken, roept u het menu op. Als u *Search* selecteert, wordt het scherm *Arpeggio Category Search* geopend. Als u *Number* selecteert, kunt u het arpeggiotype op nummer opgeven.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⟲] → *Arpeggio* → *Individual*
- (Als een geselecteerde partij iets anders is dan *Common*) [SHIFT] + [ARP ON/OFF]

Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arp Group
Indicator
Hetzelfde als het scherm *Common*.

Arp (Arpeggio Select)
Selecteert het arpeggio.
Instellingen: 1-8

Category (arpeggiocategorie)
Toont de categorie van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Sub (Arpeggio Sub Category)
Toont de subcategorie van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Name (arpeggionaam)
Toont de naam van de geselecteerde arpeggio.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)
Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in.
Als de *Velocity* hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 1. Wanneer deze wordt ingesteld op een waarde groter dan 128, wordt de instelling gewijzigd in een waarde van 127.
Instellingen: -100%-+100%

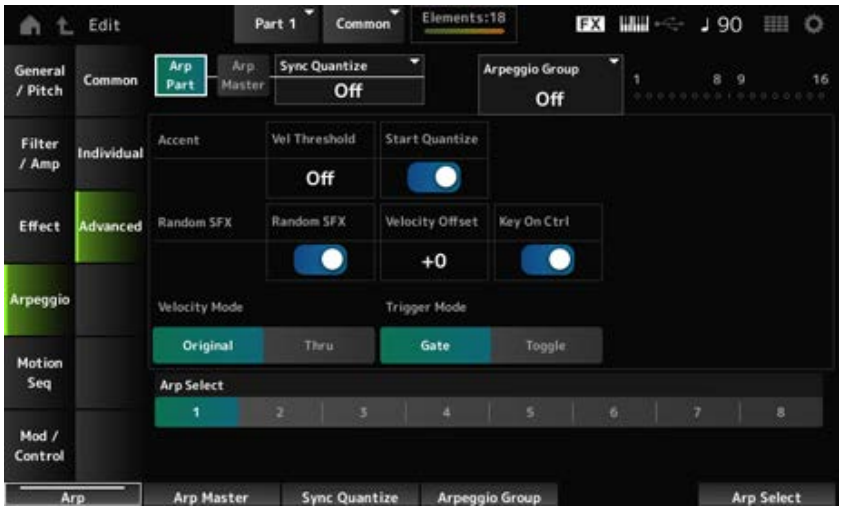
Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)
Stelt de gate-tijd (of de tijdsduur voor het spelen van de noten) in voor het afspelen van het arpeggio.
Als de gate-tijd hierdoor op de waarde 0 wordt ingesteld, wordt de instelling gewijzigd in de waarde 1.
Instellingen: -100%-+100%

Advanced

Op het scherm *Advanced* kunt u de arpeggioparameters instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Arpeggio* → *Advanced*



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arp Group
Indicator
Hetzelfde als het scherm *Common*.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)
Stelt het aanslagsnelheidsniveau in voor het triggeren van een accentfrase.
Accentfrasen zijn sequencefrasen die zijn geprogrammeerd voor bepaalde typen arpeggiopatronen, zodat deze alleen worden afgespeeld als de toetsen met hoge snelheid worden bespeeld.
Accentfrasen worden geactiveerd als de aanslagsnelheid hoger is dan *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)*.
Als de accentfrase niet goed wordt getriggerd, probeer dan de waarde voor *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)* te verlagen.

OPMERKING
Raadpleeg de *Data List* voor meer informatie over de arpeggiotypen die deze functie ondersteunen.
Instellingen: Off, 1-127

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)
Stelt de accentfrase in die wordt geactiveerd wanneer een toets wordt ingedrukt met een snelheidswaarde die groter is dan de *Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)* (ingesteld op On) of getriggerd op de timing die is ingesteld in het geselecteerde arpeggiotype (ingesteld op Off).
Instellingen: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)
Schakelt de Random SFX-functie in.
De Random SFX-functie activeert speciale geluiden die in sommige arpeggiotypen voorkomen. Er zijn verschillende soorten speciale geluiden die u kunt gebruiken. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om fretruis op een gitaar toe te voegen wanneer u uw vinger van de toets haalt.
Instellingen: Off, On

OPMERKING

Raadpleeg de *Data List* voor meer informatie over de arpeggiotypen die deze functie ondersteunen.

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Stelt de aanslagsnelheidswaarde in voor het triggeren van speciale geluiden voor de Random SFX-functie.

Instellingen: -64-+0-+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Stelt speciale geluiden in die worden geactiveerd door het snelheidsniveau voor het indrukken van toetsen of door het automatisch ingestelde snelheidsniveau.

Instellingen: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Stelt de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio in.

Instellingen: *Original*, *Thru*

Original: volgt het snelheidsniveau dat is ingesteld in het arpeggiotype.

Thru: volgt het snelheidsniveau van de toetsaanslag.

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Stelt de *Trigger Mode* in op de instelling *Gate* waarmee het afspelen van arpeggio's wordt gestart en gestopt door op een toets te drukken, of de instelling *Toggle* die starten en stoppen afwisselt door op een toets te drukken.

Instellingen: *Gate*, *Toggle*

Arp Select (Arpeggio Select)

Wijzigt de arpeggioselectie.

Instellingen: 1-8

Motion Seq ★

Common ☆

Op het scherm *Common* kunt u de Motion Sequencer-parameters voor de gehele partij instellen.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Motion Seq* → *Common*
- (Als een geselecteerde partij iets anders is dan *Common*) [SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]

Common Swing (Common Swing Offset)

Stelt de swingwaarde van het arpeggio en motionsequencer in voor de performance.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de Part Swing.
Instellingen: -120-+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van het arpeggio en de motionsequencer voor de gehele performance.
Deze parameter is actief voor de lane waarvoor *Unit Multiply* is ingesteld op *Common*.
De onderverdeling van de tel en het tempo verandert wanneer u de afspeeltijd uitrekt of comprimeert, zodat u een compleet nieuw gevoel kunt creëren voor de motionsequence die u oorspronkelijk hebt geselecteerd.
Instellingen: 50%-400%

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.
100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.
50%: De afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Stelt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de motionsequencer voor de partij.
De amplitude is hier de mate van veranderingen in de motionsequence.
Deze parameterwaarde compenseert de amplitude van de lanes binnen de performance als *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Stelt de pulsvorm van de motionsequencer voor de performance in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de pulsvorm van de motionsequencer voor de partij.
Deze parameter verandert de vorm van de stapcurve waaruit de sequence bestaat.
Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane en *Control* op On is ingesteld.
Instellingen: -100-+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Stelt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de performance in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de partij.
Geleidelijkheid is hier de geleidelijkheid van de veranderingen in de sequence in de loop van de tijd.
Deze parameterwaarde compenseert de sequence van de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)
Stelt de willekeurigheid van de motionsequencer voor de performance in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de willekeurigheid van de motionsequencer voor de partij.
Deze parameter geeft de willekeurigheid aan van veranderingen in de stapwaarde van de sequence.
Deze parameterwaarde compenseert de willekeurigheid van de lanes binnen de performance als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Part Swing (Part Swing)
Wijzigt de timing van de even genummerde tellen (backbeats), geteld vanaf de waarde die is opgegeven in *MS Grid*, om een swinggevoel toe te voegen aan het afspelen van de motionsequencer.

- +1 en hoger: na de tel.
- -1 en lager: vóór de tel.
- 0: verandert de even genummerde tellen niet en voegt geen swinggevoel toe.
  Deze instelling is handig voor het creëren van de gewenste ritmes voor het spelen met een swing-, shuffle- en bouncegevoel.

Instellingen: -120-+120

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)
Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de arpeggioafspeeltijd voor de partij.
De parameterinstelling is effectief wanneer de *Unit Multiply* van elke lane is ingesteld op *Arp*.
Instellingen: 50%-400%, *Common*

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

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)
Stelt de amplitude van de motionsequencer voor de partij in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de amplitude van de motionsequencer voor elke lane.
Deze parameterwaarde compenseert de amplitude van de lanes binnen de partij als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)
Stelt de pulsvorm van de motionsequencer voor de partij in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de parameter van de stapcurve voor de amplitude van de motionsequencer voor elke lane.
Deze parameterwaarde verschuift de parameters voor de lanes binnen de partij als de *MS FX* op On is ingesteld voor de lane en *Control* op On is ingesteld.
Instellingen: -100-+100

Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)
Stelt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de partij in.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de geleidelijkheid van de motionsequencer voor elke lane.
Deze parameterwaarde compenseert de geleidelijkheid van de lanes binnen de partij als *MS FX* op On is ingesteld voor de lane.
Instellingen: -127-+127

Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness)
Stelt de willekeurigheid van de motionsequencer voor de partij in.
Stelt in dat de veranderingen in de stapwaarde van de sequence willekeurig moeten zijn.
Instellingen: 0-127

Motion Seq View Lane
Stelt de lane van de motionsequencer zo in dat deze wordt weergegeven wanneer de *View Mode* van het scherm *Home* is ingesteld op *Motion Seq*.

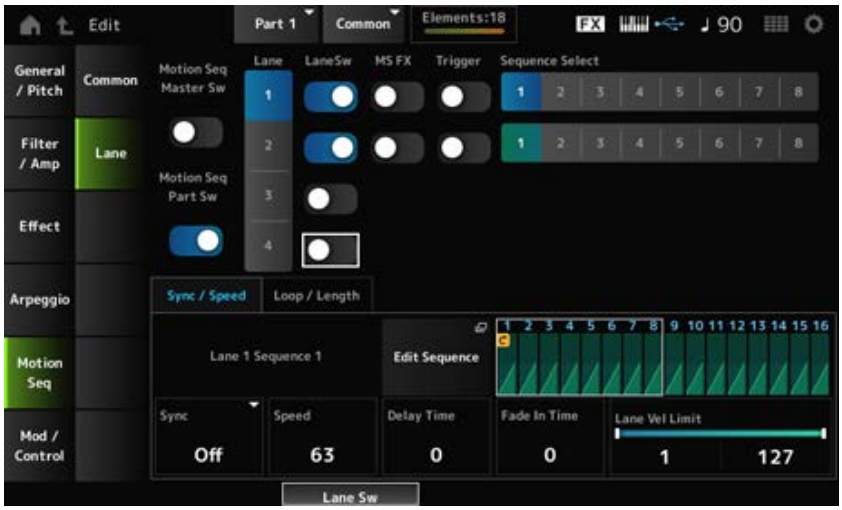
MS Select (Motion Sequence Select)
Selecteert de motionsequence die u wilt afspelen.
Instellingen: 1-8

Lane

Op het scherm *Lane* kunt u de parameters instellen voor elke lane van de motionsequencer.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⟲] → *Motion Seq* → *Lane*



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)
Schakelt de Motion Sequencer voor de gehele performance in/uit.
Instellingen: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)
Schakelt Motion Sequencer in of uit voor de partij.
Instellingen: Off, On

Lane Select
Selecteert een lane.
Instellingen: 1-4

Target Sequence
Geeft de lane en de sequence aan.

Edit Sequence
Hiermee opent u het scherm *Motion Sequence*.
U kunt een sequence maken van maximaal zestien stappen.

Motion Seq Step Value
Stelt de waarde in van elke stap in de Motion Sequence.
U kunt de schuifregelaars 1 t/m 8 gebruiken om de waarden voor stappen 1 t/m 8 en stappen 9 t/m 16 te wijzigen, afhankelijk van de cursorpositie.
Instellingen: 0-127

LaneSw (Lane Switch)
Zet elke lane aan of uit.
U kunt maximaal vier motionsequencerlanes in één partij gebruiken, of maximaal acht lanes in een gehele performance. Indien ingesteld op Off, worden de parameters voor die lane niet weergegeven.
Instellingen: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knoppen te ontvangen voor het wijzigen van de motionsequencerparameters zoals *Swing* en *Smooth*.
Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)
Stelt de geselecteerde lane in om de signalen van de knop [MSEQ TRIGGER] te ontvangen.
Als dit is ingesteld op On, begint de Motion Sequence pas met afspelen zodra u op de knop [MSEQ TRIGGER] drukt.
Instellingen: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Wijzigt de Motion Sequence-selectie.
Instellingen: 1-8

■ Tabblad *Sync/Speed*

Sync (Lane Sync)
Stelt de snelheid en de timing in van het afspelen van de motionsequence die is ingesteld voor de *Destination* in het scherm *Control Assign*.
Instellingen: *Off*, *Tempo*, *Beat*, *Arp*, *Lane1* (als *Lanes 2–4* zijn geselecteerd)

- ***Off***: alleen de Motion Sequencer van de lane wordt afgespeeld.
- ***Tempo***: speelt de lane-motionsequencer af in het performance-tempo.
- ***Beat***: er wordt synchroon met de beat afgespeeld.
- ***Arp***: speelt de lane-motionsequencer synchroon af met het begin van het afspelen van arpeggio.
- ***Lane1***: speelt de Motion Sequencer van de lane synchroon af met *Lane 1*.

● Wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*

Speed (Lane Speed)
Stelt de snelheid in voor het afspelen van de Motion Sequence.
Deze parameter is beschikbaar wanneer Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op Off.
Instellingen: 0-127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de motionsequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude voor de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op *Off*.
Instellingen: 0-127

● Wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*

Unit Multiply (Lane Unit Multiply)

Stelt het percentage in voor het uitrekken of comprimeren van de afspeeltijd van de Motion Sequencer voor de huidige lane.
Deze parameter is beschikbaar wanneer de motionsequencer van de lane is ingesteld op *Off* of op iets anders dan *Lane 1*.
Instellingen: 50%-6400%, *Common*, *Arp*

200%: De afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo wordt daardoor gehalveerd.
100%: De afspeeltijd blijft ongewijzigd.
50%: de tijdsduur wordt gehalveerd en het tempo wordt daardoor verdubbeld.
Common: De waarde die is ingesteld in de *Unit Multiply* die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.
Arp: De waarde die is ingesteld in de *Unit Multiply* van het geselecteerde arpeggio van de partij, wordt toegepast.

Lane Key On Delay (Lane Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in voor het starten van het afspelen van de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off* of *Lane1*.
Instellingen: 0-32

Lane Fade In (Lane Fade In Time Length)
Stelt de tijd in voor het bereiken van de maximale amplitude voor de Motion Sequence wanneer *Sync* is ingesteld op iets anders dan *Off*.
Instellingen: 0-32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)
Stelt het aanslagsnelheidsbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de Motion Sequence van de geselecteerde lane.
Deze parameter is beschikbaar wanneer de motionsequencer voor de lane is ingesteld op iets anders dan *Lane 1*.
Wanneer de *Velocity Limit* is ingesteld op een bereik van de hoogste waarde naar de laagste waarde, wordt de motionsequencer afgespeeld in twee aanslagsnelheidsbereiken: van het maximum naar de hoogste waarde, en van de laagste waarde naar het minimum.
Instellingen: 1-127

Tabblad *Loop/Length*

Key On Reset (Lane Key On Reset)
Reset het afspelen van de Motion Sequence als u op een willekeurige toets op het toetsenbord drukt.
Deze parameter is beschikbaar wanneer de motionsequencer van de lane is ingesteld op *Arp* of op iets anders dan *Lane 1*.
Deze parameter is niet beschikbaar als *Trigger* is ingesteld op On.
Instellingen: *Off*, *Each-On*, *1st-On*

Each-On: elke keer dat u een noot speelt, wordt de sequence opnieuw ingesteld en begint het afspelen vanaf het begin.
1st-On: het afspelen begint vanaf het begin bij de eerste noot die u speelt. Als de eerste noot wordt vastgehouden terwijl een tweede noot wordt gespeeld, wordt de sequence niet opnieuw ingesteld bij de tweede of eventuele volgende noten.

Loop (Lane Loop)
Stelt de Motion Sequence in op afspelen in een loop (herhalingen) of eenmalig afspelen.
Deze parameter is beschikbaar wanneer de motionsequencer voor de lane is ingesteld op iets anders dan *Lane 1*.
Instellingen: Off, On

Loop Start
Stelt de stap in voor het starten van het afspelen voor de tweede keer of later bij het herhalen van het afspelen van motionsequence.
Instellingen: 1-*Length (Loop Length)*

Length (Motion Sequence Length)
Stelt het aantal stappen in de Motion Sequence in.
Instellingen: *Loop Start (Lane Loop Start) –16*

MS Grid (Motion Sequencer Grid)
Stelt de lengte van een stap in de Motion Sequence in.
Instellingen: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

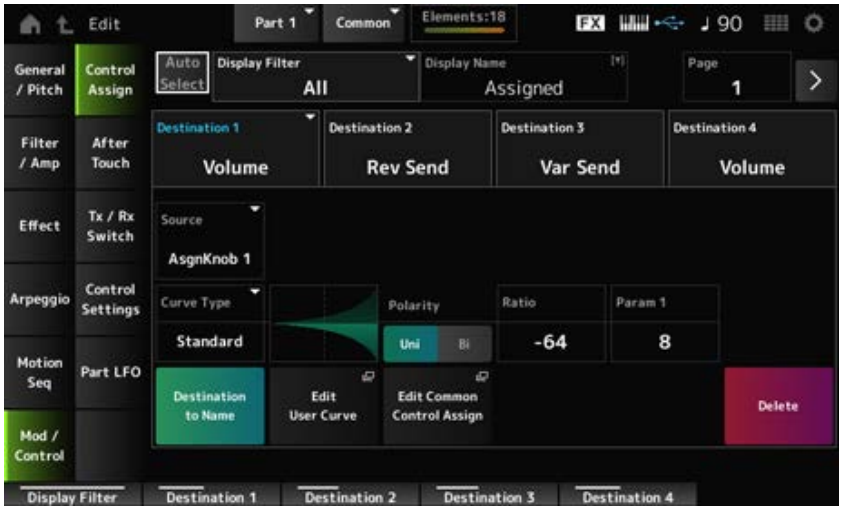
Mod/Control ★

Control Assign ☆

Op het scherm *Control Assign* kunt u de regelaars voor de partij instellen.
Door de parameter (*Destination*) aan een regelaar (*Source*) toe te wijzen, kunt u het geluid regelen op veel verschillende manieren. U kunt fysieke regelaars gebruiken, zoals het Pitchbendwiel en de knoppen, maar ook de Motion Sequencer en Envelope Follower.
Er kunnen maximaal 32 regelaars tegelijk aan een partij worden toegewezen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *Control Assign*



Wanneer *Display Filter* is ingesteld op *Super Knob* en u op [+] tikt, wordt het bericht in het bovenste gedeelte van het scherm weergegeven en worden de instellingen voor *Control Assign* voor de *Common Edit* automatisch toegevoegd.

OPMERKING

Als er geen toewijsbare knoppen beschikbaar zijn, wordt [+] niet weergegeven.

Auto Select

Zet de automatische selectie van het *Display Filter* aan of uit.
Indien ingesteld op On, wordt, bij het verplaatsen van de regelaars die u wilt instellen op *Source*, de regelaar automatisch ingesteld op het *Display Filter*.
Instellingen: Off, On

Display Filter

Selecteert de regelaar voor het weergeven van de instellingen op het scherm.
Wanneer u *Super Knob* selecteert, worden alle instellingen weergegeven waarvoor de *Super Knob Link* op On is ingesteld.
Instellingen: *PitchBend*, *ModWheel*, *AfterTouch*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1–8*, *Super Knob*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*, *All*

OPMERKING

Als de controller die is ingesteld op *Display Filter* door andere partijen wordt gebruikt, zullen de overeenkomstige PART-knoppen knipperen.

Edit Pitch Bend

Hierdoor wordt het scherm met toonhoogte-instellingen opgeroepen.
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via [EDIT/ ↺] → *General/Pitch* → *Pitch*.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Source* is ingesteld op iets anders dan *PitchBend*.

Display Name (Assignable Knob Name)

Hiermee kunt u een nieuwe naam invoeren voor de knoppen 1 tot en met 8, zodat deze op het sub-display worden weergegeven.
Deze parameter wordt niet weergegeven als *Source* is ingesteld op iets anders dan *AsgnKnob 1–8*.

Edit Motion Sequencer

Hiermee opent u het scherm *Motion Sequence*.
U kunt een sequence van maximaal 16 stappen maken.
Deze parameter is niet beschikbaar als *Source* is ingesteld op iets anders dan *MS Lane* 1-4.

Edit Envelope Follower

Opent het instellingenscherm voor de Envelope Follower.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Source* is ingesteld op iets anders dan *EnvFollow* 1-16, *EnvFollowAD* of *EnvFollowMst*.

Page

Selecteert de volgende pagina als er meer dan vier bestemmingen zijn. De volgende pagina verschijnt niet als er vier of minder bestemmingen zijn.
Instellingen: 1-8

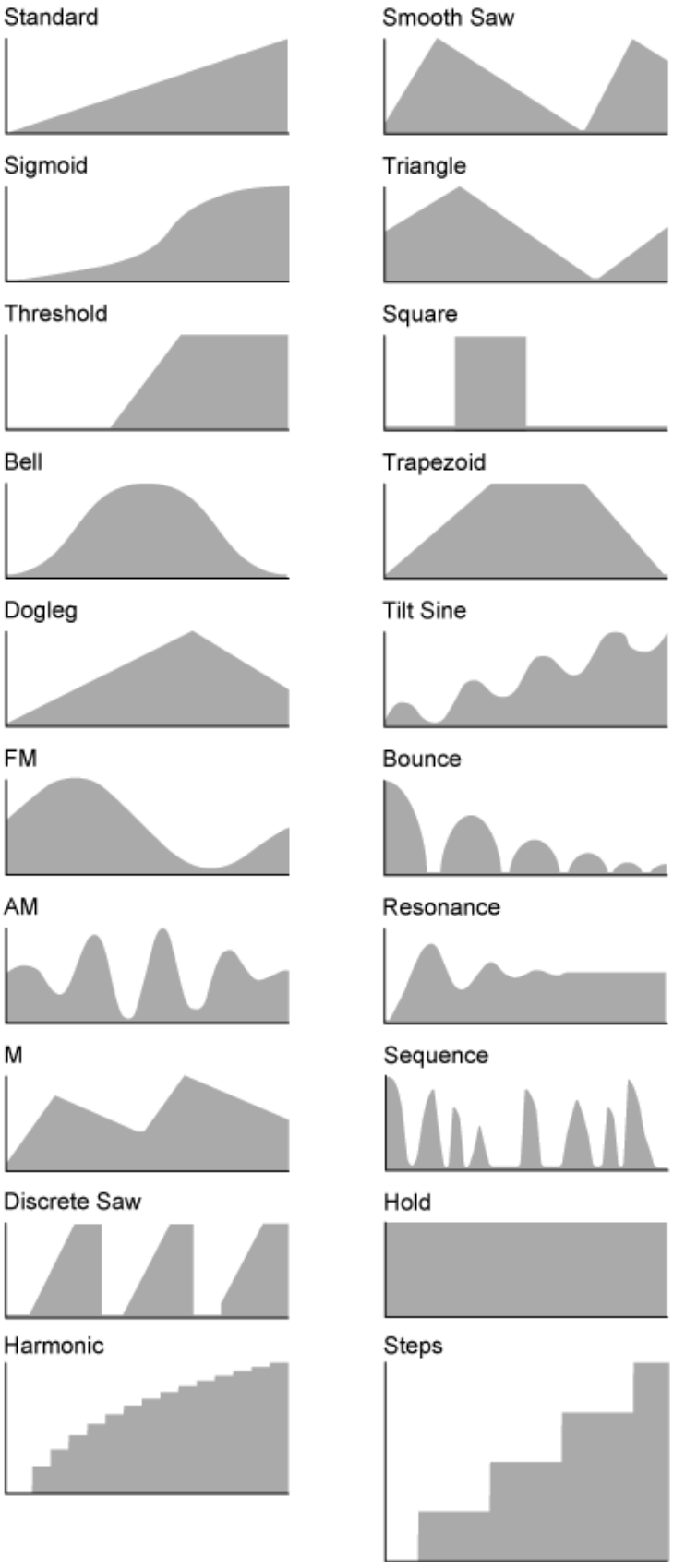
Destination
Stelt de parameter voor de destination (bestemming) in. Door op het pictogram [+] te tikken, kunt u een nieuwe bestemming toevoegen.

Source
Stelt de regelaar in voor het regelen van de parameters die zijn ingesteld voor de *Destination*.
Instellingen: *PitchBend*, *ModWheel*, *Ch. AT*, *FootCtrl 1*, *FootCtrl 2*, *FootSwitch*, *Ribbon*, *Breath*, *AsgnKnob 1–8*, *AsgnSw 1*, *AsgnSw 2*, *MS Lane 1–4*, *EnvFollow 1–16*, *EnvFollowAD*, *EnvFollowMst*

Element Sw (Element Switch) 1-128
U kunt de regelaarinstelling voor elk element in- of uitschakelen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan elementen.
Wanneer de *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On, kunt u het schakelaarnummer wijzigen door het *Display Element* te wijzigen.
Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u in de schakelaar kunt gebruiken, hangt af van de waarde die is ingesteld in *ElementCount* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings*.
Instellingen: Off, On

Display Element
Wordt alleen weergegeven wanneer *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On.
U kunt een andere groep van acht elementen selecteren die overeenkomen met *ElementSw*.
Instellingen: 1-8, 9-16, ..., 121-128 (tot aan de instelling *Element Count*)

Curve Type
Stelt de veranderingscurve van de parameterset in op *Destination*.
De horizontale as vertegenwoordigt de regelaarwaarde die is ingesteld in *Source* terwijl de verticale as de parameterwaarde vertegenwoordigt die is ingesteld in *Destination*.
Instellingen: *Standard*, *Sigmoid*, *Threshold*, *Bell*, *Dogleg*, *FM*, *AM*, *M*, *Discrete Saw*, *Smooth Saw*, *Triangle*, *Square*, *Trapezoid*, *Tilt Sine*, *Bounce*, *Resonance*, *Sequence*, *Hold*, *Harmonic*, *Steps*, *User 1–32* (als een gebruikersbank is geselecteerd), *Library 1–16* (als een bibliotheekbestand is geladen)



Param 1 (Curve Parameter 1)

Param 2 (Curve Parameter 2)

Past de curvevorm aan.

Deze instelling is mogelijk, afhankelijk van het curvetype, niet beschikbaar.

Destination to Name

Kopieert de parameters die zijn ingesteld op *Destination* naar *Display Name*.
Deze parameter wordt niet weergegeven als *Source* is ingesteld op iets anders dan *AsgnKnob 1–8*.

Edit User Curve
Opent het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.
U kunt een lineaire curve met acht punten of een curve met acht stappen maken.

Edit Common Control Assign
Hiermee opent u het scherm *Control Assign* voor *Common Edit*.

Delete
Verwijdert de geselecteerde *Destination*.

After Touch

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *After Touch*

Keyboard AT Mode (After Touch Mode)
Selecteert de modus voor het verzenden van Aftertouch-berichten van het toetsenbord naar de interne toongenerator.
Deze parameter is ingesteld op *Channel* op de MONTAGE M6 en MONTAGE M7, ongeacht de instelling hier.
Instellingen: *Poly* (polyfone aftertouch), *Channel* (kanaal aftertouch)

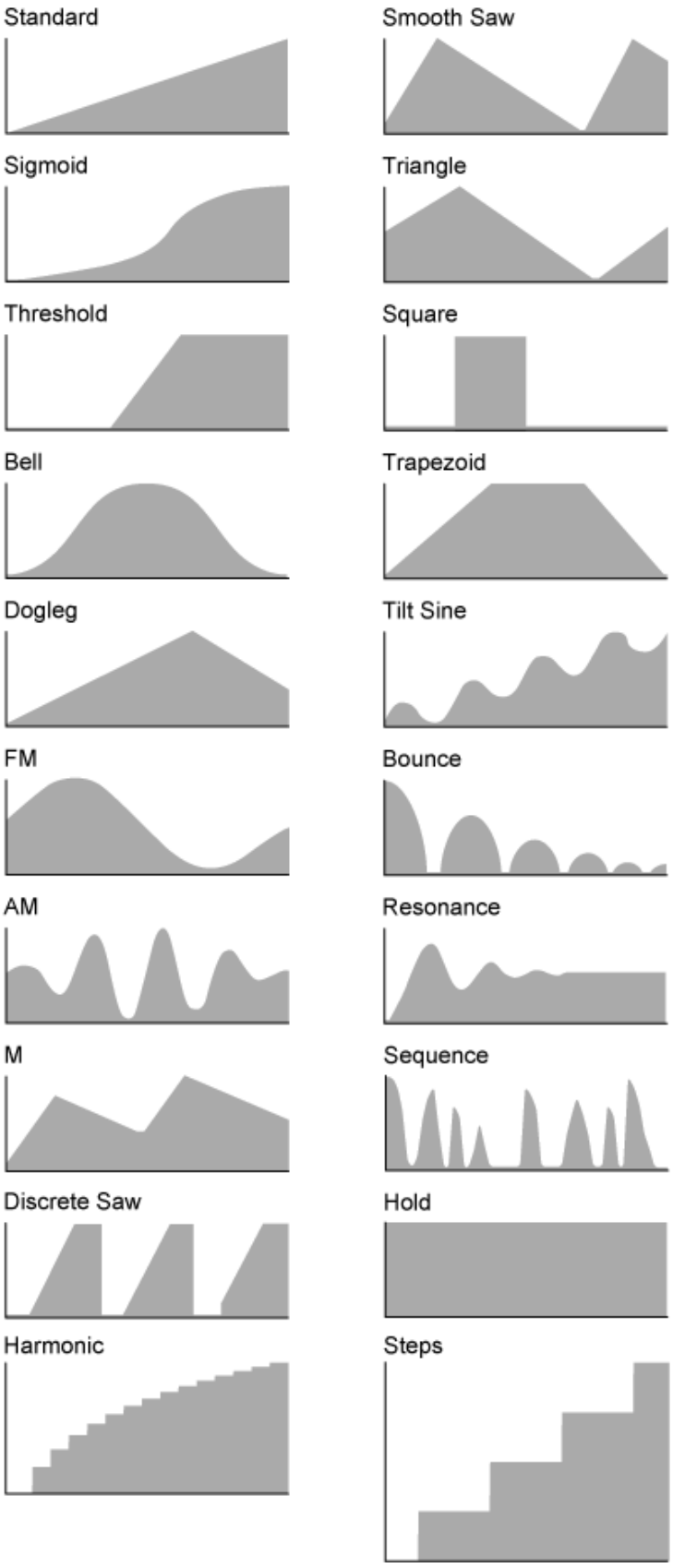
Destination
Stelt de parameter voor de bestemming in. Door op het pictogram [+] te tikken, kunt u een nieuwe bestemming toevoegen.

Source
Kan niet worden gewijzigd vanuit dit scherm.
Deze parameter is vast ingesteld op *Poly AT*.

Element Sw (Element Switch) 1-128
U kunt de regelaarinstelling voor elk element in- of uitschakelen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan elementen.
Wanneer de *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On, kunt u het schakelaarnummer wijzigen door het *Display Element* te wijzigen.
Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u in de schakelaar kunt gebruiken, hangt af van de waarde die is ingesteld in *ElementCount* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings*.
Instellingen: Off, On

Display Element
Wordt alleen weergegeven wanneer *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On.
U kunt een andere groep van acht elementen selecteren die overeenkomen met *ElementSw*.
Instellingen: 1-8, 9-16, ..., 121-128 (tot aan de instelling *Element Count*)

Curve Type
Stelt de veranderingscurve van de parameterset in op *Destination*.
De horizontale as vertegenwoordigt de regelaarwaarde die is ingesteld in *Source* terwijl de verticale as de parameterwaarde vertegenwoordigt die is ingesteld in *Destination*.
Instellingen: *Standard*, *Sigmoid*, *Threshold*, *Bell*, *Dogleg*, *FM*, *AM*, *M*, *Discrete Saw*, *Smooth Saw*, *Triangle*, *Square*, *Trapezoid*, *Tilt Sine*, *Bounce*, *Resonance*, *Sequence*, *Hold*, *Harmonic*, *Steps*, *User 1–32* (als een gebruikersbank is geselecteerd), *Library 1–8* (als een bibliotheekbestand is geladen)



Polarity (Curve Polarity)

Stelt de polariteit in van de curve die is ingesteld in *Curve Type*.

Instellingen: *Uni*, *Bi*

Uni: parameterwijzigingen vinden alleen plaats binnen het positieve bereik of het negatieve bereik, afhankelijk van de curvevorm.

Bi: parameterwijzigingen vinden zowel in positieve als in negatieve bereiken plaats, afhankelijk van de vorm van de curve.

Ratio (Curve Ratio)
Stelt de verhouding van de parameterwaarden in.
Instellingen: -64-+63

Edit User Curve
Opent het instellingenscherm voor de gebruikerscurve.
U kunt een lineaire curve met acht punten of een curve met acht stappen maken.

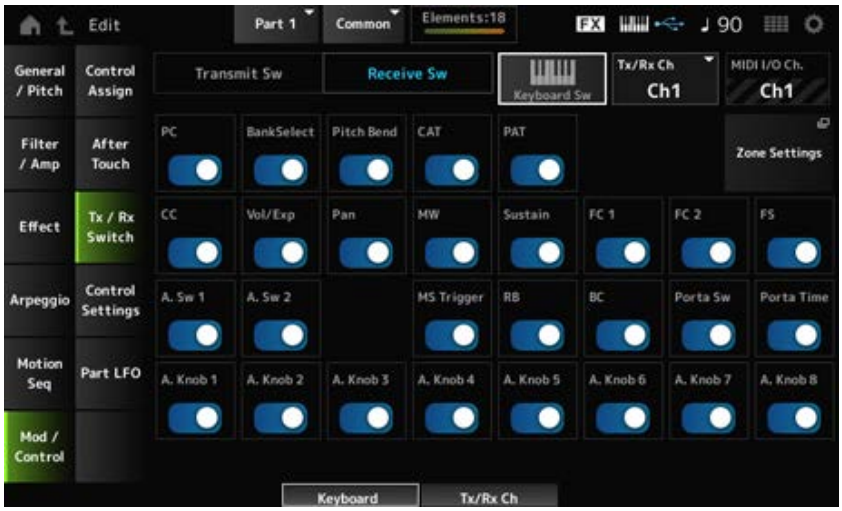
Delete
Verwijdert de huidige *Destination*.

Tx/Rx Switch

Op het scherm *Tx/Rx Switch* kunt u de schakelaar voor het verzenden of ontvangen van MIDI-berichten (zoals Control Change) aan- of uitzetten.

OPMERKING
Als CC (Control Change) is ingesteld op Off, kunnen de parameters die verband houden met Control Change-berichten niet worden ingesteld.

Gebruik
[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch*



Transmit Sw (Transmit Switch)
Toont de verzendschakelaar.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *External* of als *Keyboard Sw* is ingesteld op Off.

Receive Sw (Receive Switch)
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Mode* is ingesteld op *Internal*.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Keyboard Control wordt gebruikt voor het selecteren van partijen die op het toetsenbord moeten worden gespeeld.
Als Keyboard Control op On staat, kunt u tegelijkertijd partijen bespelen waarvoor Keyboard Control is ingesteld op On, als de partij is ingesteld op *Common* of als Keyboard Control voor de partij is ingesteld op On.
Als Keyboard Control is ingesteld op Off, kunt u de partij alleen op het toetsenbord spelen als die partij is geselecteerd.
Instellingen: Off, On

Tx/Rx Channel (Transmit/Receive Channel)
Stelt het kanaal in voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten wanneer *Part Mode* is ingesteld op *Internal*.
Instellingen: *Ch1–Ch16*, *Off*

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)
Toont het kanaal voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten.

Transmit Ch.
Stelt het kanaal in voor het ontvangen van MIDI-berichten wanneer *Part Mode* is ingesteld op *External*.

Zone Settings
Hierdoor wordt het scherm met zone-instellingen opgeroepen.
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via [EDIT/ ↺] → *General/Pitch → Zone Settings*.

PC (Program Change)
Zet de verzending en ontvangst van programmawijzigingsberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

BankSelect (Bank Select)
Zet de verzending en ontvangst van bankselectie MSB- en LSB-berichten aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Pitch Bend
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-pitchbendberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

CAT (Channel After Touch)
Zet de verzending en ontvangst van kanaalaftertouch aan of uit.
Instellingen: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)
Zet de verzending en ontvangst van polyfone aftertouch aan of uit.

Instellingen: Off, On

CC (Control Change)
Zet de verzending en ontvangst van regelaarwijzigingsberichten aan of uit.
Instellingen: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)
Zet de verzending en ontvangst van de volume-instelling aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Pan
Zet de verzending en ontvangst van de pan-instelling aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

MW (Modulation Wheel)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-modulatiewielberichten aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Sustain
Zet de verzending en ontvangst van MIDI Sustain- en Sostenuto-berichten aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)
FC2 (Foot Controller 2)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de afzonderlijk verkrijgbare voetregelaars aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

FS (Foot Switch)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de afzonderlijk verkrijgbare voetschakelaars aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)
A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop [MSEQ TRIGGER] aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

RB (Ribbon Controller)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-lintregelaarberichten aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

BC (Breath Controller)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-ademregelaarberichten aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop [PORTAMENTO] aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

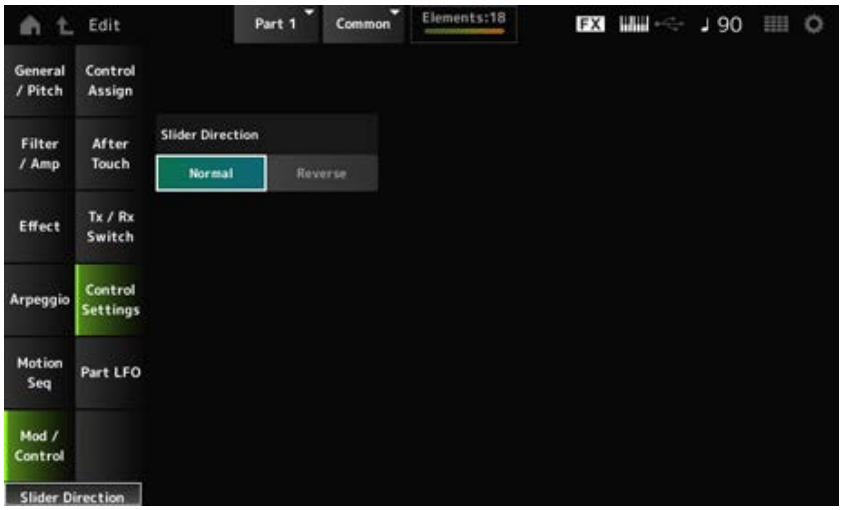
Porta Time (Portamento Time)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-berichten voor de knop PORTAMENTO [TIME] aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)
Zet de verzending en ontvangst van MIDI-pitchbendberichten voor knoppen 1 t/m 8 aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar als *CC (Control Change)* is ingesteld op Off.
Instellingen: Off, On

Control Settings

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⟲] → *Mod/Control* → *Control Settings*



Slider Direction

Stelt de richting van de schuifregelaars 1 t/m 8 in voor deze partij als de schuifregelaarmodus is ingesteld op ELEM/OP/OSC.

Instellingen: *Normal* (omhoog vanaf beneden), *Reverse* (omlaag vanaf boven)

Part LFO

Op het scherm *Part LFO* kunt u instellingen definiëren voor de Part LFO.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *Part LFO*

LFO Wave

Selecteert de LFO-golfvorm en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

Instellingen: *Triangle*, *Triangle+*, *Saw Up*, *Saw Down*, *Squ1/4*, *Squ1/3*, *Square*, *Squ2/3*, *Squ3/4*, *Trapezoid*, *S/H1*, *S/H2*, *User*

Edit User LFO

Opent het instellingenscherm voor de gebruikers-LFO.

U kunt een LFO-golfvorm van maximaal 16 stappen creëren.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)
Stelt de snelheid in van de *LFO Wave*-wijzigingen, zodat deze worden gesynchroniseerd met het afspelen van arpeggio's of songs.
Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

Als *Tempo Sync* is ingesteld op Off

Speed (LFO Speed)
Stelt de snelheid van *LFO Wave*-wijzigingen in.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-63

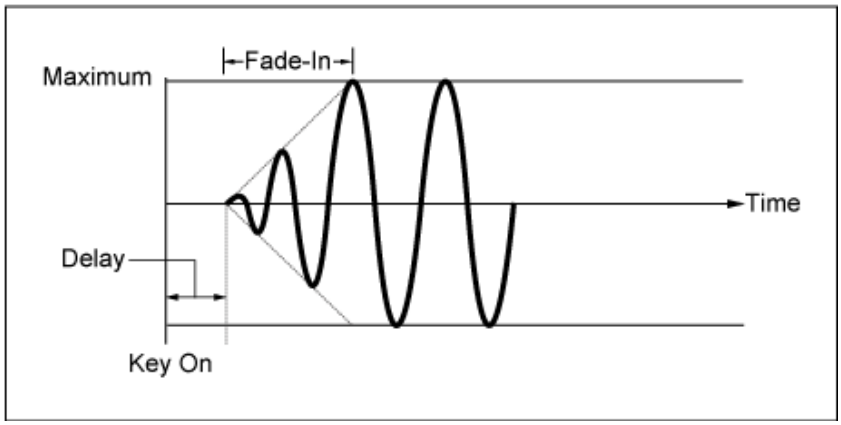
Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)
Verandert de *LFO Speed* willekeurig.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-127

Als *Tempo Sync* is ingesteld op On

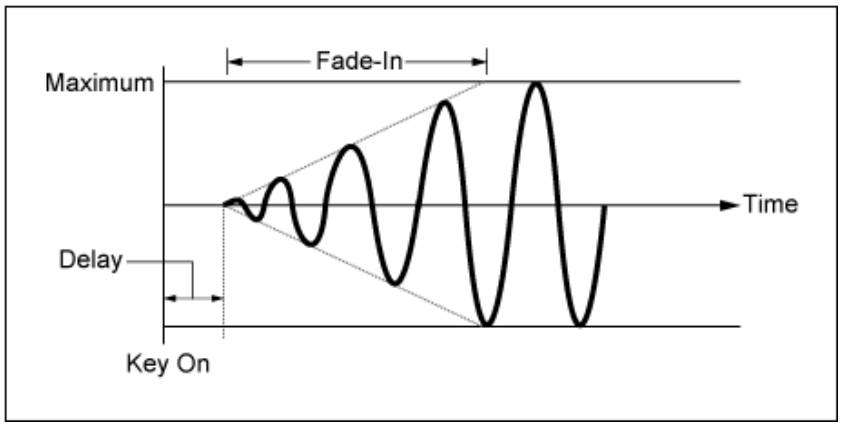
Tempo Speed (LFO Tempo Speed)
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On. U kunt de snelheid van veranderingen in *LFO Wave* synchroniseren door muzieknootwaarden te gebruiken.
Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (32 kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (64 kwartnoten per tel)

Delay (LFO Delay Time)
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.
Hoe hoger de waarde, hoe langer de vertragingstijd, ofwel de tijd die verstrijkt voordat de LFO in werking treedt.
Instellingen: 0-127

Fade In (LFO Fade In Time)
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat infaden nadat de vertragingstijd die is ingesteld in *Delay (LFO Delay Time)* is verstreken.
Instellingen: 0-127
Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.
0: LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-in.



Lage waarde: snelle fade-in



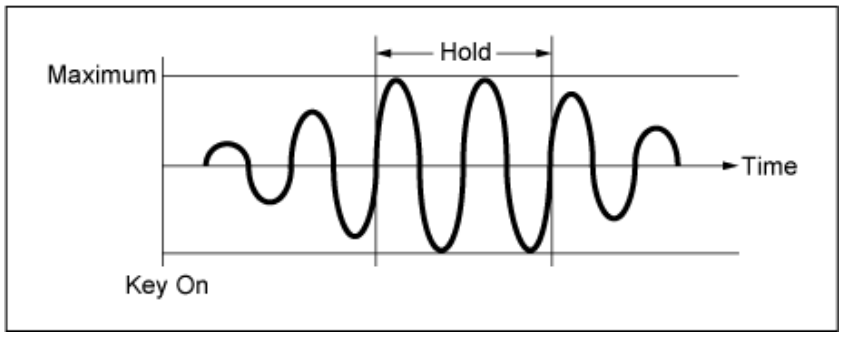
Hoge waarde: langzame fade-in

Hold (LFO Hold Time)

Stelt de tijd in voor het behouden van het LFO-effect nadat het maximale niveau is bereikt.

Instellingen: 0-126, *Hold*

Hold: geen fade-out

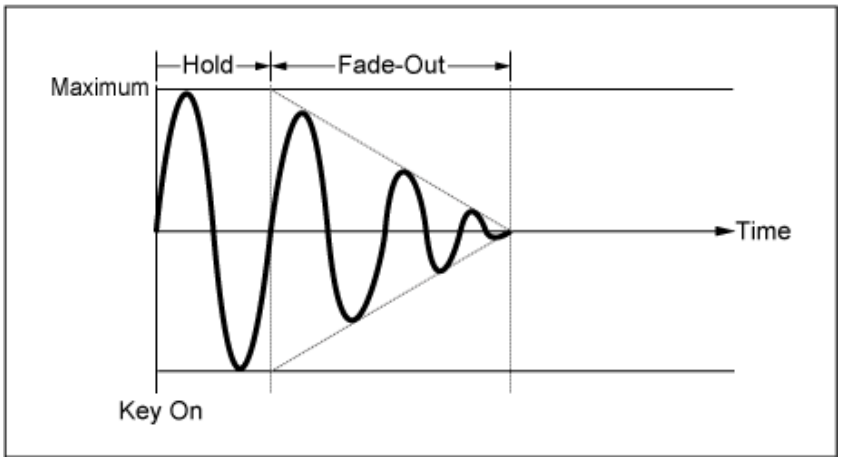


Fade Out (LFO Fade Out time)

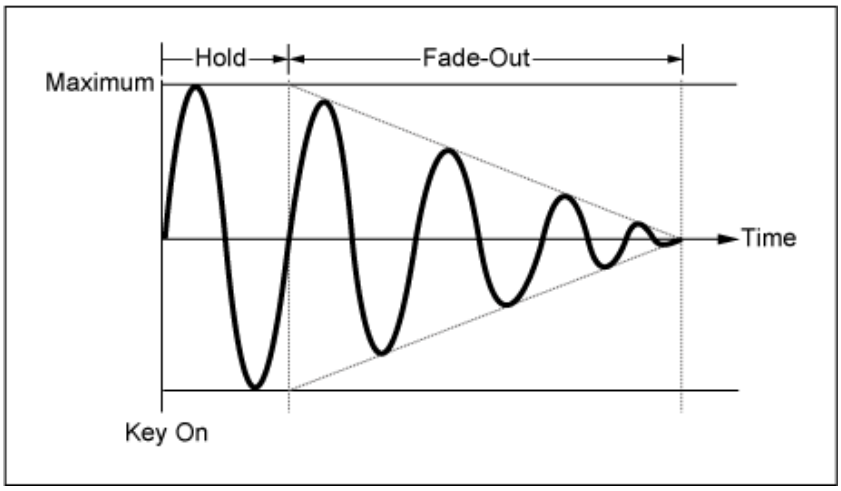
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat uitfaden nadat de aanhoudduur die is ingesteld in *Hold (LFO Hold Time)* is verstreken.

Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect uitfadet.

Instellingen: 0-127



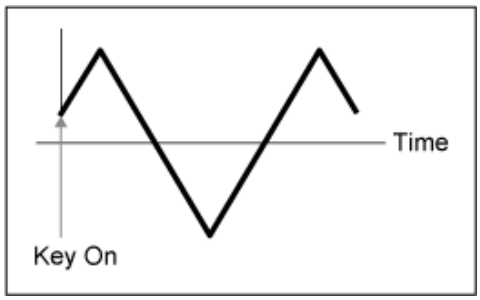
Lage waarde: snelle fade-out



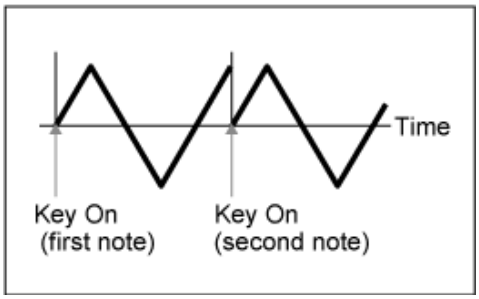
Hoge waarde: langzame fade-out

Key On Reset (LFO Key On Reset)
Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: *Off*, *Each-on*, *1st-on*

Off Zet de oscillatie van de LFO niet terug. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.

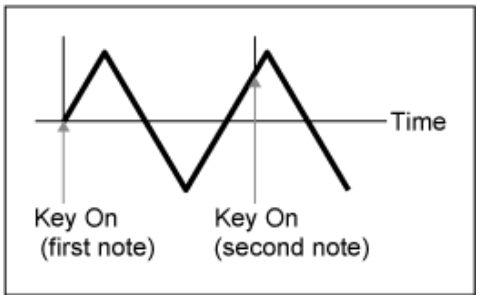


Each-on Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de *Phase*-parameter.



1st-on Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de *Phase*-parameter.

Wanneer een tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.

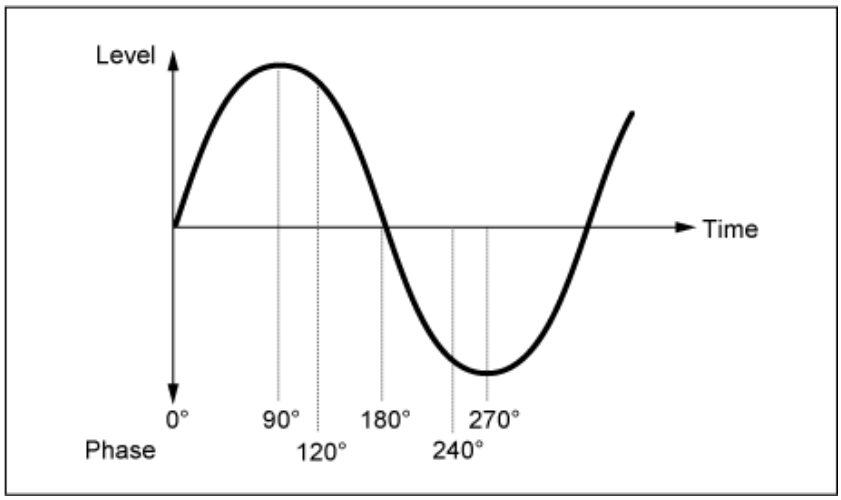


Loop (LFO Loop Switch)

Stelt de *LFO Wave* in op afspelen in een lus (herhaald) of one-shot (eenmalig) afspelen.
Instellingen: Off, On

Phase (LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor de tijd dat *LFO Wave* wordt teruggezet.
Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Element Phase Offset (LFO Element Phrase Offset)

Stelt de offsetwaarde in op *Phase* voor elk element.
Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180 °, 240°, 270°

Display Element
Wordt alleen weergegeven wanneer *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On.
U kunt een ander getal selecteren voor de groep van vier elementen die overeenkomen met de *ElementPhaseOffset* en *ElementDepthRatio*.
Instellingen: 1-8, 9-16, ..., 121-128 (tot aan de instelling *Element Count*)

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de *Phase (LFO Phase)* voor elk element.
U kunt de beginfase instellen voor elk element als *LFO Wave* wordt teruggezet.
Wanneer de *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On, kunt u het elementnummer wijzigen door het *Display Element* te wijzigen.
Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u voor *Element Phase Offset* kunt gebruiken, hangt af van de waarde die is ingesteld in *ElementCount* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings*.

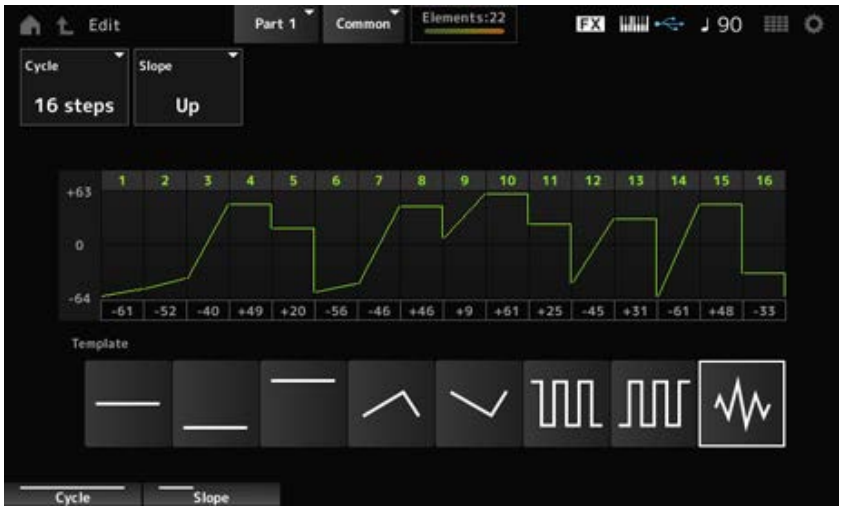
Destination (LFO Destination)
Stelt de functie in die moet worden geregeld door de *LFO Wave*.
Instellingen: *Insertion Effect A Parameter 1–24*, *Insertion Effect B Parameter 1–24*, *Level*, *Pitch*, *Cutoff*, *Resonance*, *Pan*, *E.LFO Speed*

Depth (LFO Depth)
Stelt de diepte in van de *LFO Wave*-regelaar voor iedere *Destination*.
Instellingen: 0-127

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)
Past de diepte van elk element aan.
Stel deze parameter in op *Off* om de LFO uit te schakelen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan elementen.
Wanneer de *ExElemSw* op het scherm *General/Pitch - ElementSettings* is ingesteld op On, kunt u het elementnummer wijzigen dat is ingesteld op *Depth* door de *Display Element* te wijzigen.
Het daadwerkelijke bereik van getallen dat u voor de diepte kunt gebruiken, hangt af van de waarde die is ingesteld in *ElementCount* in het scherm *General/Pitch - ElementSettings*.
Instellingen: *Off*, 0-127

User LFO Edit

Opent het instellingenscherm voor de gebruikers-LFO.
U kunt een LFO-golfvorm van maximaal 16 stappen creëren.



Cycle

Stelt het aantal LFO-stappen in.

Instellingen: *2 steps*, *3 steps*, *4 steps*, *6 steps*, *8 steps*, *12 steps*, *16 steps*

Slope

Stelt de wijzigingen in de helling in van de golfvorm die momenteel op het scherm wordt weergegeven.

Instellingen: *Off* (geen helling), *Up*, *Down*, *Up&Down*

User LFO Step Value

Stelt de waarde voor elke stap in.

Instellingen: -64-+63

Template

Selecteert de sjabloon voor de LFO-golfvorm.

Element Edit

Inhoudsopgave

- *Osc/Tune*
  - *Waveform Edit*
- *Pitch EG*
- *Filter*
  - *Type*
  - *Filter EG*
  - *Scale*
- *Amplitude*
  - *Level/Pan*
  - *Amp EG*
  - *Scale*
- *Element EQ*
- *Element LFO*

Osc/Tune (Oscillator/Tune)

Op het scherm *Osc/Tune* kunt u de oscillator voor het element instellen.
Hier kunt u de golfvorm selecteren die als basis voor het geluid wordt gebruikt en het toetsbereik en aanslagbereik van het element instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Osc/Tune*

Element Switch
Zet het geselecteerde element aan of uit.
Instellingen: Off, On

Waveform Select

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Name (Waveform Name)
Toont de naam van de golfvorm die voor het element is geselecteerd.
Bank geeft aan welk type golfvorm (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

XA Control
XA (Expanded Articulation) is een functie voor het creëren van realistische geluiden zoals die op akoestische instrumenten, en voor het creëren van nieuwe synthesizergeluiden.
U kunt dergelijke geluiden creëren door de *XA Control* in te stellen op de manier waarop het element wordt gespeeld.

Voorbeeld van *XA Control*-instelling

- Een vloeiende legato creëren
  Laat het element wisselen tussen één element met *XA Control* ingesteld op *Normal* en nog een element waarbij de *XA Control* is ingesteld op *Legato*.
- Geluiden produceren wanneer de vingers van de toetsen worden gehaald
  Een element maken met *XA Control* ingesteld op *Key Off*.
- Willekeurigheid creëren voor dezelfde noot
  Maak het element met *XA Control* ingesteld op Cycle en een ander element met *XA Control* ingesteld op *Random*.
- Geluiden produceren die uniek zijn voor akoestische instrumenten
  Enkele voorbeelden van geluid dat uniek is voor akoestische instrumenten zijn boventonen en handpalmdemping op de gitaar, tongslag op de fluit en grommen op de saxofoon.
  Stel een element in met *XA Control* ingesteld op *A.Sw1 On* of *A.Sw2 On* of *A.Sw Off*, en bediening via de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] op het bovenpaneel.

OPMERKING
De knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] kunnen worden ingesteld op On of Off door het Control Change number dat is ingesteld in *Control → Control Number* van het scherm Common Audio Edit vanaf een extern apparaat te verzenden.

Instellingen: *Normal*, *Legato*, *Key Off*, *Cycle*, *Random*, *A.Sw1 On*, *A.Sw2 On*, *A.Sw Off*

Normal: wordt afgespeeld als een normaal element.
Legato: wordt afgespeeld wanneer *Mono/Poly* is ingesteld op *Mono*. Als u in legato speelt, wordt het element dat is ingesteld op *Legato* afgespeeld in plaats van het element dat is ingesteld op *Normal*.
Key Off: wordt afgespeeld wanneer een vinger van de toets wordt gehaald.

Cycle: wordt afgespeeld als er een reeks elementen is ingesteld in *Cycle*.
Random: speelt de elementen willekeurig af als meerdere elementen zijn ingesteld op *Random*.
A.Sw Off: wordt afgespeeld als zowel de knoppen [ASSIGN 1] als [ASSIGN 2] is ingesteld op Off.
A.Sw1 On: wordt afgespeeld als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On.
A.Sw2 On: wordt afgespeeld als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On.

Elem Group (Element Group Number)
Deze parameter is bedoeld om elementen met dezelfde *XA Control*-instelling in groepen te sorteren. Wanneer *XA Control* van alle elementen is ingesteld op *Normal*, heeft deze instelling geen effect.
Instellingen: 1-8

Elem Connect (Element Connection Switch)
Stelt de uitvoer van het element in op invoegeffect A of invoegeffect B.
Als u dit instelt op *Thru* worden de invoegeffecten omzeild.
Instellingen: *Thru*, *InsA*, *InsB*

New Waveform
Laadt het audiobestand dat als golfvorm op het USB-flashstation is opgeslagen.
Edit Waveform verschijnt wanneer een golfvorm is geladen.

Edit Waveform
Opent het scherm *Waveform Edit*.

Coarse (Course Tune)
Verschuift de toonhoogte van het element in halve tonen.
Instellingen: -48-+48

Fine (Fine Tune)
Past de toonhoogte van het element nauwkeurig aan.
Instellingen: -64-63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de toonhoogteverandering reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: -64-63
Positieve waarde: hogere snelheidswaarden produceren een hogere toonhoogte.
Negatieve waarde: hogere snelheidswaarden produceren een lagere toonhoogte.
0: geen verandering in toonhoogte.

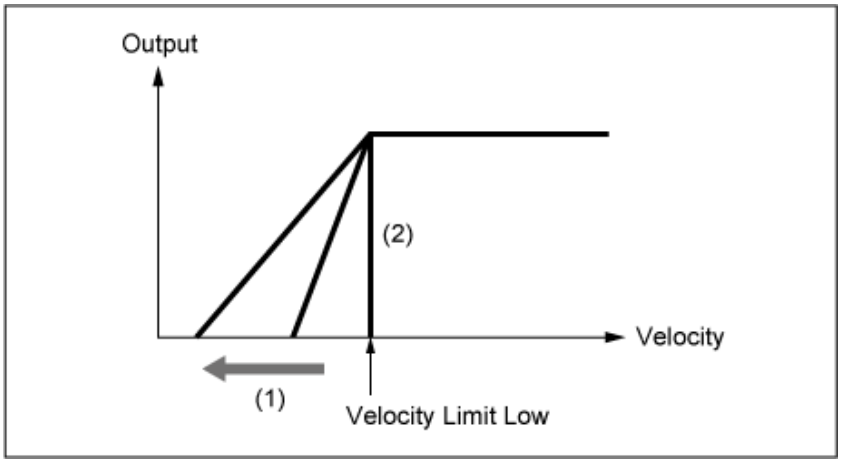
Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de toonhoogteverandering in de fijnstemming reageert op de positie van de toets.
Instellingen: -64-63
Positieve waarden: de toonhoogte gaat omlaag als u een toets in de bassectie indrukt, en de toonhoogte gaat omhoog als u een toets in de treblesectie indrukt.

Negatieve waarden: de toonhoogte gaat omhoog als u een toets in de bassectie indrukt, en de toonhoogte gaat omlaag als u een toets in de treblesectie indrukt.

Random (Random Pitch Depth)
Verandert de toonhoogte van het element willekeurig telkens wanneer een toets wordt ingedrukt. Stel de parameter in op een hogere waarde om meer toonhoogteveranderingen te creëren. Als de waarde op 0 wordt ingesteld, blijft de toonhoogte ongewijzigd.
Instellingen: 0-127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)
Stelt het uitgangsniveau van de oscillator zo in dat deze lager wordt naarmate de aanslagsnelheidswaarden verder afwijken van de waarde die is ingesteld in *Velocity Limit*.
Als deze op 0 staat, wordt er geen geluid geproduceerd als de snelheid buiten de *Velocity Limit* ligt. Hoe hoger de waarde, hoe geleidelijker het uitgangsniveau van de oscillator afneemt.
Instellingen: 0-127

Als *Level/Vel* is ingesteld op +0



(1) Als een grotere waarde wordt gebruikt, wordt de helling naar links verschoven.

(2) Als *Vel Cross Fade* op 0 staat, wordt er geen geluid geproduceerd buiten de *Velocity Limit*.

Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)
Stelt de timing in van de *Key On Delay* zodat deze synchroniseert met het tempo.
Instellingen: Off, On

Length (lengte van Key On Delay Time)
Stelt de vertragingstijd in vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt tot het moment dat er geluid wordt geproduceerd.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-127

Length (Key On Delay Note Length)
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On. U kunt de timing voor *Key On Delay* instellen met behulp van muzieknoten.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Velocity Limit

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de elementgolf.
Als dit zo is ingesteld dat de hogere waarde als eerste is en de lagere waarde als tweede (bijvoorbeeld 93 tot 34), worden de elementgeluiden alleen afgespeeld met aanslagsnelheden van 1 tot 34 en 93 tot 127.
Instellingen: 1-127

Note Limit

Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor het element.
Als de eerst opgegeven noot hoger is dan de tweede (bjjvoorbeeld C5 tot C4), wordt het element afgespeeld in de bereiken C-2 tot C4 en C5 tot G8.
Instellingen: C-2-G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Stelt de referentienoot in voor *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)*.
De toets die hier is ingesteld met het nootnummer wordt gespeeld op de normale toonhoogte, ongeacht de instelling voor *Pitch/Key*.
Instellingen: C-2-G8

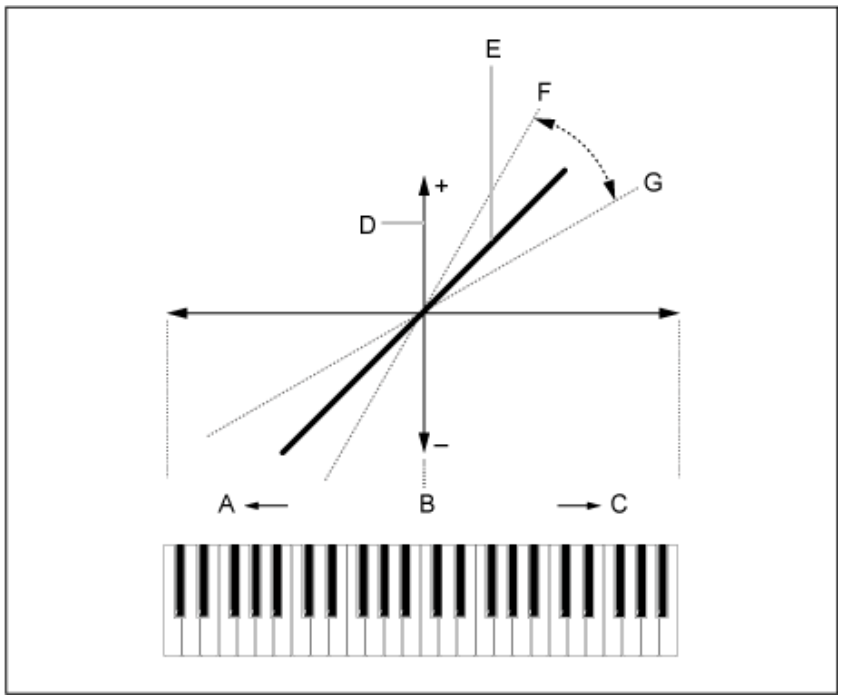
Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Stelt het verschil in toonhoogte in tussen twee naast elkaar liggende toetsen. Het referentiepunt is de toets die is opgegeven in *Center Key*.
Deze parameter is handig voor het spelen van ongetoonde geluiden, zoals speciale effecten, of voor het bespelen van een percussie-instrument als een normale partij, of voor andere gevallen waarin het toonhoogteverschil niet in halve tonen hoeft te liggen.

Instellingen: -200%-+0%-+200%

+100% (normale instelling): het toonhoogteverschil tussen de twee toetsen naast elkaar wordt ingesteld op een halve toon.
0%: er is geen toonhoogteverschil tussen de twee toetsen en alle toetsen worden gespeeld op de toonhoogte die is ingesteld *in Center Key*.
Negatieve waarde: stelt een tegengestelde toonhoogterespons in, zodat lagere noten resulteren in een hogere toonhoogte, en hogere noten resulteren in een lagere toonhoogte.

Pitch/Key en Center Key



A: Lagere noten
B: *Center Key*
C: Hogere noten
D: Verschil in toonhoogte
E: Wanneer *Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)* is ingesteld op +100%.
F: Hoger
G: Lager

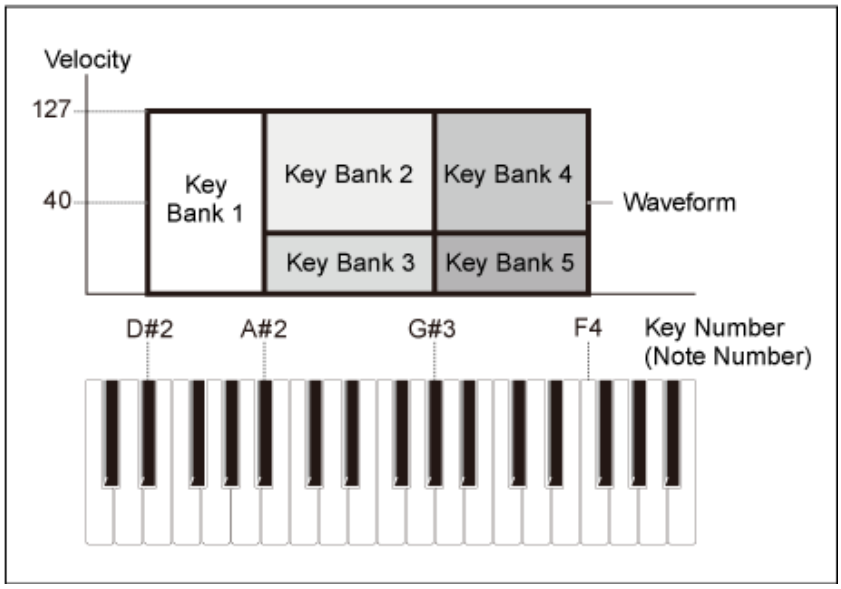
Waveform Edit

Opent het scherm *Waveform Edit*.
Hier kunt u de verschillende keybanks instellen waaruit een golfvorm bestaat.

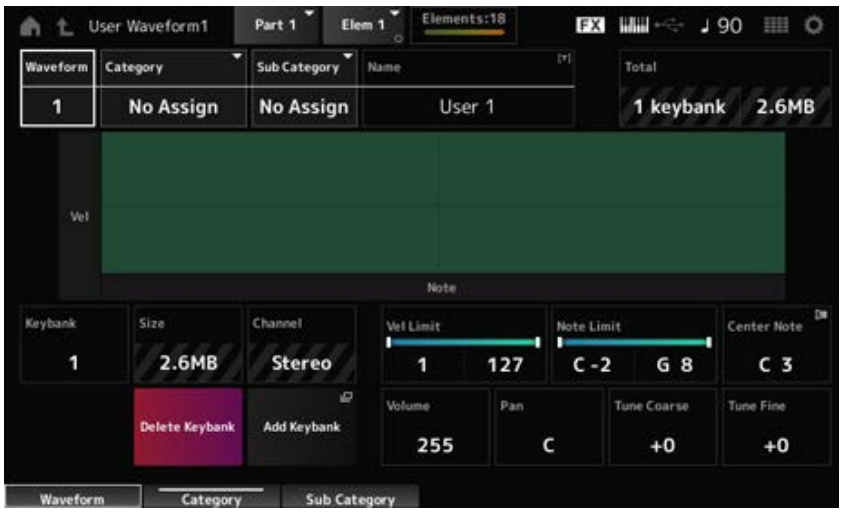
- **Key Banks**
  Een keybank bestaat uit digitale data die bestaan uit een kort audiosegment, zoals zang of andere geluiden, die in het instrument zijn geladen. Het heeft dezelfde kenmerken als een *wav*-bestand. Om verwarring te voorkomen, wordt echter een andere naam gebruikt om deze te onderscheiden van de golfvorm.

- **Keybanks en golfvormen**
  Keybanks worden altijd opgeslagen als onderdeel van een golfvorm.
  Eén golfvorm kan meerdere keybanks bevatten. U kunt bijvoorbeeld zelfs enkele tientallen keybanks in één golfvorm opslaan. Als u meerdere keybanks in één golfvorm opslaat, kunt u voor elke keybank een toetsbereik en aanslagbereik toewijzen door de *Note Limit* en *Velocity Limit* op te geven. Door meerdere keybanks in te stellen, kunt u verschillende keybankgeluiden spelen, afhankelijk van het gedeelte van het toetsenbord dat u gebruikt en de sterkte van uw toetsaanslag.

Voorbeeld van de set-up van een keybank en golfvorm



- **Partijen en golfvormen**
  Een golfvorm moet in een partij worden geladen voordat deze kan worden afgespeeld.
  U kunt een golfvorm toewijzen aan een AWM2-partij vanuit Element Edit in Part Edit (AWM2), of aan een drumpartij vanuit Key Edit in Drum Part Edit (AWM2).



Waveform
Toont de naam van de geselecteerde golfvorm.

Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde *Waveform* in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Name (Waveform Name)
U kunt de golfvorm die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan. Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Total
Toont het aantal keybanks in de golfvorm en de totale omvang van de datacapaciteit.

Keybank (Keybank Number)
Toont het keybanknummer.

Size (Keybank Size)
Toont de totale omvang van de datacapaciteit.

Channel (Keybank Channel)
Toont of de keybank stereo of mono is.

Velocity Limit
Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor het afspelen van de keybank.
Instellingen: 1-127

Note Limit
Stelt het notenbereik (laagste en hoogste noten) in voor het afspelen van de keybank.
Instellingen: 1-127

Center Note
Stelt de toets (toonhoogte) van de originele golfvormdata in.
Instellingen: C-2-G8

Volume
Stelt het volume van de keybank in.
Instellingen: 0-255

Pan
Stelt de pan-positie (in het stereoveld) van de keybank in.
Instellingen: L63 (links)–C (center)–R63 (rechts)

Tune Coarse (Coarse Tune)
Verschuift de toonhoogte van de geselecteerde keybank in halve noten.
Instellingen: -64-+63

Tune Fine (Fine Tune)
Voor fijne aanpassing van de toonhoogte van de keybank.
Instellingen: -64-+63

Delete Keybank
Verwijdert de keybank.

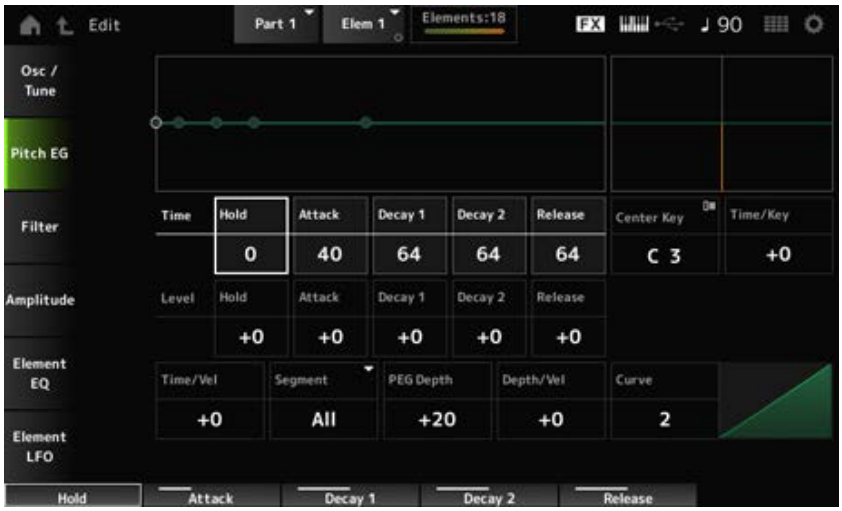
Add Keybank
Voegt een keybank to aan de golfvorm.

Pitch EG ★

In het scherm *Pitch EG* kunt u de envelopegenerator voor de oscillator instellen.
Door de tijd en het niveau (de hoeveelheid verandering in toonhoogte) van de PEG (Pitch Envelope Generator) in te stellen, kunt u instellen hoe het geluid verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⮌] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Pitch EG*



Hold Time (PEG Hold Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is om de toonhoogte op *Hold Level* te houden vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt.
Instellingen: 0-127

Attack Time (PEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het einde van de *Hold Time* tot de *Attack Level*.
Instellingen: 0-127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de *Attack Level* tot de *Decay 1 Level*.
Instellingen: 0-127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de *Decay 1 Level* tot de *Decay 2 Level*.
Instellingen: 0-127

Release Time (PEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u de toets loslaat totdat de *Release Level* wordt bereikt.
Instellingen: 0-127

Hold Level (PEG Hold Level)
Stelt het toonhoogteniveau in voor het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: -128-+127

Attack Level (PEG Attack Level)
Stelt de toonhoogte in die verandert vanaf de *Hold Level* of vanaf het moment dat u een toets indrukt.
Instellingen: -128-+127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)
Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de *Attack Level*.
Instellingen: -128-+127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)
Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de *Decay 1 Level*.
Instellingen: -128-+127

Release Level (PEG Release Level)
Stelt de uiteindelijke toonhoogte in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: -128-+127

Center Note (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Note)
Stelt de referentienoot (of een toets die moet worden ingedrukt) in voor *Time/Key*.
Met de hier ingestelde noot (toets) wordt het resulterende geluid van de in PEG ingestelde toonhoogteverandering gespeeld.
Instellingen: C-2-G8

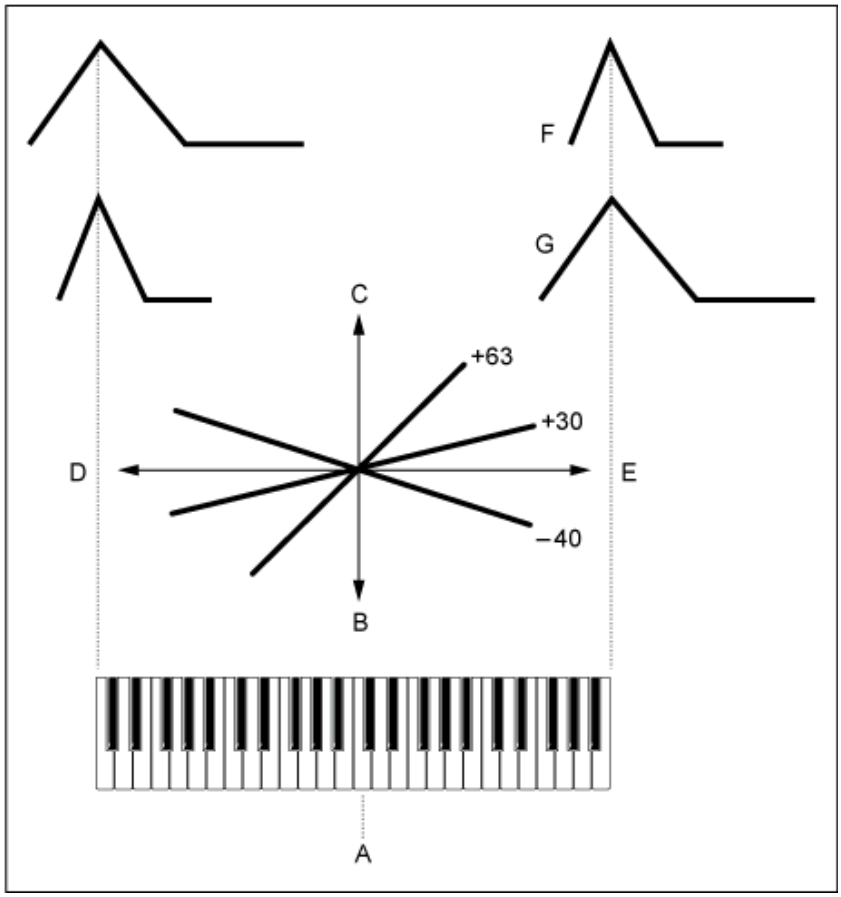
Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de toonhoogtesnelheid van de PEG reageert op de positie van de toets.
De snelheidsverandering in PEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in *Center Key*.
Instellingen: -64-+63

Positieve waarde: hoe hoger de toets wordt ingedrukt, hoe sneller de toonhoogte van de PEG verandert.

Negatieve waarde: hoe hoger de toets wordt ingedrukt, hoe langzamer de toonhoogte van de PEG verandert.

0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de toetspositie.

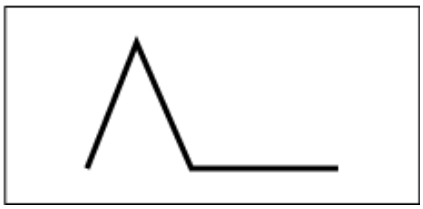
Time/Key* en *Center Note



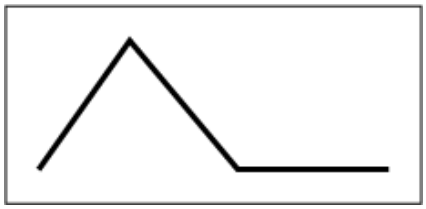
A: *Center Note*
B: Langzaam
C: Snel
D: Lage toets
E: Hoge toets
F: Positieve waarde
G: Negatieve waarde

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)
Stelt in hoe de snelheid van de toonhoogteverandering van de PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Stel eerst de tijdswaarde in *Segment* in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in *Time/Vel* in.
Instellingen: *Time/Vel*: -64-+63

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller de veranderingen in de PEG.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe langzamer de veranderingen in de PEG; lage snelheden resulteren in snellere PEG-veranderingen.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.



Hoge snelheid (toonhoogteverandering is snel)



Lage snelheid (toonhoogteverandering is langzaam)

Instellingen: *Segment*: *Attack*, *Atk+Dcy*, *Decay*, *Atk+Rls*, *All*

Attack: de *Time/Vel*-waarde is van invloed op *Attack Time*

Atk+Dcy: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Decay 1 Time*.

Decay: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Decay Time*.

Atk+Rls: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Release Time*.

All: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de tijdgerelateerde instellingen in PEG.

PEG Depth

Stelt het dieptebereik in van toonhoogteveranderingen die door de PEG worden geregeld.

Instellingen: -64-+63

0: geen verandering van toonhoogte.

Hoe verder de diepte verwijderd is van een waarde van 0, hoe groter de verandering in toonhoogte wordt.

Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Stelt in hoe het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

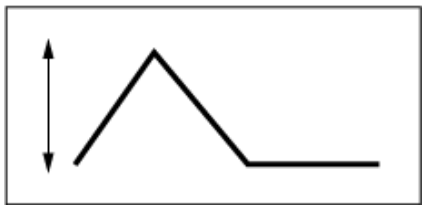
Met de *Curve*-instelling kunt u ook instellen hoe de *PEG Depth* op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het dieptebereik van de toonhoogteveranderingen vertegenwoordigt.

Instellingen: *Depth/Vel*: -64-+63

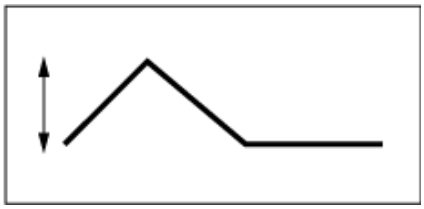
Positieve waarde: hoge snelheid vergroot het dieptebereik van de PEG, terwijl lage snelheid het dieptebereik verkleint.

Negatieve waarde: hoge snelheid verkleint het dieptebereik van de PEG, terwijl lage snelheid het dieptebereik vergroot.

0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.

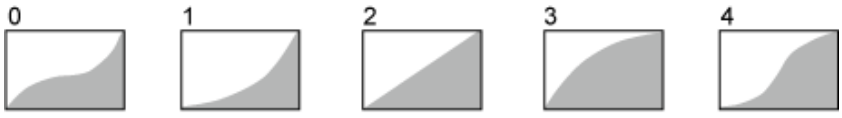


Hoge snelheid
(het dieptebereik bij toonhoogteverandering is groter)



Lage snelheid
(het dieptebereik bij toonhoogteverandering is kleiner)

Instellingen: *Curve*: 0-4



Filter ★

Type ☆

Op het scherm *Type* kunt u een filtertype voor het element selecteren.
Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat u hier hebt geselecteerd.

Gebruik

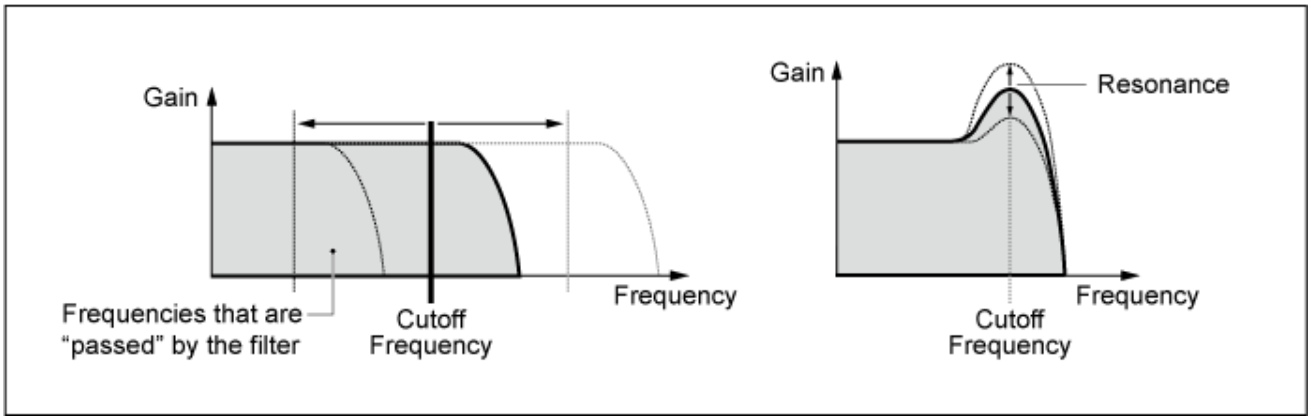
[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⮌] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Filter* → Type

Filter Type

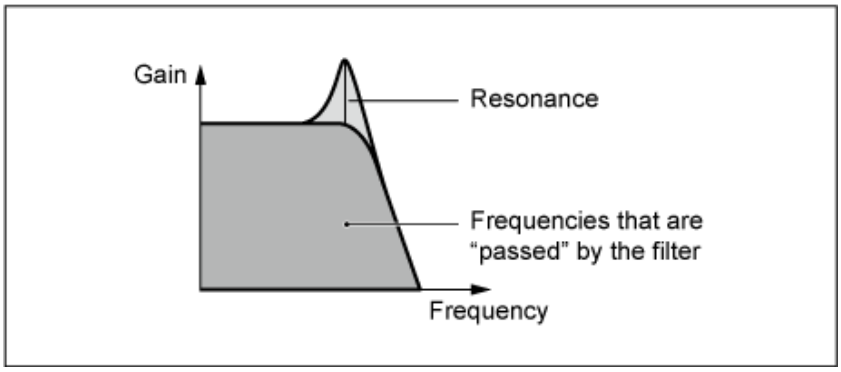
Stelt het filter voor het element in.
De filters die beschikbaar zijn op dit instrument zijn gegroepeerd in vier typen: LPF, HPF, BPF en BEF.

Instellingen: *LPF24D*, *LPF24A*, *LPF18*, *LPF18s*, *LPF12+HPF12*, *LPF6+HPF12*, *HPF24D*, *HPF12*, *BPF12D*, *BPFw*, *BPF6*, *BEF12*, *BEF6*, *DualLPF*, *DualHPF*, *DualBPF*, *DualBEF*, *LPF12+BPF6*, *Thru*

- **LPF**
  Dit filtertype kapt de signalen af boven de waarde die is ingesteld bij *Cutoff Frequency*.
  Het geluid wordt helderder naarmate u de afsnijfrequentie verhoogt, omdat er meer hoogfrequente signalen door het filter worden doorgelaten. Omgekeerd wordt het donkerder naarmate u de afsnijfrequentie verlaagt, omdat meer hoogfrequente signalen door het filter worden afgekapt of geblokkeerd. U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de *Resonance* te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.
  Dit filtertype is heel populair en handig voor het produceren van klassieke synthesizergeluiden.

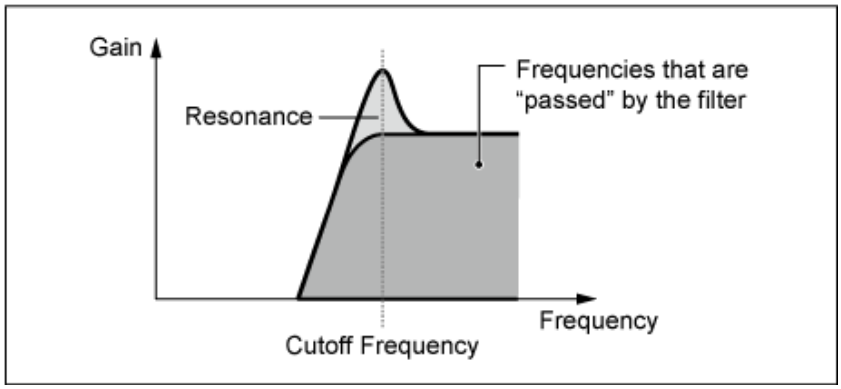


LPF24D: een dynamisch -24 dB/oct laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het LPF24A-type kan dit filter een meer uitgesproken resonantie-effect produceren.

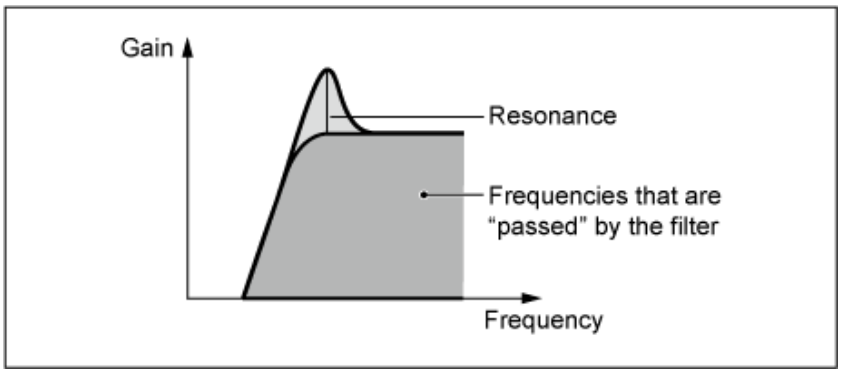


LPF24A: een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die lijken op die van een 4-polig analoog synthesizerfilter.
LPF18: 3-polig -18 dB/oct laagdoorlaatfilter.
LPF18s: 3-polig -18 dB/oct laagdoorlaatfilter. Dit filter heeft een vloeiendere afsnijhelling dan het LPF18-type.

- **HPF**
  Dit filtertype laat alleen signalen boven de afsnijfrequentie door.
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de *Resonance* te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.

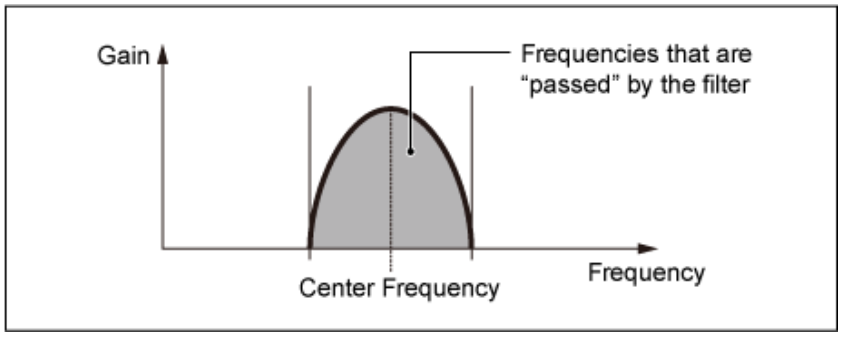


LPF12+HPF12: een combinatie van een -12 dB/oct laagdoorlaatfilter en een -12 dB/oct hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen *HPF Cutoff* en *HPF Key Follow Sensitivity* worden ingesteld.
LPF6+HPF12: een combinatie van een -6 dB/oct laagdoorlaatfilter en een -12 dB/oct hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen *HPF Cutoff* en *HPF Key Follow Sensitivity* worden ingesteld.
HPF24D: een dynamisch -24 dB/oct hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een uitgesproken resonantie-effect produceren.

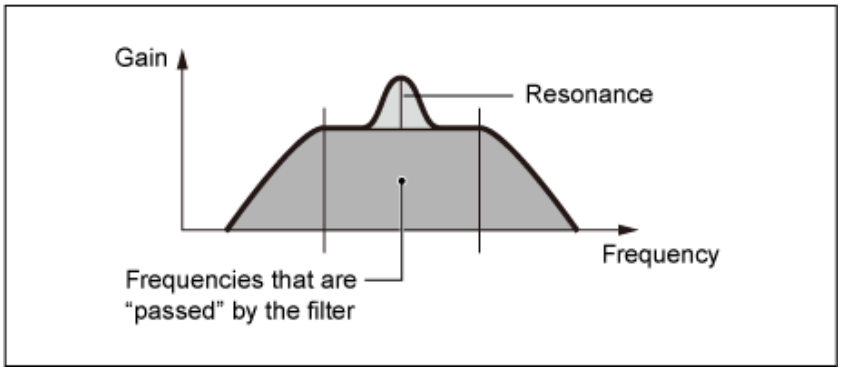


HPF12: -12 dB/oct dynamisch hoogdoorlaatfilter.

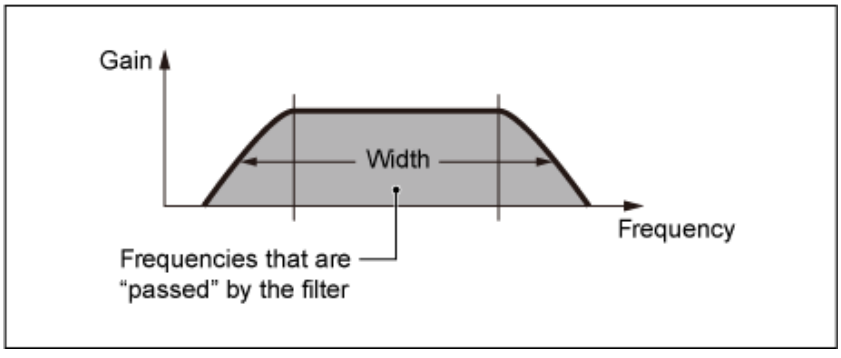
- **BPF**
  Dit filtertype laat alleen signalen door voor een specifieke frequentieband (afsnijfrequentie) en snijdt alle andere signalen af.



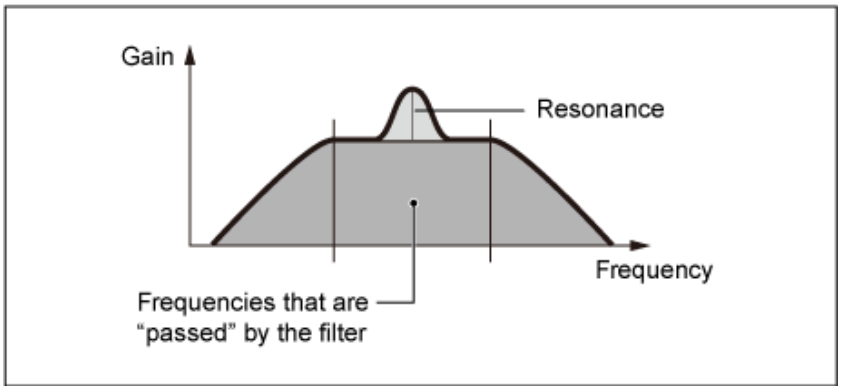
BPF12D: de combinatie van een -12 dB/oct hoog- en laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid.



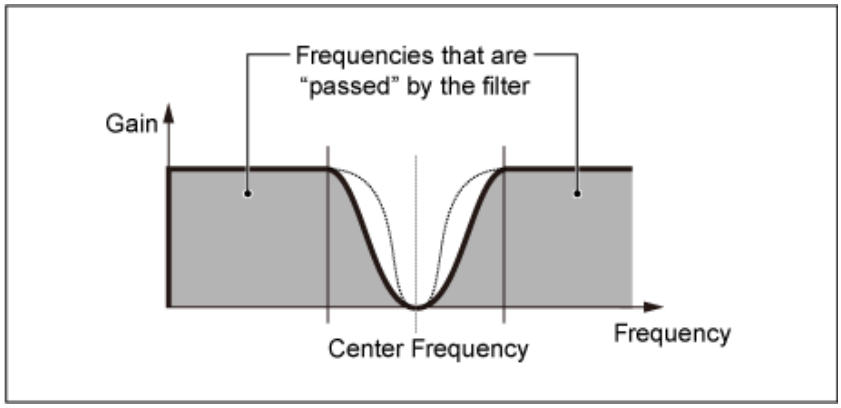
BPFw: een -12 dB/oct banddoorlaatfilter dat hoogdoorlaatfilters en laagdoorlaatfilters combineert om bredere bandbreedte-instellingen mogelijk te maken.



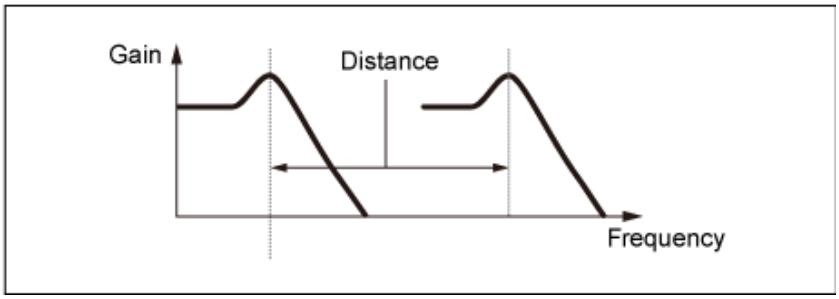
BPF6: de combinatie van een -6 dB/oct hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter.



- **BEF**
  Het Band-Eliminate-filter heeft het tegenovergestelde effect op het geluid vergeleken met het Band-Pass-filter.
  Als u dit filtertype selecteert, kunt u het bereik van de afsnijfrequentie instellen waarbinnen het geluidssignaal wordt gedempt of geëlimineerd.

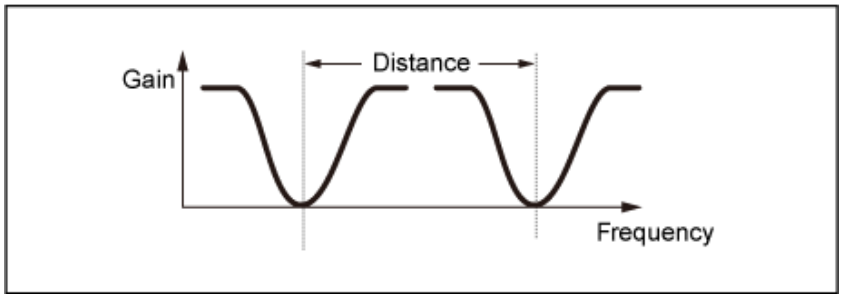


BEF12: -12 dB/oct bandsperfilter.
BEF6: -6 dB/oct bandsperfilter.
DualLPF: twee -12 dB/oct laagdoorlaatfilters die parallel zijn aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen. Het resultaat van het filter wordt weergegeven op het scherm.



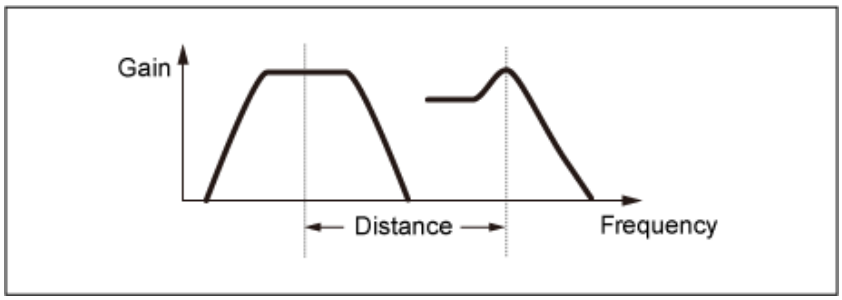
Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld
(en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

DualHPF: twee -12 dB/oct hoogdoorlaatfilters, parallel aangesloten.
DualBPF: twee -6 dB/oct banddoorlaatfilters, parallel aangesloten.
DualBEF: twee -6 dB/oct bandsperfilters, serieel aangesloten.



Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld
(en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

LPF12+BPF6: een combinatie van een -12 dB/oct laagdoorlaatfilter en een -6 dB/oct banddoorlaatfilter, parallel aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.



Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld
(en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
Stelt de afsnijfrequentie in.
De hier ingestelde frequentie wordt gebruikt door het filter dat is ingesteld in *Type*.
Instellingen: 0-1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: -64-+63

Positieve waarden: hoe sneller de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde wordt.
Negatieve waarden: hoe langzamer de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde wordt.
0: geen veranderingen voor de afsnijfrequentie op basis van de aanslagsnelheid.

Resonance (Filter Resonance)
Width (Filter Width)
De hier getoonde parameter varieert afhankelijk van de instelling voor *Filter Type*. *Resonance* wordt weergegeven voor LPF, HPF, BPF (exclusief BPFw) of BEF, en *Width* wordt weergegeven voor BPFw.
Voor *Resonance* geeft deze parameter de sterkte van de resonantie aan. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de parameter voor Cutoff om het geluid meer karakter te geven.
Voor het BPFw wordt deze parameter gebruikt om de breedte van de frequenties aan te passen die

worden doorgelaten door het filter.
Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het filtertype, niet beschikbaar.
Instellingen: 0-127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe het resonantieniveau reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het filtertype, niet beschikbaar.

Instellingen: -64-+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe groter de *Resonance* wordt.
Negatieve waarde: hoe lager de snelheid, hoe groter de *Resonance* wordt.
0: de waarde voor *Resonance* verandert niet.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe het afsnijfrequentieniveau van het filter reageert op de toetspositie.
Het referentiepunt is de afsnijfrequentie voor de toets die is ingesteld in *Center Key*.
Instellingen: -200%-+200%

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.
Negatieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.

Distance
Stelt de afstand in tussen de afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen en het filter LPF12+BPF6.
Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het filtertype, niet beschikbaar.
Instellingen: -128-+127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)
Stelt de middenfrequentie in voor de functies die de filterafsnijding regelen en hoe snel de FEG verandert volgens de Key Follow-instelling van HPF.
Het verhogen van de waarde resulteert in een hogere afsnijfrequentie, en de lage frequentiesignalen worden afgekapt of geblokkeerd om het geluid helderder te maken. Het verlagen van de waarde resulteert in een hogere afsnijfrequentie, en de lage frequentiesignalen worden doorgegeven om het geluid dieper te maken.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer het filtertype is ingesteld op LPF12 + HPF12 of LPF6 + HPF12.
Instellingen: 0-1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)
Stelt het niveau van de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter in, afhankelijk van de positie van de toets.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer het *Filter Type* is ingesteld op LPF12 + HPF12 of LPF6 + HPF12.
Instellingen: -200%-+200%

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.

Negatieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.

Gain (Filter Gain)
Stelt de versterking in (signalen verzonden naar de filtereenheid).
Als u de waarde verlaagt, neemt het volume van het element af.
Instellingen: 0-255

Filter EG

Op het scherm *Filter EG* kunt u de filterenvelopegenerator (FEG) voor het element instellen.
Met de FEG kunt u de mate (of het niveau) van veranderingen in de afsnijfrequentie instellen en hoe deze veranderingen in de loop van de tijd evolueren, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment dat het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Filter* → *Filter EG*

Hold Time (FEG Hold Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is om de afsnijfrequentie op *Hold Level* te houden vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt.
Instellingen: 0-127

Attack Time (FEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het einde van de *Hold Time* tot de *Attack Level*.
Instellingen: 0-127

Decay1 Time (FEG Decay 1 Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf de *Attack Level* tot de *Decay 1 Level*.
Instellingen: 0-127

Decay2 Time (FEG Decay 2 Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf de *Decay 1 Level* tot de *Decay 2 Level*.
Instellingen: 0-127

Release Time (FEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de afsnijfrequentie verandert vanaf het moment dat u uw vinger van de toets haalt totdat de *Release Level* wordt bereikt.
Instellingen: 0-127

Hold Level (FEG Hold Level)
Stelt de afsnijfrequentie in op het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: -128-+127

Attack Level (FEG Attack Level)
Stelt in dat de afsnijfrequentiewaarde verandert nadat u op de toets hebt gedrukt.
Instellingen: -128-+127

Decay1 Level (FEG Decay 1 Level)
Stelt de volgende afsnijfrequentiewaarde in die moet veranderen vanaf de *Attack Level*.
Instellingen: -128-+127

Decay2 Level (FEG Decay 2 Level)
Stelt de afsnijfrequentie in die wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.
Instellingen: -128-+127

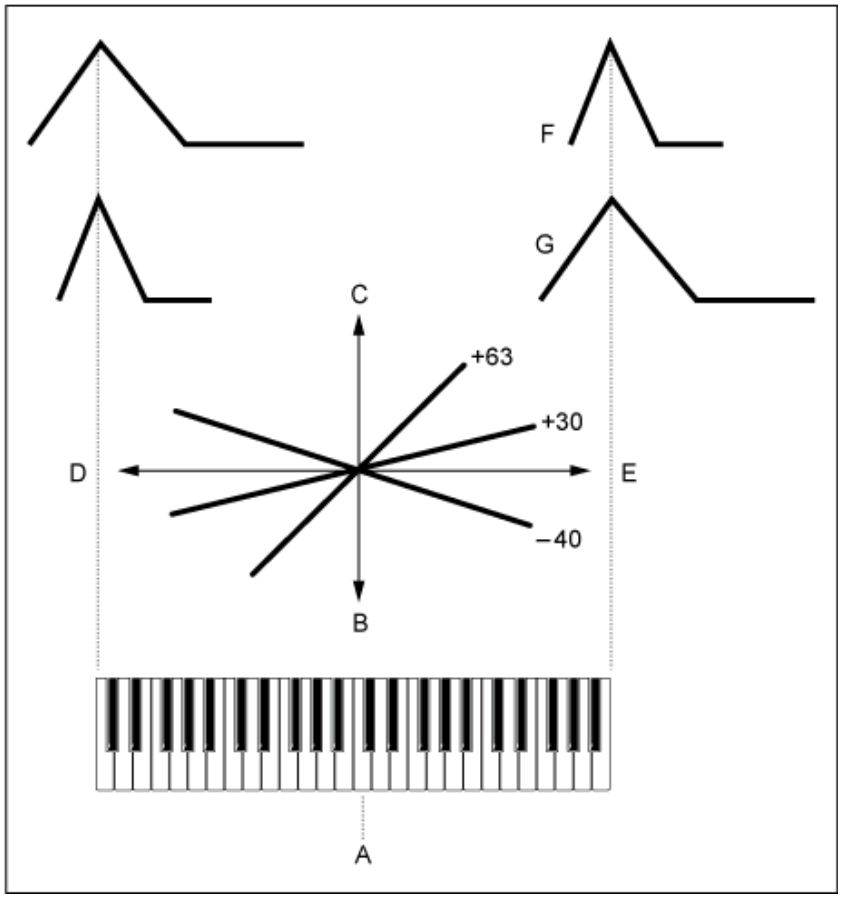
Release Level (FEG Release Level)
Stelt de volgende afsnijfrequentiewaarde in nadat u uw vinger van de toets hebt gehaald.
Instellingen: -128-+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Stelt de referentienoot (of een toets die moet worden ingedrukt) in voor *Time/Key*.
Als de noot (toets) hier is ingesteld, wordt de snelheidsverandering van de in Filter EG ingestelde afsnijfrequentie ongewijzigd gebruikt.

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de snelheid van de frequentiewijziging in FEG reageert op de positie van de toets.
De snelheidsverandering in FEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in *Center Key*.
Instellingen: -64-+63

> **Positieve waarden**: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer de FEG-verandering wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller de FEG-verandering wordt.
> **Negatieve waarden**: hoe lager de gespeelde toets, hoe sneller de FEG-verandering wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe langzamer de FEG-verandering wordt.
> **0**: geen veranderingen in de FEG, ongeacht de toetspositie.

Time/Key* en *Center Key

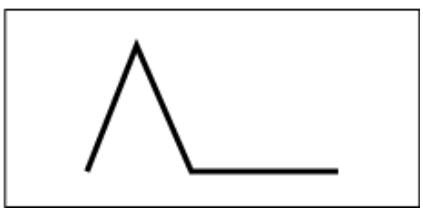


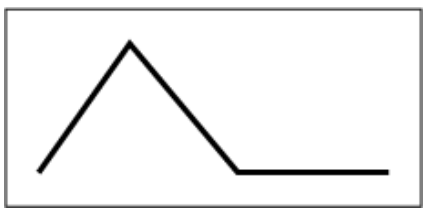
A: *Center Key*
B: Langzaam
C: Snel
D: Lage toets
E: Hoge toets
F: Positieve waarde
G: Negatieve waarde

Instellingen: C-2-G8

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)
Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Stel eerst de tijdswaarde in Segment in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in *Time/Vel* in.
Instellingen: *Time/Vel*: -64-+63

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller de FEG-veranderingen.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe langzamer de FEG-veranderingen; een lage snelheid resulteert in een snellere FEG-verandering.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.





Hoge snelheid
(snelle veranderingen in afsnijfrequentie)

Lage snelheid
(langzame veranderingen in afsnijfrequentie)

Instellingen: *Segment*: *Attack*, *Atk+Dcy*, *Decay*, *Atk+Rls*, *All*

Attack: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time*.

Atk+Dcy: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Decay 1 Time*.

Decay: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Decay Time*.

Atk+Rls: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Release Time*.

All: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de tijdgerelateerde instellingen in FEG.

FEG Depth

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

Instellingen: -64-+63

0: geen wijzigingen voor de afsnijfrequentie door de *Filter EG*.

Het dieptebereik van de verandering van de afsnijfrequentie wordt breder als de instelling ver van de waarde 0 ligt.

Voor negatieve waarden worden de veranderingen in de afsnijfrequentie omgekeerd.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Stelt in hoe het dieptebereik van de verandering van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG reageert op de snelheid (kracht van de toetsaanslag).

Met de *Curve*-instelling kunt u ook instellen hoe de *FEG Depth* op de snelheid reageert.

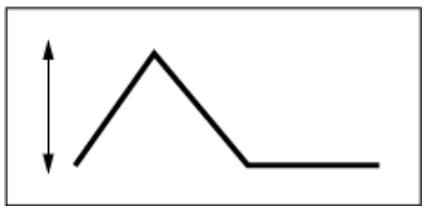
De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het dieptebereik van de veranderingen in de afsnijfrequentie vertegenwoordigt.

Instellingen: *Depth/Vel*: -64-+63

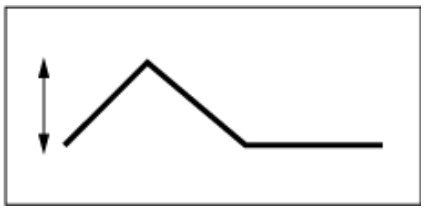
Positieve waarden: hoge snelheid vergroot het dieptebereik van de *Filter EG*, terwijl lage snelheid het dieptebereik verkleint.

Negatieve waarden: hoge snelheid verkleint het dieptebereik van de *Filter EG*, terwijl lage snelheid het dieptebereik vergroot.

0: de afsnijfrequentie reageert niet op snelheid.

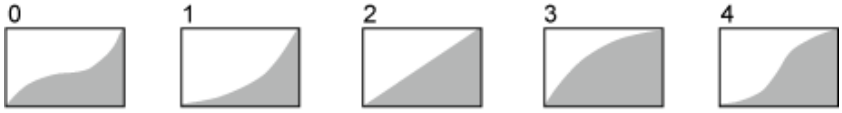


Hoge snelheid
(het dieptebereik bij verandering in de afsnijfrequentie is groter)



Lage snelheid
(het dieptebereik bij verandering in de afsnijfrequentie is kleiner)

Instellingen: *Curve*: 0-4



Scale

Op het scherm *Scale* kunt u de filterschaal voor het element instellen.
Met de filterschaalfunctie kunt u de afsnijfrequentie van het filter wijzigen, afhankelijk van de toonhoogte.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⮌] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Filter* → *Scale*

Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1-4

Stelt de nootnummers van vier punten in op *Cutoff Offset*.

Instellingen: C-2-G8

OPMERKING

De nootnummers voor *Break Points 1* tot en met *4* worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld.

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1-4

Stelt de waarde in die het afsnijden op alle vier de breekpunten verhoogt of verlaagt.

Instellingen: -128-+127

OPMERKING

- Als de offsetwaarde boven of onder de afsnijwaarde wordt ingesteld, gaat de afsnijfrequentie nooit verder dan de instellingen.
- Voor alle noten onder *Break Point 1* wordt de waarde ingesteld op de afsnijfrequentie van *Break Point 1*. Voor alle noten boven *Break Point 4* wordt de waarde ingesteld op de afsnijfrequentie van *Break Point 4*.

Amplitude ★

Level/Pan ☆

Op het scherm *Level/Pan* kunt u voor elk element het niveau en pannen (positie in het stereoveld) instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Amplitude* → *Level/Pan*

Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe het volume van elk element reageert op de toetspositie. Het referentiepunt is het volume dat is opgegeven in *Center Key*.

Instellingen: -64-+0-+63

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe zachter het volume wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe luider het volume wordt.

Negatieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe luider het volume wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe zachter het volume wordt.

Level (Element Level)

Stelt het uitgangsniveau (volume) in voor elk element.

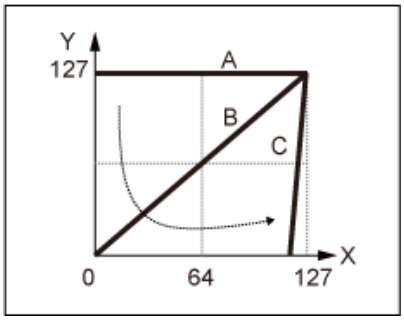
Instellingen: 0-127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)
Offset (Level Velocity Offset)
Curve (Level Sensitivity Key Curve)
Stelt in hoe het niveau (volume) reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag. Offset past alle instellingen aan die zijn opgegeven in *Level/Vel*. Als de waarde groter is dan 127, wordt de snelheid ingesteld op 127. Met de instelling voor *Curve* kunt u ook instellen hoe het volume op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het bereik van de volumeveranderingen vertegenwoordigt.
Instellingen: *Level/Vel*: -64-+63

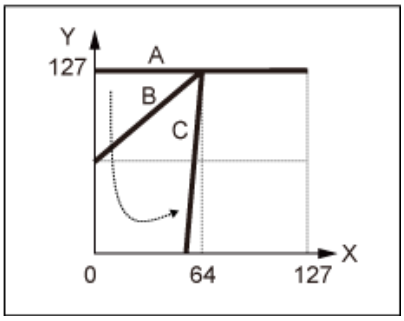
Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.
Negatieve waarde: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.

Instellingen: *Offset*, 0-127

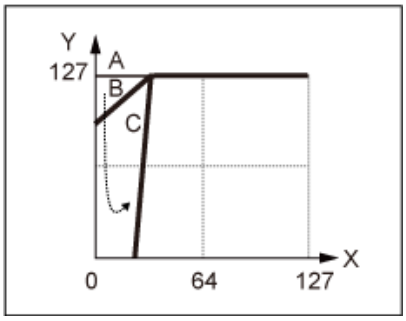
Offset (Level Velocity Offset) = 0



Offset (Level Velocity Offset) = 64

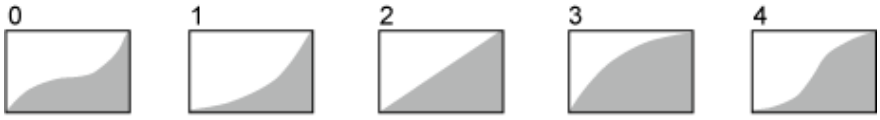


Offset (Level Velocity Offset) = 96



A: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 0
B: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 32
C: *Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)* = 64
X: snelheid van het moment dat de toets wordt ingedrukt
Y: snelheidswaarde verzonden naar de interne toongenerator

Instellingen: *Curve*: 0-4



Pan (Element Pan)
Stelt de panpositie (in het stereoveld) voor het element in.
Als er rechter- en linkerpaninstellingen zijn voor de elementen binnen een partij, kan het moeilijk zijn om het resultaat van de paninstelling te horen.
Instellingen: L63-C-R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)
Stelt de hoeveelheid in waarmee het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt.

De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.
Instellingen: L64-C-R63

Random Pan (Random Pan Depth)
Stelt de hoeveelheid in waarmee het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt.
De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie in het stereoveld.
Instellingen: 0-127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)
Stelt in hoe de positie van de toets die u indrukt de positie van de pan-instelling beïnvloedt.
De waarde die is ingesteld in *Pan* is de positie voor C3.
Instellingen: -64-+0-+63

Positieve waarden: de panpositie wordt naar links geschaald voor lagere toetsen en naar rechts voor hogere toetsen.

Negatieve waarden: de panpositie wordt naar rechts geschaald voor lagere toetsen en naar links voor hogere toetsen.

Amp EG

Op het scherm *Amp EG* kunt u de AEG-tijd (Amplitude Envelope Generator) voor het element instellen. Hiermee kunt u bepalen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Amplitude* → *Amp EG*

Attack Time (AEG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de *Attack Level*-waarde wordt bereikt.
Instellingen: 0-127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf de *Attack Level* tot de *Decay 1 Level*.
Instellingen: 0-127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf de *Decay 1 Level* tot de *Decay 2 Level*.
Instellingen: 0-127

Release Time (AEG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die verstrijkt totdat het geluid wegsterft nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: 0-127

AEG Initial Level
Stelt het volume in voor het moment dat u de toets indrukt.
Instellingen: 0-127

AEG Attack Level
Stelt het volume in dat moet worden gewijzigd nadat u een toets hebt ingedrukt.
Instellingen: 0-127

AEG Decay 1 Level
Stelt de volgende volumewaarde in die moet veranderen vanaf de *Attack Level*.
Instellingen: 0-127

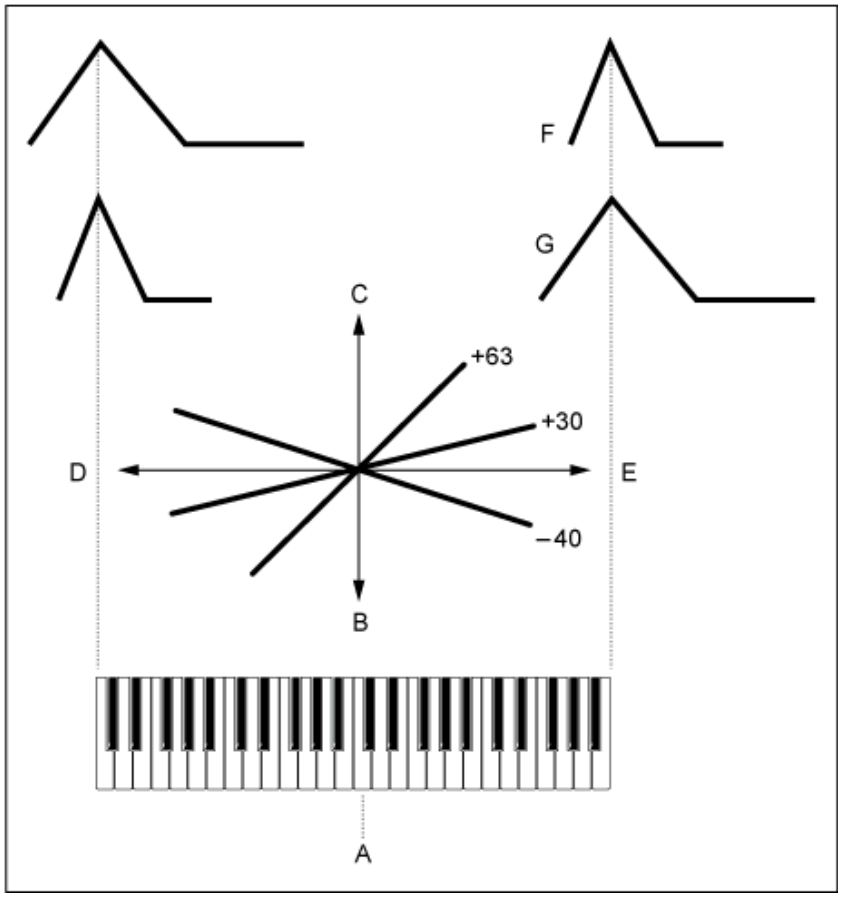
AEG Decay 2 Level
Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.
Instellingen: 0-127

Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)
Stelt de referentienoot (of een toets die moet worden ingedrukt) in voor *Time/Key*. In overeenstemming met de hier ingestelde noot (toets) wordt het resulterende geluid van de in PEG ingestelde toonhoogteverandering gespeeld.
Instellingen: C-2-G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de snelheid van de volumeveranderingen in AEG reageert op de toetspositie. De snelheidsverandering in AEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in *Center Note*.
Instellingen: -64-+63

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert.
Negatieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert.
0: geen veranderingen in het AEG-volume, ongeacht de toetspositie.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)* en *Center Note (AEG Time Key Follow Center Note)

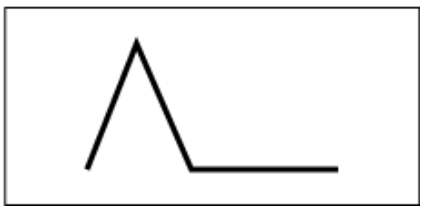


A: *Center Note*
B: Langzaam
C: Snel
D: Lage toetsen
E: Hoge toetsen
F: Positieve waarden
G: Negatieve waarden

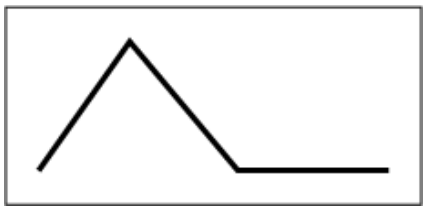
Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)
Past de gevoeligheid van de *AEG Time Key Follow Sensitivity* aan in *AEG Release*.
Hoe lager de waarde is, hoe lager de gevoeligheid.
Instellingen: 0-127
127: *AEG Time Key Follow Sensitivity* is hetzelfde als *Decay 1* en *Decay 2*.
0: *AEG Time Key Follow Sensitivity* heeft geen invloed op de *AEG Release*.

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (AEG Time Velocity Segment)
Stelt in hoe de tijd voor volumeveranderingen in AEG reageren op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Stel eerst de tijdswaarde in Segment in en stel vervolgens de aanslaggevoeligheidswaarde in *Time/Vel* in.
Instellingen: *Time/Vel*: -64-+63
Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller het AEG-volume verandert.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe langzamer het AEG-volume verandert;

hoe lager de snelheid, hoe sneller het AEG-volume verandert.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.



Snelle aanslag (snelle volumeverandering)



Langzame aanslag (langzame volumeverandering)

Instellingen: *Segment*: *Attack*, *Atk+Dcy*, *Decay*, *Atk+Rls*, *All*

Attack: de *Time/Vel*-waarde is van invloed op Attack Time
Atk+Dcy: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Decay 1 Time*.
Decay: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Decay Time*.
Atk+Rls: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de *Attack Time* en *Release Time*.
All: de *Time/Vel*-waarde beïnvloedt de tijdgerelateerde instellingen in AEG.

Half Damper (Half Damper Switch)
Door deze schakelaar op On te zetten, kunt u de apart verkrijgbare voetregelaar FC3A aansluiten op de [SUSTAIN]-aansluiting op het achterpaneel en de halfdemperfunctie gebruiken voor uw toetsenspel.
De halfdemperfunctie geeft u een grotere expressieve controle over het wegsterven van het geluid, waardoor u de werking van het demperpedaal kunt gebruiken net zoals u dat op een akoestische piano zou doen: continu en niet alleen als een aan/uit-schakelaar.
Instellingen: Off, On

Time (Half Damper Time)
Stelt de tijd in vanaf het moment dat u een toets hebt losgelaten terwijl u de voetregelaar FC3A volledig ingedrukt houdt tot wanneer het geluid wegsterft wanneer de *Half Damper (Half Damper Switch)* op On is ingesteld. Deze parameter wordt niet weergegeven als *Half Damper (Half Damper Switch)* is ingesteld op Off.
U kunt de wegsterftijd van de *Half Damper Time* aanpassen tot de *Release Time* door te wijzigen hoeveel u op het pedaal drukt.
Wanneer u het pedaal loslaat, wordt de *Release Time* gebruikt voor wegstervend geluid. Door de *Release Time* op een lage waarde in te stellen, en *Half Damper Time* op een hoge waarde, kunt u een natuurlijk wegstervend geluid spelen, zoals op een akoestische piano.

Instellingen: 0-127

Scale

Op het scherm *Scale* kunt u de amplitudeschaal voor het element instellen.
Hierdoor verandert het volume afhankelijk van de toetspositie op het toetsenbord.

Gebruik

Break Point (Level Scaling Break Point) 1-4

Stelt het nootnummer in voor *Level Offset*.

Instellingen: C-2-G8

OPMERKING

De nootnummers voor *Break Points 1* tot en met *4* worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld.

Level Offset (Level Scaling Offset) 1-4

Stelt de waarden in van vier breekpunten voor het regelen van de *Level*.

Instellingen: -128-+127

Element EQ ★

Op het scherm *Element EQ* kunt u de equalizer voor het element instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Element EQ*

EQ Type (Element EQ Type)

Selecteert het gewenste EQ-type.

Instellingen: *2-band*, *P.EQ*, *Boost6*, *Boost12*, *Boost18*, *Thru*

2-band: Shelving EQ die de signaalband boven of onder een bepaalde frequentie versterkt of afsnijdt (*Low Freq* of *High Freq*).

P.EQ: parametrische EQ die het signaalniveau versterkt of verzwakt (*Gain*) rond de middenfrequentie (*Freq*).

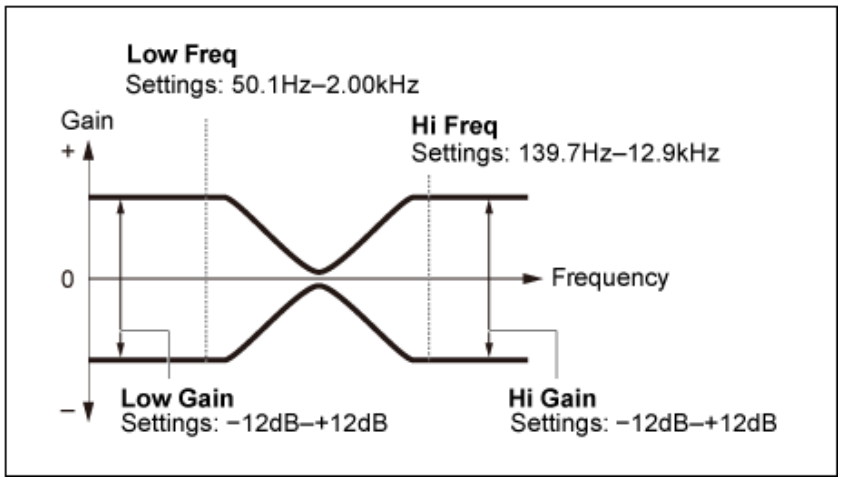
Boost6: verhoogt het niveau met 6 dB.

Boost12: verhoogt het niveau met 12 dB.

Boost18: verhoogt het niveau met 18 dB.

Thru: negeert de equalizer en laat het volledige signaal onbeïnvloed.

Als *EQ Type* is ingesteld op *2-band*



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Stelt het signaalniveau van de *Low*-band in.

Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Stelt de frequentie van de *Low*-band in.

Instellingen: 50,1Hz-2,00kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Stelt het signaalniveau van de *High*-band in.

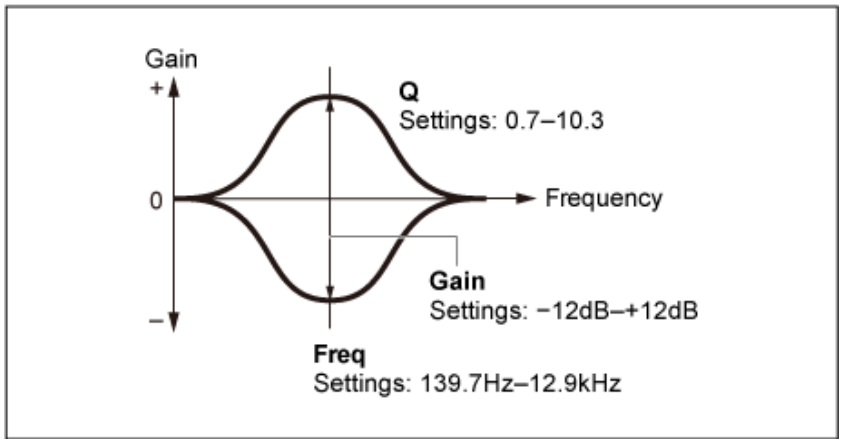
Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Stelt de frequentie van de *High*-band in.

Instellingen: 503,8Hz-10,1kHz

Als *EQ Type* is ingesteld op *P.EQ*



EQ Gain (Element EQ Gain)

Stelt het signaalniveau in voor het frequentiebereik dat is ingesteld in *EQ Freq*.

Instellingen: -12,00 dB-+12,00 dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Stelt de frequentie in die moet worden afgekapt of versterkt.

Instellingen: 139,7Hz-12,9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Door het signaalniveau van de frequentie die is ingesteld in *EQ Freq* te versterken of te verzwakken, kunt u verschillende frequentieresponscurves creëren.

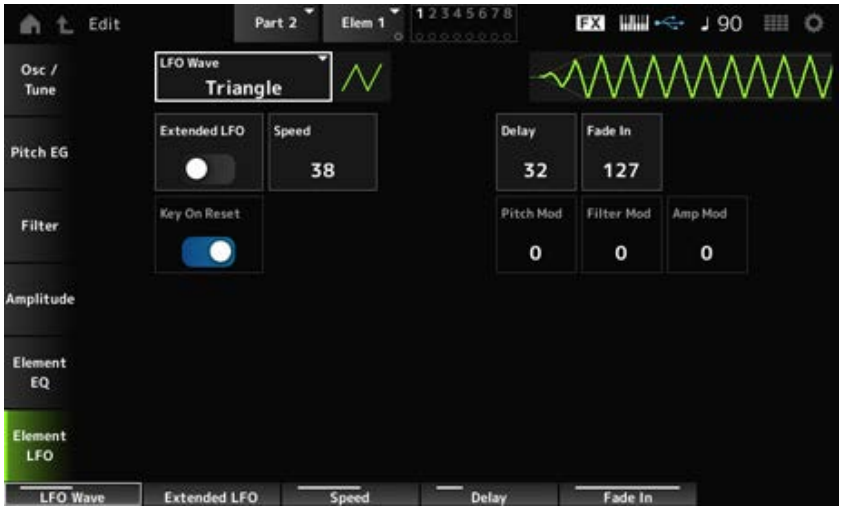
Instellingen: 0,7-10,3

Element LFO

Op het scherm *Element LFO* kunt u de LFO (oscillator voor lage frequenties) voor het element instellen. De LFO (oscillator voor lage frequenties) voor het element genereert signalen in de lage band en u kunt deze gebruiken voor modulatie (cyclische variatie) van de toonhoogte, het filter en de amplitude.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⮌] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Element LFO*

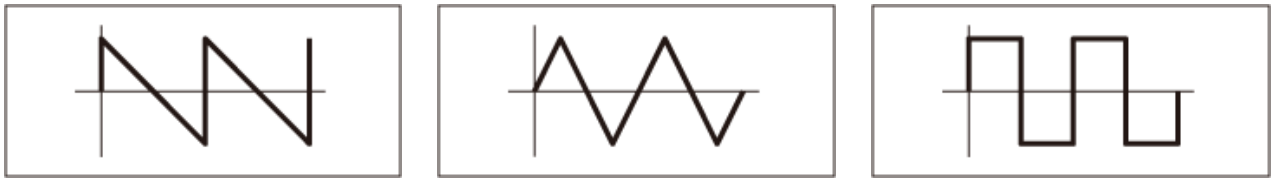


LFO Wave

Selecteert een LFO-golfvorm, voor het creëren van verschillende typen modulatie.

Instellingen: *Saw*, *Triangle*, *Square*

Saw (zaagtandgolf) *Triangle* (driehoekgolf) *Square* (blokgolf)



Extended LFO

Schakelt tussen de oude set instellingen (Uit: 0-63) en een nieuwe set instellingen met een hogere resolutie (Aan: 0-415) voor *Speed (LFO Speed)*.

Om de compatibiliteit van data die met de oude instellingen zijn gemaakt te behouden, stelt u deze parameter in op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (LFO Speed)

Stelt de snelheid van *LFO Wave*-wijzigingen in. Hoe hoger de waarde van deze parameter, hoe hoger de snelheid wordt.

Instellingen: 0-63 (*ExtendedLFO* ingesteld op Off), 0-415 (*ExtendedLFO* is ingesteld op On)

Delay (LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0-127

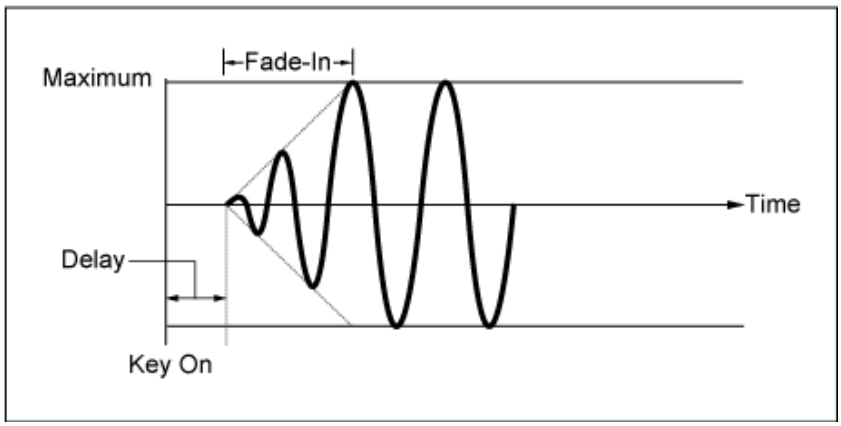
Fade In (LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in *Delay* is verstreken.

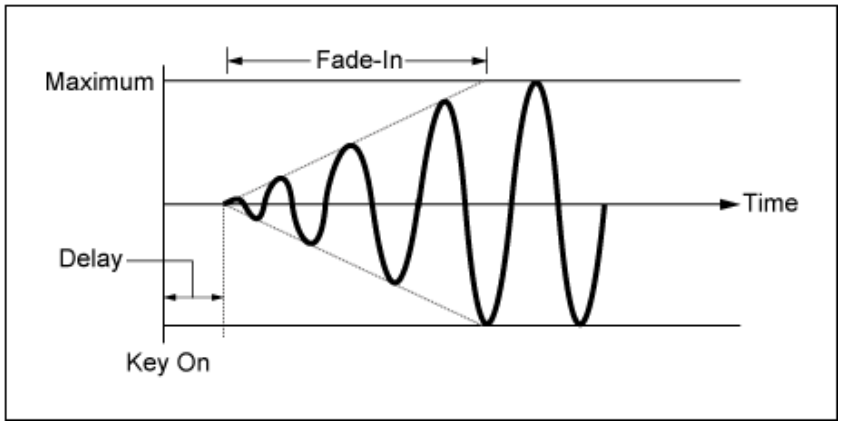
Instellingen: 0-127

Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

0: LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

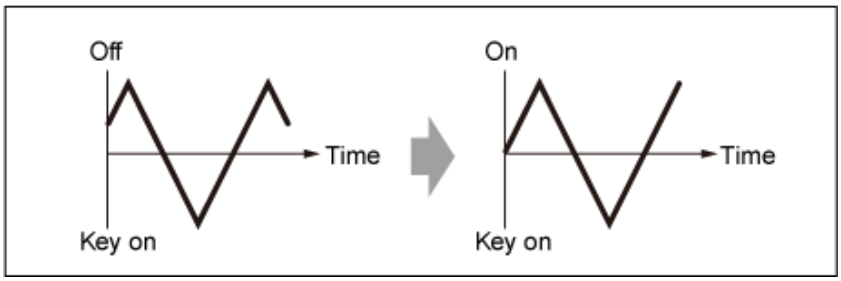


Lage waarde: snelle fade-in



Hoge waarde: langzame fade-in

Key On Reset (LFO Key On Reset)
Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: Off, On



Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)
Deze parameter creëert een vibrato-effect (cyclische veranderingen in de toonhoogte) door gebruik te maken van LFO-golven.
Het instellen van de parameter op hogere waarden resulteert in een grotere verandering in het volume.
Instellingen: 0-127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)
Deze parameter creëert een wah-effect (cyclische veranderingen in de filterafsnijfrequentie) door gebruik te maken van LFO-golven.
Hogere waarden resulteren in een groter bereik voor veranderingen in de afsnijfrequentie.
Instellingen: 0-127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)
Deze parameter creëert een tremolo-effect (cyclische veranderingen in het volume) door gebruik te maken van LFO-golven.
Het instellen van de parameter op hogere waarden resulteert in een grotere verandering in het volume.
Instellingen: 0-127

Drum Part Edit (AWM2)-scherm (Drumpartij bewerken)

De drumpartij (AWM2) bestaat uit 73 drumtoetsen.
Drum Part Edit (AWM2) bevat *Part Common Edit* (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en *Key Edit* (voor het instellen van parameters voor afzonderlijke drumtoetsen).

Part Common Edit

Inhoudsopgave

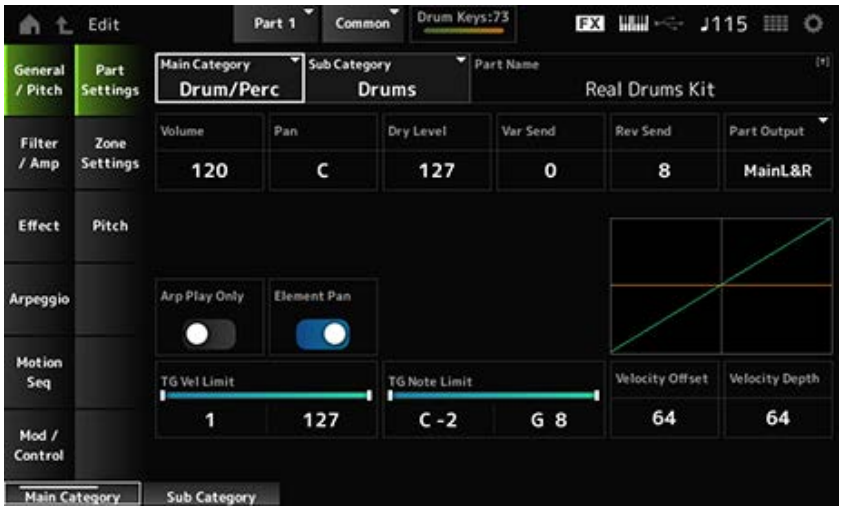
- General/Pitch
  - Part Settings
  - Zone Settings
  - Pitch
- Filter/Amp
  - Filter EG
  - Amp EG
- Effect
  - Routing
  - Ins A
  - Ins B
  - 3-band EQ
  - 2-band EQ
- Arpeggio
  - Common
  - Individual
  - Advanced
- Motion Seq
  - Common
  - Lane
- Mod/Control
  - Control Assign
  - Tx/Rx Switch
  - Control Settings

General/Pitch

Part Settings

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Part Settings*



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)
Stelt de hoofd- en subcategorie van de geselecteerde partij in.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Part Name
U kunt de partij die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan. Deze naam mag uit maximaal 20 alfanumerieke tekens bestaan.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Volume
Stelt het volume van de geselecteerde partij in.
Instellingen: 0-127

Pan
Stelt de pan in voor de geselecteerde partij.
Instellingen: L63-C (midden)-R63

Dry Level
Stelt het droge niveau van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R* of *Drum*.
Instellingen: 0-127

Var Send (Variation Send)
Stelt de variation-zend van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R* of *Drum*.
Instellingen: 0-127

Rev Send (Reverb Send)
Stelt de reverb-zend van de geselecteerde partij in.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Part Output* is ingesteld op *MainL&R* of *Drum*.
Instellingen: 0-127

Part Output (Part Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming in voor de audiosignalen van de geselecteerde partij.

Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*, *Off*, *Drum*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.

AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluitingen.

USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: geen uitgang van het audiosignaal voor de partij.

Drum: u kunt de uitvoer voor elke drumtoets instellen.

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Stelt de partij in die alleen met het arpeggio moet worden gespeeld.

De partij die op On is ingesteld, wordt gespeeld door de noot-aan-berichten die voor het arpeggio worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Element Pan

Stelt de Pan in op On of Off vanuit *Key Edit* ([EDIT/ ↻]→*Part*-selectie→*Key*-selectie→*Level/Pan*→*Pan*).

Als deze parameter is ingesteld op Off, wordt de panpositie in *Key Edit* ingesteld op C (het midden).

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Stelt het aanslagbereik (laagste en hoogste waarden) in voor de partij.

Instellingen: 1-127

Note Limit

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

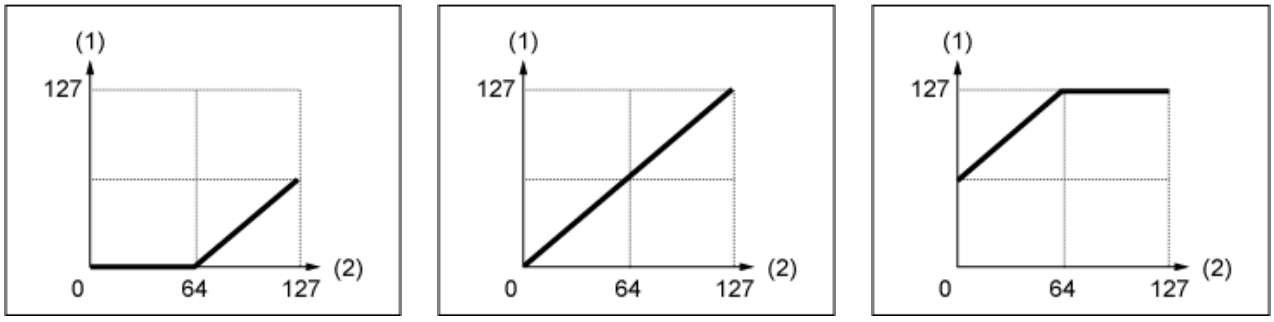
Instellingen: C-2-G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Verhoogt of verlaagt de aanslagsnelheidswaarde die naar de interne toongenerator wordt verzonden.

Instellingen: 0-127

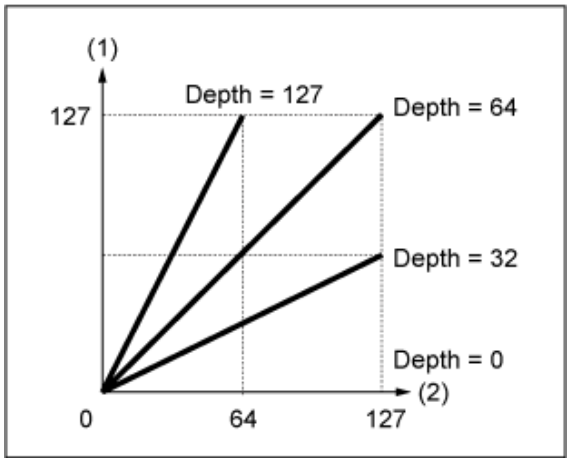
Als *Depth* = 64 en *Offset* = 32 Als *Depth* = 64 en *Offset* = 64 Als *Depth* = 64 en *Offset* = 96



(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)
Stelt in hoe het niveau van de aanslagsnelheidswaarde (die naar de interne toongenerator wordt verzonden) op de snelheid of de sterkte van de toetsaanslag reageert.
Instellingen: 0-127

Als *Offset* is ingesteld op 64:



(1) Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)
(2) Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

Zone Settings

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *General/Pitch* → *Zone Settings* in Part Edit (AWM2).

Pitch

Op het scherm *Pitch* kunt u de toonhoogte voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⟲] → *General/Pitch* → *Pitch*

Note Shift

Past de toonhoogte aan in stappen van een halve toon.

Instellingen: -24-+0-+24

Detune

Past de toonhoogte van de partij aan in stappen van 0,1 Hz.

Door de toonhoogte iets te verschuiven, kunt u het geluid ontstemmen.

Instellingen: -12,8Hz-+0,0Hz-+12,7Hz

Pitch Control Group

Partijen die aan dezelfde groep zijn toegewezen, krijgen dezelfde toonhoogte.

Echter, *Portamento*, *Mono/Poly* en *Micro Tuning* zijn niet beschikbaar voor de drumpartij.

Pitch Bend↓(Pitch Bend Range Lower)

Pitch Bend↑(Pitch Bend Range Upper)

Stelt het bereik in van de veranderingen die met het pitchbendwiel worden gecreëerd in halve tonen.

Instellingen: -48-+0-+24

Filter/Amp ★

Filter EG ☆

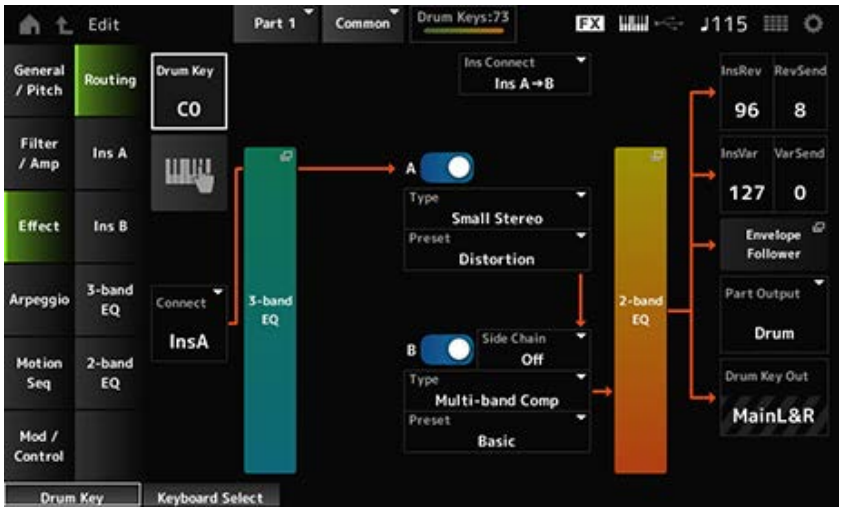
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter/Amp* → *Filter EG* in *Part Edit (AWM2)*.

Amp EG ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter/Amp* → *Amp EG* in *Part Edit (AWM2)*.

Effect ★

Routing ☆



In principe is dit hetzelfde scherm als *Effect → Routing* in *Part Edit (AWM2.)*
De parameters die zijn toegevoegd aan *Drum Part Edit (AWM2)* worden hieronder weergegeven.

Drum Key (Drum Key Select)
Toont de naam van de geselecteerde drumtoets.
Instellingen: C0-C6

Connect (Drum Key Connection Switch)
Stelt de toets die moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A of invoegeffect B.
Als u dit instelt op *Thru* worden de invoegeffecten omzeild.
Instellingen: *Thru*, *InsA*, *InsB*

Keyboard Select
U kunt het toetsenbord gebruiken om direct een drumtoets te selecteren door deze parameter op On te zetten.
Instellingen: Off, On

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)
InsVar (Insertion to Variation Send Level)
Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect.
Deze instelling wordt toegepast op de gehele drumpartij (alle drumtoetsen).
Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *Connect (Drum Key Connection Switch)* is ingesteld op *InsA* of *InsB*, en *Part Output* is ingesteld op *MainL&R* of *Drum*.
Instellingen: 0-127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)
Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden van invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect.

Deze parameter kan voor elke drumtoets worden ingesteld.
Deze parameter is beschikbaar wanneer *Connect (Drum Key Connection Switch)* is ingesteld op *Thru*, en ook wanneer *Part Output* is ingesteld op *Main*, of wanneer *Part Output* is ingesteld op *Drum* en *Drum Key Out* is ingesteld op *MainL&R*.
Instellingen: 0-127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)
Hiermee wordt de uitgangsbestemming voor elke drumtoets ingesteld.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als *Part Output* is ingesteld op *Drum*.
Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.
AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.
USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING

Wanneer *Connect (Drum Key Connection Switch)*is ingesteld op *InsA* of *InsB*, en deze parameter vast is ingesteld op *MainL&R*.

Ins A
Ins B

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *InsA* of *InsB* in *Part Edit (AWM2)*.

3-band EQ

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

2-band EQ

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

Arpeggio

Common

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Individual ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit (AWM2)*.

Advanced ☆

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend vanuit *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit (AWM2)*; de onderstaande parameter is echter toegevoegd.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)
Als deze parameter is ingesteld op On, wordt bij het afspelen van arpeggio C1 gebruikt voor de basdrum en D1 voor de snaredrum.
Bij de meeste drumkits is de basdrum toegewezen aan C1 en de snaredrum toegewezen aan D1. Bij sommige drumkits zijn de basdrum en de snaredrum echter aan een aantal andere toetsen toegewezen. In dat geval zou het arpeggio in plaats daarvan de toegewezen toetsen gebruiken voor het afspelen.
Om deze reden wordt het arpeggio mogelijk niet goed afgespeeld, afhankelijk van de specifieke combinatie van drumkit en arpeggiotype. Wanneer dergelijke problemen optreden, kan het instellen van *Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)* op On mogelijk het probleem oplossen.
Instellingen: Off, On

Motion Seq ★

Common ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Lane ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit (AWM2)*.

Mod/Control ★

Control Assign ☆

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Destination* anders zijn. Voor de lijst van instellingen voor *Destination* raadpleegt u de *Control List* op de *Data List*.

Tx/Rx Switch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit (AWM2)*.

Control Settings

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Key Edit

Inhoudsopgave

Osc/Tune

Filter

Level/Pan

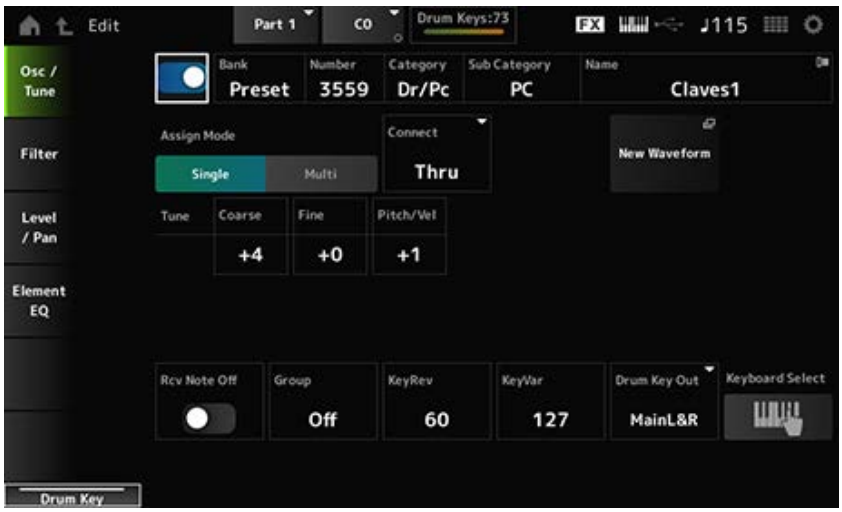
Element EQ

Osc/Tune

Op het *Osc/Tune*-scherm kunt u de oscillator voor elke toets binnen de drumpartij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Key* selectie → *Osc/Tune*



Drum Key Switch
Stelt de geselecteerde drumtoets in die moet worden gebruikt.
Instellingen: Off, On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Name (Waveform Name)
Toont de naam van de golfvorm die voor de drumtoets is geselecteerd.
Bank geeft aan welk type golfvorm (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Assign Mode (Key Assign Mode)

Stelt in hoe geluid wordt geproduceerd wanneer de interne toongenerator twee keer achter elkaar een noot-aan-bericht met hetzelfde geluid ontvangt.

Instellingen: *Single*, *Multi*

Single: stopt de eerste noot en speelt dezelfde noot vervolgens opnieuw.

Multi: speelt de tweede noot over de eerste noot heen. Deze instelling zorgt ervoor dat roffels natuurlijk klinken, aangezien vooral crashcimbalen of andere percussie-instrumenten een lange wegsterftijd hebben.

Connect (Drum Key Connection)

Stelt de toets die moet worden uitgevoerd in op invoegeffect A (*InsA* of invoegeffect B*Ins B*, of omzeilt het invoegeffect (*Thru*).

Deze parameter is in principe hetzelfde als *Connect (Drum Key Connection Switch)* in *Effect → Routing* in de *Drum Part Edit (AWM2)*.

Settings: *Thru*, *InsA*, *InsB*

New Waveform

Laadt een audiobestand dat als golfvorm op het USB-flashstation is opgeslagen.

Edit Waveform verschijnt wanneer een golfvorm is geladen.

Edit Waveform

Opent het scherm *Waveform Edit*.

Coarse (Coarse Tune)

Verschuift de toonhoogte van de golfvorm die aan de drumtoets is toegewezen.

Instellingen: -48-+48

Fine (Fine Tune)

Past de toonhoogte van de golfvorm die aan de drumtoets is toegewezen nauwkeurig aan.

Instellingen: -64-+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogte reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: -64-+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.

Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

0: blijft ongewijzigd

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Stelt de drumtoets in om MIDI-noot-uit-berichten te ontvangen.

Instellingen: Off, On

On: het geluid stopt wanneer u de toets loslaat. Gebruik deze instelling voor percussie-instrumentgeluiden, als u wilt dat deze voortduren zonder wegsterven.

Off: het geluid sterft weg nadat u de toets loslaat.

Group (Alternate Group)
Deze instelling helpt u te voorkomen dat onjuiste of onnatuurlijke combinaties van drumtoetsen samen worden gespeeld.
U kunt bijvoorbeeld open en gesloten hi-hats aan dezelfde groep toewijzen, zodat u kunt voorkomen dat ze samen worden bespeeld.
Voor drumtoetsen die op natuurlijke wijze met elke combinatie kunnen worden bespeeld, stelt u deze parameter in op *Off*.
Instellingen: *Off*, 1-127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)
Stelt het niveau in van de drumtoetssignalen die worden verzonden via invoegeffect A of invoegeffect B naar het Reverb- of Variation-effect.
Deze parameter kan voor elke drumtoets worden ingesteld.
Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van *Connect (Drum Key Connection)*, *Part Output* en instellingen voor *Drum Key Output*.
Instellingen: 0-127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)
Hiermee wordt de uitgangsbestemming voor de drumtoets ingesteld.
Deze parameter is mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instellingen voor *Connect (Drum Key Connection)* en *Part Output*.
Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–30*

MainL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en OUTPUT [R]-aansluitingen.
AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluitingen.
USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.
AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.
AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.
USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Keyboard Select
Zet de toetsenbordselectie-instelling aan of uit.
Als deze parameter is ingesteld op On, kunt u de gewenste drumtoets voor bewerking selecteren door op een toets op het toetsenbord te drukken.
Instellingen: Off, On

Filter ★

Stelt het filter voor de drumpartij in.
U kunt de toonkwaliteit wijzigen door op elke drumtoets een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter te gebruiken.

Gebruik

Cutoff (LPF Cutoff Frequency)
Stelt de afsnijfrequentie in voor het laagdoorlaatfilter.
Instellingen: 0-1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)
Stelt de aanslaggevoeligheid van de afsnijfrequentie in van het laagdoorlaatfilter.
Voor positieve waarden van deze parameter geldt: hoe sterker (hogere aanslagsnelheid) u de toets speelt, hoe hoger de afsnijfrequentie wordt.
Voor negatieve waarden van deze parameter geldt: hoe sterker u de toets speelt, hoe lager de afsnijfrequentie wordt.
Instellingen: -64-+63

Resonance (LPF Resonance)
Stelt het niveau in van het resonantie-effect op het laagdoorlaatfilter.
Instellingen: 0-127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)
Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter.
Instellingen: 0-1023

Level/Pan ★

Stelt het niveau en de pan (positie in het stereoveld) in voor elke drumtoets.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Part* selectie → *Key* selectie → *Level/Pan*

Attack Time (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het volume de waarde bereikt die is ingesteld bij *Attack Level*.

Instellingen: 0-127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf de *Attack Level* tot de *Decay 1 Level*.

Instellingen: 0-127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf de *Decay 1 Level* tot de *Decay 2 Level*.

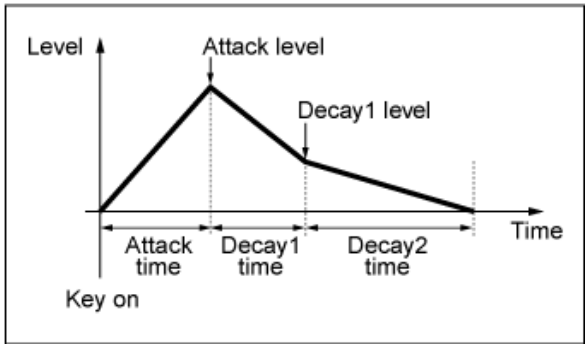
Instellingen: 0-126, Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

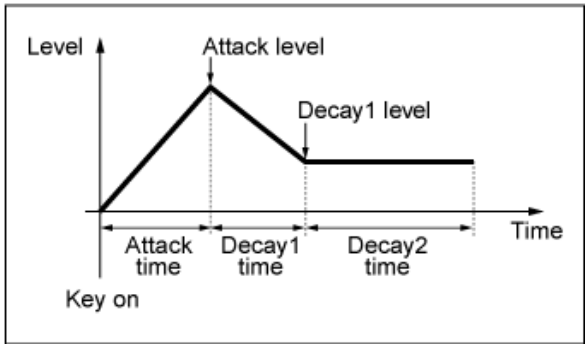
Stelt de volgende volumewaarde in die moet veranderen vanaf de *Attack Level*.

Instellingen: 0-127

Decay2 Time = 0 – 126



Decay2 Time = Hold



Level (Drum Key Level)

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets ingesteld.

Met deze parameter kunt u de niveaubalans tussen de drumtoetsen aanpassen.

Instellingen: 0-127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het niveau (volume) reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: -64-+63

Positieve waarden: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.

Negatieve waarden: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.

0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.

Pan

Stelt de pan voor de drumtoets in.

U kunt de positie in het stereoveld voor de drumpartij (drumkit) aanpassen.

Instellingen: L63 (links)–C (center)–R63 (rechts)

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Stelt de hoeveelheid in waarmee het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt.

De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.

Instellingen: L64-C-R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Stelt de hoeveelheid in waarmee het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt.

De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie in het stereoveld.

Instellingen: 0-127

Element EQ ★

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *Element EQ* in *Part Edit (AWM2) Element Edit*.

Part Edit (FM-X)-scherm

De normale partij (FM-X) bestaat uit maximaal acht operators.
Part Edit (FM-X) bevat *Part Common Edit* (voor het instellen van parameters voor de gehele partij) en *Operator Edit* (voor het instellen van parameters voor elke operator).

Part Common Edit

Inhoudsopgave

- General / Pitch
  - Part Settings
  - Zone Settings
  - FM-X Settings
  - Pitch
  - PEG/Scale
- Filter/Amp
  - Filter Type
  - Filter EG
  - Filter Scale
  - Amp EG
- Effect
  - Routing
  - Ins A
  - Ins B
  - 3-band EQ
  - 2-band EQ
- Arpeggio
  - Common
  - Individual
  - Advanced
- Motion Seq
  - Common
  - Lane
- Mod/Control
  - Control Assign
  - After Touch
  - Tx/Rx Switch
  - Control Settings
  - Part LFO
  - 2nd LFO

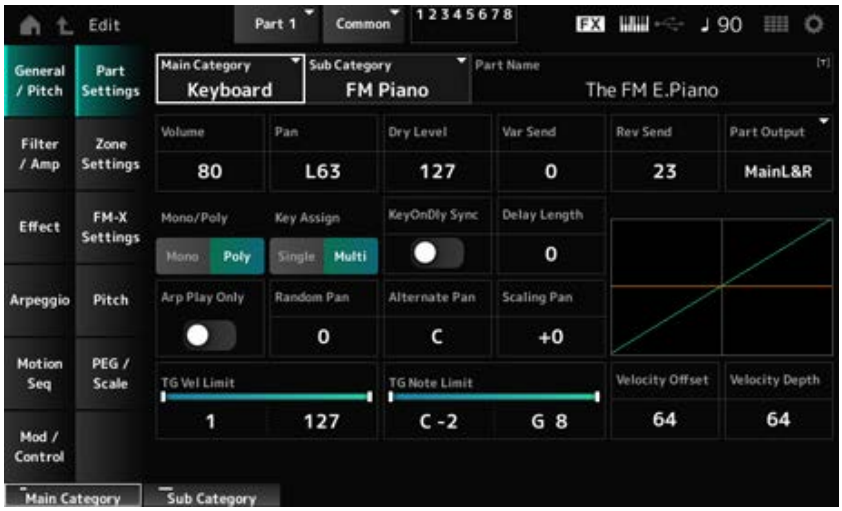
General / Pitch

Part Settings

Op het scherm *Part Settings* kunt u de algemene parameters (zoals partijnamen en toongeneratie) voor de partij instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Part Settings*



Het scherm hier is in principe voor het grootste deel hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *General/Pitch* → *Part Settings* in *Part Edit (AWM2)*; de hieronder weergegeven parameters zijn echter toegevoegd.

Random Pan (Random Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.
De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie in het stereoveld.
Instellingen: 0-127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Stelt in hoe het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke gespeelde toets.
De waarde die is ingesteld in *Pan* is de middenpositie voor de rechter- en linkerbeweging van de pan.
Instellingen: L64-C-R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)
Stelt in hoe de positie van de toets die u indrukt de positie van de pan-instelling beïnvloedt.
De pan voor nootnummer C3 is het stereoveld dat is ingesteld in Pan.
Door deze parameter op een positieve waarde in te stellen, wordt Pan naar links ingesteld voor lagere toetsen, en naar rechts voor hogere toetsen.
Als deze parameter is ingesteld op de waarde 0, zijn er geen wijzigingen in de pan-instelling. Als de parameter op een negatieve waarde is ingesteld, wordt de pan naar links ingesteld voor lagere toetsen, en naar rechts voor hogere toetsen.
Instellingen: -64-+0-+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)
Stelt de timing in van de Key On Delay zodat deze synchroniseert met het tempo.
Instellingen: Off, On

Delay Length (Key On Delay Time Length)
Stelt de vertragingstijd in vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt tot het moment dat er geluid wordt geproduceerd.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *KeyOnDly Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-127

Delay Length (Key On Delay Note Length)
Deze parameter is beschikbaar wanneer *KeyOnDly Sync* is ingesteld op On. U kunt de timing voor *Key On Delay* instellen met behulp van nootwaarden.
Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Zone Settings

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *General/Pitch* → *Zone Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

FM-X Settings

Op het scherm *FM-X Settings* kunt u de parameters voor *FM Color* instellen als handig bewerkingshulpmiddel voor de FM-X-geluiden en het algoritme (of hoe de operators zijn gerangschikt).

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *FM-X Settings*

FM Attack

Regelt de aanslagtijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: -99-+99

FM Decay

Regelt de wegsterftijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: -99-+99

FM Sustain

Regelt het sustainniveau van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: -99-+99

FM Release

Regelt de releasetijd van de EG, waardoor de diepte van de frequentiemodulatie in de loop van de tijd verandert.

Instellingen: -99-+99

Algorithm (Algorithm Number)

Verandert het algoritme.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Feedback (feedbackniveau)

Feedback zorgt ervoor dat de operator zichzelf moduleert door een deel van de uitgangssignalen terug te sturen.

Hier kunt u met deze parameter de mate van een dergelijke modulatie instellen.

Instellingen: 0-7

FM Depth

Verandert de diepte van de frequentiemodulatie.

Instellingen: -99-+99

FM Harmonics
Verandert de frequentie van de harmonische boventonen van FM-synthese.
Instellingen: -99-+99

FM Texture
Verandert de textuur van FM-synthese.
Instellingen: -99-+99

Algorithm Search
Opent het scherm *Algorithm Search*.

Filter Offset FEG Depth
Stelt het bereik in van de verandering van de afsnijfrequentie door de FEG.
Instellingen: -64-+63

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
Wijzigt het geluid door de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, resulteren hogere waarden hier in een helderder geluid, en resulteren lagere waarden in een donkerder geluid.
Deze parameter wordt gespecificeerd als een offsetwaarde voor de afsnijfrequentie voor het filter.
Instellingen: -64-+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)
Voegt speciale kenmerken toe aan het geluid door het signaalniveau dichtbij de afsnijfrequentie aan te passen.
Dit wordt opgegeven als een offsetwaarde voor de filterresonantie.
Instellingen: -64-+63

Filter Type
Opent het instellingenscherm voor het filtertype.

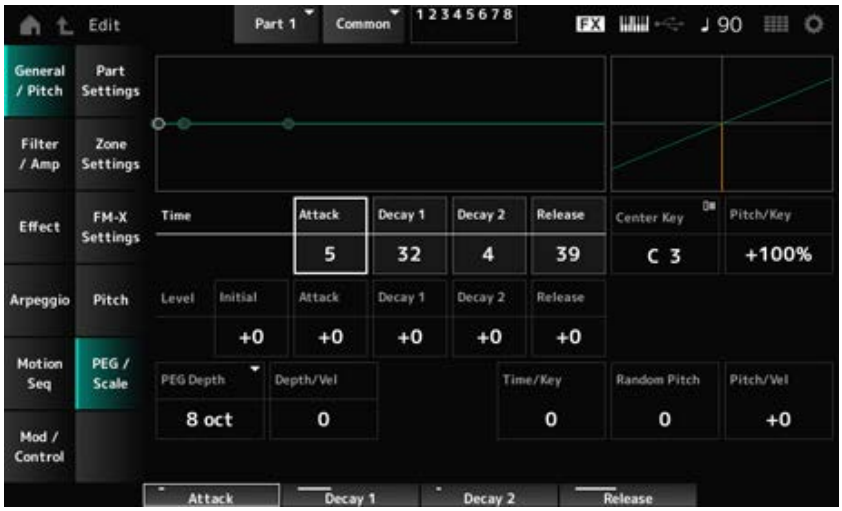
Filter EG
Opent het scherm *Filter EG*.

Pitch

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend vanuit *General/Pitch* → *Pitch* op het scherm *Part Edit (AWM2)*, behalve dat *Legato Slope (Portamento Legato Slope)* ongeldig is.

PEG/Scale

Op het scherm *PEG/Scale* kunt u de toonhoogte-envelopegenerator en schaal voor de partij instellen.



Attack Time (PEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de toonhoogte de waarde bereikt die is ingesteld op *Attack Level*.

Instellingen: 0-99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de *Attack Level* tot de *Decay 1 Level*.

Instellingen: 0-99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf de *Decay 1 Level* tot de *Decay 2 Level*.

Instellingen: 0-99

Release Time (PEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert vanaf het moment dat u de toets hebt losgelaten totdat de *Release Level* wordt bereikt.

Instellingen: 0-99

Initial Level (PEG Initial Level)

Stelt de toonhoogte in voor het moment dat u de toets indrukt.

Instellingen: -50-+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Stelt in dat de toonhoogte verandert van *Initial Level* nadat u een toets hebt ingedrukt.

Instellingen: -50-+50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de *Attack Level*.
Instellingen: -50-+50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)
Stelt de volgende toonhoogtewaarde in die moet veranderen vanaf de *Decay 1 Level*.
Instellingen: -50-+50

Release Level (PEG Release Level)
Stelt de uiteindelijke toonhoogte in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: -50-+50

PEG Depth
Stelt de hoeveelheid toonhoogteverandering in die door de PEG wordt geregeld.
Instellingen: *8 oct*, *2 oct*, *1 oct*, *0.5 oct*

Als deze parameter bijvoorbeeld is ingesteld op *8 oct* kunt u de kleinste waarde voor het EG-niveau van de toonhoogte specificeren om een toonhoogteverandering van -4 octaven te creëren door de toonhoogtewaarde 0 naar de interne toongenerator te sturen, en door de grootste waarde te specificeren om een toonhoogteverandering van +4 octaven te creëren.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de tijd van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: 0-7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)
Stelt in hoe de snelheid van de toonhoogteverandering in PEG reageert op de toetspositie.
De snelheidsverandering in PEG wordt gebruikt voor de opgegeven toets in *Center Key* (vastgezet op C3).
Instellingen: 0-7

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer de verandering in de PEG wordt; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller de verandering in de PEG wordt.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de toetspositie.

Random Pitch (Random Pitch Depth)
Verandert de toonhoogte van het element willekeurig telkens wanneer de toets wordt ingedrukt.
Instellingen: 0-127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de toonhoogte reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: -64-+63

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.
Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.
0: geen verandering van toonhoogte

Filter / Amp ★

Filter Type ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter* → *Type* in *Part Edit (AWM2) Element Edit*.

Filter EG ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter* → *Filter EG* in *Part Edit (AWM2) Element Edit*.

Filter Scale ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter* → *Scale* in *Part Edit (AWM2) Element Edit*.

Amp EG ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Filter/Amp* → *Amp EG* in *Part Edit (AWM2)*.

Effect ★

Routing ☆

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *Routing* in *Part Edit (AWM2)*. Er zijn echter enkele verschillen, zoals hieronder weergegeven.

- Geen uitvoerinstelling voor elk element
- Kan *Parallel* niet selecteren voor *Ins Connect*

Ins A
Ins B ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *InsA* of *InsB* in *Part Edit (AWM2)*.

3-band EQ ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

2-band EQ ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

Arpeggio ★

Common ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Individual ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit (AWM2)*.

Advanced ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit (AWM2)*.

Motion Seq ★

Common ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Lane ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit (AWM2)*.

Mod/Control ★

Control Assign ☆

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/] → *Mod/Control* → *Control Assign*

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Destination* anders zijn. Voor een lijst met instellingen raadpleegt u de *Data List*.
Ook zijn de onderstaande parameters beschikbaar, in plaats van *ElementSw*.

Operator Sw (Operator Switch)
U kunt de regelaarinstelling voor elke operator in- of uitschakelen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan operators.
Instellingen: Off, On

Operator Rate
Stelt de gevoeligheid in van de regelaar die is geselecteerd voor de *Destination*.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de *Destination* is ingesteld op *OP Freq* of *OP AEG Offset*.
Instellingen: -7-+7

Sw/Rate

Schakelt tussen de *Operator Sw* en *Operator Rate*.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de *Destination* is ingesteld op *OP Freq* of *OP AEG Offset*.
Instellingen: Off, On

After Touch

Het scherm hier is in principe hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *After Touch* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Destination* anders zijn.

Tx/Rx Switch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit (AWM2)*.

Control Settings

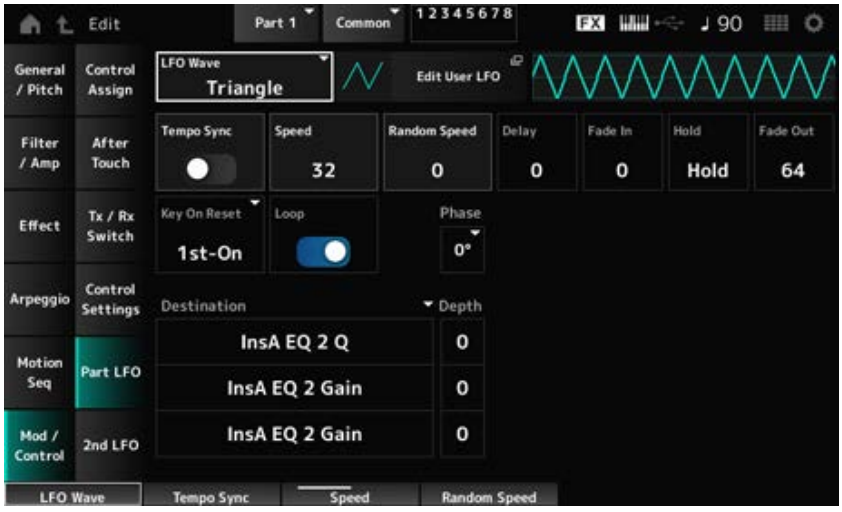
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Part LFO

Op het scherm *Part LFO* kunt u de Part LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *Part LFO*



LFO Wave
Selecteert de LFO-golfvorm en stelt het type cyclische veranderingen voor de LFO's in.
Instellingen: *Triangle*, *Triangle+*, *Saw Up*, *Saw Down*, *Squ1/4*, *Squ1/3*, *Square*, *Squ2/3*, *Squ3/4*, *Trapezoid*, *S/H1*, *S/H2*, *User*

Edit User LFO

Opent het instellingenscherm voor de gebruikers-LFO.
U kunt een LFO-golfvorm van maximaal 16 stappen creëren.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)
Stelt de snelheid in van de LFO Wave-wijzigingen, zodat deze worden gesynchroniseerd met het afspelen van arpeggio's of songs.
Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

■ **Als *Tempo Sync* is ingesteld op Off**

Speed (LFO Speed)
Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-63

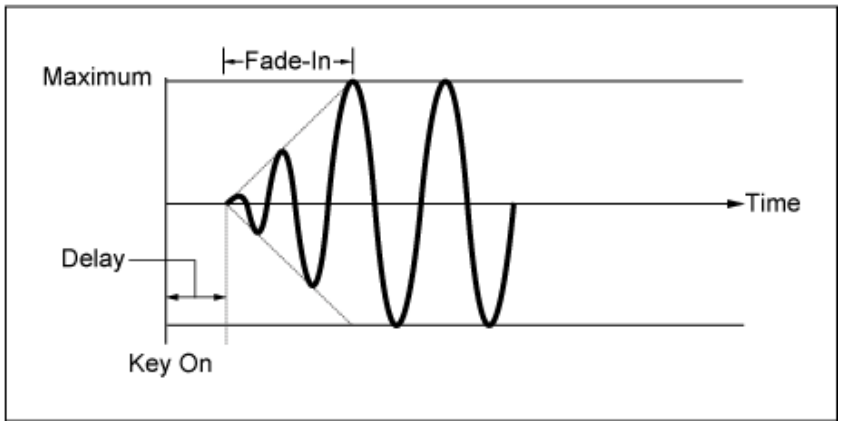
Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)
Verandert de LFO Speed willekeurig.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On.
Instellingen: 0-127

■ **Als *Tempo Sync* is ingesteld op On**

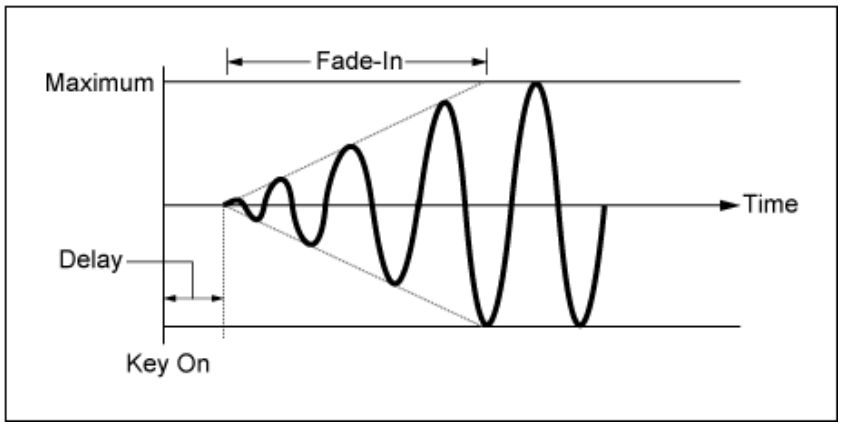
Tempo Speed (LFO Tempo Speed)
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Tempo Sync* is ingesteld op On. U kunt de snelheid van veranderingen in LFO Wave instellen door muzieknootwaarden te gebruiken.
Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (32 kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (64 kwartnoten per tel)

Delay (LFO Delay Time)
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.
Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.
Instellingen: 0-127

Fade In (LFO Fade In Time)
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat infaden nadat de vertragingstijd die is ingesteld in *Delay (LFO Delay Time)* is verstreken.
Instellingen: 0-127
Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.
0: LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-in.



Lage waarde: snelle fade-in



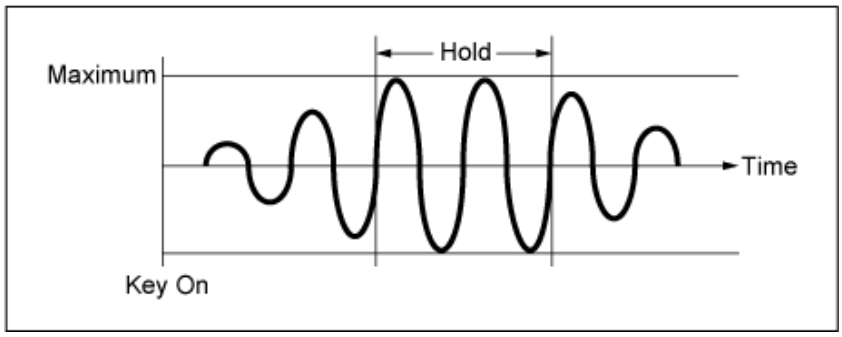
Hoge waarde: langzame fade-in

Hold (LFO Hold Time)

Stelt de tijd in voor het behouden van het LFO-effect nadat het maximale niveau is bereikt.

Instellingen: 0-126, *Hold*

Hold: geen fade-out

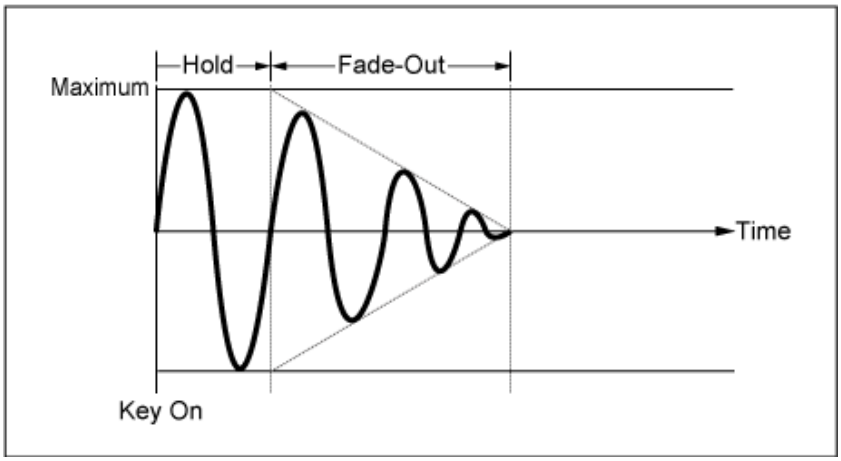


Fade Out (LFO Fade Out time)

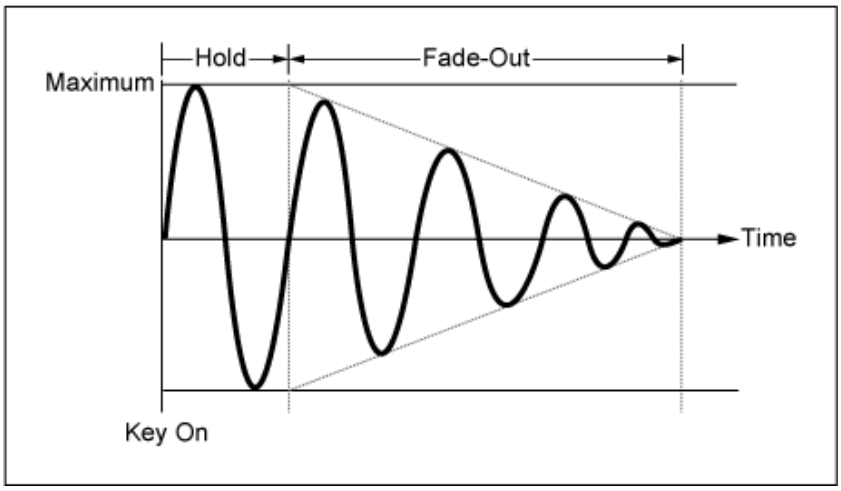
Stelt in na hoeveel tijd het LFO-effect gaat uitfaden nadat de aanhoudduur die is ingesteld in *Hold (LFO Hold Time)* is verstreken.

Hoe hoger de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect uitfadet.

Instellingen: 0-127



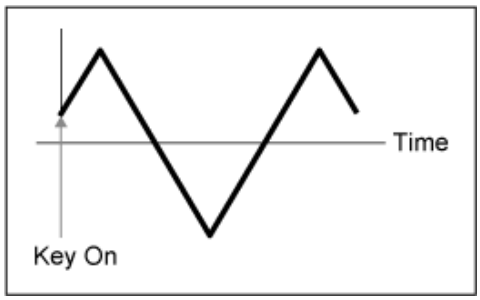
Lage waarde: snelle fade-out



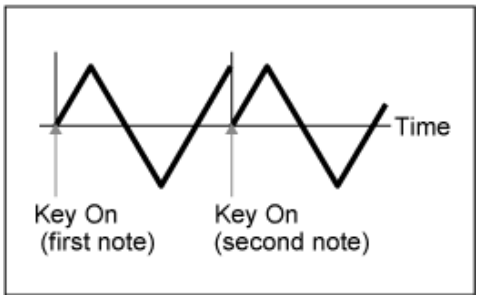
Hoge waarde: langzame fade-out

Key On Reset (LFO Key On Reset)
Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: *Off*, *Each-on*, *1st-on*

Off Zet de oscillatie van de LFO niet terug. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.

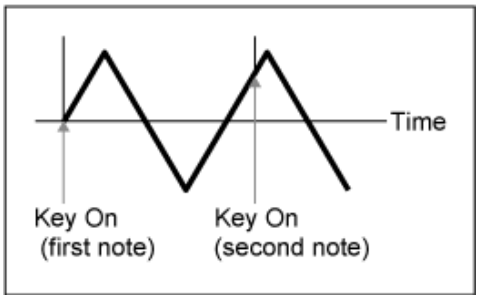


Each-on Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de *Phase*-parameter.



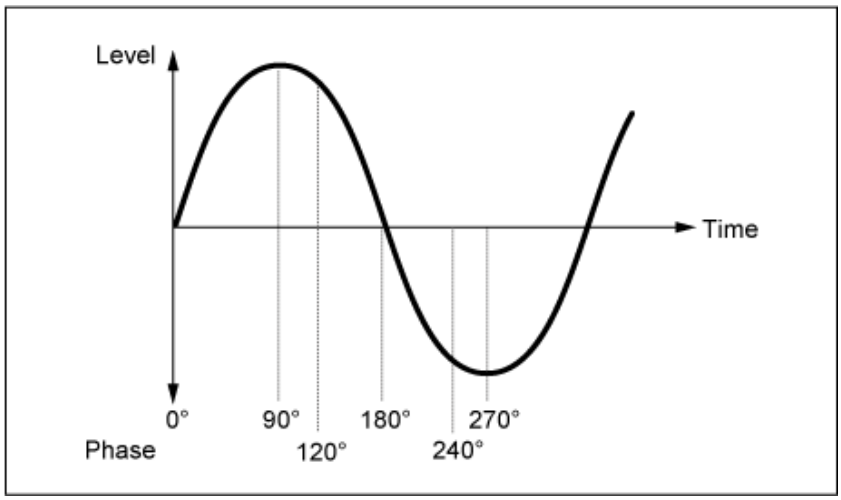
1st-on Zet de oscillatie van de LFO telkens terug wanneer een toets wordt ingedrukt en start de golfvorm in de fase die is gespecificeerd door de *Phase*-parameter.

Wanneer de tweede noot wordt gespeeld terwijl de eerste noot wordt vastgehouden, wordt het afspelen niet teruggezet.



Loop (LFO Loop Switch)
Stelt de *LFO Wave* in op afspelen in een lus (herhaald) of one-shot (eenmalig) afspelen.
Instellingen: Off, On

Phase (LFO Phase)
Stelt de initiële fase in voor wanneer *LFO Wave* wordt gereset.
Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Destination (LFO Destination)
Stelt de functie in die moet worden geregeld door de *LFO Wave*.

Instellingen: *Insertion Effect A Parameter1–24*, *Insertion Effect B Parameter1–24* (afhankelijk van het *Insertion Effect*)

Depth (LFO Depth)

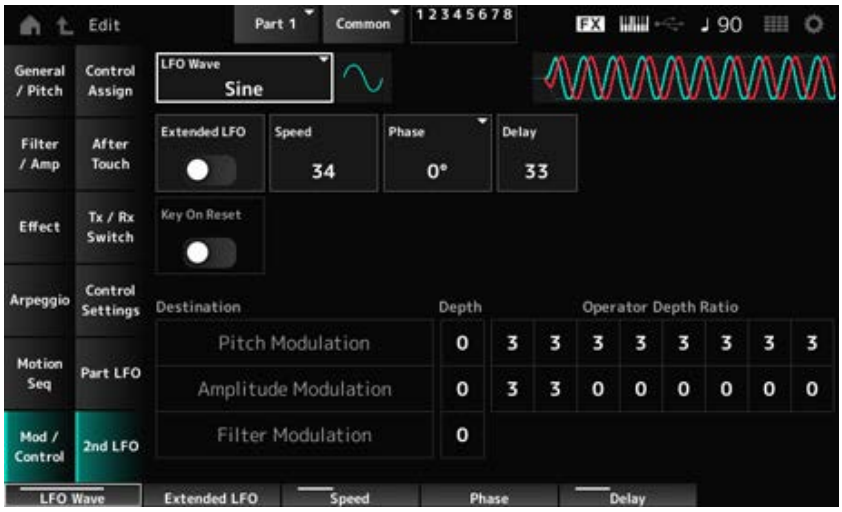
Stelt de diepte in van de *LFO Wave*-regelaar voor iedere *Destination*.

Instellingen: 0-127

2nd LFO

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Mod/Control* → *2nd LFO*



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Selecteert de tweede LFO-golf.

Instellingen: *Triangle*, *Saw Down*, *Saw Up*, *Square*, *Sine*, *S/H*

OPMERKING

De amplitudemodulatiefrase wordt verschoven met *Sine*.

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Schakelt tussen de oude set instellingen (Uit: 0-99) en een nieuwe set instellingen met een hogere resolutie (Aan: 0-415) voor *Speed (2nd LFO Speed)*.

Om de compatibiliteit van data die met de oude instellingen zijn gemaakt te behouden, stelt u deze parameter in op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (2nd LFO Speed)

Stelt de snelheid van veranderingen in de *LFO Wave (2nd LFO Wave)* in.

Instellingen: 0-99 (wanneer *Extended* is ingesteld op Off), 0-415 (wanneer *Extended* is ingesteld op On)

Phase (2nd LFO Phase)

Stelt de initiële fase in voor wanneer *LFO Wave (2nd LFO Wave)* wordt gereset.

Instellingen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2nd LFO Delay Time)
Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het 2e LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in Delay is verstreken.
Instellingen: 0-99

Key On Reset (2e LFO Key On Reset)
Zet de oscillatie van de 2e LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: Off, On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)
Deze parameter creëert een vibrato-effect (cyclische veranderingen in de toonhoogte) door gebruik te maken van de *LFO Wave (2nd LFO Wave)*, en laat u de diepte van de toonhoogtemodulatie door de LFO specificeren.
Instellingen: 0-99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)
Stelt de diepte van de modulatie in via LFO-signalen die zijn ingesteld in *Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)*.
Instellingen: 0-7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)
Deze parameter creëert cyclische veranderingen in het volume door gebruik te maken van de *LFO Wave (2nd LFO Wave)*, en laat u de diepte van de volumemodulatie door de LFO specificeren.
Instellingen: 0-99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)
Stelt de diepte van de modulatie in via LFO-signalen die zijn ingesteld in *Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)*.
Instellingen: 0-7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)
Deze parameter creëert cyclische veranderingen in de filterafsnijfrequentie door gebruik te maken van de *LFO Wave (2nd LFO Wave)*, en laat u de diepte van de filtermodulatie door de LFO specificeren.
Instellingen: 0-99

Operator Edit

Inhoudsopgave

Form/Freq

Level

Algorithm Search

Form/Freq

Op het *Form/Freq*-scherm kunt u de golfvorm en frequentie van de Operator instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Operator* selectie → *Form/Freq*

Attack Time (PEG Attack Time)

Stelt de tijd in die nodig is voordat de toonhoogte de waarde bereikt die is ingesteld bij *Attack Level*.

Instellingen: 0-99

Decay Time (PEG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de toonhoogte verandert van de waarde die is ingesteld bij het *Attack Level* tot het moment dat de PEG verandert naar de waarde 0.

Instellingen: 0-99

Initial Level (PEG Initial Level)

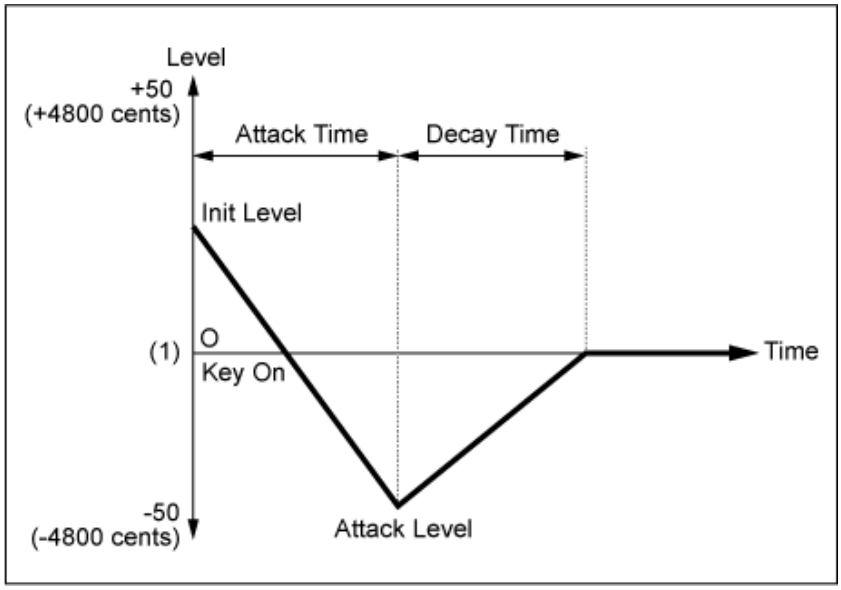
Stelt de toonhoogte in voor het moment dat u de toets indrukt.

Instellingen: -50-+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Stelt de verandering in toonhoogte in vanaf het *Hold Level* of vanaf het moment dat u een toets indrukt.

Instellingen: -50-+50



(1) Pitch (frequency) ingesteld op *Coarse Tune* en *Fine Tune*

Spectral (Spectral Form)

Stelt de golfvorm in voor de geselecteerde operator.

Instellingen: *Sine*, *All 1*, *All 2*, *Odd 1*, *Odd 2*, *Res 1*, *Res 2*

Sine: sinusgolf zonder harmonische boventonen

All 1: golf met harmonische boventonen in een breed *Spectral* bereik

All 2: golf met harmonische boventonen in een nauw *Spectral* bereik

Odd 1: golf met oneven harmonischen in een breed *Spectral* bereik

Odd 2: golf met oneven harmonischen in een nauw *Spectral* bereik

Res 1: golf met een piek op een bepaalde harmonische in een breed *Spectral* bereik

Res 2: golf met een piek op een bepaalde harmonische in een nauw *Spectral* bereik

Skirt (Spectral Skirt)

Stelt de breedte van de overgangsband (skirt) in.

Hoe kleiner de waarde, hoe smaller de skirt wordt om een bepaalde harmonische te versterken.

Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Spectral* is ingesteld op *Sine*.

Instellingen: 0-7

Resonance (Spectral Resonance)

Stelt de gevoeligheid van het resonantie-effect in *Spectral* in.

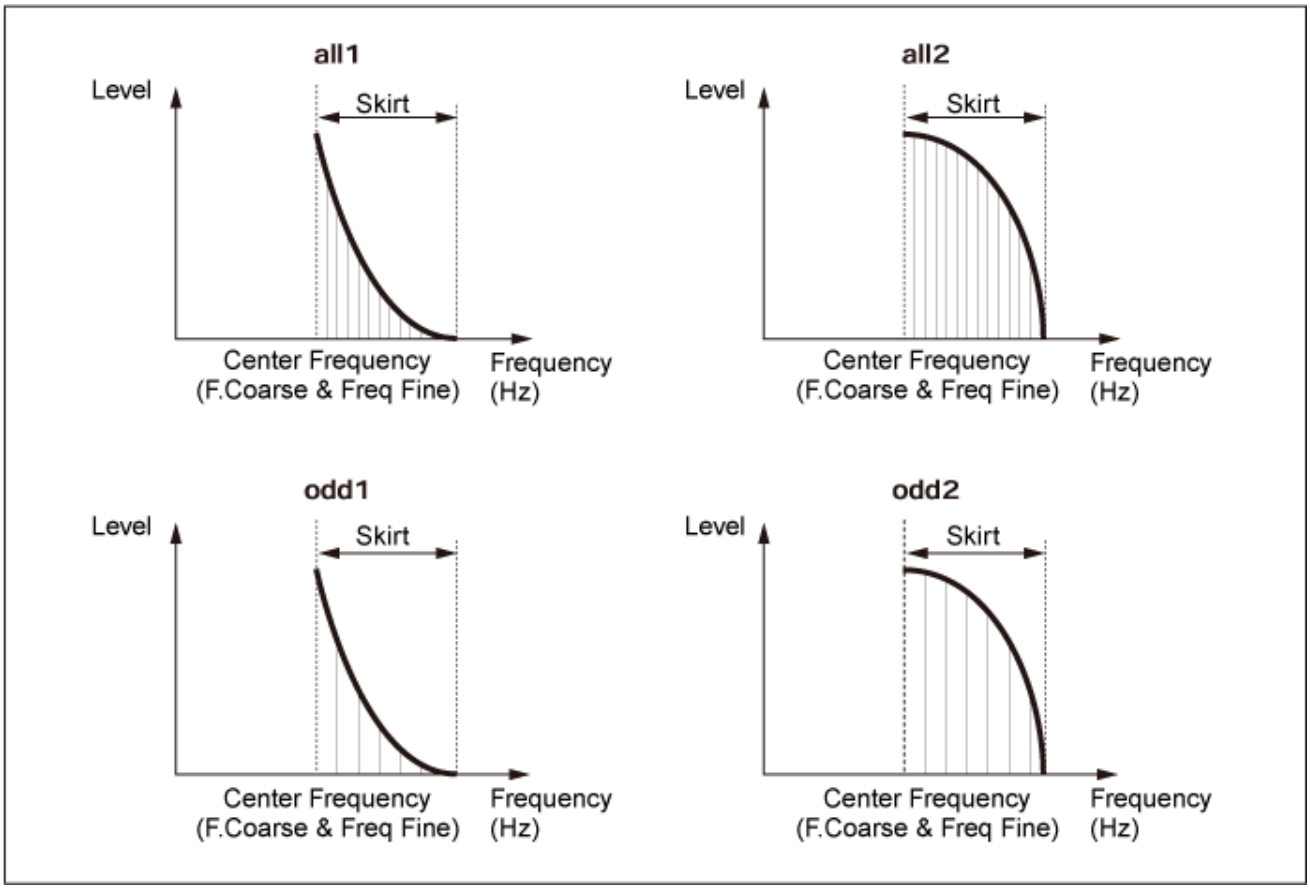
De middenfrequentie wordt verschoven naar harmonischen van hogere orde, zodat u het resonantie-effect kunt creëren of speciale kenmerken aan het geluid kunt toevoegen.

Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer *Spectral* is ingesteld op *Res 1* of *Res 2*.

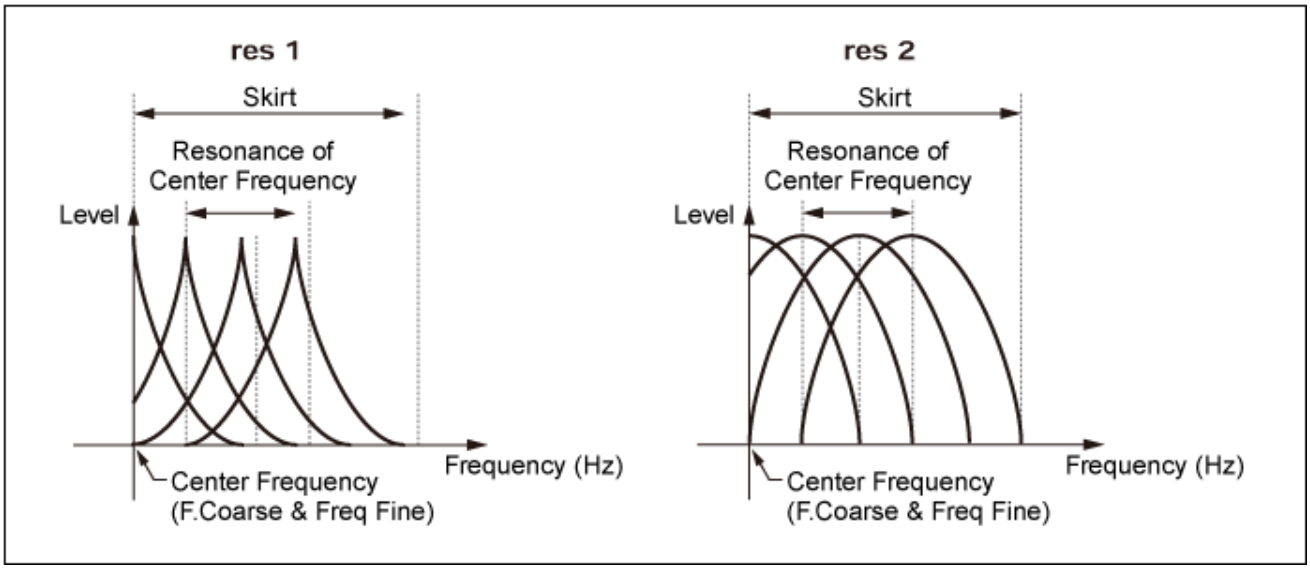
Instellingen: 0-99

Sine is een eenvoudige golfvorm die alleen de grondgolf bevat, zonder harmonischen, terwijl andere golfvormen harmonische boventonen bevatten. Als u Form dus op een andere golf dan *Sine* hebt

ingesteld, zijn de parameters die verband houden met de harmonischen en de "piek"-waarden (formanten) beschikbaar. Hieronder staan enkele specifieke parameters voor het besturen van elke golf, uitgelegd in *Spectral*.



U kunt het aantal harmonische boventonen vergroten door een grotere waarde voor *Skirt* in te stellen om het spectrumbereik uit te breiden.



Als u een grotere waarde voor *Resonance* instelt, verschuift de middenfrequentie naar harmonischen van hogere orde.
Resonance wordt ingesteld op 0: verschuift naar de eerste harmonische.
Resonance wordt ingesteld op 99: verschuift naar de 100e harmonische.

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)
Zet de oscillatie van de oscillator terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On

Off: reset de oscillatie van de oscillator niet. Als op een toets wordt gedrukt, wordt de LFO-golf gestart, ongeacht de fase waarin de LFO zich op dat moment bevindt.

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe de toonhoogte reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Freq Mode* is ingesteld op *Fixed*.

Instellingen: -7-+7

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe hoger de toonhoogte wordt.

Negatieve waarde: hoe sneller de aanslagsnelheid, hoe lager de toonhoogte wordt.

0: ongewijzigd gebleven

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte van de operator ingesteld.

Instellingen: *Ratio*, *Fixed*

Ratio: stelt de uitgangstoonhoogte in volgens de toonsoort.

Fixed: stelt de toonhoogte in op *Coarse* of *Fine*, ongeacht de toonhoogte van de toets die wordt ingedrukt.

Coarse (Coarse Tune)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte aangepast van elke operator.

Instellingen: Wanneer *Freq Mode* wordt ingesteld op *Ratio*: 0-31

Wanneer *Freq Mode* wordt ingesteld op *Fixed*: 0-21

Fine (Fine Tune)

Hiermee wordt de uitgangstoonhoogte van elke operator nauwkeurig aangepast.

Instellingen: Wanneer *Freq Mode* wordt ingesteld op *Ratio*: 0-99

Wanneer *Freq Mode* wordt ingesteld op *Fixed*: 0-127

Detune

Stelt de uitvoertoonhoogte van elke operator iets hoger of later in.
Als dezelfde waarde is ingesteld op *Coarse* en *Fine*, zal de Operator met de instelling*Detune* kleine toonhoogteverschillen vertonen. Hierdoor kunt u een warmer geluid of choruseffect creëren.

Instellingen: −15–+15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Stelt het verschil in toonhoogte in tussen twee naast elkaar liggende toetsen.
Deze parameter is alleen beschikbaar als *Freq Mode* is ingesteld op *Fixed*.

Instellingen: 0-99

0: er is geen toonhoogteverschil tussen de twee aangrenzende toetsen en alle toetsen worden gespeeld op de toonhoogte die is ingesteld in *Coarse* of *Fine*.

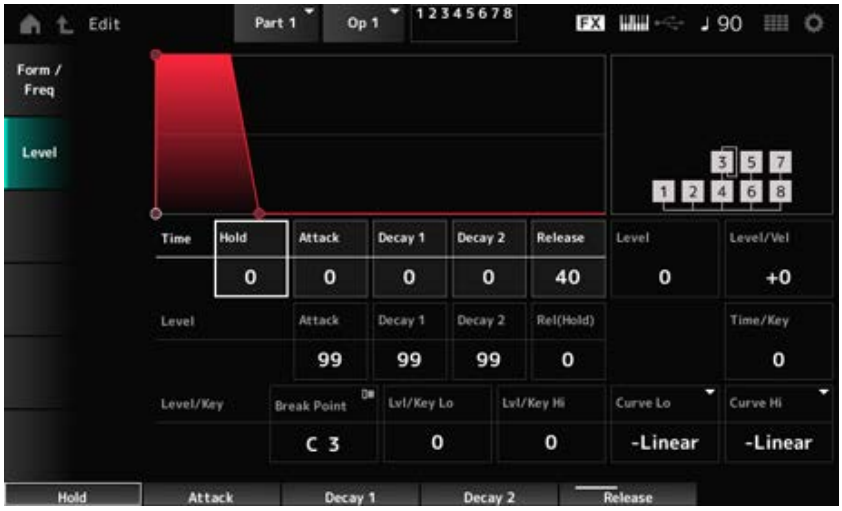
99: het toonhoogteverschil tussen twee aangrenzende toetsen wordt ingesteld op een halve toon.

Level ★

Op het scherm *Level* kunt u de algemene parameters voor de operator instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Operator* selectie → *Level*



Hold Time (AEG Hold Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de waarde het *Hold Level* bereikt.

Instellingen: 0-99

Attack Time (AEG Attack Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de waarde het *Attack Level* bereikt.

Instellingen: 0-99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het *Attack Level* tot het *Decay 1 Level*.

Instellingen: 0-99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het *Decay 1 Level* tot het *Decay 2 Level*.

Instellingen: 0-99

Release Time (AEG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de waarde verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de waarde het *Hold (Release) Level* bereikt.

Instellingen: 0-99

AEG Attack Level

Stelt de waarde in die moet worden gewijzigd na het indrukken van een toets.

Instellingen: 0-99

AEG Decay 1 Level

Stelt de volgende waarde in die moet veranderen vanaf het *Attack Level*.

Instellingen: 0-99

AEG Decay 2 Level

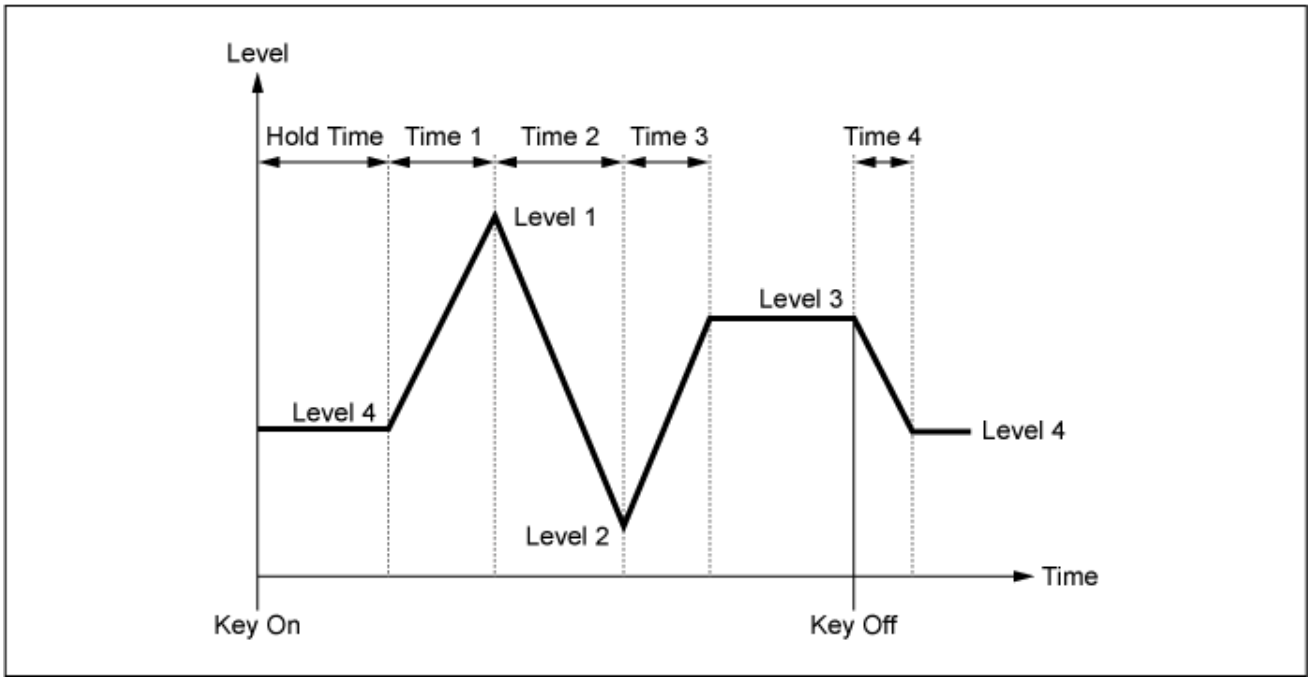
Stelt de waarde in die wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.

Instellingen: 0-99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Stelt de uiteindelijke waarde in die moet worden bereikt nadat u de toets hebt losgelaten.

Instellingen: 0-99



Level (Operator Level)

Stelt het uitgangsniveau voor de operator in.

Instellingen: 0-99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het niveau reageert op de aanslagsnelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: -7-+7

Positieve waarden: hoe hoger de snelheid, hoe luider het volume wordt.

Negatieve waarden: hoe langzamer de snelheid, hoe luider het volume wordt.

0: geen veranderingen, ongeacht de aanslagsnelheidsinstelling.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Stelt in hoe de snelheid van de niveauverandering in AEG reageert op de toetspositie.

Instellingen: 0-7

Positieve waarden: hoe lager de gespeelde toets, hoe langzamer het AEG-volume verandert; hoe hoger de gespeelde toets, hoe sneller het AEG-volume verandert.

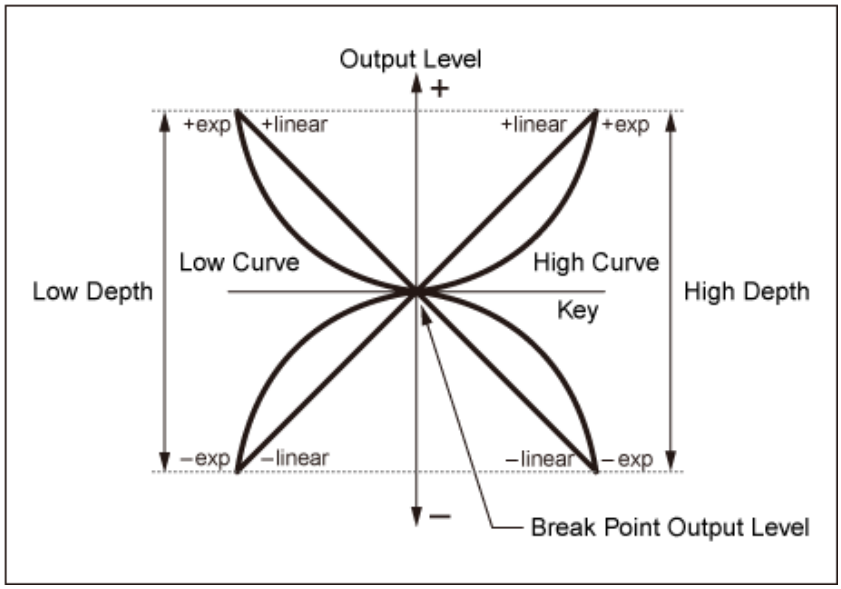
0: geen veranderingen in het AEG-volume, ongeacht de toetspositie.

Break Point (Level Scaling Break Point)
Stelt het nootnummer in voor het *Break Point* van de amplitudeschaling.
Instellingen: A−1–C8

Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)
Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)
Stelt de steilheid van de veranderingscurve in.
Instellingen: 0-99

Curve Lo (Level Scaling Low Curve)
Curve Hi (Level Scaling High Curve)
Stelt de veranderingscurve in voor de amplitudeschaal.
Instellingen: *−Linear*, *−Exp*, *+Exp*, *+Linear*

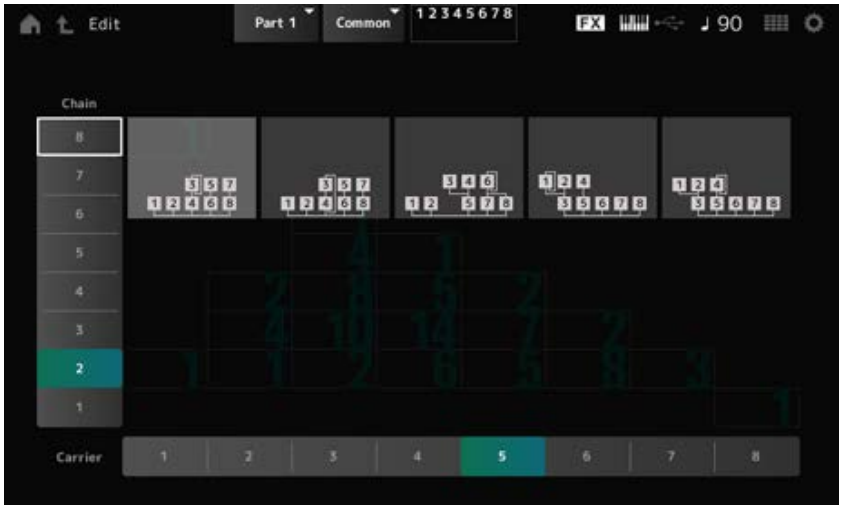
Het toetsenbord is in twee gedeelten verdeeld bij het *Break Point*. Stel *Curve Lo* in voor de steilheid van de curve aan de linkerkant van het *Break Point* en *Lvl/Key Lo* voor de steilheid van de curve aan de rechterkant van het *Break Point*.
Stel op dezelfde manier *Curve Hi* in om de curve voor de rechterkant van het *Break Point* te selecteren, en *Lvl/Key Hi* tot de steilheid van de curve (zoals hieronder weergegeven.)



Het toets op het *Break Point* is dezelfde als het uitgangsniveau dat is ingesteld in het Operator Level. Met de toetsen aan de linkerkant van het *Break Point* wordt het uitgangsniveau gecorrigeerd naar de curve die is ingesteld in *Curve Lo (Level Scaling Low Curve)* en *Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)*. Met de toetsen aan de rechterkant van het *Break Point* wordt het uitgangsniveau gecorrigeerd naar de curve die is ingesteld in *Curve Hi (Level Scaling High Curve)* en *Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)*. Het uitgangsniveau van *Exp*-curven verandert exponentieel, terwijl het uitgangsniveau van *Liner*-curven lineair verandert. In beide gevallen geldt dat hoe verder een toets van het *Break Point* ligt, hoe groter de verandering in uitgangsniveau.

Algorithm Search

Hiermee opent u het scherm *Algorithm Search*.
U kunt het zoekresultaat filteren op basis van het aantal operators verbonden in ketens en het aantal draaggolven.



Chain
U kunt het zoekresultaat filteren op basis van het aantal operators dat is verbonden in ketens.
Instellingen: 1-8

Carrier
U kunt het zoekresultaat filteren op basis van het aantal draaggolven.
Instellingen: 1-8

Part Edit (AN-X)-scherm

Het normale gedeelte (AN-X) bestaat uit drie oscillatoren en ruis.
De *Part Edit (AN-X)* bevat *Part Common Edit* voor het instellen van parameters voor de gehele partij en *Oscillator Edit* voor het instellen van parameters voor elke oscillator en *Noise Edit* voor het bewerken van ruis.

Part Common Edit

Inhoudsopgave

- General/Pitch
  - Part Settings
  - Zone Settings
  - AN-X Settings
  - Pitch
  - Pitch EG
  - Pitch LFO
- Filter/Amp
  - Mixing
  - Filter Type
  - Filter EG
  - Filter LFO
  - Amp EG
  - Amp LFO
- Effect
  - Routing
  - Ins A
  - Ins B
  - 3-band EQ
  - 2-band EQ
- Arpeggio
  - Common
  - Individual
  - Advanced
- Motion Seq
  - Common
  - Lane
- Mod/Control
  - Control Assign
  - After Touch
  - Tx/Rx Switch
  - Control Settings

Part LFO

General/Pitch ★

Part Settings ☆

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *General/Pitch* → *Part Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Zone Settings ☆

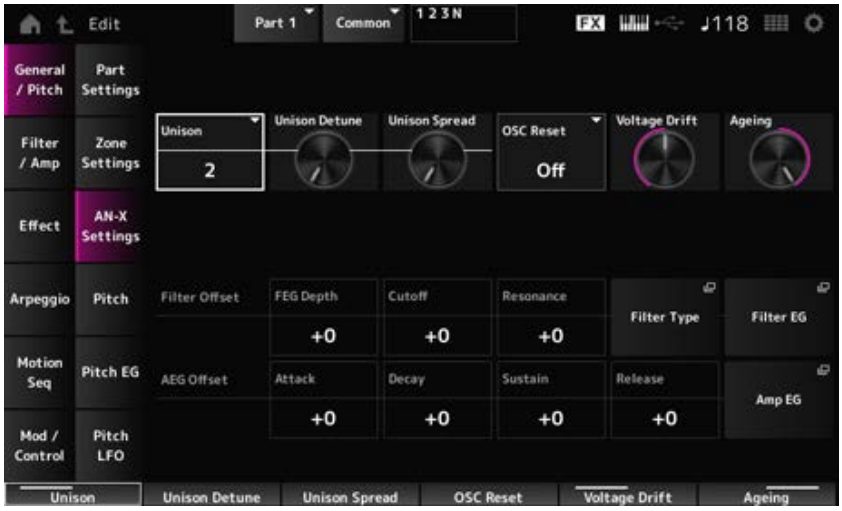
Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *General/Pitch* → *Zone Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

AN-X Settings ☆

Op het scherm *AN-X Settings* kunt u de parameters instellen die specifiek zijn voor de AN-X-soundengine.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*



Unison

Creëert dikte door meerdere geluiden in lagen te plaatsen.

Instellingen: *Off*, 2, 4

Unison Detune

Stelt in hoe de toonhoogte van het gelaagde geluid moet worden verschoven.

Instellingen: 0-15

Unison Spread

Stelt in hoe de gelaagde geluiden in het stereoveld worden verspreid.

Instellingen: 0-15

OSC Reset

Specificeert hoe de oscillator moet worden gereset.

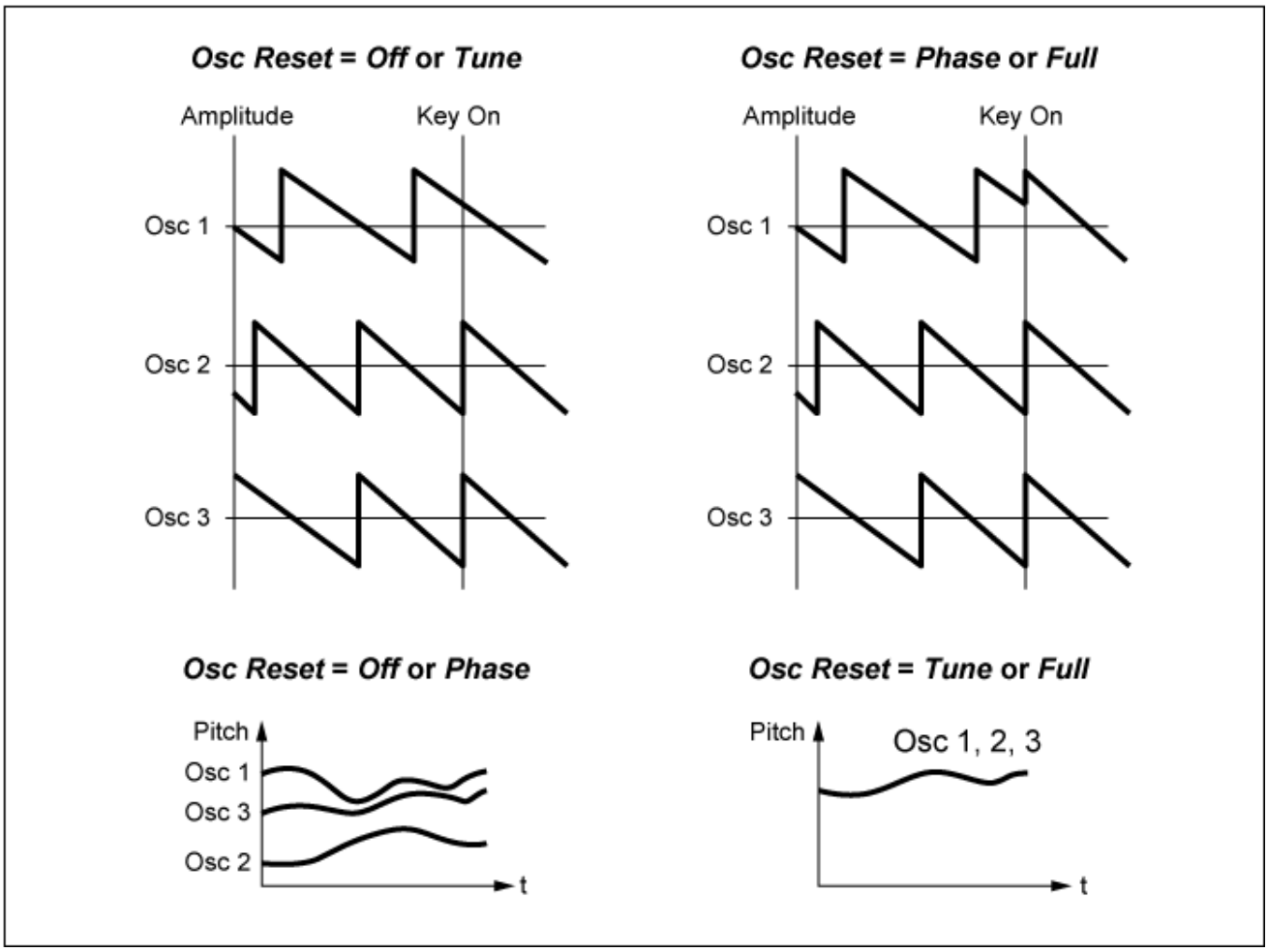
Instellingen: *Off*, *Phase*, *Tune*, *Full*

Off: wordt niet gereset.

Phase: de fase van OSC 1-3 wordt gereset bij het inschakelen.

Tune: maakt de toonhoogte van OSC 1-3 uniform.

Full: schakelt Phase en Tune tegelijkertijd in.



Voltage Drift

Specificeert de toonhoogte van de oscillator en de variatie van *Filter Cutoff*.

Oscillatortoonhoogte en variatie van *Filter Cutoff* worden beïnvloed door *Ageing*.

Instellingen: 0-127

0: geen variatie

64: standaard

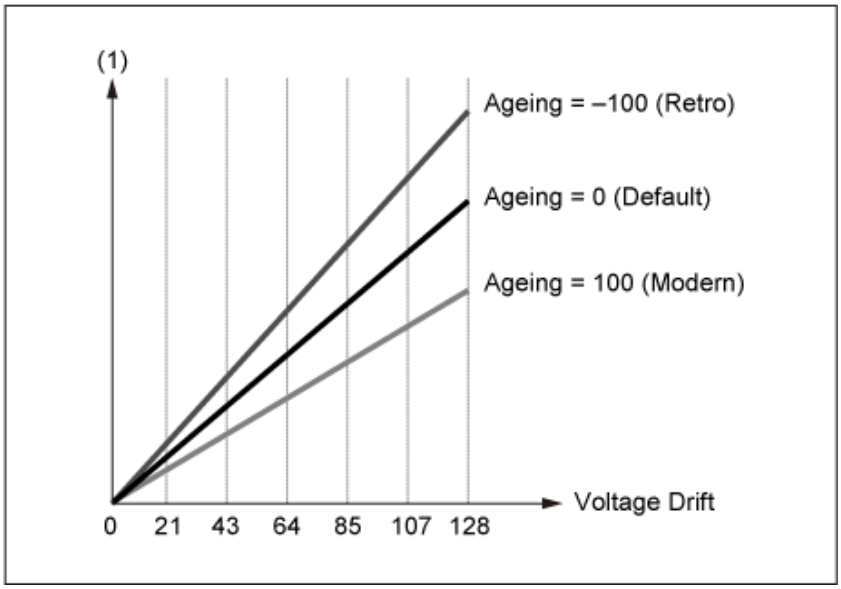
127: maximale variatie

Ageing

Past de frequentierespons aan, evenals *OSC Pitch*, *Filter Cutoff* en *EG Time* volgens de virtuele leeftijd van het instrumentmodel.

Instellingen: -100 (oud)-+100 (nieuw)

Correlatie tussen *Voltage Drift* en *Ageing*



(1) Variaties in *Cutoff* of *Pitch*

Pitch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend vanuit *General/Pitch* → *Pitch* op het scherm *Part Edit (AWM2)*, behalve dat *Legato Slope (Portamento Legato Slope)* ongeldig is.

Pitch EG

Op het scherm *Pitch EG* kunt u de Pitch Envelope Generator instellen.
U kunt het gebruiken om in te stellen hoe het geluid in de loop van de tijd verandert, vanaf het moment dat u op een toets op het toetsenbord drukt tot wanneer het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Pitch EG*

Attack (Pitch EG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG het maximum bereikt.

Instellingen: 0-255

Decay (Pitch EG Decay Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG de *Sustain*-waarde bereikt.
Instellingen: 0-255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)
Hiermee stelt u het sustainniveau in.
Instellingen: 0-511

Release (Pitch EG Release Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is nadat u de toets hebt losgelaten, totdat de EG de waarde 0 bereikt.
Instellingen: 0-255

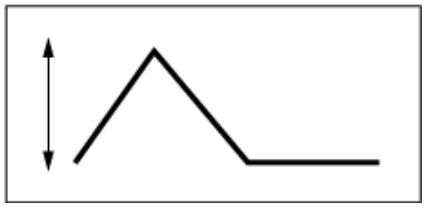
Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de snelheid de EG in de loop van de tijd verandert.
Hoe hoger de waarde, hoe sneller de EG in de loop van de tijd verandert als de toetsen met hoge snelheid worden bespeeld.
Instellingen: -255-0-+255

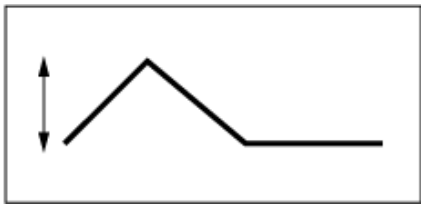
PEG Depth - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch EG Depth)
Stelt de maximale hoeveelheid toonhoogteverandering in voor de EG (in cents).
Instellingen: -4800-+4800 cent

0: geen toonhoogteverandering
Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

PEG Depth/Vel - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe het dieptebereik van de toonhoogteverandering die wordt geregeld door de PEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Met de *Curve*-instelling kunt u ook instellen hoe de *PEG Depth* op de snelheid reageert. De verticale as vertegenwoordigt de snelheid, terwijl de horizontale as het dieptebereik van de toonhoogteverandering vertegenwoordigt.
Instellingen: -255-+255

Positieve waarde: hogere snelheidswaarden vergroten het dieptebereik van de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik verkleinen.
Negatieve waarde: hogere snelheidswaarden verkleinen het dieptebereik van de PEG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik vergroten.
0: geen PEG-veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.





Hoge snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is groter)	Lage snelheid (het dieptebereik bij toonhoogteverandering is kleiner)

Pitch LFO

Op het scherm *Pitch LFO* kunt u de Pitch LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *General/Pitch* → *Pitch LFO*

LFO Wave (Pitch LFO Wave)

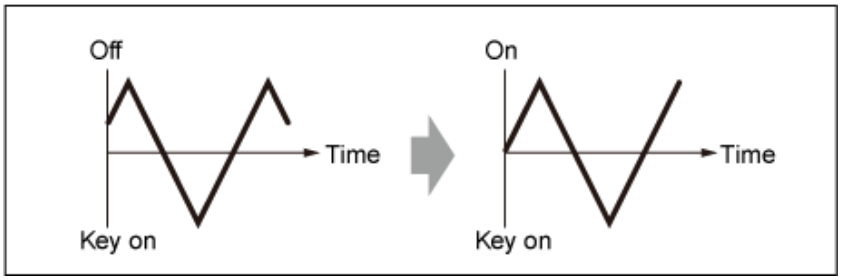
Selecteert de LFO-golfvorm en stelt het type cyclische veranderingen in de LFO's in.

Instellingen: *Saw*, *Square*, *Triangle*, *Sine*, *Random*

Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Zet de fase van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



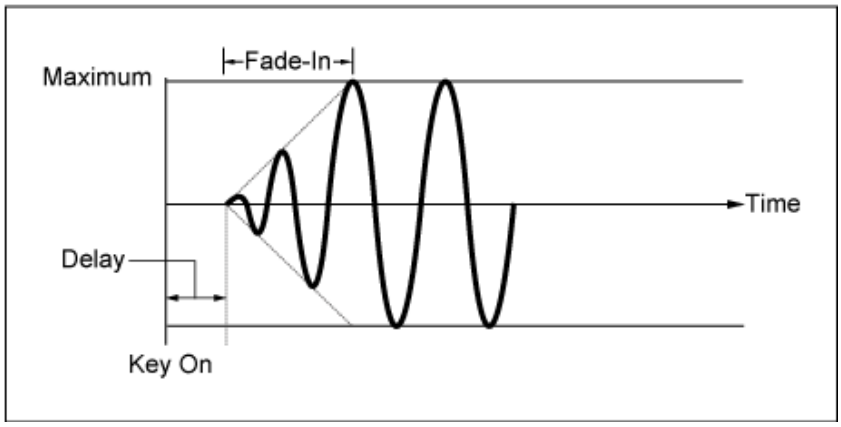
Speed (Pitch LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.
Instellingen: 0-415

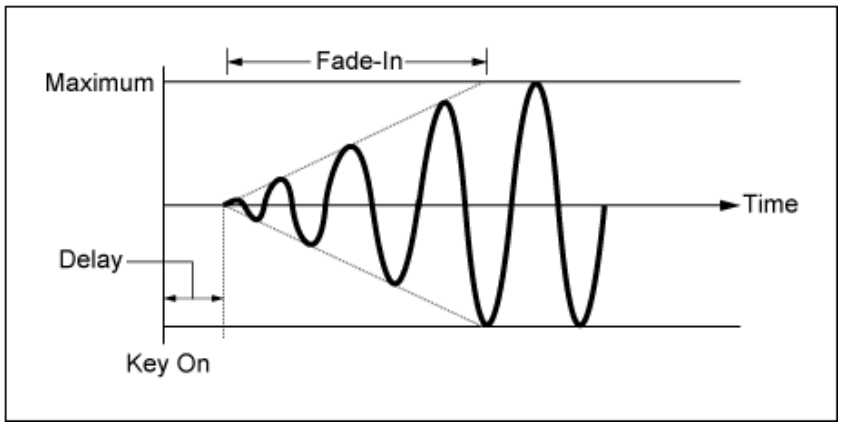
Delay (Pitch LFO Decay Time)
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.
Instellingen: 0-127

Fade In (Pitch LFO Fade In Time)
Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in Delay is verstreken.
Instellingen: 0-214

Hoe groter de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.
0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.

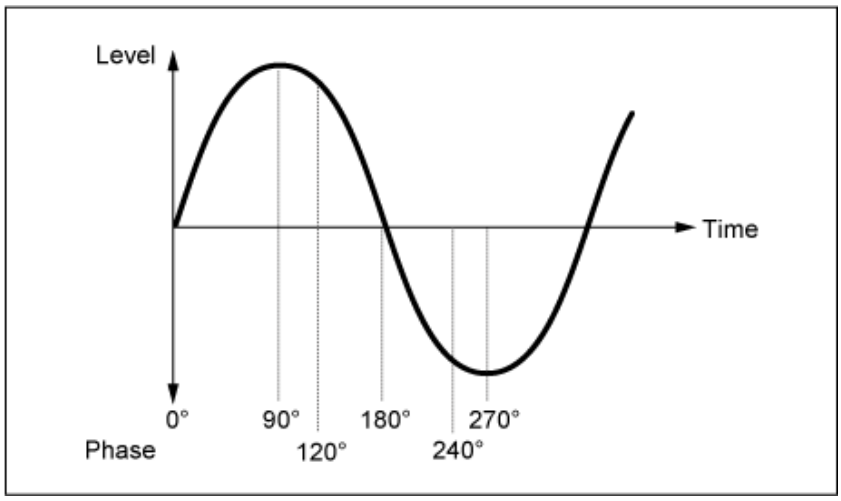


Lage waarde: snelle fade-in



Hoge waarde: langzame fade-in

Phase (Pitch LFO Phase)
Stelt de fase in voor het resetten van de golfvorm wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase van de golf

Pitch LFO Depth - Osc 1-3 (Oscillator 1-3 Pitch LFO Depth)
Stelt het dieptebereik in van toonhoogteverandering die door de LFO worden geregeld.
Instellingen: -4800-+4800 cent

0: geen toonhoogteverandering
Hoe verder de diepte verwijderd is van de waarde 0, hoe breder het bereik van de toonhoogteverandering wordt.
Negatieve waarde: toonhoogteverandering is omgekeerd.

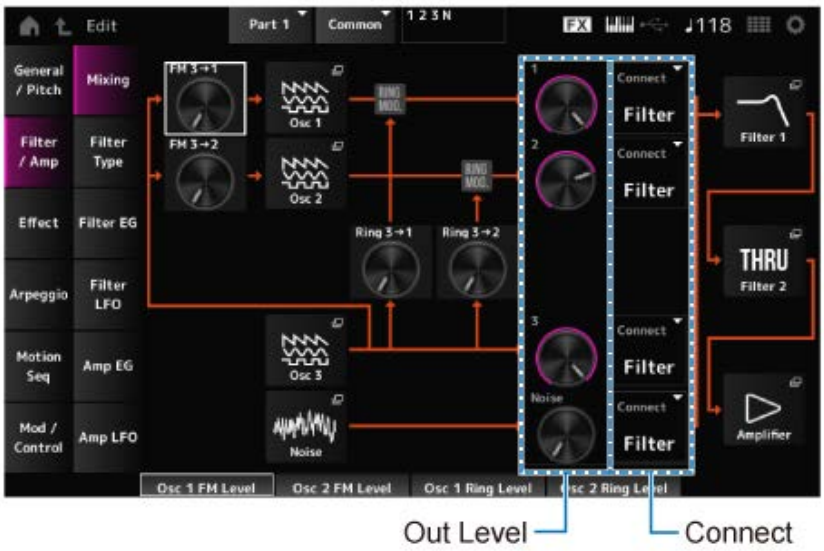
Filter/Amp ★

Mixing ☆

Op het scherm *Mixing* kunt u de uitvoer van elke oscillator instellen terwijl u het signaalstroomdiagram voor de AN-X-partij controleert.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter / Amp* → *Mixing*



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)
FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)
Stelt in hoe OSC3 OSC1 en OSC2 moduleert met behulp van frequentiemodulatie (FM).
Instellingen: 0-255

Osc 1 (Oscillator 1)
Osc 2 (Oscillator 2)
Osc 3 (Oscillator 3)
Opent het scherm *OSC/Tune* voor *Oscillator Edit*.

Noise
Opent het scherm *Noise*.
Handig voor het creëren van verschillende SFX-geluiden door filters zoals VCF en HPF op de ruissignalen te gebruiken.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)
Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)
Stelt in hoe de OSC3 OSC1 en OSC2 moduleert met behulp van ringmodulatie (FM).
Instellingen: 0-255

1 (Oscillator 1 Out Level)
2 (Oscillator 2 Out Level)
3 (Oscillator 3 Out Level)
Noise (Noise Out Level)
1, 2 en 3 zijn voor het instellen van het oscillatorvolume.
Noise is voor het aanpassen van het niveau van de signaaluitvoer van de ruiseenheid. U kunt de niveaubalans regelen met andere signalen, zoals OSC 1, OSC 2 en Ring Modulator.
Instellingen: 0-511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)
Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)
Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)
Noise Connect (Noise Out Select)
Stelt de uitvoerbestemming in voor de oscillatoren en ruis.
Instellingen: *Filter*, *Amp*

Filter 1
Filter 2
Opent het scherm *Filter/Amp → Filter Type* voor *Part Edit (AN-X)*.

Amplifier
Opent het scherm *Filter/Amp → Amp EG* voor *Part Edit (AN-X)*.

Filter Type

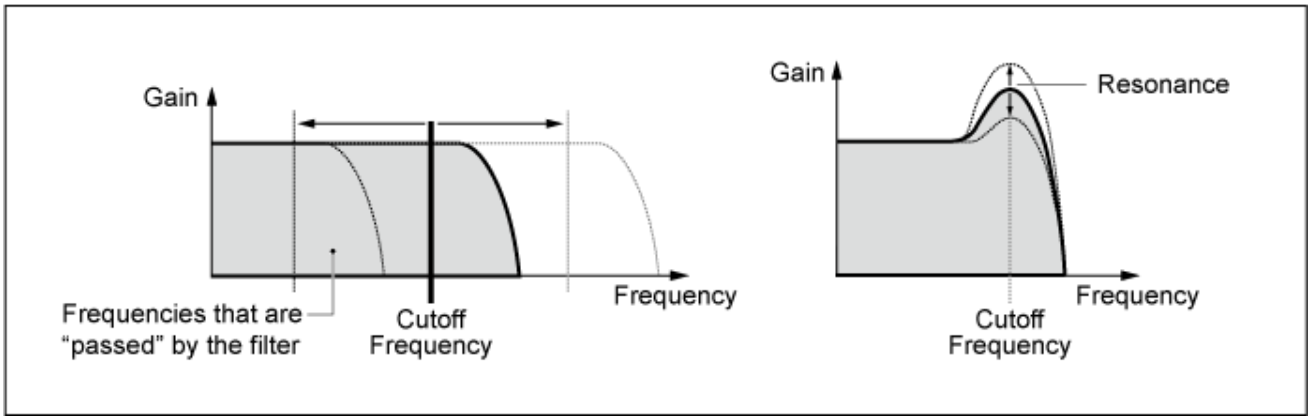
Op het scherm *Filter Type* kunt u het filtertype selecteren.
Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat u hier hebt geselecteerd.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter / Amp* → *Filter Type*

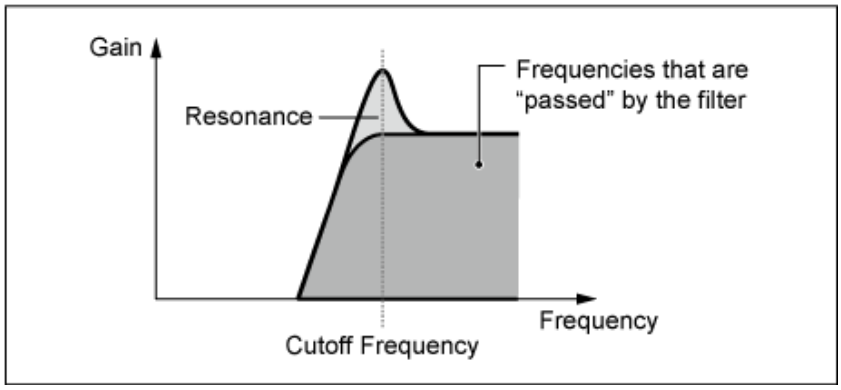
Filter 1 Type
Filter 2 Type
Stelt het filter in.
De filters die beschikbaar zijn voor de AN-X zijn gegroepeerd in drie typen: LPF, HPF en BPF.
Instellingen: *Thru*, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

- **LPF**
  Kapt de signalen af boven de waarde die is ingesteld bij de afsnijfrequentie.
  Het geluid wordt helderder naarmate u de afsnijfrequentie verhoogt, omdat er meer signalen door het filter worden doorgelaten.
  Het geluid wordt donkerder naarmate u de afsnijfrequentie verlaagt, omdat signalen door het filter worden afgesneden of geblokkeerd.
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.
  Dit filtertype is heel populair en handig voor het produceren van klassieke synthesizergeluiden.



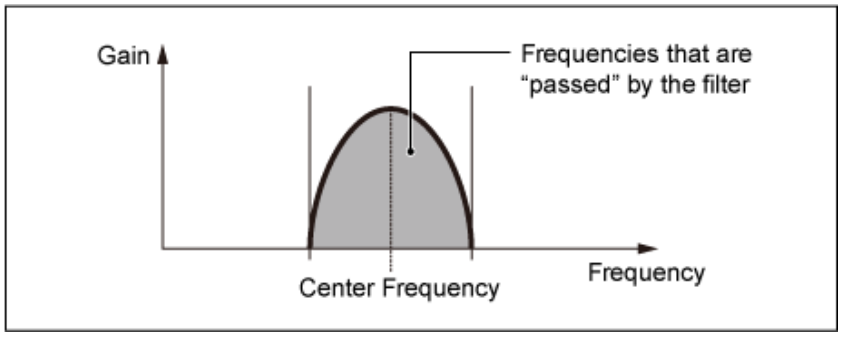
LPF24: -24 dB/oct
LPF18: -18 dB/oct
LPF12: -12 dB/oct
LPF6: -6 dB/oct

- **HPF**
  Een filtertype dat alleen signalen boven de afsnijfrequentie doorlaat.
  U kunt een karakteristiek 'scherp' geluid produceren door de resonantie te verhogen zodat het signaalniveau wordt versterkt in de buurt van de afsnijfrequentie.



HPF24: -24 dB/oct
HPF18: -18 dB/oct
HPF12: -12 dB/oct
HPF6: -6 dB/oct

- **BPF**
  Een filtertype dat alleen signalen doorlaat voor een specifieke frequentieband (afsnijfrequentie) en alle andere signalen afsnijdt.



BPF12: -12 dB/oct
BPF6: -6 dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)
Stelt de afsnijfrequentie in. De hier ingestelde frequentie wordt gebruikt door het filter dat is ingesteld in *Type*.
Instellingen: 0-1023

Resonance (Filter Resonance)

Stelt de grootte van de resonantie in.
Instellingen: 0-255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: -255-+255

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde.
Negatieve waarde: hoe langzamer de aanslag, hoe hoger de afsnijfrequentiewaarde.
0: de afsnijfrequentie reageert niet op snelheid.

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe het resonantieniveau reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het filtertype, niet beschikbaar.
Instellingen: -255-+255

Positieve waarde: hoe hoger de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.
Negatieve waarde: hoe lager de snelheid, hoe groter de resonantie wordt.
0: de resonantiewaarde verandert niet als reactie op de snelheid.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)
Stelt in hoe het afsnijfrequentieniveau van het filter reageert op de toetspositie. Als de waarde is ingesteld op 1oct, veranderen zowel de toonhoogte als de afsnijfrequentie in dezelfde mate.
Instellingen: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)
Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)
Stelt de hoeveelheid vervorming in die wordt geregeld door het Saturator-gedeelte van het filter.
Instellingen: 0,0-60,0 (dB) (in eenheden van 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de *Drive* reageert op de aanslag.
Instellingen: -255-0-+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)
F2 Out Level (Filter 2 Out Level)
Hiermee stelt u uitgangsniveau van het filter in.
Instellingen: -12,0-+12,0 (dB) (in eenheden van 0,375 dB)

Filter EG

Op het scherm *Filter EG* kunt u de filterenvelopegenerator instellen.
U kunt instellen hoe de *Filter Cutoff* in de loop van de tijd verandert, vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG het maximum bereikt.
Instellingen: 0-255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het maximum tot het *Sustain*-niveau.
Instellingen: 0-255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)
Hiermee stelt u het sustainniveau in.
Instellingen: 0-511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)
Stelt de tijd in die de EG nodig heeft om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: 0-255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de afsnijfrequentie reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.
Instellingen: -255-0-+255

Positieve waarden: hoe hoger de snelheid, hoe sneller de FEG verandert.
Negatieve waarde: hoge aanslagsnelheidswaarden resulteren in langzamere FEG-veranderingen, terwijl lage aanslagsnelheidswaarden resulteren in snellere FEG-veranderingen.
0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.

FEG Depth - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth)
Stelt het dieptebereik in voor de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG.
Instellingen: -9600-+9600 cent (in eenheden van 50 cent)

0: geen veranderingen in de afsnijfrequentie door de Filter EG.
Het dieptebereik van de wijziging van de afsnijfrequentie wordt groter naarmate de

instelling verder verwijderd is van een waarde van 0.

Negatieve waarden: veranderingen van de afsnijfrequentie worden omgekeerd.

FEG Depth/Vel - Filter 1-2 (Filter 1-2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Stelt in hoe het dieptebereik van de verandering van de afsnijfrequentie die wordt geregeld door de FEG reageert op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

Instellingen: -255-0-+255

Positieve waarden: hogere snelheidswaarden vergroten het dieptebereik van de Filter EG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik verkleinen.

Negatieve waarden: hogere snelheidswaarden verkleinen het dieptebereik van de Filter EG, terwijl langzamere waarden het dieptebereik vergroten.

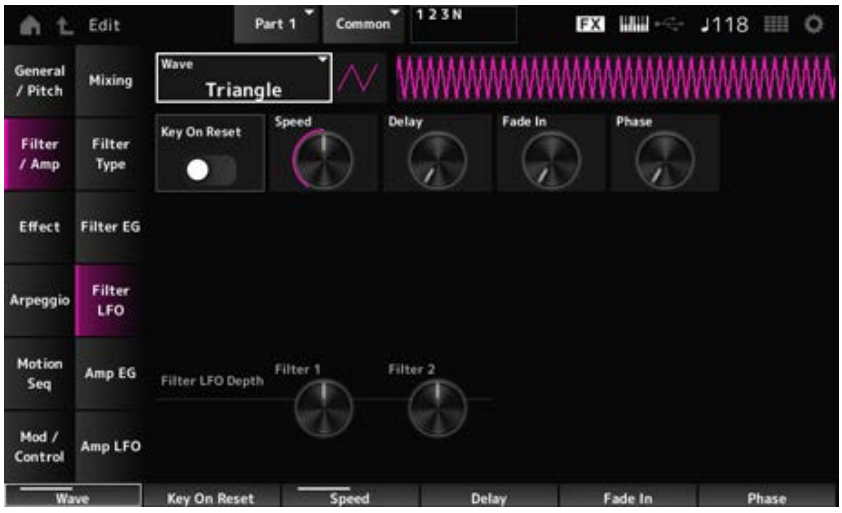
0: de afsnijfrequentie reageert niet op de snelheid.

Filter LFO

Op het scherm *Filter LFO* kunt u de Filter LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter / Amp* → *Filter LFO*



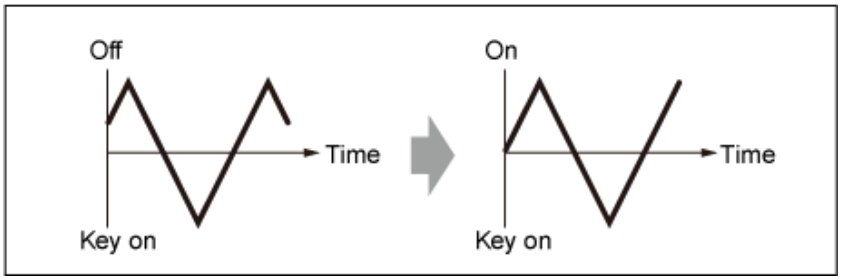
LFO Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Selecteert een LFO-golfvorm. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

Instellingen: *Saw*, *Square*, *Triangle*, *Sine*, *Random*

Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: Off, On

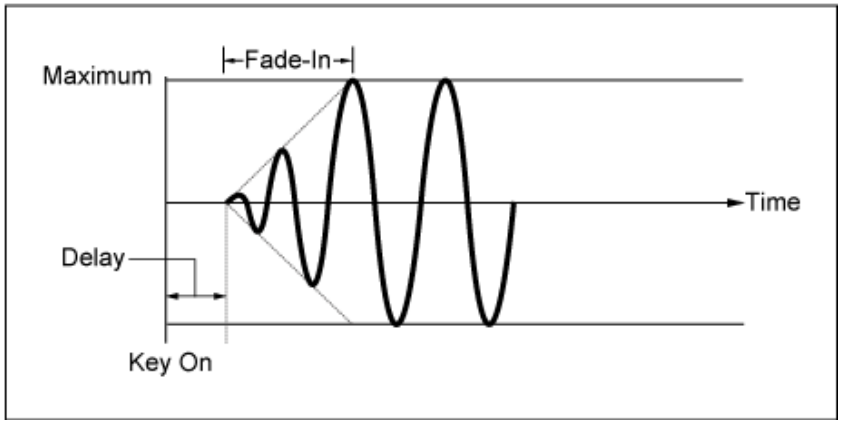


Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)
Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.
Instellingen: 0-415

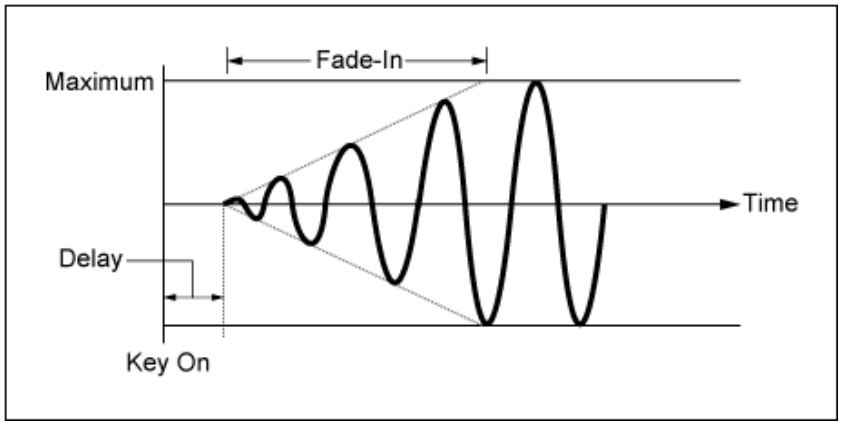
Delay (Filter Common Cutoff LFO Delay Time)
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.
Hoe hoger de waarde, hoe langer het wegsterven voordat de LFO in werking treedt.
Instellingen: 0-127

Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)
Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in *Delay* is verstreken.
Instellingen: 0-214

Hoe groter de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.
0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.



Lage waarde: snelle fade-in

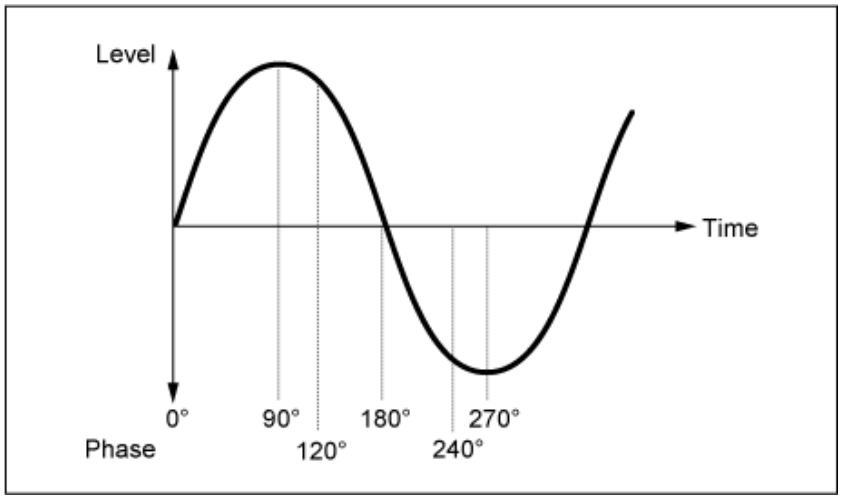


Hoge waarde: langzame fade-in

Phase (Filter Common Cutoff LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO Wave wordt teruggezet.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase van de golf

Depth (Filter Cutoff LFO Depth)

Stelt de diepte van de *LFO Wave*-regelaar in voor *Filter 1* en *Filter 2*.

Instellingen: -9600-+9600 (cent) (in eenheden van 50 cent)

Amp EG

Op het scherm *Amp EG* kunt u de AEG (Amplitude Envelope Generator) instellen.

Door de Amp EG in te stellen, kunt u instellen hoe het volume verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop het geluid wegsterft.

Gebruik

[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⟲] → *Filter / Amp* → *Amp EG*

Attack (Amplitude EG Attack Time)

Stelt de tijd in die nodig is vanaf het moment dat u op een toets op het toetsenbord drukt tot wanneer de *Amplitude Level* wordt bereikt.

Instellingen: 0-255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat het volume verandert vanaf de *Amplitude Level* tot de *Sustain Level*.

Instellingen: 0-255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Stelt het volume in dat wordt aangehouden terwijl de toets ingedrukt wordt gehouden.

Instellingen: 0-511

Release (Amplitude EG Release Time)

Stelt de tijdsduur in die verstrijkt nadat u de toets hebt losgelaten totdat het geluid wegsterft.

Instellingen: 0-255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

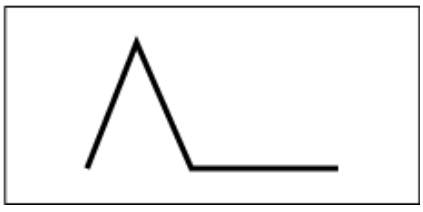
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat volumeveranderingen in AEG reageren op de snelheid of de kracht van de toetsaanslag.

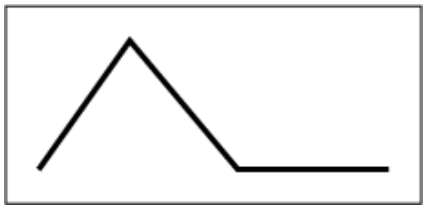
Instellingen: -255-+255

Positieve waarde: hoe sneller de aanslag, hoe sneller het AEG-volume verandert.

Negatieve waarde: hoge snelheidswaarden resulteren in langzamere AEG-volumeveranderingen, terwijl lage snelheidswaarden resulteren in snellere AEG-volumeveranderingen.

0: geen veranderingen, ongeacht de aanslaginstelling.





Snelle aanslag (snelle volumeverandering)

Level (Amplitude Level)
Stelt het volumeniveau van de amplitude in.
Instellingen: 0-511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe het amplitudeniveau reageert op de aanslag.
Instellingen: -255-0-+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)
Stelt in hoe de *Amp Level* reageert op de toonhoogte.
Wanneer *Amplitude Level Key* is ingesteld op 127, gaat de *Amp Level* met 6 dB omlaag terwijl de toonhoogte één octaaf omhoog gaat.
Instellingen: 0-127

Drive (Amplitude Saturator Drive)
Stelt de hoeveelheid vervorming in die wordt geregeld door de Saturator-gedeelte van het amplitudegedeelte.
Instellingen: 0,0-60,0 (dB) (in eenheden van 0,75 dB)

Amp LFO

Op het scherm *Amp LFO* kunt u de Amplitude LFO instellen.

Gebruik

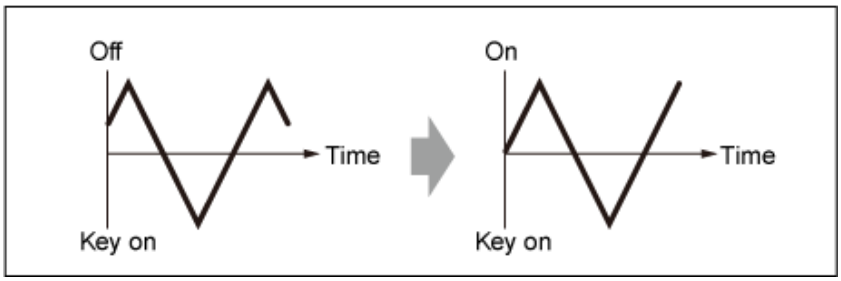
[PERFORMANCE] → *Part Common*-selectie → [EDIT/ ⛓] → *Filter / Amp* → *Amp LFO*

LFO Wave (Amplitude LFO Wave)
Selecteert een LFO-golfvorm. Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.
Instellingen: *Saw*, *Square*, *Triangle*, *Sine*, *Random*

Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0-415

Delay (Amplitude LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Hoe hoger de waarde, hoe langer de wegsterftijd voordat de LFO in werking treedt.

Instellingen: 0-127

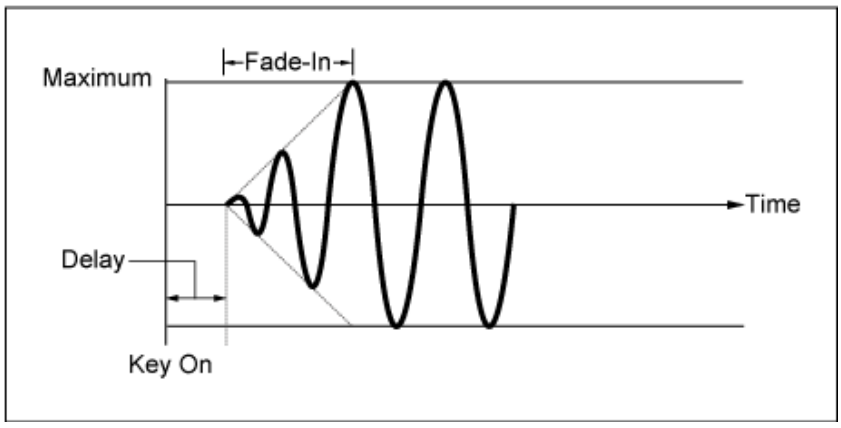
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in Delay is verstreken.

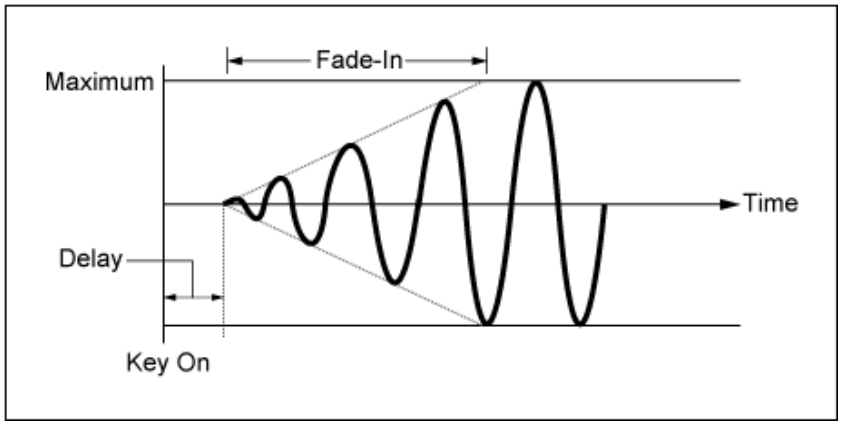
Instellingen: 0-214

Hoe groter de waarde, hoe langer het duurt voordat het LFO-effect het maximum bereikt.

0: de LFO verandert naar de maximale waarde zonder enige fade-ins.



Lage waarde: snelle fade-in

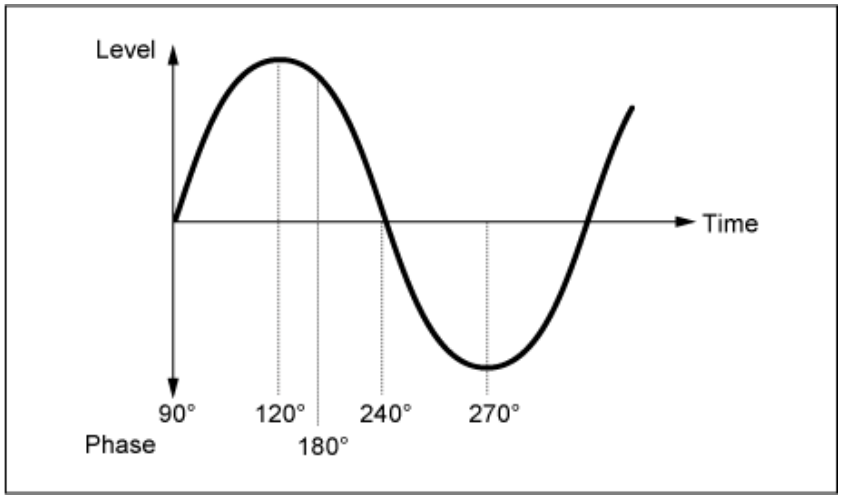


Hoge waarde: langzame fade-in

Phase (Amplitude LFO Phase)

U kunt de beginfase instellen voor het moment waarop de LFO-golfvorm wordt gereset.

Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)



Fase van de golf

Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Stelt het dieptebereik in van volumeveranderingen die door de LFO worden geregeld.

Instellingen: -127-+127

Effect ★

Routing ☆

Het hier getoonde scherm is bijna hetzelfde als het scherm dat werd geopend via *Effect* → *Routing* in *Part Edit (AWM2)*, met de hieronder genoemde uitzonderingen.

- Geen uitvoerinstelling voor elk *Element*
- Kan *Parallel* niet selecteren voor *Ins Connect*

Ins A ☆
Ins B

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *InsA* of *InsB* in *Part Edit (AWM2)*.

3-band EQ

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *3-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

2-band EQ

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Effect* → *2-band EQ* in *Part Edit (AWM2)*.

Arpeggio

Common

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Individual

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Individual* in *Part Edit (AWM2)*.

Advanced

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Arpeggio* → *Advanced* in *Part Edit (AWM2)*.

Motion Seq

Common

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Common* in *Part Edit (AWM2)*.

Lane

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Motion Seq* → *Lane* in *Part Edit (AWM2)*.

Mod/Control

Control Assign

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Assign* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Destination* anders zijn.

Gebruik de onderstaande parameters in plaats van *ElementSw* en andere.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)
U kunt de regelaarinstelling voor elke oscillator in- of uitschakelen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan oscillators.
Normaal gesproken worden er drie schakelaars weergegeven, maar als de *Destination* is ingesteld op *OSC FM* of *OSC Ring*, worden er slechts twee getoond.
Instellingen: Off, On

Filter Sw
U kunt de regelaarinstelling voor elk filter in- of uitschakelen.
Deze parameter wordt alleen weergegeven als de geselecteerde *Destination* gerelateerd is aan filters.
Instellingen: Off, On

After Touch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *After Touch* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de beschikbare instellingen voor *Destination* anders zijn.

Tx/Rx Switch

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Tx/Rx Switch* in *Part Edit (AWM2)*.

Control Settings

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Control Settings* in *Part Edit (AWM2)*.

Part LFO

Het hier getoonde scherm is hetzelfde als het scherm dat wordt geopend via *Mod/Control* → *Part LFO* in *Part Edit (AWM2)*, behalve dat de enige beschikbare instelling voor *Destination* Ins is.

Oscillator Edit

Inhoudsopgave

Osc/Tune

Osc EG

Osc LFO

Osc/Tune

Op het scherm *Osc/Tune* kunt u de algemene parameters voor de oscillator instellen.
De modulatie- en golfvormingsfuncties die op dit scherm beschikbaar zijn, zijn FM (frequentiemodulatie), ringmodulatie, oscillatorsynchronisatie, *Pulse Width* en *Wave Shaper*.

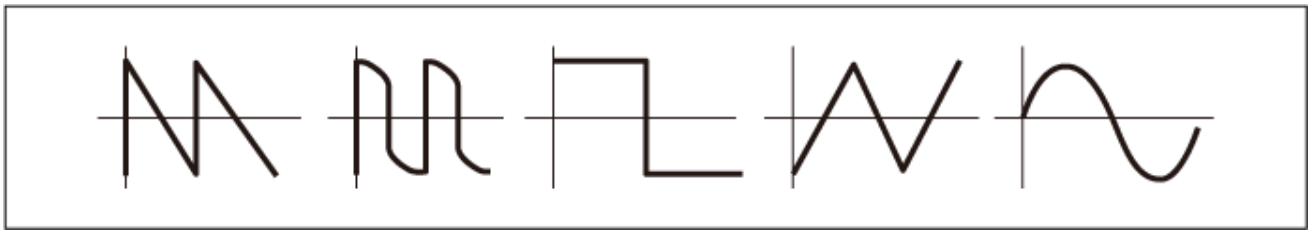
Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Oscillator* selectie → *Osc/Tune*

Wave (Oscillator Wave)

Stelt de golfvorm voor de oscillator in.

Instellingen: *Saw1*, *Saw2* (variatie van *Saw1* met 'dikker' geluid), *Square*, *Triangle*, *Sine*



Out Level (Oscillator Out Level)

Stelt het volume van de oscillators in.
Instellingen: 0-511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe het oscillatorvolume reageert op de aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)
Voert een negatieve/positieve omkering uit van de oscillatoruitgang.
Instellingen: Off, On

Connect (Oscillator Out Select)
Stelt de uitvoerbestemming voor de oscillators in.
Instellingen: *Filter*, *Amp*

Octave (Oscillator Octave)
Stelt de toonhoogte in van de oscillator in octaven.
Instellingen: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (Oscillator Pitch)
Past de toonhoogte van de oscillator nauwkeurig aan.
Instellingen: −1200-+0-+1200 (cent)

FM (Frequency Modulation)
Moduleert de frequentie van de oscillator door een andere oscillator te gebruiken.

FM Level (Oscillator FM Level)
Stelt het niveau van de frequentiemodulatie in.
Instellingen: 0-255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe frequentiemodulatie reageert op aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

Ring Modulation
Door twee oscillatorsignalen te mengen, kunt u een metaalachtig, onharmonisch geluid creëren.

Ring Level (Oscillator Ring Level)
Stelt het niveau van ringmodulatie in.
Instellingen: 0-255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe ringmodulatie reageert op aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

Oscillator Sync

Oscillator Sync is een systeem dat complexe golven creëert door twee oscillatoren te dwingen te synchroniseren.
Dankzij de AN-X-soundengine kan elke oscillator zijn synchronisatietiming instellen, zodat u één enkele oscillator kunt gebruiken voor het creëren van complexe golfvormen.

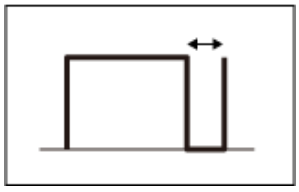
Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)
Stelt het niveau van de Oscillator Sync in.
Instellingen: 0-4800 (cents) (in eenheden van 25 cents)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)
Hiermee wordt ingesteld hoe *Sync Pitch* reageert op de aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

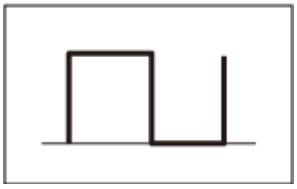
Pulse Width

Pulse Width is de verhouding tussen de negatieve en positieve delen van de *Square* (vierkante) golf.

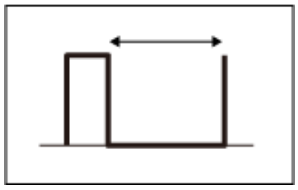
Wanneer *Pulse Width* is ingesteld op een kleine waarde



Wanneer *Pulse Width* is ingesteld op 50%



Wanneer *Pulse Width* is ingesteld op een grote waarde



Met de AN-X-soundengine kunt u *Pulse Width* niet alleen op *Square* golven gebruiken, maar ook op andere golven.

Modulatie van de LFO met behulp van *Pulse Width* wordt pulsbreedtemodulatie (PWM) genoemd, waarmee u een karakteristiek wervelend geluid kunt creëren.

Met de AN-X-soundengine kunt u PWM gebruiken door gebruik te maken van *Osc EG* en *Osc LFO* en kunt u het PWM-niveau opgeven op het *Osc EG*-scherm en *Osc LFO*-scherm.

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)
Stelt de *Pulse Width* van de golf in.
Instellingen: 1,0%-50,0%-99,0%

PulseWidth/Vel (aanslagsnelheidsgevoeligheid pulsbreedte oscillator)
Stelt in hoe *Pulse Width* reageert op aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

Wave Shaper

Creëert een karakteristieke vervorming en veranderingen in de harmonische inhoud door de vorm van de golfvorm te veranderen.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)
Stelt het niveau van de *Wave Shaper* in.
Door *Wave Shaper* te gebruiken, verandert de golf dynamisch.
Instellingen: 0-255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)
Stelt in hoe de *Wave Shaper* reageert op de aanslagsnelheid.
Instellingen: −255–+0-+255

Pitch EG-instellingen
Hiermee opent u het scherm *General/Pitch* → *Pitch EG* voor *Part Edit (AN-X)*.

Pitch LFO Settings
Hiermee opent u het scherm *General/Pitch* → *Pitch LFO* voor *Part Edit (AN-X)*.

Osc 1–3 EG Settings
Opent het scherm *Osc EG* voor *Oscillator Edit*.

Osc 1–3 LFO Settings
Opent het scherm *Osc LFO* voor *Oscillator Edit*.

Osc EG

In het scherm *Osc EG* kunt u de envelopgenerator voor de oscillator instellen.

U kunt instellen hoe de synchronisatie, *Pulse Width* en *Wave Shaper* veranderen in de loop van de tijd, vanaf het moment dat u op een toets op het toetsenbord drukt tot wanneer het geluid wegsterft.

Gebruik *Pitch EG* om in te stellen hoe de toonhoogte in de loop van de tijd verandert.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part* selectie → *Oscillator* selectie → *Osc EG*

Attack (Oscillator EG Attack Time)
Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de EG verandert vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de EG de waarde van het aanslagniveau bereikt.
Instellingen: 0-255

Decay (Oscillator EG Decay Time)
Stelt de tijdsduur in voor het veranderen van de EG vanaf het moment dat u een toets op het toetsenbord indrukt tot het moment waarop de EG de waarde van het wegsterfniveau bereikt.
Instellingen: 0-255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)
Hiermee stelt u het sustainniveau in.
Instellingen: 0-511

Release (Oscillator EG Release Time)
Stelt de tijd in voor de EG om een waarde van 0 te bereiken nadat u de toets hebt losgelaten.
Instellingen: 0-255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)
Stelt in hoe de synchronisatie reageert op *Osc EG*.
Instellingen: −4800-+4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)
Stelt in hoe de *Pulse Width* reageert op *Osc EG*.
Instellingen: −127–+0-+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)
Stelt in hoe de *Shaper* reageert op *Osc EG*.
Instellingen: −127–+0-+127

Osc LFO ★

Op het scherm *Osc LFO* kunt u de Oscillator LFO instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⮌] → *Part* selectie → *Oscillator* selectie → *Osc LFO*

LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Selecteert een LFO-golfvorm.

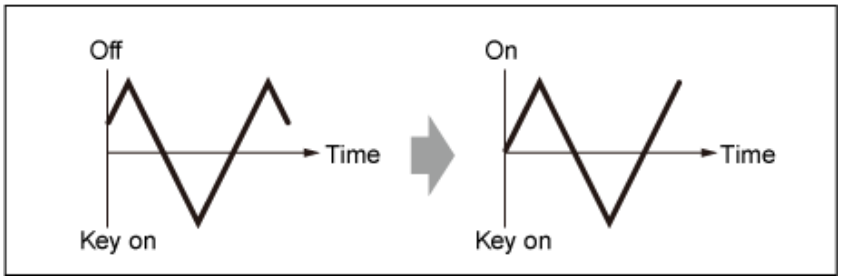
Door de golfvorm te gebruiken die u hier hebt geselecteerd, kunt u verschillende soorten modulatie creëren.

Instellingen: *Saw*, *Square*, *Triangle*, *Sine*, *Random*

Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Zet de oscillatie van de LFO terug wanneer een toets wordt ingedrukt.

Instellingen: Off, On



Speed (Oscillator LFO Speed)

Stelt de snelheid van LFO Wave-wijzigingen in.

Instellingen: 0-415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

Stelt de vertragingstijd in tussen het moment waarop u een toets op het toetsenbord aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0-127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

Stelt de tijdsduur in voor het infaden van het LFO-effect nadat u de toets hebt losgelaten en de wegsterftijd die is ingesteld in *Delay* is verstreken.
Instellingen: 0-214

Oscillator LFO Phase
Stelt de LFO-fase in voor het resetten van de golfvorm wanneer een toets wordt ingedrukt.
Instellingen: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330 (°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)
Stelt in hoe de *Sync* reageert op *Osc LFO*.
Instellingen: −4800-+4800 (cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)
Stelt in hoe de *Pulse Width* reageert op *Osc LFO*.
Instellingen: −127–+0-+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)
Stelt in hoe de *Shaper* reageert op *Osc LFO*.
Instellingen: −127–+0-+127

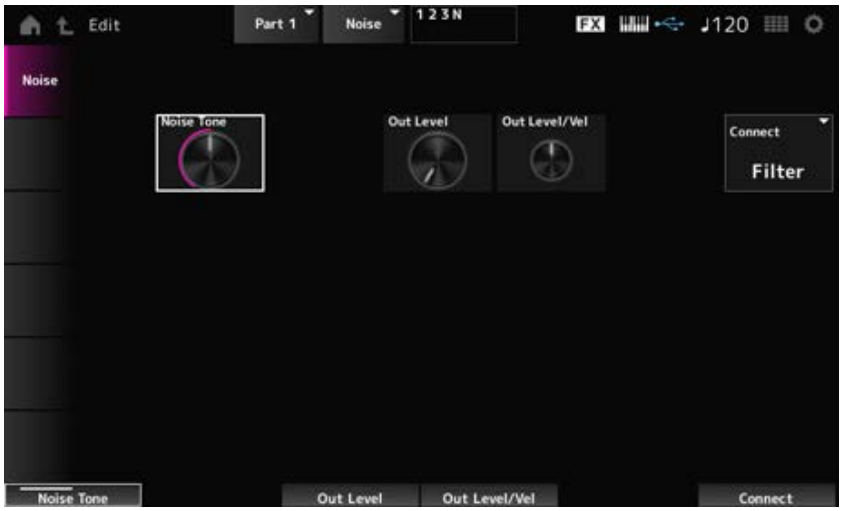
Noise Edit

Noise

Op het *Noise*-scherm kunt u de *Noise Generator* instellen.

Gebruik

[PERFORMANCE] → [EDIT/ ⛓] → *Part* selectie → *Oscillator* selectie → *Noise*



Noise Tone (Ruisgeneratortoon)

Stelt de frequentierespons in voor de *Noise*.

Instellingen: 0-64–127

0-63: snijdt de hoge tonen af

64: witte ruis

65–127: snijdt de bastonen af

Out Level (Uitgangsniveau ruisgenerator)

Stelt het volume van de *Noise* in.

Instellingen: 0-511

Out Level/Vel (Snelheidsgevoeligheid uitgangsniveau ruisgenerator)

Stelt in hoe het *Noise*-volume reageert op de aanslagsnelheid.

Instellingen: −255–+0-+255

Connect (Uitgangsselectie ruisgenerator)

Stelt de uitvoerbestemming voor de *Noise* in.

Instellingen: *Filter*, *Amp*

Category Search-scherm (Zoeken in categorie)

Category Search is een handige functie waarmee u snel een specifieke performance, partij, arpeggio of golfvorm kunt vinden die u wilt gebruiken in een opgegeven categorie.

Inhoudsopgave

Performance Category Search

Performance Merge

Part Category Search

Rhythm Pattern

Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

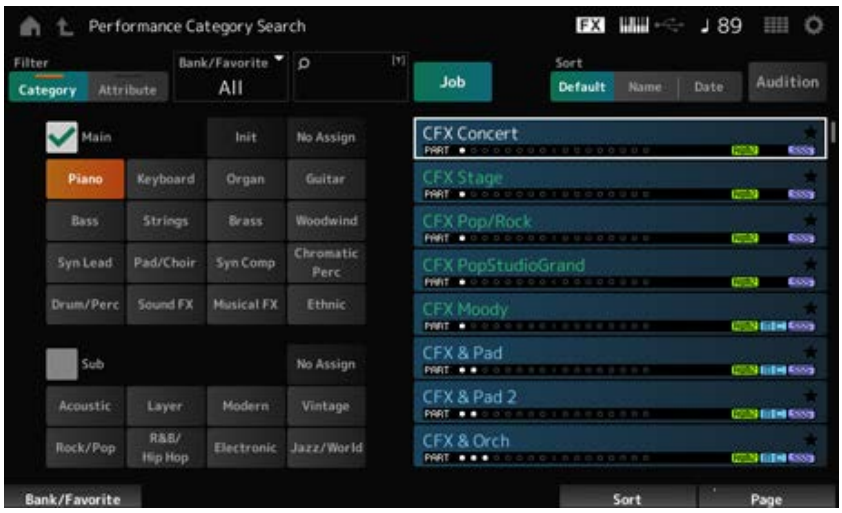
Waveform Search (Waveform Category Search)

Performance Category Search

Op het scherm *Performance Category Search* kunt u naar performances zoeken en deze selecteren.

Gebruik

- Druk op de knop [CATEGORY].
- Tik op de performancenaam → Selecteer *Category Search* in het contextmenu.



Filter

Selecteer een filter dat u bij een zoekopdracht wilt gebruiken.

Instellingen: *Category*, *Attribute*

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert op categorie.

Door het selectievakje *Main* of *Sub* uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Attribute

Filtert op kenmerk.

Door het selectievakje *Attribute* uit te schakelen, kunt u het filteren op kenmerk annuleren.

Instellingen: *AWM2*, *FM-X*, *AN-X*, *MC*, *SSS*, *Smart Morph*, *Single*, *Multi*, *MOTIF XF*, *MONTAGE*, *MONTAGE M*

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.

Als *Favorite* is geselecteerd, verschijnen alleen performances die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.

Wanneer het *Category Search*-scherm wordt weergegeven, kunt u op de knop [CATEGORY] drukken

om van bank te wisselen in de volgorde *All* → *Favorite* → *Preset* → *User* → *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen).
Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, wordt de selectie teruggezet naar *All*.
Instellingen: *All*, *Favorite*, *Preset*, *User*, *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search
Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u tot 20 alfanumerieke tekens kunt invoeren.

Job
Roept het Job-menu op.

Sort
Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de performancelijst.
Instellingen: *Default*, *Name*, *Date*

> ***Name***: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
> ***Date***: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Audition
Zet het afspelen van de auditiefrase aan of uit.
Deze parameter is niet beschikbaar wanneer *Audition Lock* is ingesteld op On bij: [UTILITY] → *Settings* → *Advanced*.
Instellingen: Off, On

Delete
Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
Deze parameter is alleen beschikbaar als er een performance in de gebruikersbank is geselecteerd.

Rename
Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.
Deze parameter is alleen beschikbaar als er een performance in de gebruikersbank is geselecteerd.

Favorite All Clear
Wist alle markeringen als favoriet uit de performances.
Deze parameter is niet beschikbaar als er geen performances zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

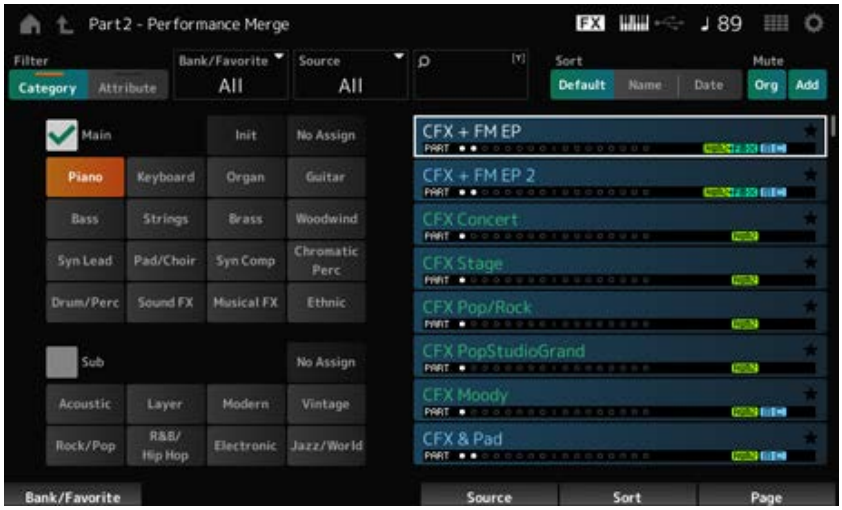
List (Lijst)
Toont de naam van de performance, samen met de actieve partijen, kenmerken en favorietstatus.

Performance Merge

In het scherm *Performance Merge* kunt u meerdere partijen van de geselecteerde performance toewijzen aan lege partijen van een andere performance. U kunt bijvoorbeeld een vierdelige pianoperformance en een tweedelige strijkersperformance samenvoegen in lagen om een rijke zesdelige performance te creëren.

Gebruik

[PERFORMANCE] → Selecteer een partij (wanneer de geselecteerde partij en alle daaropvolgende partijen leeg zijn) → Tik op [+]



Source

Wanneer u een performance selecteert, wordt het geluid van de hier gespecificeerde partij toegewezen aan de momenteel geselecteerde partij.

Instellingen: *All*, *Part 1–16*

All: alle partijen in de geselecteerde performance worden (zoveel mogelijk) toegewezen aan lege partijen van de andere geselecteerde performance.

Part 1–16: alleen het geluid van de gespecificeerde partij wordt aan de andere geselecteerde partij toegewezen.

Mute Org (Original Part Mute)

Als dit is uitgeschakeld, worden de partijen gedempt die op het scherm worden weergegeven voordat u het scherm *Performance Merge* hebt geopend.

Instellingen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Als dit is uitgeschakeld, worden de partijen gedempt die zijn toegevoegd op het scherm *Performance Merge*.

Instellingen: Off, On

Part Category Search

Op het scherm *Part Category Search* kunt u naar partijen zoeken en deze selecteren.

Gebruik

- [SHIFT] + [CATEGORY]
- (Wanneer u een partij selecteert waaraan al een geluid is toegewezen) Tik op de naam van de performance → Selecteer *Category Search* in het contextmenu
- (Wanneer u een lege partij selecteert) Tik op [+]

Source (Source Part)
Wanneer u een performance selecteert, wordt het geluid van de hier gespecificeerde partij toegewezen aan de momenteel geselecteerde partij.
De initiële instelling is *Part 1*.
Instellingen: *Part 1–16*

Solo
Schakelt de solofunctie in/uit
Als deze schakelaar is ingeschakeld, wordt de geselecteerde partij op solo gezet.
Instellingen: Off, On

Param. with Part (Parameter with Part)
Laadt een groep parameterwaarden wanneer een performance wordt geselecteerd.
De parameters die op Off zijn ingesteld, behouden hun huidige instellingen, zelfs als er een nieuwe performance wordt geselecteerd.
Parametergroepen: *Mixing*, *Arp/MS*, *Scene*, *Zone*
Instellingen: Off, On

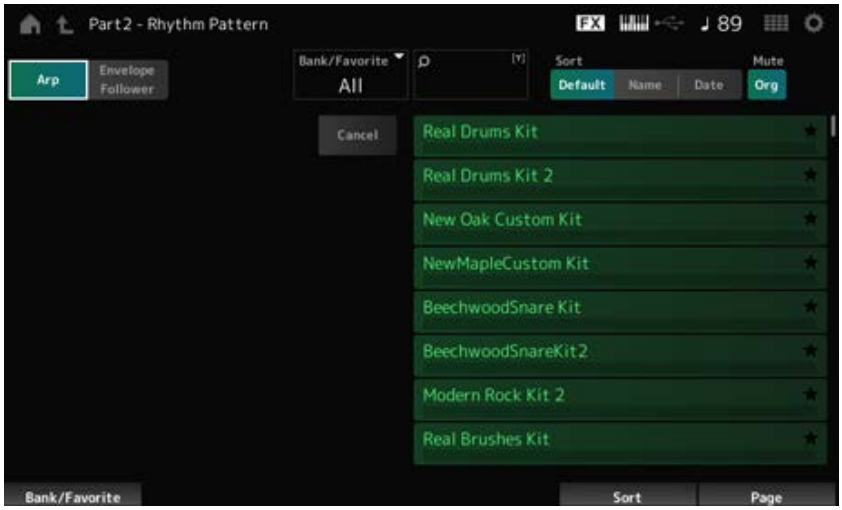
Rhythm Pattern

Op het *Rhythm Pattern*-scherm kunt u ritmepatronen zoeken en selecteren.

De functie Rhythm Pattern biedt een snelle manier om een ritmepartij aan de huidige performance toe te voegen. Door ritmepatronen te combineren met envelopvolgeffecten kunt u het geluid verder veranderen.

Gebruik

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)
Envelope Follower
Selecteert *Arpeggio*-weergave of *Envelope Follower*-weergave.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)
Filtert op bank of favorieten.
Wanneer *Favorite* is geselecteerd, verschijnen alleen ritmepatronen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.
Instellingen: *All*, *Favorite*, *Preset*, *User*, *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search
Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u tot 20 alfanumerieke tekens kunt invoeren.

Sort
Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met ritmepatronen.

Instellingen: *Default*, *Name*, *Date*

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.

Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Mute Org (Original Part Mute)

Als dit is uitgeschakeld, wordt de partij gedempt die op het scherm wordt weergegeven voordat u het scherm *Rhythm Pattern* hebt geopend.

Instellingen: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Als dit is uitgeschakeld, worden de partijen gedempt die zijn toegevoegd op het scherm *Rhythm Pattern*.

Instellingen: Off, On

List

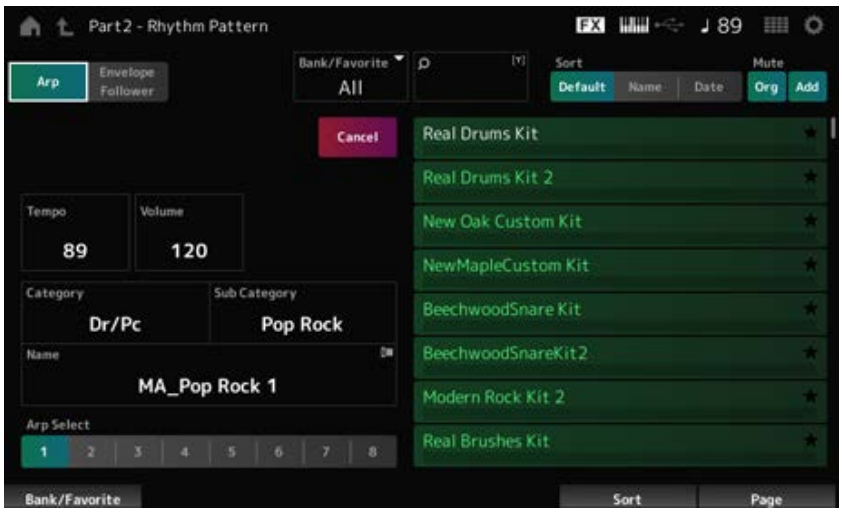
Toont de ritmepatroonlijst.

Cancel

Annuleert de bewerking.

■ Wanneer *Arp* in ingesteld op On

Veelgebruikte parameters voor arpeggio-instellingen worden aan de linkerkant van het scherm weergegeven.



Tempo

Hiermee stelt u het tempo in.

Instellingen: 5-300

Volume

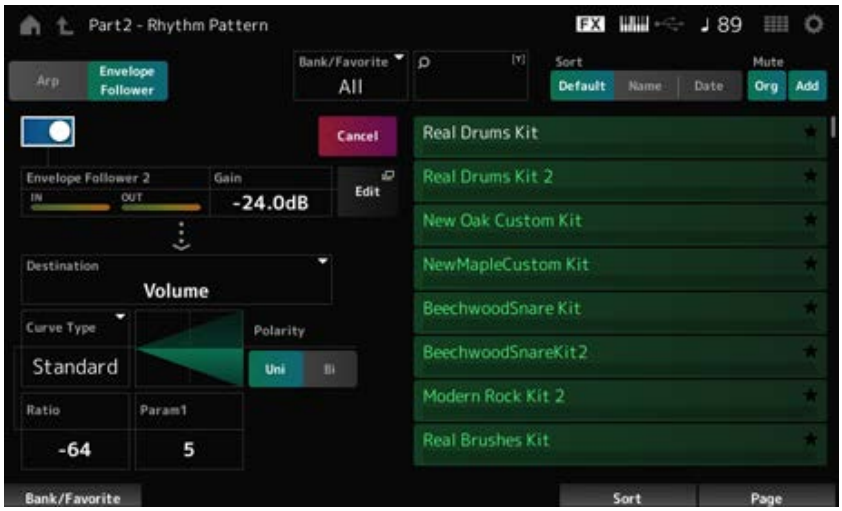
Stelt het volume van het ritmepatroon in.

Instellingen: 0-127

Category (Arpeggio Main Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Name
Toont de momenteel geselecteerde arpeggiocategorie, subcategorie en naam.
Door op de naam te tikken, ziet u het contextmenu voor *Arpeggio Category Search* en kunt u cijfers invoeren.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Arp Select (Arpeggio Select)
Wijzigt de arpeggioselectie.
Instellingen: 1-8

■ **Wanneer *Envelope Follower* aanstaat**
Veelgebruikte parameters voor *Envelope Follower* worden aan de linkerkant van het scherm weergegeven.
Hierdoor kunt u snel parameters bewerken die vaak voor ritmepatronen worden gebruikt.
Als u andere parameters wilt wijzigen, gebruikt u *Edit* om het instellingenscherm voor de Envelope Follower te openen.



Quick Assign
Schakelt Envelope Follower in.
Instellingen: Off, On

Gain (Envelope Follower Gain)
Stelt de ingangsversterking voor de ingangsbron in.
Instellingen: −24,0 dB–0,0 dB–24,0 dB

Destination
Stelt de bestemming in voor de Envelope Follower.
Instellingen: *Volume*, *Cutoff*, *Resonance*, *Pitch*, *Pan*, *Reverb Send*, *Variation Send*, *LFO Speed*, *LFO Depth 1*, *LFO Depth 2*, *LFO Depth 3*

Curve Type
Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)
Param1 (Curve Parameter 1)
Param2 (Curve Parameter 2)
Hetzelfde als het scherm *Control Assign*.

Edit
Het scherm *Envelope Follower Edit* verschijnt.

Hoe u de functie Rhythm Pattern kunt gebruiken

Hier tonen we een voorbeeld van hoe u het ritmepatroon *8Z Trance Basics 1* aan de performance *Supertrance* kunt toevoegen en vervolgens het geluid met de Envelope Follower kunt wijzigen.

Een ritmepartij toevoegen (eenvoudige manier)

1 Selecteer de gewenste performance voor het toevoegen van de ritmepartij.

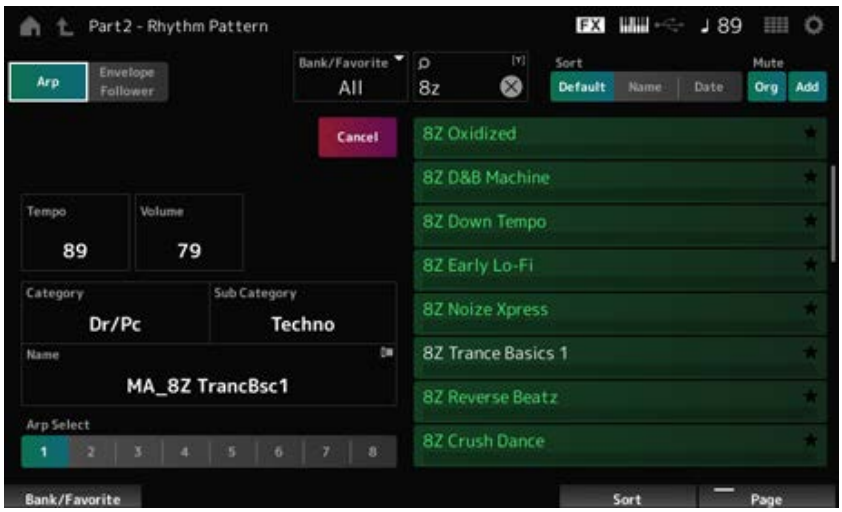
Selecteer hier *Supertrance*.

2 Druk op de [SHIFT]-knop + [SONG/PATTERN]-knop.

Het scherm *Rhythm Pattern* verschijnt.
Wanneer alle partijen 1-8 worden gebruikt, wordt *PartFull* weergegeven en kunnen er geen ritmepatronen worden toegevoegd.

3 Tik in de lijst met ritmepatronen op de ritmepatroonkit die u wilt gebruiken.

Tik hier op *8Z Trance Basics 1*.



De ritmepartij is toegevoegd.

4 Bespeel het toetsenbord en het ritmepatroon wordt afgespeeld.

5 Druk op de [PERFORMANCE]-knop of de [EXIT]-knop om het ritmepatroon te bevestigen.

Het scherm *Rhythm Pattern* wordt gesloten.

OPMERKING

U kunt de selectie ook bevestigen door op het (Home)-pictogram te tikken.

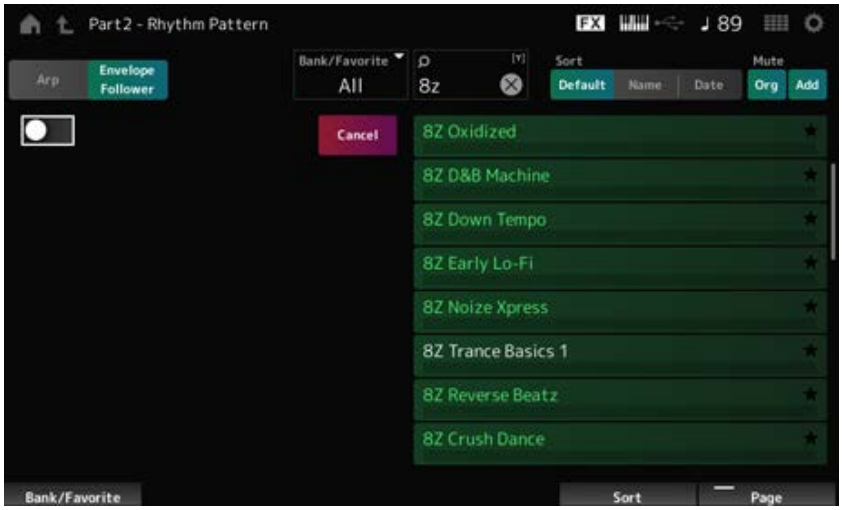
6 Als u het ritmepatroon wilt stoppen, drukt u op de knop [ARP ON/OFF] of de knop [■] (Stop).

De Envelope Follower instellen

De Envelope Follower is een functie die de envelop (of amplitude-envelop) van een golfvorm uit het ingangssignaal extraheert en u vervolgens die envelop als een regelaar voor het wijzigen van geluiden laat gebruiken. Als u bijvoorbeeld een ritmepatroon aan een partij toewijst en de Envelope Follower van de partij als een *Source* instelt, worden de geluiden van andere partijen overeenkomstig gewijzigd. Dit is vooral handig voor automatische 'ducking' waarbij u het volume van andere instrumenten wilt verlagen terwijl een bepaald instrumentgeluid dat u wilt benadrukken, wordt afgespeeld.

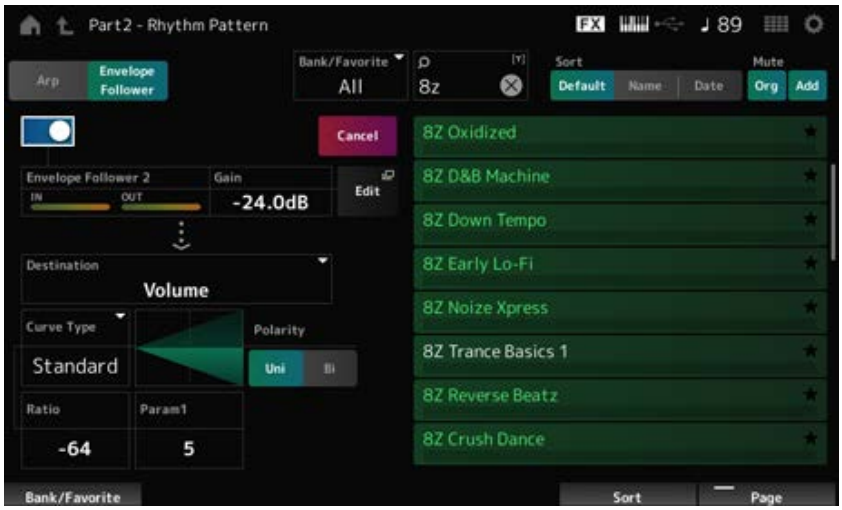
1 Tik op de knop *Envelope Follower* op het scherm *Rhythm Pattern*.

Het scherm *Envelope Follower* verschijnt.



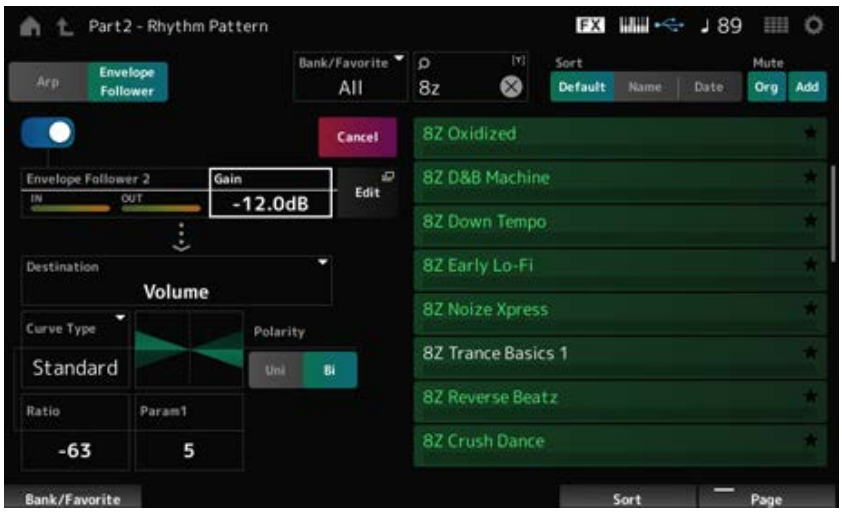
2 Zet de schakelaar van de *Envelope Follower* op On.

Hier kunt u het toetsenbord bespelen om het geluid met de ingeschakelde Envelope Follower te beluisteren.



3 Pas indien nodig de instellingen aan.

Stel in dit voorbeeld de *Polarity* in op *Bi*, de *Ratio* op -63 en de *Gain* op -12dB.



Voor meer gedetailleerde aanpassingen tikt u op de knop *Edit* op het scherm om het instellingenscherm voor Envelope Follower te openen.

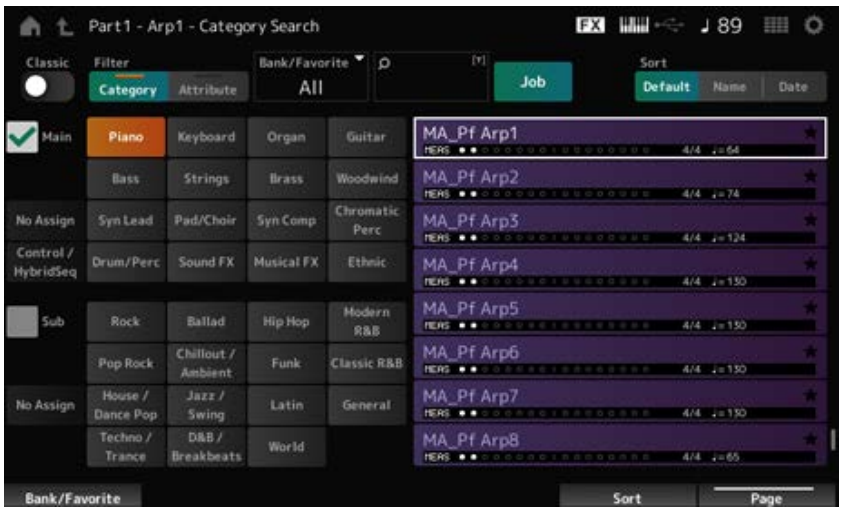
Als u de ritmepatroonkit of het arpeggiotype wilt wijzigen, drukt u op de knop [SHIFT] + [SONG/PATTERN] om terug te gaan naar het scherm *Rhythm Pattern*. De instellingen van de *Envelope Follower* blijven behouden, zelfs nadat de nieuwe kit of het arpeggiotype wordt gewijzigd.

Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Op het scherm *Arp Category Search* kunt u naar arpeggiotypen zoeken en deze selecteren.

Gebruik

- [PERFORMANCE] → *Part Common* selectie → [EDIT/] → *Arpeggio* → *Individual* → [CATEGORY]
- [PERFORMANCE] → *Common* selectie → [EDIT/] → *Arp / MS* → *Arp Overview* → *Part* selectie → [CATEGORY]



Classic (Klassieke schakelaar)

Schakelt de *Classic*-weergave in.

In de *Classic*-weergave worden alleen algemene arpeggio's weergegeven en zijn er geen filters beschikbaar om te zoeken.

Instellingen: Off, On

Main (Main Category)

Sub (Sub Category)

Filtert op categorie.

Door het selectievakje *Main* of *Sub* uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.

Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Attribute

Filtert op kenmerk.

Door het selectievakje *Attribute* uit te schakelen, kunt u het filteren op kenmerk annuleren.

Instellingen: *Note*, *Chord*, *Other*, *Intro*, *Main*, *Fill*, *Ending*, *AF*, *Accent*, *Random SFX*, *Mg*, aantal maten, maatsoort, tempo

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtert op bank of favorieten.
Wanneer *Favorite* is geselecteerd, verschijnen alleen arpeggiotypen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.
Instellingen: *All*, *Favorite*, *Preset*, *User*, *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Name Search
Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u tot 20 alfanumerieke tekens kunt invoeren.

Job
Roept het Job-menu op.

Delete
Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
Deze parameter is alleen beschikbaar als het arpeggio in de gebruikersbank is geselecteerd.

Rename
Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.
Deze parameter is alleen beschikbaar als het arpeggio in de gebruikersbank is geselecteerd.

Favorite All Clear
Wist alle markeringen als favoriet uit de arpeggiolijst.
Deze parameter is niet beschikbaar als er geen arpeggiotypen zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

Sort
Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met arpeggiotypen.
Instellingen: *Default*, *Name*, *Date*

> ***Name***: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
> ***Date***: sorteert op de datum waarop de instelling werd geladen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

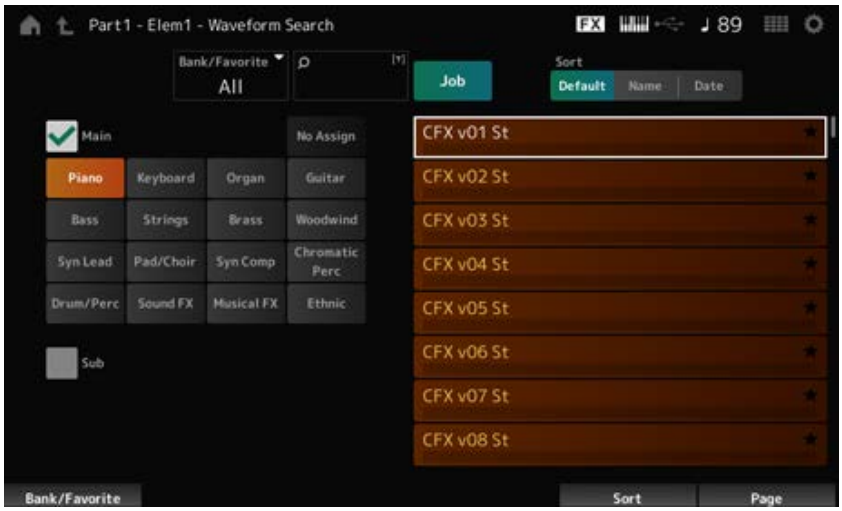
List (Lijst)
Toont de arpeggionaam, maatsoort, tellen, aanbevolen tempo, kenmerken en favorietstatus.

Waveform Search (Waveform Category Search)

Op het scherm *Waveform Search* kunt u golfvormen zoeken en selecteren.

Gebruik

Waveform-gerelateerd scherm → *Part*-selectie → *Waveform*-selectie → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)
Filtert op bank of favorieten.
Als *Favorite* is geselecteerd, verschijnen alleen golfvormen die als favoriet zijn gemarkeerd in de lijst.
Instellingen: *All*, *Favorite*, *Preset*, *User*, *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Zoeken op naam
Hiermee kunt u bepaalde tekens in de naam invoeren, zodat u gemakkelijk kunt zoeken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u tot 20 alfanumerieke tekens kunt invoeren.

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)
Filtert op categorie.
Door het selectievakje *Main* of *Sub* uit te schakelen, kunt u het filteren op categorie annuleren.
Instellingen: Raadpleeg de *Data List*.

Job
Roept het Job-menu op.

Delete
Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud.
Deze parameter is alleen beschikbaar als er een golfvorm in de gebruikersbank is geselecteerd.

Rename

Hiermee wordt de naam van de geselecteerde inhoud veranderd.

Deze parameter is alleen beschikbaar als er een golfvorm in de gebruikersbank is geselecteerd.

Favorite All Clear

Wist alle markeringen als favoriet uit de golfvormlijst.

Deze parameter is niet beschikbaar als er geen golfvormen zijn die als favoriet zijn gemarkeerd.

Sort

Stelt de sorteervolgorde van de golfvormlijst in.

Instellingen: *Default*, *Name*, *Date*

> ***Name***: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst is gesorteerd in oplopende volgorde (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.
>
> ***Date***: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd.

Live Set-scherm

Live Sets zijn handig voor situaties waarin u live speelt, waarbij u de performance direct wilt veranderen, samen met de nummers die u speelt.

Inhoudsopgave

Live Set

Live Set Register

Live Set Edit

Live Set

Op het scherm *Live Set* kunt u een performance oproepen.
Als u op [SHIFT] + [EDIT/] drukt terwijl de gebruikersbank is geselecteerd, wordt een dialoogvenster weergegeven en kunt u pagina's of banken kopiëren of uitwisselen.

Gebruik

- Druk op de knop [LIVE SET]
- Tik op het pictogram (Liveset).

Bank (Bank Name)
Selecteert de Live Set-bank.
Instellingen: *Preset*, *User 1–8* (standaard) of *Library*-naam (als een bibliotheekbestand is geladen)

Page
Selecteert de Live Set-pagina.

Live Set Slot 1-16
Toont een lijst met performances die op de geselecteerde Live Set-pagina zijn geregistreerd.

Category Search
Opent het scherm *Performance Category Search*.

Current Performance Name
Toont de naam van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Current Slot Name

Toont de naam van de geselecteerde sleuf.
Als een patroon, song of audio aan een sleuf is toegewezen, wordt de naam van het patroon of de song of het audiobestand weergegeven.

Performance Attribute
Geeft het attribuut/de attributen van de performance aan die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Op het scherm *Live Set* verandert het PTN-pictogram in PTN CHAIN wanneer een patroon met keten aan een sleuf is toegewezen.
PTN : wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een patroon is toegewezen.
PTN CHAIN : wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een patroon is toegewezen.
SONG : wordt weergegeven voor een sleuf waaraan een song is toegewezen.
AUDIO : wordt weergegeven voor een song waaraan audio is toegewezen.

Edit
Het scherm *Live Set Edit* wordt weergegeven.
Edit verschijnt alleen wanneer *User Bank* is geselecteerd.

Live Set Register

Op het scherm *Live Set Register* kunt u performances registreren voor Live Set-sleuven.

Gebruik

- [SHIFT] + [LIVE SET]
- Houd de [SHIFT]-knop ingedrukt en tik op de knop <*Live Set*> op de *Navigation Bar*

Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)
Slaat de huidige performance op als een nieuwe performance en registreert deze in de geselecteerde sleuf.

Jump to Data Utility
Opent het scherm *Data Utility*.

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)
Slaat de nieuwe performance op over de bestaande performance en registreert deze in de geselecteerde sleuf.

Register without Storing
Registreert een performance zonder deze op te slaan.

Live Set Edit

Op het scherm *Live Set Edit* kunt u Live Sets bewerken.
Alleen Live Sets in de gebruikersbank kunnen worden bewerkt.

Gebruik

[LIVE SET] → [EDIT/ ⮌]

Bank (Bank Name)
Slaat de geselecteerde Live Set-bank op onder een nieuwe naam. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Page (Page Name)
Slaat de geselecteerde Live Set-pagina op onder een nieuwe naam. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

Done
Tik op Done om het scherm *Live Set Edit* te sluiten en het scherm *Live Set* weer te geven.

Live Set Slot 1-16
Toont een lijst met performances die voor de geselecteerde Live Set zijn geregistreerd.

Slot Type
Selecteert het sleuftype.
Instellingen: *Perform*, *Song*, *Audio*, *Pattern*

Perform: registreert alleen de performance in de sleuf
Song: registreert de performance en de song in de sleuf

Audio: registreert de performance en het audiobestand in de sleuf
Pattern: registreert de performance en het patroon in de sleuf

Slot Name
Pattern Name
Song Name
Audio Name
Toont de *Slot Name* wanneer het *Slot Type Perform* is.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren voor de huidige sleuf. U kunt maximaal 20 alfanumerieke tekens gebruiken.
Als het *Slot Type Pattern* is, wordt de *Pattern Name* weergegeven; als het *Slot Type Song* is, wordt de *Song Name* weergegeven; en als het *Slot Type Audio* is, wordt de *Audio Name* weergegeven. Het geregistreerde patroon, de geregistreerde song of de geregistreerde audio wordt weergegeven.
Wanneer u op de naam tikt, verschijnt het scherm *Utility Load*. Vervolgens kunt u het patroon, de song of de audio selecteren die u wilt registreren.

Performance (Performance Name)
Toont de naam van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.
Wanneer u op de naam tikt, verschijnt het scherm *Performance Category Search*.

Color
Stelt de kleur in voor de geselecteerde sleuf.
Instellingen: *Black*, *Red*, *Yellow*, *Green*, *Blue*, *Azure*, *Pink*, *Orange*, *Purple*, *Sakura*, *Cream*, *Lime*, *Aqua*, *Beige*, *Mint*, *Lilac*

Volume
Stelt het volume in van de performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Job
Roept het Job-menu op.

Copy
Schakelt de kopieerfunctie in.
U kunt instellingen kopiëren door een sleuf te selecteren waaruit u wilt kopiëren, op *Copy* te tikken en vervolgens de sleuf te selecteren waarnaar u wilt kopiëren.
Instellingen: Off, On

Exchange
Schakelt de uitwisselfunctie in.
U kunt instellingen uitwisselen door de eerste sleuf te selecteren, op *Exchange* te tikken en vervolgens de tweede sleuf te selecteren.
Instellingen: Off, On

Delete
Selecteer de sleuf en tik vervolgens op *Delete* om geregistreerde performances en andere instellingen uit de sleuf te verwijderen.

[+] (Add)

Tik op [+] om de geselecteerde performance in die sleuf te registreren.

■ Het patroon, de song of het audiobestand afspelen vanuit het scherm *Live Set*

Gebruik

Tik op [LIVE SET] (of tik op het Live Set-pictogram) → *User bank*-selectie → *Slot*-selectie → de knop [▶] (Play)

OPMERKING

- Performance en sleuf kunnen niet worden gewijzigd terwijl het patroon of de song wordt afgespeeld. Als u probeert deze te wijzigen, verschijnt er een foutmelding.
- Als u op de knop [▶] (Play) drukt terwijl het patroon, de song of het audiobestand wordt afgespeeld, wordt het afspeelscherm voor het patroon, de song of het audiobestand geopend.

Utility-scherm

Het *Utility*-scherm wordt gebruikt voor het instellen van algemene items voor het gehele instrument.

Inhoudsopgave

- *Settings*
  - *Sound*
    - *Edit User Micro Tuning*
  - *Quick Setup*
  - *Audio I/O*
  - *MIDI I/O*
  - *Advanced*
  - *System*
- *Contents*
  - *Load*
  - *Save*
  - *Data Utility*
  - *Library Import*
- *Tempo Settings*
- *Effect Switch*
- *Other Info*
  - *Shift Function*
  - *Legal Notices*

Settings

Sound

Het scherm *Sound* wordt gebruikt om de geluidsuitvoer van het instrument in te stellen.

Gebruik

[UTILITY] → *Settings* → *Sound*

Tone Generator Volume

Stelt het algemene volume in van de geluidsuitvoer van het instrument.

Instellingen: 0-127

Tone Generator Note Shift

Past de toonhoogte aan van het totaalgeluid dat door het toongeneratorblok van het instrument wordt geproduceerd in halve tonen.

Instellingen: -24semi-+24semi

Tone Generator Tune

Past de stemming aan van het totaalgeluid dat door het toongeneratorblok van het instrument wordt geproduceerd in halve tonen. U kunt de toonhoogte nauwkeurig afstellen in cents.

Instellingen: -102,4-+102,3

Keyboard Octave Shift

Verschuift de toonhoogte van de toetsen in octaven.

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

Instellingen: -3-+3

OPMERKING

De instelling voor *Keyboard Octave Shift* wordt bij de volgende keer opstarten teruggezet op 0.

Keyboard Transpose

Verschuift de toonhoogte van de toetsen in halve noten.

Instellingen: -11semi-+11semi

OPMERKING

- Voor alle noten buiten het bereik tussen C-2 en G8 (het bereik dat op de toongenerator van dit instrument kan worden gespeeld), wordt de noot een octaaf hoger (of lager) gespeeld.
- De instelling voor *Keyboard Transpose* wordt bij de volgende keer opstarten teruggezet op +0 semi.

Keyboard Velocity Curve

Bepaalt hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslagsnelheid waarmee u noten op het toetsenbord speelt.

De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de responscurve van de aanslagsnelheid weer. De horizontale as geeft de ontvangen aanslagsnelheidswaarde (of de kracht waarmee u op de toets hebt gedrukt) weer, terwijl de verticale as de werkelijke aanslagsnelheidswaarde weergeeft die naar de interne of externe toongenerators wordt verzonden.
Instellingen: *Normal*, *Soft 1*, *Soft 2*, *Hard 1*, *Hard 2*, *Wide*, *Fixed*

Normal: veelgebruikte instelling waarbij de lineaire 'curve' ervoor zorgt dat de sterkte waarmee u speelt (aanslagsnelheid) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging.
Soft 1: zorgt voor een toegenomen respons
Soft 2: een curve tussen *Soft 1* en *Normal*
Hard 1: zorgt voor een afgenomen respons
Hard 2: een curve tussen *Hard 1* en *Normal*
Wide: accentueert uw speelsterkte door lagere aanslagsnelheden te produceren wanneer u zachter speelt en hogere (luidere) aanslagsnelheden wanneer u harder speelt. Op die manier kunt u deze instelling gebruiken om uw dynamisch bereik uit te breiden.
Fixed: produceert dezelfde aanslagsnelheidswaarde, ongeacht hoe hard u speelt. De waarde die is ingesteld in *Keyboard Fixed Velocity* wordt hier gebruikt.

Keyboard Fixed Velocity
Verzendt een vaste aanslagsterkte naar de toongenerator, ongeacht hoe hard of zacht u op het toetsenbord speelt.
Deze parameter is alleen beschikbaar als de *Keyboard Velocity Curve* is ingesteld op *Fixed*.
Instellingen: 1-127

AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)
Selecteert het type aftertouch-uitvoer naar externe apparaten.
Instellingen: *Off*, *Channel*, *Poly*

AT Curve (Poly After Touch Curve)
Stelt de curve in die het niveau van de aftertouchwaarde bepaalt in verhouding tot de sterkte wanneer u de toets indrukt.
Instellingen: *Normal*, *Soft 1*, *Soft 2*, *Hard 1*, *Hard 2*

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)
Selecteert het type voetschakelaar dat is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

- **FC3, FC3A (halfdemperfunctie ingeschakeld)**
  Selecteer *FC3A (Half On)*.
  Selecteer *FC3A (Half Off)* als u de halfdemperfunctie niet hoeft te gebruiken.

- **FC4, FC4A, FC5**
  Selecteer FC4A of FC5.
  De halfdemperfunctie is niet beschikbaar met FC4, FC4A en FC5.

- **Pedaal met omgekeerde polariteit**

Selecteer *Reverse Polarity*.
De halfdemperfunctie is niet beschikbaar.

Instellingen: *FC3A (Half On)*, *FC3A (Half Off)*, *FC4A/FC5*, *Reverse Polarity*

OPMERKING

De instelling voor *Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)* is niet nodig als u de halfdemperfunctie gebruikt door de besturingswijziging vanaf het externe MIDI-apparaat te verzenden.

Global Tuning

Als deze parameter is ingeschakeld, krijgen de fijnstemmingsinstellingen in de algemene instellingen voorrang op de fijnstemmingsinstellingen voor elke partij van de performance.
Dit geldt voor alle partijen behalve de drumpartij.
Instellingen: Off, On

OPMERKING

De instelling voor *Global Tuning* wordt de volgende keer dat het instrument wordt ingeschakeld teruggezet op Off.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Toont de naam van de geselecteerde fijnstemming.
Door op de naam te tikken, roept u het menu op voor het selecteren van de fijnstemming.
Instellingen: *Equal Temperament*, *Pure Major*, *Pure Minor*, *Weckmeister*, *Kirnberger*, *Vallotti & Young*, *1/4 Shift*, *1/4 tone*, *1/8 tone*, *Indian*, *Arabic1*, *Arabic2*, *Arabic3*
User: *User1–8*
Library: *Library*-naam (wanneer een bibliotheekbestand is geladen)

Micro Tuning Root (Global Micro Tuning Root)

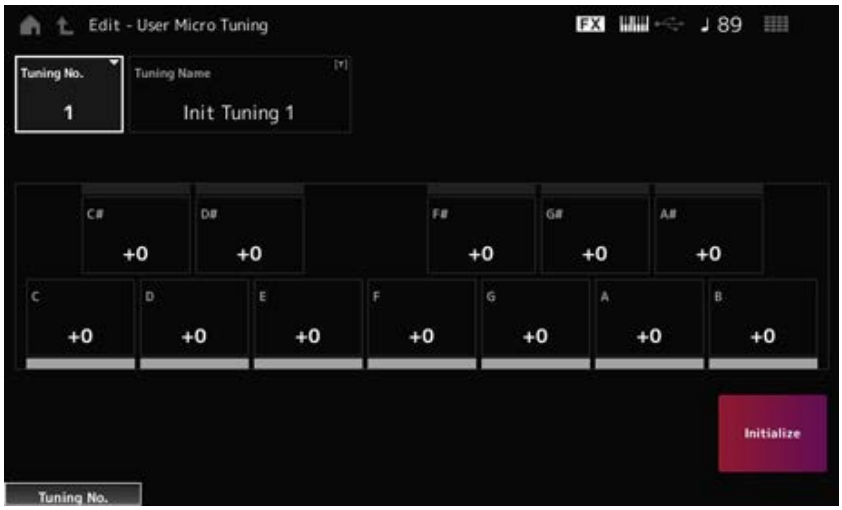
Stelt de grondtoon in voor het fijnstemmen.
Deze parameter wordt niet weergegeven als het geselecteerde type in *Micro Tuning Name* geen grondtoon vereist.
Instellingen: C-B

Edit User Tuning

Opent het instellingenscherm voor *User Micro Tuning*.

Edit User Micro Tuning

Dit is het instellingenscherm voor *User Micro Tuning*.



Tuning No. (Micro Tuning Number)
Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.
Instellingen: 1-8

Tuning Name (Micro Tuning Name)
U kunt de User Micro Tuning die u bewerkt onder een nieuwe naam opslaan.
Als u op de naam tikt, wordt het schermtoetsenbord opgeroepen, zodat u een naam kunt invoeren.

C*, *C♯*, *D*, *D♯*, *E*, *F*, *F♯*, *G*, *G♯*, *A*, *A♯*, *B
U kunt de toonhoogte van elke noot aanpassen in stappen van 1 cent en zo de fijnstemming instellen.
Instellingen: -99-+99

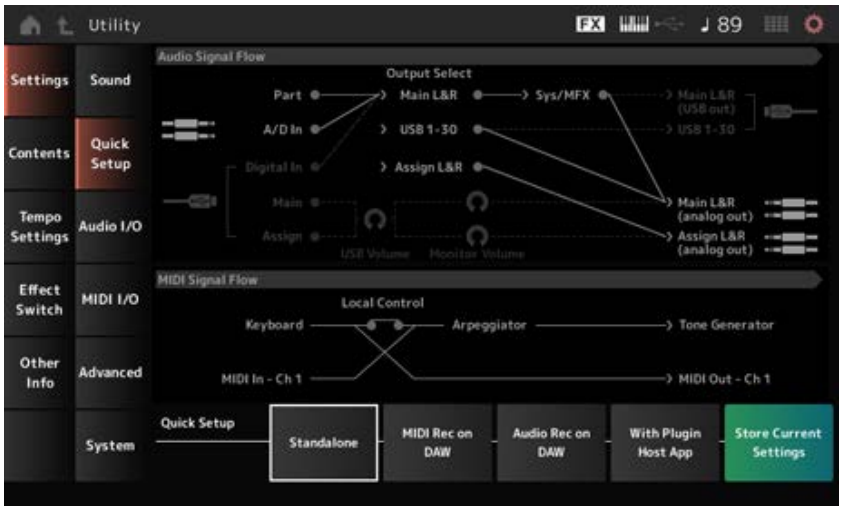
Initialize
Initialiseert de geselecteerde fijnstemming van de gebruiker.

Quick Setup

Met deze functie kunt u alle noodzakelijke instellingen instellen om het externe apparaat aan te sluiten met de optimale waarden door eenvoudigweg een groep instellingen te selecteren. Parameters op verschillende instellingenschermen kunnen in één keer worden ingesteld.

Gebruik

- [QUICK SETUP]
- [UTILITY] → *Settings* → *Quick Setup*



Audio Signal Flow

Geeft het stroomdiagram van het audiosignaal weer.
De getoonde signaalstroom verandert afhankelijk van de verbinding van de [USB TO HOST]-aansluiting en de andere instellingen van het instrument.

MIDI Signal Flow

Geeft het stroomdiagram van het MIDI-signaal weer.
Het signaalstroomdiagram verandert afhankelijk van de instellingen van het instrument.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Wordt ingesteld op één via *Quick Setup*.
Instellingen: *Standalone*, 1-3

De parameters voor *Quick Setup* zijn als volgt.

Audio-instellingen	*Direct Monitor Switch*
MIDI-instellingen	*Local Control*
Performance-instellingen	*Part 1–16 Output Select* *A/D In Output Select* *Digital In Output Select* *Part 1–8 Keyboard Control Switch* *Part 1–16 Part Mode* *Part 1–16 Tx Channel*

Zie *Audio I/O* voor audio-instellingen. Zie *MIDI I/O* voor MIDI-instellingen.

Standaardinstellingen voor *Quick Setup*

Standalone

Instellingen voor het zelfstandig gebruiken van het instrument en voor het bedienen van het externe apparaat vanaf het instrument

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	*On*	*Main L&R*	*Part 1–8: On*	*Part 1–16: Int*	*Part 1–16: Ch 1-16*

MIDI Rec on DAW

Instellingen voor het opnemen van uw performance in MIDI op DAW-software

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
Off	*On*	*Main L&R*	*Part 1–8: On*	*Part 1–16: Int*	*Part 1–16: Ch 1-16*

Audio Rec on DAW

Instellingen voor het opnemen van elke partij op de interne toongenerator op DAW-software als een individuele audiotrack

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	*Off*	*Anders voor elke partij*	*Part 1–8: On*	*Part 1–16: Int*	*Part 1–16: Ch 1-16*

With Plugin Host App

Instellingen voor het gebruik van de interne toongenerator met een geluidsgeneratorplug-in op een computer

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Tx Channel
On	*On*	*Main L&R*	*Part 1–5: On* *Part 6–8: Off*	*Part 1–4: Int* *Part 5–16: Ext*	*Part 1–4: Ch 1–4* *Part 5–8: Ch 1–4* *Part 9–16: Ch 9–16*

Store Current Settings

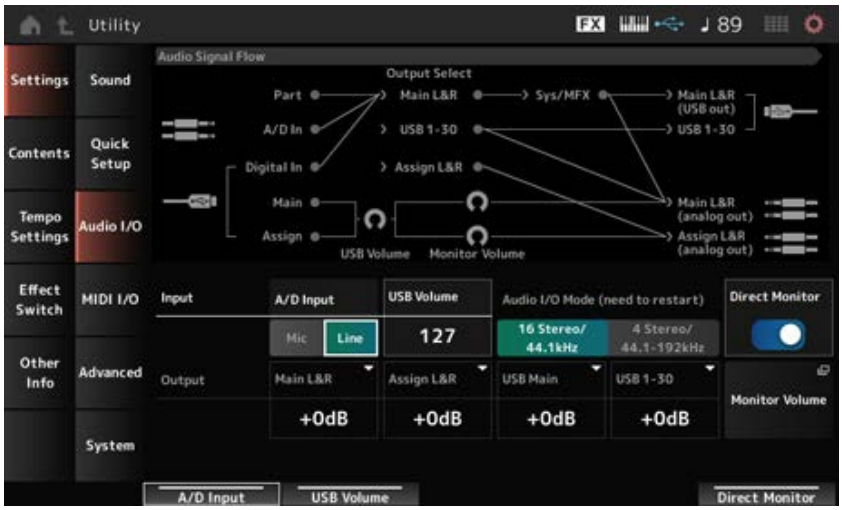
Slaat de huidige instellingen op in *Quick Setup* 1 tot 3.

Audio I/O

Op het scherm *Audio I/O* kunt u de invoer en uitvoer van het audiosignaal instellen.

Gebruik

[UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O*



Audio Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het audiosignaal weer.

Het stroomdiagram verandert afhankelijk van de verbinding van de [USB TO HOST]-aansluiting en de andere instellingen van het instrument.

Wanneer u op *Main Monitor Volume* in de *Audio Signal Flow* tikt, wordt de cursor verplaatst naar *Main*, en wanneer u op *Assign* tikt, wordt de cursor verplaatst naar *Assign*.

A/D Input (A/D-ingangsversterking)

Stelt de ingangsversterking voor de A/D INPUT-aansluiting in op *Mic* of *Line*.

Instellingen: *Mic*, *Line*

> ***Mic***: bedoeld voor een apparaat met een laag uitgangsniveau, zoals een microfoon.
>
> ***Line***: bedoeld voor een apparaat met een hoog uitgangsniveau, zoals een synthesizer of audioapparaat.

OPMERKING

Een gitaar of bas met een actieve pickup kan rechtstreeks worden aangesloten. Als u daarentegen een passieve pickup gebruikt, sluit u het instrument aan via een effectapparaat of directbox.

USB Volume

Hiermee kunt u het volumeniveau aanpassen van de audiosignaalingang van de aansluiting [USB TO HOST]. Dit wordt toegepast op de uitgangssignalen van zowel de OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen als de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen.

Instellingen: 0-127

OPMERKING

USB Input Volume wordt opgeslagen als een algemene instelling en niet voor elke performance.

Audio I/O Mode

Wisselt de modus van voor het audiosignaal dat wordt uitgevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting. Het instrument moet opnieuw worden opgestart om deze instelling actief te maken.

Instellingen: *16 Stereo/44.1kHz*, *4 Stereo/44.1–192kHz*

> ***16 Stereo/44.1kHz***: maximaal 32 kanalen (16 stereokanalen) bij een samplingfrequentie van 44,1 kHz

4 Stereo/44.1–192kHz: maximaal 8 kanalen (4 stereokanalen) bij een samplingfrequentie van 44,1 kHz tot 192 kHz

OPMERKING

Als *4 Stereo/44.1–192kHz* is ingesteld, zijn de beschikbare frequenties 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz en 192 kHz.

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking van de OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen in.
Instellingen: -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

Assign L&R (Assignable Output L&R Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking van de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen in.
Instellingen: -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

USB Main (USB Main L&R-uitgangsversterking)

Stelt de uitgangsversterking in van het Main L&R-kanaal van de [USB TO HOST]-aansluiting.
Instellingen: -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

USB 1–30 (USB Individual Output Gain)

Stelt de uitgangsversterking van de kanalen 1-30 kanalen van de [USB TO HOST]-aansluiting in.
Instellingen: -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

Direct Monitor

Stelt de audiosignaaluitvoer in van *Main L&R (USB Out)* en *USB 1–30*-kanalen naar het externe apparaat (zoals een computer) dat ook via dit instrument kan worden afgespeeld (direct monitoring). Als deze parameter is ingesteld op 'on', wordt het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar het *Main L&R (USB Out)*-kanaal en de *USB 1–30*-kanalen ook verzonden naar de OUTPUT (BALANCED)-aansluitingen en [PHONES]-aansluiting van dit instrument.
Als er geen USB-verbinding is, wordt de Direct Monitor-schakelaar automatisch ingeschakeld.
Instellingen: Off, On

Monitor Volume

Toont het scherm *Monitor Volume*.

MIDI I/O

Op het scherm *MIDI I/O* kunt u de MIDI-ingang en -uitgang instellen.

Gebruik

[UTILITY] → *Settings* → *MIDI I/O*

MIDI Signal Flow

Geeft het huidige stroomdiagram van het MIDI-signaal weer.
Het stroomdiagram verandert afhankelijk van de instellingen van het instrument.
Door bij de *Local Control*-schakelaar op de *MIDI Signal Flow* te tikken, kunt u Local Control in- of uitschakelen.

MIDI IN/OUT

Selecteert de aansluiting(en) voor het verzenden en ontvangen van MIDI-berichten.
Instellingen: MIDI, USB

Local Control

Schakelt lokale besturing in of uit.
Als de *Local Control* uitstaat, worden het regelaarblok en het toongeneratorblok losgekoppeld en wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt. Ongeacht deze instelling worden de toetsenspeldata op dit instrument echter verzonden als MIDI-berichten, en worden MIDI-berichten die vanaf het externe apparaat worden verzonden, verwerkt door het toongeneratorblok.
Instellingen: Off, On

MIDI I/O Channel

Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de partij met *Common* en de partij waarbij de *Keyboard Control Switch* is ingesteld op On.
Instellingen: *Ch1–Ch16*

AT MIDI Out (After Touch MIDI Out)

Selecteert het type aftertouch-uitvoer naar externe apparaten.
Instellingen: *Off*, *Channel*, *Poly*

MIDI Sync

Stelt de parameters in die gerelateerd zijn aan de synchronisatie met het aangesloten externe apparaat.
Selecteer de interne klok van dit instrument of de externe MIDI-klok van DAW-software op de computer of het externe MIDI-apparaat, of de audiosignaalinvoer van de A/D INPUT-aansluitingen voor het afspelen van de arpeggio's, motionsequencer, songs en patronen.

Instellingen: *Internal*, *MIDI*, *A/D In (ABS)*

Internal: synchroniseert met de interne klok. Voor gebruik van dit instrument op zichzelf of als primaire klokbron voor andere apparaten.

MIDI: synchroniseert met de MIDI-klok die wordt ontvangen van het externe MIDI-apparaat. Voor gebruik van het externe apparaat als de primaire klokbron.

A/D In: synchroniseert met het tempo, geëxtraheerd door de Audio Beat Sync-functie, van het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT-aansluitingen.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Stelt de MIDI-klokberichten in die moeten worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Ontvangt de MIDI-berichten voor het starten en stoppen van de song.

Instellingen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Verzendt de MIDI-berichten voor het starten en stoppen van de song.

Instellingen: Off, On

Controller Reset

Stelt in of de huidige instellingen van de regelaars, zoals modulatiewiel, aftertouch, voetregelaar en ademregelaar (*Hold*) moeten worden gebruikt of dat ze worden teruggezet naar hun oorspronkelijke instellingen (*Reset*) wanneer u tussen performances schakelt.

Instellingen: *Hold*, *Reset*

Wanneer ingesteld op Reset, worden de regelaars gereset als u tussen performances schakelt, zoals hieronder weergegeven:

Pitchbend	Midden
Modulatiewiel	Minimum
After Touch	Minimum
Voetregelaar	Maximum
Voetschakelaar	Uit
Lintregelaar	Midden
Ademregelaar	Maximum
Expressie	Maximum
Toewijsbare schakelaars 1 en 2	Uit

Elke lane van motionsequencer	Wanneer de *Motion Seq Polarity* voor de lane is ingesteld op *Unipolar*: de waarde is 0 (minimum) Als de *Motion Seq Polarity* voor de lane is ingesteld op *Bipolar*: de waarde is 64 (midden)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door de bediening van de voetschakelaar die is aangesloten op de FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]-aansluiting. Wanneer dit instrument een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is opgegeven van het externe MIDI-apparaat, gedraagt het instrument zich alsof de voetschakelaar is bediend.
Instellingen: *Off*, *1–95*, *Arp Sw*, *MS Sw*, *Play/Stop*, *Live Set+*, *Live Set−*, *Oct Reset*, *Tap Tempo*

Superknop CC (Superknop Control Change Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd door het gebruik van de Superknop. Wanneer dit instrument het MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is opgegeven van het externe MIDI-apparaat, gedraagt het instrument zich alsof de Superknop is gebruikt.
Instellingen: *Off*, 1–95

OPMERKING

Als deze parameter is ingesteld op *Off*, wordt de SysEx (systeemeigen) gebruikt voor het afhandelen van MIDI-berichten.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Stelt het regelaarwijzigingsnummer in dat wordt gegenereerd wanneer u tussen scènes schakelt. Ook zal de scène veranderen als een MIDI-bericht met hetzelfde regelaarwijzigingsnummer dat hier is ingesteld van het externe MIDI-apparaat wordt ontvangen.
Instellingen: *Off*, 1–95

OPMERKING

- Afhankelijk van het regelaarwijzigingsnummer wordt een van de scènes 1-8 geselecteerd.
  0-15: scène 1, 16-31: scène 2, 32-47: scène 3, 48-63: scène 4, 64-79: scène 5, 80-95: scène 6, 96-111: scène 7, 112 -127: scène 8
- Als het regelaarwijzigingsnummer van de Superknop en het regelaarwijzigingsnummer van de scène op dezelfde waarde zijn ingesteld, wordt een uitroepteken (!) weergegeven voor de waarde. In dat geval krijgt de regelaarwijzigingsnummer van de scène voorrang en wordt het regelaarwijzigingsnummer van de Superknop uitgeschakeld.

Control Number

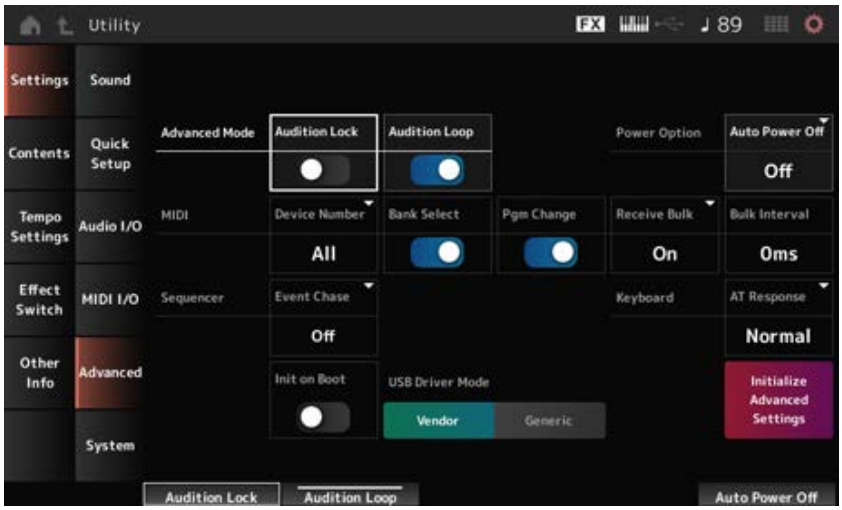
Opent het scherm *Control* → *Control Number* voor de *Common Edit*.

Advanced

Op het scherm *Advanced* kunt u de gedetailleerde instellingen voor het instrument opgeven.

Gebruik

[UTILITY] → *Settings* → *Advanced*



Audition Lock

Schakelt de auditievergrendeling in of uit.

Als deze is ingeschakeld, is de auditiefunctie uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Audition Loop

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt de auditiefrase in een lus afgespeeld.

Als dit is ingeschakeld, stopt het afspelen van de auditiefrase automatisch nadat deze tot het einde is afgespeeld.

Instellingen: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Auto Power Off is een functie die het instrument automatisch uitschakelt wanneer het gedurende een bepaalde tijd inactief is, om het energieverbruik te verminderen.

Hier kunt u de tijdsduur instellen totdat het instrument automatisch wordt uitgeschakeld.

Instellingen: *Off* (*Auto Power Off* uitgeschakeld), 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 60 min, 120 min

Device Number

Stelt het MIDI-apparaatnummer in.

Voor het verzenden en ontvangen van systeemeigen berichten zoals bulkdump- en parameterwijzigingsberichten naar en van een extern MIDI-apparaat, moet u dit nummer zo instellen dat het overeenkomt met het apparaatnummer van het andere apparaat.

Instellingen: 1-16, *All*, *Off*

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Stelt de ontvangst en verzending in van bankselectieberichten tussen het instrument en het externe MIDI-apparaat.

Als dit is ingeschakeld, ontvangt of herkent het instrument bankselectieberichten die vanaf het externe MIDI-apparaat worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Stelt de ontvangst en verzending in van programmawijzigingsberichten tussen het instrument en het externe MIDI-apparaat.

Als dit is ingeschakeld, ontvangt of herkent het instrument programmawijzigingsberichten die vanaf het externe MIDI-apparaat worden verzonden.
Instellingen: Off, On

Receive Bulk
Stelt de ontvangst van bulkdumpberichten in.
Instellingen: *Protect* (niet ontvangen), *On* (ontvangen)

Bulk Interval
Stelt de intervaltijd in voor de verzending van bulkdata wanneer dit instrument het bulkverzoekbericht van het externe apparaat ontvangt.
Instellingen: 0-900 ms

Event Chase (Song Event Chase)
Dit zorgt ervoor dat bepaalde events correct worden herkend wanneer bijvoorbeeld een song vanuit het midden wordt afgespeeld, of bij de bewerkingen Vooruit (snel vooruitspoelen) en Terug (terugspoelen).
Events die met MIDI Event Chase zijn ingesteld, zullen dan correct functioneren met de Vooruit- en Terug-bewerkingen.
Instellingen: *Off*, *PC* (programmawijziging), *PC+PB+Ctrl* (programmawijziging + pitchbend + regelaarwijziging)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)
Initialiseert de gebruikersdata wanneer het instrument wordt ingeschakeld.
Instellingen: Off, On

USB Driver Mode
Stel dit in op *Vendor* voor aansluiting op de computer waarop de *Yamaha Steinberg USB Driver* is geïnstalleerd.
Instellingen: *Vendor*, *Generic*

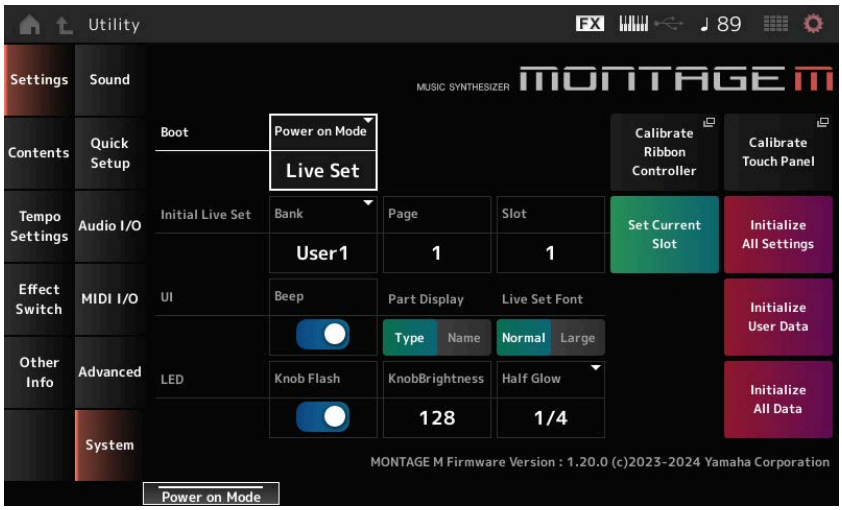
Initialize Advanced Settings
Initialiseert de instellingen op het scherm *Advanced*.

System

Op het scherm *System* kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op het gehele instrument.

Gebruik

- [UTILITY] → *Settings* → *System*
- [UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ *Calibrate Touch Panel*-instelling)



Power on Mode

Stelt het scherm in dat op de display wordt weergegeven wanneer het instrument wordt ingeschakeld.

Instellingen: *Perform*, *Live Set*

Calibrate Ribbon Controller

Opent het scherm voor kalibratie van de lintregelaar.

Gebruik dit wanneer de lintregelaar niet correct reageert.

Calibrate Touch Panel

Opent het scherm voor kalibratie van het aanraakscherm.

Gebruik dit wanneer het aanraakscherm niet correct reageert.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Wanneer *Power On Mode* is ingesteld op *Live Set*, gebruik dan deze parameter om de initiële Live Set-sleuf in te stellen die moet worden geselecteerd na het opstarten.

OPMERKING

U kunt de sleuf ook instellen door een performance te selecteren op het scherm *Live Set*, dit scherm te openen en vervolgens op de knop *Set Current Slot* te tikken.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Stelt de huidige performance in op de Live Set-sleuf die na het opstarten is geselecteerd.

Initialize All Settings

Initialiseert alle instellingen van het scherm *Utility*.

Beep

Schakelt het bedieningsgeluid van het aanraakscherm in of uit.

Instellingen: Off, On

Part Display

Stelt de partijnaam in om de categorie en het partijtype weer te geven, of alleen de partijnaam.
Instellingen: *Type*, *Name*

Live Set-lettertype
Bepaalt de lettergrootte van de inhoudsnamen en categorienamen op het *Live Set*-scherm en het scherm *Category Search*.
Instellingen: *Normal*, *Large*

Initialize User Data
Initialiseert alle data in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen (Performances, Motion Sequences, Live Sets en dergelijke) en alle instellingen op het scherm *Utility*.

LET OP

Wanneer *Initialize User Data* wordt uitgevoerd, worden alle toepasselijke data en systeeminstellingen die u hebt gemaakt, teruggezet naar de fabrieksinstellingen.
Zorg ervoor dat u geen belangrijke data verliest. Het wordt ook aanbevolen om de benodigde instellingen vooraf op een USB-flashstation op te slaan.

Knob Flash (Superknop LED Blink)
Schakelt de knipperfunctie van de Superknop in of uit.
Instellingen: Off, On

KnobBrightness
Stelt de helderheid van verlichting in op de Superknop.
Instellingen: 0-128

Half Glow (Half Glow-helderheid van led)
Regelt het dimmen van de knoplampjes.
Instellingen: *Off*, 1/4, 1/2

Initialize All Data
Initialiseert alle data in het gebruikersgeheugen en alle instellingen van het scherm *Utility*.

LET OP

Wanneer *Initialize User Data* wordt uitgevoerd, worden alle toepasselijke data en systeeminstellingen die u hebt gemaakt, teruggezet naar de fabrieksinstellingen.
Zorg ervoor dat u geen belangrijke data verliest. Het wordt ook aanbevolen om de benodigde instellingen vooraf op een USB-flashstation op te slaan.

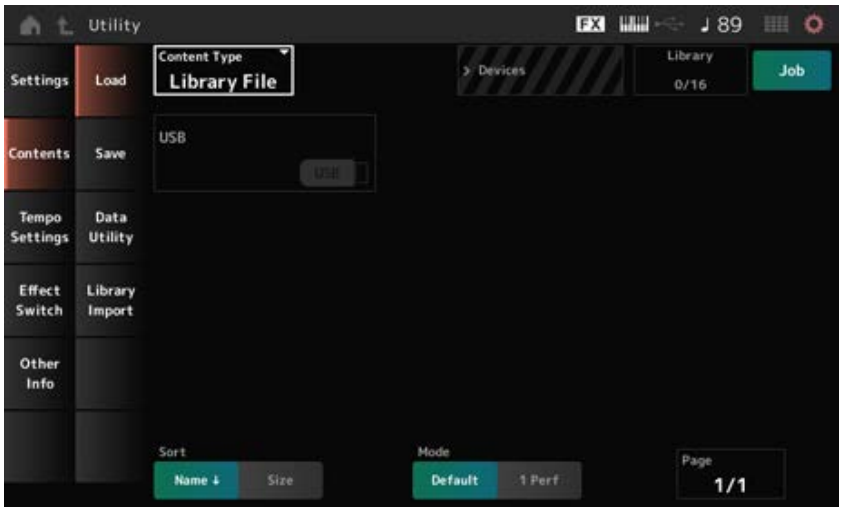
Product Info
Geeft de firmwareversie van het instrument aan.

Load

Op het scherm *Load* kunt u bestanden en data laden.

Gebruik

- [UTILITY] → *Contents* → *Load*
- [SHIFT] + [STORE]



Content Type

Alle data of een specifieke set data worden geladen vanuit één bestand dat is opgeslagen op een USB-flashstation of een instelling die op het instrument is opgeslagen.
Hier kunt u selecteren welke dataset in een bestand u wilt laden.
De beschikbare instellingen variëren afhankelijk van de route die u neemt om het scherm te openen.

Instellingen: u kunt de volgende bestandstypen laden.

Type inhoud	Apparaattype	Bestandsextensie	Omschrijving
User File	File	.Y2U (.Y2**W**) .X7U .X8U	Een gebruikersbestand dat op een USB-flashstation is opgeslagen, wordt in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen geladen. Wanneer het gebruikersbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2U als .Y2W op het USB-flashstation worden opgeslagen. De volgende instellingen zijn opgenomen in een gebruikersbestand. ● Performance ● Arpeggio ● Motionsequence ● Curve ● Liveset ● Fijnstemming ● Golfvorm ● Auditie ● Smart Morph ● Hulpprogramma-instellingen (alleen .Y2U)
Library File	File	.Y2L (.Y2**M**) .X7L .X8L	Bibliotheekbestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, worden in het bibliotheekgedeelte van het gebruikersgeheugen geladen. Wanneer een bibliotheekbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2L als .Y2M op het USB-flashstation worden opgeslagen. De volgende instellingen zijn opgenomen in een bibliotheekbestand. ● Performance ● Arpeggio ● Motionsequence ● Curve ● Liveset (slechts één bank) ● Microstemming ● Golfvorm ● Auditie ● Smart Morph

Type inhoud	Apparaattype	Bestandsextensie	Omschrijving
Backup File	File	.Y2A (.Y2**B**) .X7A .X8A	Back-upbestanden die op een USB-flashdrive zijn opgeslagen, worden in het gebruikersgeheugen geladen. Een back-upbestand bevat alles in de gebruikers- en bibliotheekgebieden, evenals songs en patronen. Wanneer een back-upbestand is gesplitst, moeten zowel .Y2A als .Y2B op het USB-flashstation worden opgeslagen.
Song&Perf (Song & Performance)	Interne data		Alleen de opgegeven song wordt geladen uit de songs die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. Zowel MIDI-sequences als performances kunnen worden geladen.
Song	Interne data		Alleen de opgegeven song wordt geladen uit de songs die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. Alleen MIDI-sequences kunnen worden geladen.
.mid File	File	.MID	Standaard MIDI-bestanden (SMF) die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, worden geladen (in indeling 0 of indeling 1).
.wav File	File	.WAV	Audiobestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, worden geladen.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Interne data		Alleen het opgegeven patroon wordt geladen uit de patronen die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. Zowel MIDI-sequences als performances kunnen worden geladen.
Pattern	Interne data		Alleen het opgegeven patroon wordt geladen uit de patronen die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen. Alleen MIDI-sequences kunnen worden geladen.
Audio File *	File	.WAV .AIF	Audiobestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, worden geladen als golfvormen. Voorbeeld: [PERFORMANCE] → [EDIT/ ⟲] → *Part*-selectie → *Element*-selectie → *Osc/Tune*

Type inhoud	Apparaattype	Bestandsextensie	Omschrijving
Motion Seq (*Motion Sequence*) *	Interne data		Alleen de opgegeven sequence wordt geladen uit de motionsequences die zijn opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.
Smart Morph *	Interne data		Alleen Smart Morph-data worden geladen vanuit de performance die is opgeslagen in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.

OPMERKING

Inhoudstypen gemarkeerd met een asterisk (*) worden niet weergegeven wanneer dit scherm wordt geopend vanuit het scherm *Utility*.

Parent Folder Name

Current Folder Name

Geeft de naam van de bovenliggende map en de naam van de huidige map aan.
Zodra u op de naam van de bovenliggende map tikt, is dit de huidige map.

Job

Stelt in of de functie Job ingeschakeld (On) of uitgeschakeld (Off) is.
Als deze parameter is ingeschakeld, wordt door op het huidige bestand, de huidige map of de huidige inhoud te tikken de optie het contextmenu *Rename* of *Delete* opgeroepen.
Wanneer u op het aangesloten USB-flashstation tikt, verschijnt het contextmenu voor *Format*.
Instellingen: Off, On

Free Storage

Geeft de gebruikte capaciteit en de totale capaciteit van de geselecteerde opslag aan.
De manier waarop dit wordt aangegeven varieert afhankelijk van het type inhoud.

Folder and file select

Geeft de mappen en bestanden in de huidige map aan.

Sort

Stelt de sorteervolgorde in voor de bestanden in *File select* in.
Instellingen: *Name*, *Size*, *Date*, *Default* (varieert per inhoudstype)

Name: sorteert op naam. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gerangschikt (A tot Z). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd.

Size: sorteert op volgorde van datagrootte. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is (van klein naar groot). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is. Dit is niet beschikbaar als het inhoudstype *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* of *Smart Morph* is.

Date: sorteert op de datum waarop de instelling is opgeslagen. De pijl-omlaag geeft aan dat de lijst in aflopende volgorde is gesorteerd (nieuw tot oud). De pijl-omhoog geeft aan dat de lijst in oplopende volgorde is gesorteerd. Dit is alleen beschikbaar als het inhoudstype *Motion Seq*, *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance* of *Smart*

Morph is.
Default: sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Dit is alleen beschikbaar als het inhoudstype *Song*, *Song&Perf*, *Pattern*, *Pattern&Perf*, *Performance*, *Motion Seq* of *Smart Morph* is.

Mode
Selecteert de laadmodus.
Dit wordt alleen weergegeven voor een gebruikersbestand of een bibliotheekbestand.
Instellingen: *Default*, *1 Perf*
Default: laadt alle performances.
1 Perf: laadt alleen een opgegeven performance.

Key (Center Key)
Selecteer de toets waaraan het geladen WAV-bestand of AIFF-bestand moet worden toegewezen.
Dit wordt alleen weergegeven voor audiobestanden.
Instellingen: *Keyboard Select (C−2–G8)*, *All*

Keyboard Select
Stelt in of *Center Key* wordt bijgewerkt door bediening van het toetsenbord.
Dit wordt alleen weergegeven voor audiobestanden.

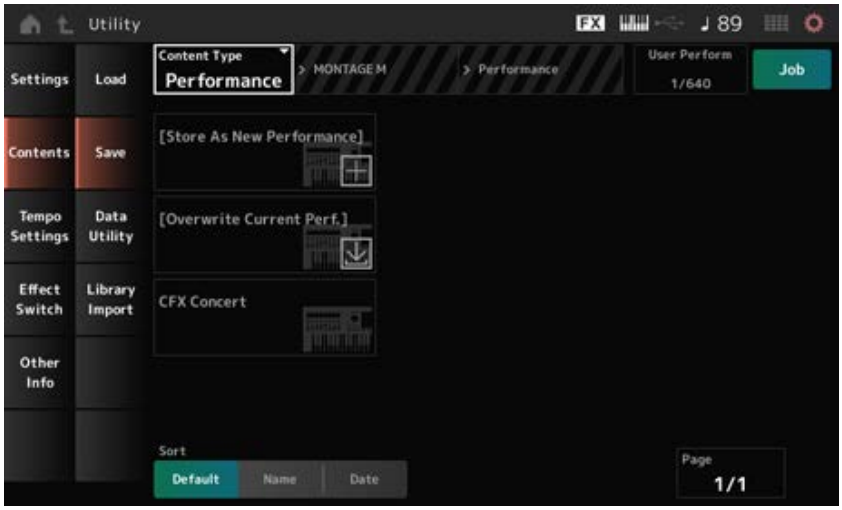
Page
Wanneer de bestanden die verschijnen in *File select* niet op één pagina passen, verschijnt er een scrollknop waarmee u een pagina kunt selecteren.

Save

Op het scherm *Save* kunt u bestanden en data opslaan.

Gebruik

[UTILITY] → *Contents* → *Save*



Dit is in principe hetzelfde als het scherm *Load*.

Content Type

Alle data of een specifieke set data worden opgeslagen op een USB-flashstation of op het instrument opgeslagen.

Hier kunt u instellen welke data u wilt opslaan of opslaan.

De beschikbare instellingen variëren afhankelijk van de route die u neemt om het scherm te openen.

Instellingen: de volgende tabel toont de inhoudstypen die kunnen worden opgeslagen of opgeslagen.

Type inhoud	Apparaattype	Bestandsextensie	Omschrijving
Performance	Interne data		Slaat de performance op in het gebruikersgebied van het gebruikersgeheugen.
User File	File	.Y2U (.Y2**W**)	Instellingen die in het gebruikersgedeelte van het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als gebruikersbestand op een USB-flashstation opgeslagen. De volgende instellingen zijn opgenomen in een gebruikersbestand. ● Performance ● Arpeggio ● Motionsequence ● Curve ● Liveset ● Fijnstemming ● Golfvorm ● Auditie ● Smart Morph ● Hulpprogramma-instellingen Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2U als .Y2W als een set worden behandeld.

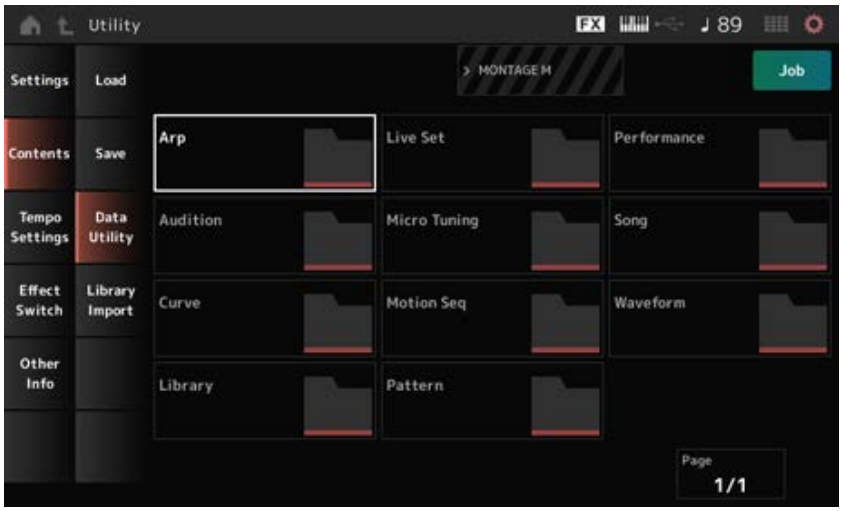
Type inhoud	Apparaattype	Bestandsextensie	Omschrijving
Library File	File	.Y2L (.Y2**M**)	Instellingen die in het bibliotheekgedeelte van het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als bibliotheekbestand op een USB-flashstation opgeslagen. De instellingen in het bibliotheekbestand zijn als volgt (hetzelfde als het gebruikersbestand, behalve de *Utility*-instellingen). ● Performance ● Arpeggio ● Motionsequence ● Curve ● Liveset (slechts één bank) ● Microstemming ● Golfvorm ● Auditie ● Smart Morph Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2L als .Y2M als een set worden behandeld.
Backup File	File	.Y2A (.Y2**B**)	Instellingen die in het gebruikersgeheugen zijn opgeslagen, worden als back-upbestand op een USB-flashstation opgeslagen. Een back-upbestand bevat alles in de gebruikers- en bibliotheekgebieden, songs en patronen. Wanneer de bestandsgrootte groter is dan 2 GB en het bestand is gesplitst, moeten zowel .Y2A als .Y2B als een set worden behandeld.
.mid File	File	.MID	MIDI-data die zijn opgeslagen in het song- en patroongebied van het gebruikersgeheugen, worden op een USB-flashstation opgeslagen als een standaard MIDI-bestand (SMF; alleen in formaat 1).
Motion Seq (*Motion Sequence*) *	Interne data		Slaat de motionsequence op die wordt bewerkt in het gebruikersgebied.

OPMERKING

Inhoudstypen gemarkeerd met een asterisk (*) worden niet weergegeven wanneer dit scherm wordt geopend vanuit het scherm *Utility*.

Data Utility

Op het scherm *Data Utility* kunt u bestanden en data in het gebruikersgeheugen beheren.



Dit is in principe hetzelfde als het scherm *Load*.

Map selecteren
Geeft de inhoudstypen in het gebruikersgeheugen als mappen weer. Tik op de map die u wilt openen.

- Arp
- Audition
- Curve
- Library
- Live Set
- MicroTuning
- Motion Seq
- Pattern
- Performance
- Song
- Waveform

Content Select
Als u op de naam tikt, wordt het contextmenu voor *Rename* en *Delete* geopend.

Wanneer *Job* is ingeschakeld, worden de volgende drie items weergegeven.

Select All
Selecteert alle inhoud in de map.
Wordt weergegeven als er niets is geselecteerd.

Unselect All

Maakt de selectie van alle inhoud in de map ongedaan.
Wordt weergegeven wanneer inhoud is geselecteerd.

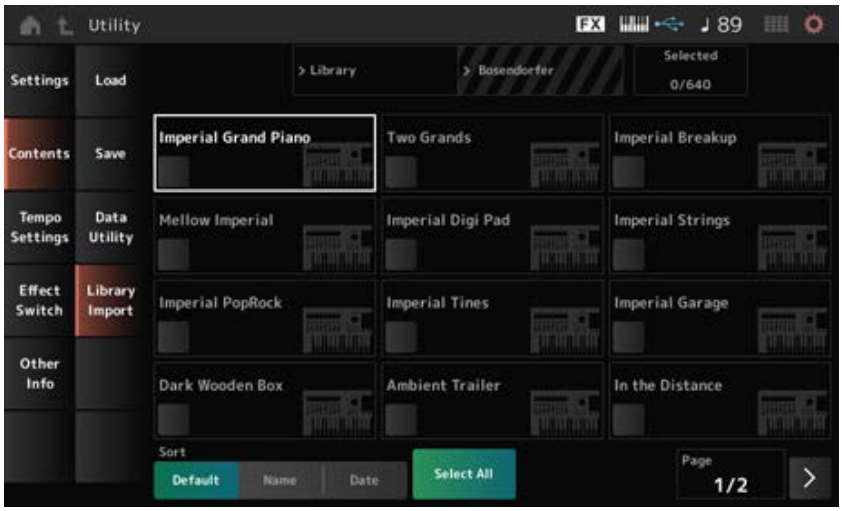
Delete
Verwijdert alle geselecteerde inhoud.
Wordt weergegeven wanneer inhoud is geselecteerd.

Library Import

Op het scherm *Library Import* kunt u specifieke performances in de bibliotheek naar de gebruikersbank kopiëren.

Gebruik

[UTILITY] → *Contents* → *Library Import*



Dit is in principe hetzelfde als het scherm *Load*.

Select All
Selecteert alle performances in de huidige bibliotheekmap.
Wordt alleen weergegeven als er geen performance is geselecteerd.

Unselect All
Maakt de selectie van alle performances in de huidige bibliotheekmap ongedaan.
Wordt alleen weergegeven als er een performance is geselecteerd.

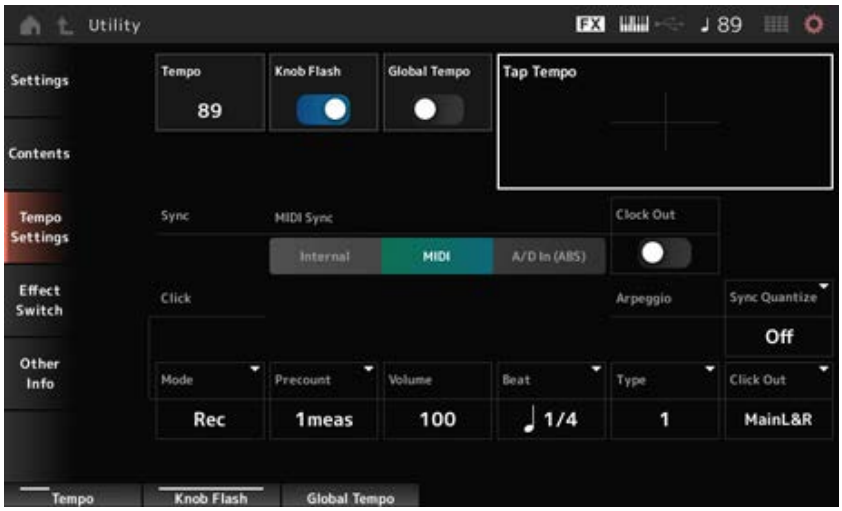
Import to User Bank
Kopieert de geselecteerde performance naar de gebruikersbank.
Wanneer deze handeling wordt uitgevoerd, worden de gebruikersgolfvormen en gebruikersarpeggio's, gebruikerscurves, gebruikersmicrostemmingen en gebruikersaudities die in de geselecteerde performance worden gebruikt, ook naar de gebruikersbank gekopieerd.
Wordt alleen weergegeven als er een performance is geselecteerd.

Tempo Settings ★

Op het scherm *Tempo Settings* kunt u de parameters instellen met betrekking tot tempo en synchronisatie.

Gebruik

- [TEMPO/TAP]
- [UTILITY] → *Tempo Settings*
- ♩ 90 (Tempo-instellingen-pictogram)



Tempo

Stelt het tempo van de performance in.

Wanneer *MIDI Sync* is ingesteld op *MIDI* of *A/D In* en het instrument is ingesteld om te synchroniseren met een extern apparaat, wordt *Ex.Tempo* weergegeven in plaats van de instellingswaarde.

Instellingen: 5-300

Knob Flash (Superknop LED Blink)

Schakelt het knipperen van de Superknop in of uit.

Instellingen: Off, On

Global Tempo

Als deze parameter is uitgeschakeld, wordt voor elke performance een tempo-instelling gebruikt.

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt het huidige tempo behouden als u de performance wijzigt.

Instellingen: Off, On

Tap Tempo

U kunt het gewenste tempo instellen door op het gebied op het scherm te tikken of door op de knop [ENTER] op het bovenpaneel te drukken (tikken) terwijl de cursor op deze parameter staat.
Of u kunt de knop [TEMPO/TAP] gebruiken om het tempo op dezelfde manier in te stellen.
Deze parameter is niet beschikbaar als *MIDI Sync* is ingesteld op *MIDI* en het instrument is ingesteld voor synchronisatie met een extern apparaat.

OPMERKING

Wanneer *MIDI Sync* is ingesteld op *A/D In*, begint het zoeken naar het tempo bij de eerste tikactie.

MIDI Sync

Stelt de parameters in die gerelateerd zijn aan de synchronisatie met het aangesloten externe apparaat.
Selecteer *Internal* voor gebruik van de interne klok van dit instrument, *MIDI* voor gebruik van de externe MIDI-klok van de DAW-software op de computer of het externe MIDI-apparaat of *A/D In (ABS)* voor gebruik van de audiosignaalingang van de A/D INPUT-aansluitingen voor het afspelen van de arpeggio's, motionsequencer en songs.
Instellingen: *Internal*, *MIDI*, *A/D In (ABS)*

> ***Internal***: synchroniseert met de interne klok. Voor gebruik van dit instrument op zichzelf of als primaire klokbron voor andere apparaten.
> ***MIDI***: synchroniseert met de MIDI-klok die wordt ontvangen van het externe MIDI-apparaat. Voor gebruik van het externe apparaat als de primaire klokbron.
> ***A/D In***: synchroniseert met het tempo van het audiosignaal dat binnenkomt via de A/D INPUT-aansluitingen.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Stelt de MIDI-klokberichten in die moeten worden verzonden.
Instellingen: Off, On

Mode (klikmodus)

Stelt in wanneer het klikgeluid (metronoom) moet worden afgespeeld.
Instellingen: *Off*, *Rec*, *Rec/Play*, *Always*

> ***Off***: er wordt geen klikgeluid afgespeeld.
> ***Rec***: het klikgeluid wordt gespeeld tijdens de opname van een song of patroon.
> ***Rec/Play***: het klikgeluid wordt gespeeld tijdens de opname en het afspelen van een song of patroon.
> ***Always***: het klikgeluid wordt altijd afgespeeld.

Precount (Click Precount)

Stelt het aantal aftelmaten in vanaf het moment dat de knop [▶] (Play) wordt ingedrukt totdat de opname daadwerkelijk begint bij het opnemen van een song of patroon.
Instellingen: *Off* (de opname start wanneer u op de knop [▶] (Play) drukt), *1meas–8meas*

OPMERKING

Aangezien het klikgeluid de interne toongenerator gebruikt, is het gebruik van het klikgeluid van invloed op de algehele polyfonie van het instrument.

Volume (Click Volume)

Stelt het volume van het klikgeluid in.

Instellingen: 0-127

Beat (Click Beat)

Stelt de tel in waarop het klikgeluid wordt gespeeld.

Instellingen: 1/16 (zestiende noten), 1/8 (achtste noten), 1/4 (kwartnoten), 1/2 (halve noten), Whole (hele noten)

Type (Click Type)

Selecteert het type klikgeluid.

Instellingen: 1-10

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Past de timing aan voor het starten van het volgende arpeggio bij het afspelen van een arpeggio voor meerdere partijen. Als deze is ingesteld op *Off*, wordt het arpeggio gespeeld wanneer u de partij op het toetsenbord speelt.

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

Click Out (Click Output Select)

Stelt de uitvoerbestemming voor het klikgeluid in.

Instellingen: *MainL&R*, *AsgnL&R*, *USB1&2–USB29&30*, *AsgnL*, *AsgnR*, *USB1–USB30*

MainL&R: uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]- en [R]-aansluitingen.

AsgnL&R: uitgang in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]- en [R]-aansluitingen.

USB1&2–USB29&30: uitgang in stereo (kanalen 1 en 2, naar kanalen 29 en 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: uitgang in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1–30: uitgang in mono (kanaal 1–30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Effect Switch ★

Op het scherm *Effect Switch* kunt u de parameters instellen die gerelateerd zijn aan effectbypass. De instellingen op dit scherm worden niet opgeslagen, dus de instellingen worden teruggezet naar de standaardinstellingen wanneer het instrument opnieuw wordt opgestart.

Gebruik

- [UTILITY] → *Effect Switch*

- Tik op het pictogram FX (Effect)
- [SHIFT] + [QUICK SETUP]

Insertion FX (Insertion Effect)
Schakelt het invoegeffect in of uit.
Instellingen: Off, On

System FX (System Effect)
Schakelt het systeemeffect in of uit.
Instellingen: Off, On

Master FX (Master Effect)
Schakelt het Master-effect in of uit.
Instellingen: Off, On

Master EQ
Zet de Master EQ aan of uit.
Instellingen: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)
Schakelt de arpeggiobypass in of uit.
Als deze parameter is ingeschakeld, worden alle arpeggiatorbedieningen uitgeschakeld.
Instellingen: Off, On

OPMERKING

- Wanneer arpeggiobypass is ingeschakeld knippert de knop [ARP ON/OFF].
- Als arpeggiobypass is ingeschakeld, wordt arpeggiobypass uitgeschakeld als u de arpeggioschakelaar voor een willekeurige partij wijzigt.
- Bij de songs die zijn opgenomen met de arpeggiofunctie is de arpeggiosequence in de data opgenomen. Wanneer u dergelijke songs in de DAW-software bewerkt, kunt u arpeggiobypass instellen op On om te voorkomen dat het afspelen van het arpeggio tweemaal wordt beïnvloed.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Schakelt de vergrendeling in voor de toetsenbordbesturing in of uit.
Als dit is ingeschakeld, is de toetsenbordbesturing voor alle partijen vergrendeld.
Als u dit uitschakelt, wordt de toetsenbordbesturing ontgrendeld.

Dit is handig als u elke MIDI-track afzonderlijk wilt maken of bewerken, bijvoorbeeld als u het instrument gebruikt als een 16-delige multitimbrale geluidsmodule met de DAW-software.

OPMERKING

Als de toetsenbordbesturing voor elke partij wordt gewijzigd terwijl *Keyboard Control Lock* is ingeschakeld, wordt de toetsenbordbesturing ontgrendeld.

Instellingen: Off, On

Global A/D

Als deze parameter is ingeschakeld, blijft het volume van de A/D-partij hetzelfde als u de performance wijzigt, en blijven andere parameters die gerelateerd zijn aan de A/D-part ook hetzelfde. Als deze parameter is uitgeschakeld, wordt het volume dat is ingesteld voor de performance gebruikt als u van performance verandert, en zullen andere parameters die gerelateerd zijn aan de A/D-partij dienovereenkomstig veranderen.
Master FX en *Master EQ* worden gelijktijdig in- en uitgeschakeld.
Instellingen: Off, On

Other Info ★

Op het scherm *Other Info* kunt u andere informatie vinden.

Shift Function ☆

Toont de lijst met snelkoppelingsbewerkingen voor het gelijktijdig indrukken van de [SHIFT]-knop en andere knoppen.

Legal Notices ☆

Toont inhoud zoals auteursrechten.

Schermen die worden weergegeven door op specifieke knoppen te drukken

Inhoudsopgave

Paneelvergrendeling

Split Job

NOTE RANGE

NAVIGATION

FX OVERVIEW

Store

DAW REMOTE

Control Assign

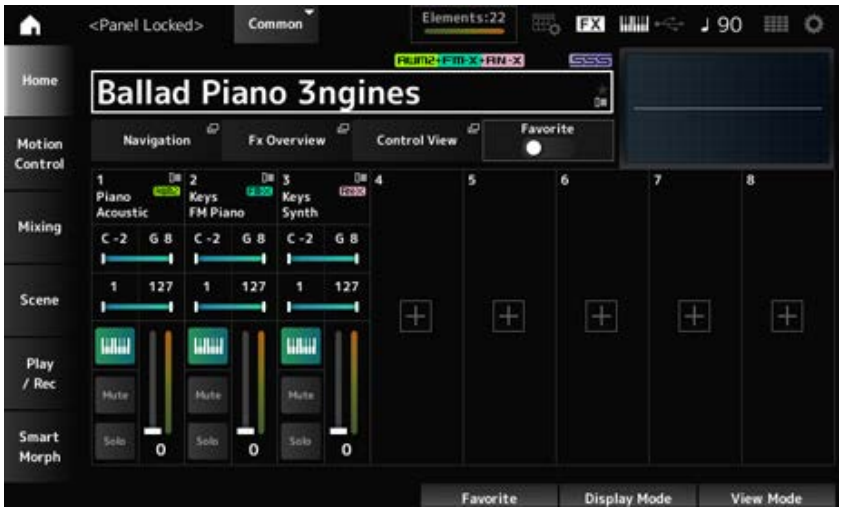
Control View

Paneelvergrendeling

Het gebruik van de paneelvergrendelingsfunctie voorkomt onbedoelde bediening tijdens live optredens.

Gebruik

Druk wanneer het scherm *Home* of het scherm *Live Set* wordt weergegeven op [SHIFT] + [TEMPO/TAP]



Wanneer de paneelvergrendelingsfunctie is ingeschakeld, is er geen enkele bediening beschikbaar behalve het toetsenbord, de pedalen, het mastervolume, de Superknop, het pitchbendwiel, het modulatiewiel, de lintregelaar en uiteraard de ontgrendelingsbediening. Deze vergrendeling geldt ook voor bediening van het aanraakscherm.

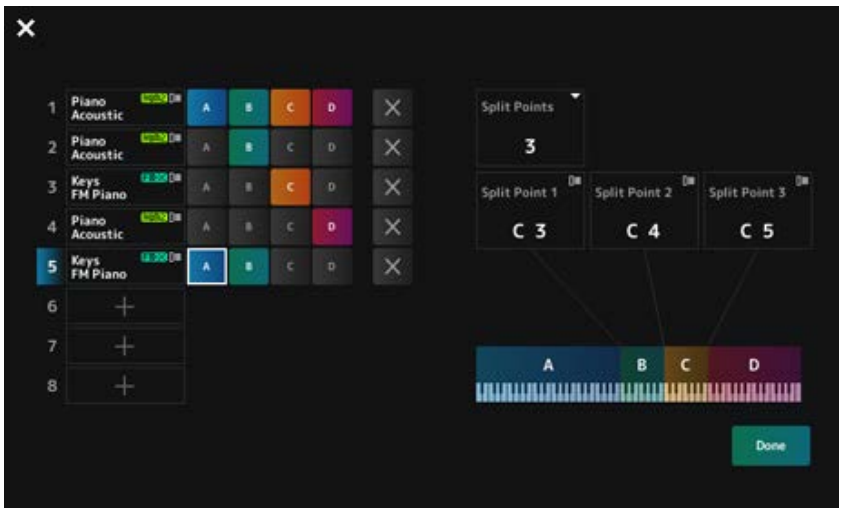
Wanneer de paneelvergrendelingsfunctie is ingeschakeld, drukt u nogmaals op [SHIFT] + [TEMPO/TAP] om de paneelvergrendelingsfunctie uit te schakelen.

Split Job

Stelt de splitfunctie in (voor het verdelen van het gehele toetsenbord in secties, zodat u elke sectie met een ander geluid kunt spelen).

Gebruik

[SPLIT]



Split Points
Geeft het aantal splitpunten aan.
Instellingen: 1-3

Split Point 1-3
Geeft de toonsoort voor het splitpunt aan.
Instellingen: *C#−2–G8*

Part Name
Group A–D
Toont de partijnaam en de splitgroep. Als u op de partij tikt, wordt het menu voor *Category Search* en *Delete* geopend.
Druk op een groepknop om de partij aan de groep toe te wijzen.
Tik op de groepknoppen terwijl u de [SHIFT]-knop ingedrukt houdt om een enkele partij aan meerdere groepen toe te wijzen.

[+] (Add)
Wanneer u op [+] tikt, wordt het scherm *Part Category Search* of het scherm *Performance Merge* geopend, zodat u een partij aan de performance kunt toevoegen.

X (Cancel)

Annuleert groeptoewijzingen.

Done

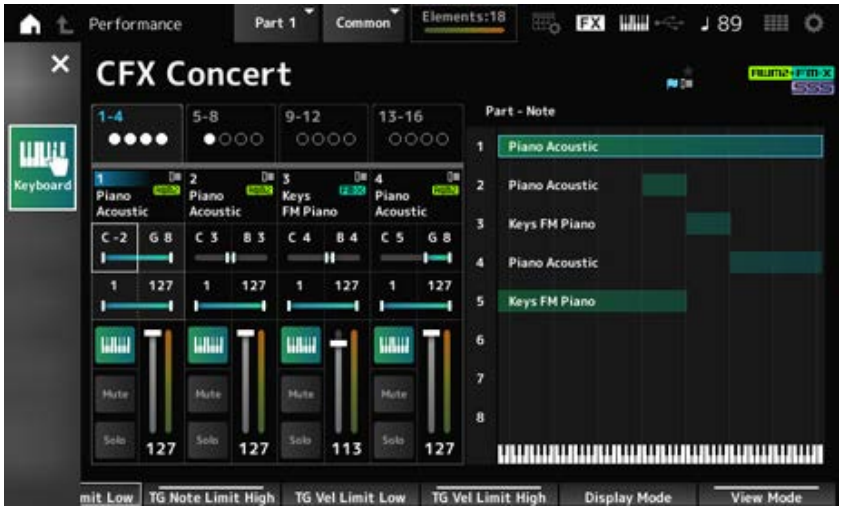
Bevestigt de instellingen en sluit het scherm.

Als u op de ✕ (sluiten) linksboven tikt, wordt de instelling geannuleerd en wordt het scherm gesloten.

NOTE RANGE

Gebruik

[SHIFT]+[SPLIT]



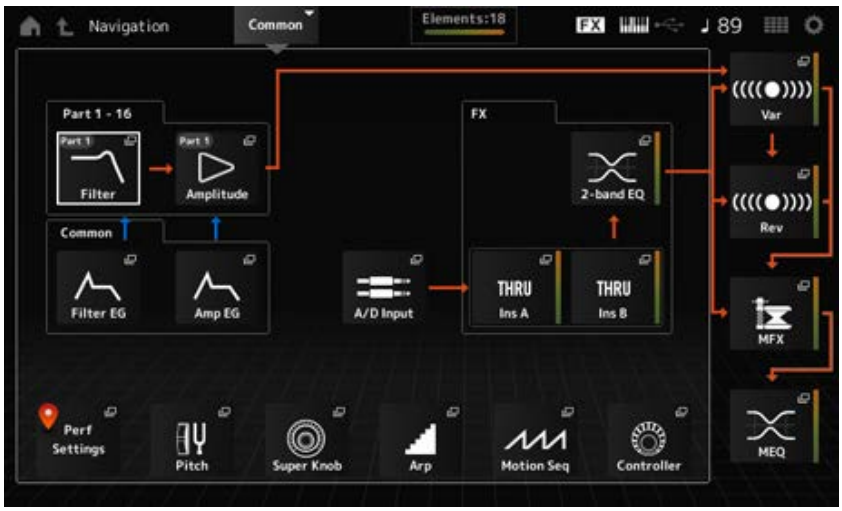
De weergave *Part—Note* wordt weergegeven op het scherm *Home*.
De cursor wordt verplaatst naar *TG Note Limit Low* van de geselecteerde partij en u kunt het toetsenbord van het instrument gebruiken om de waarde voor de *Note Range* in te voeren.

NAVIGATION

Dit is het scherm *Navigation*, dat handige en directe navigatie biedt bij het bewerken van de verschillende parameters.

Gebruik

- [NAVIGATION]
- (Met de *View Mode* op het scherm *Home* ingesteld op *Default*) Tik op de knop *Navigation* die op de display wordt weergegeven



Als u op de pictogrammen tikt, worden de bijbehorende instellingenschermen opgeroepen.
Als u tijdens het bewerken op de knop [NAVIGATION] drukt, wordt het huidige locatiepictogram opgeroepen.

FX OVERVIEW

Op het scherm FX OVERVIEW kunt u de status van effectinstellingen controleren en eenvoudig toegang krijgen tot schermen voor geavanceerde instellingen.

Gebruik

- [SHIFT]+[NAVIGATION]
- (Met de *View Mode* op het scherm *Home* ingesteld op *Default*) Tik op de knop *Fx Overview* die op de display wordt weergegeven

Switching Parts for display
Wisselt de partijen die worden weergegeven.
Instellingen: *1–4*, *5–8*, *9–12*, *13–16*, *A/D in*

All Ins
Schakelt alle invoegeffecten (A en B) in of uit.
Instellingen: Off, On

Var + Rev
Schakelt de Variation- en Reverb-effecten in of uit.
Instellingen: Off, On

Ins A
Ins B
Var
Rev
MFX
MEQ
Toont het bijbehorende scherm voor gedetailleerde instellingen.

Effect switch

Schakelt elk effect in of uit.

Instellingen: Off, On

Type

Preset

Stelt het type en de voorinstelling in voor elk effect.

Instellingen: ***Effect Type***: Zie de Effect types.

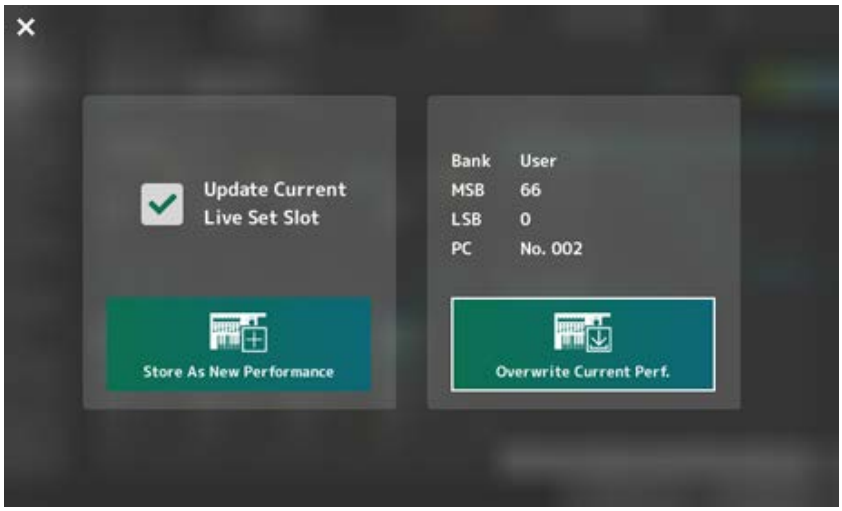
Preset: Raadpleeg de *Data List*.

Store

Dit is het bevestigingsscherm bij het opslaan van de huidige performance in het gebruikersgebied.

Gebruik

[STORE]



Opslaan als nieuwe performance
Wordt als nieuwe performance geregistreerd.

Update Current Live Set Slot
Als er een sleuf in de gebruikerslivesetbank wordt geselecteerd, verschijnt er een bericht waarin de update van de Live Set-sleuf wordt bevestigd. Om door te gaan met de update, vinkt u het vakje aan en selecteert u *Store As New Performance*.

Overwrite Current Perf.
Slaat de performance die u bewerkt op over de bestaande instellingen (Bank, MSB, LSB en programmawijzigingsnummer) die op de display worden weergegeven.

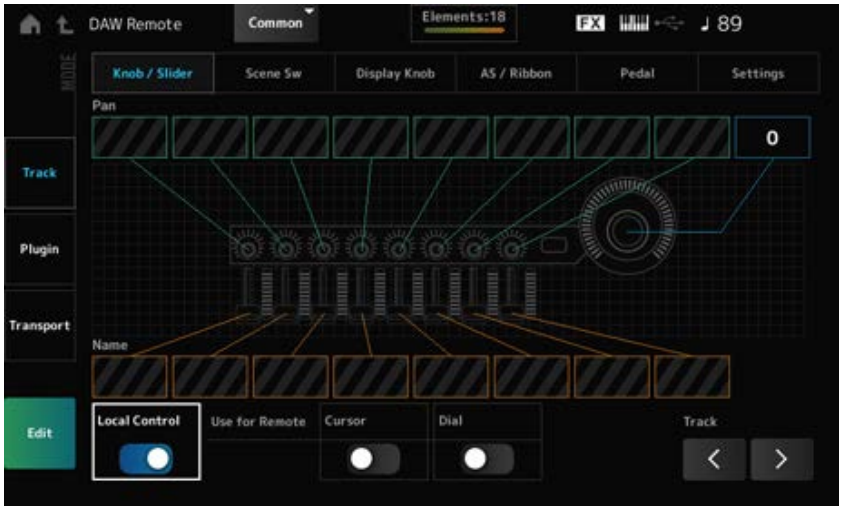
Jump to Data Utility
Wordt weergegeven wanneer opslaan niet mogelijk is vanwege een fout zoals '*Performance full*'. Het scherm
[UTILITY] → *Contents* → *Data Utility* wordt weergegeven.

DAW REMOTE

Als u op de knop [DAW REMOTE] drukt, wordt de remote-functie van DAW ingeschakeld, zodat u uw favoriete DAW gemakkelijk kunt bedienen met de regelaars op het instrument.

Gebruik

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Selecteer de remote-functie van DAW uit drie bedieningsmodi.

U kunt ook van modus wisselen door op [DAW Remote] + een van de selectieknoppen voor het sleufnummer en de categorienaam te drukken (zoals [Piano], [Keyboard] en [Organ]).

Instellingen: *Track*, *Plugin*, *Transport*

Track: modus voor het tegelijk regelen van meerdere tracks op de DAW. Knop- en schuifregelaarbewerkingen worden verzonden als met *Mackie Control* compatibele protocollen vanaf poort 2.

Plugin: modus voor het regelen van een specifieke plug-in op de DAW. Knop- en schuifregelaarbewerkingen worden verzonden als berichten in regelaarwijzigingsnummers voor remote-functies vanaf poort 1.

Transport: modus voor het bespelen van het toetsenbord terwijl de opgenomen data op de DAW worden afgespeeld of uw toetsenspel op de DAW wordt opgenomen. U kunt de sequencertransportknoppen gebruiken om het afspelen op de DAW te starten of te stoppen. Alle regelaars behalve de sequencertransportknoppen werken zoals ze normaal doen.

Schakelen tussen schermen

Opent het instellingenscherm voor elke regelaar en de remote-functie.

Instellingen: *Knob/Slider*, *Scene Sw*, *Display Knob*, *AS/Ribbon*, *Pedal*, *Settings*

Local (Local Control)

Schakelt lokale besturing in of uit.

Dit is dezelfde instelling die kan worden ingesteld via: [UTILITY] → *Settings* → het scherm *MIDI I/O*.

Use for Remote

Stelt de datadraaiknop en cursorknoppen op het bovenpaneel in voor het besturen van de DAW.

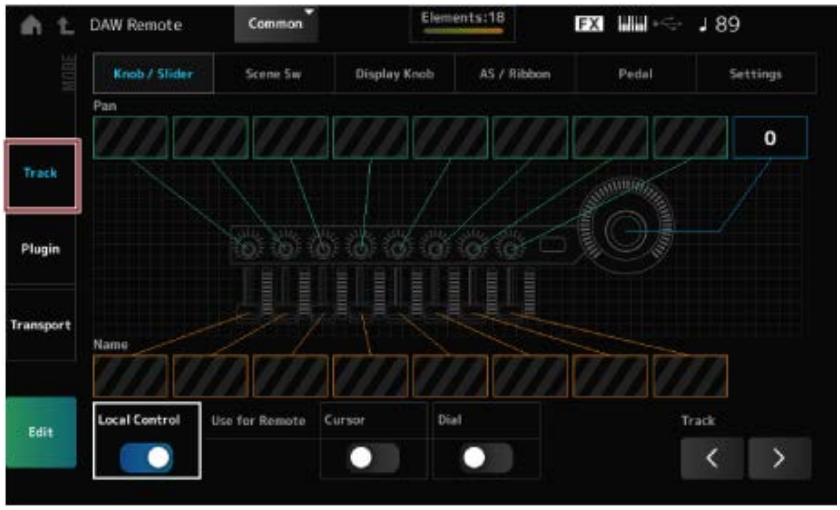
- Aan: voor het regelen van de DAW.
- Uit: voor het regelen van het hoofddisplay op het bovenpaneel.

Track (Track Select)

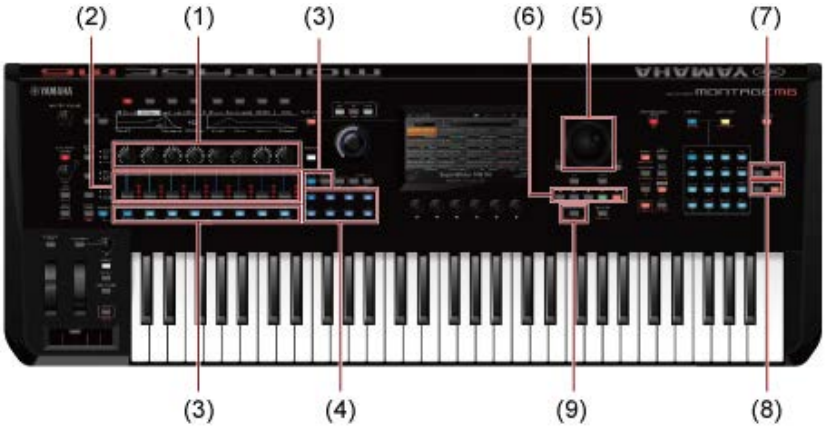
Voert de trackgroepselectie uit (met acht tracks tegelijk).

Voor het gebruik van regelaars ★

- ***Track*-modus**



Regelaars

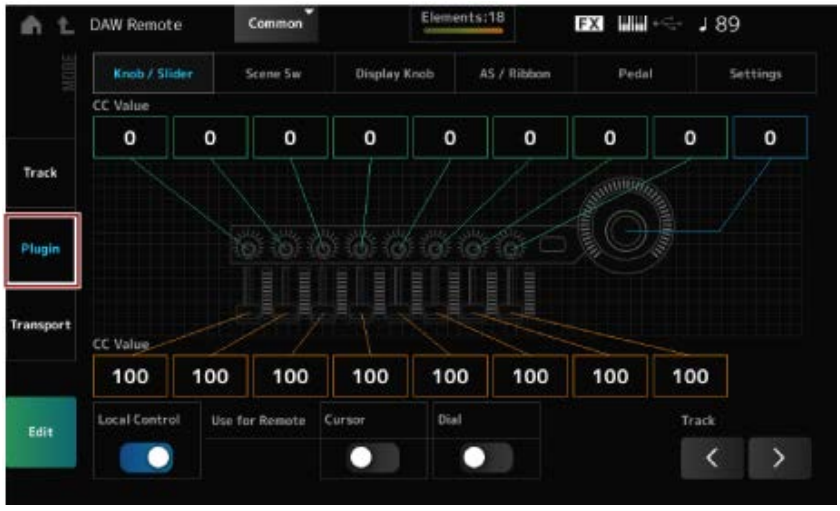


	Regelaars	Op de DAW
1	Knoppen 1-8	Regelt de pan van de track.
2	Schuifregelaars 1-8	Regelt het volume van de track.
3	PART-knoppen, [PART SELECT]-knop, [KEYBOARD CONTROL]-knop	Selecteert een of meer tracks en schakelt dempen en solo van de geselecteerde track(s) in of uit.

	Regelaars	Op de DAW
4	SCENE-knoppen	Functie
5	Datadraaiknop, cursorknoppen	Verplaatst de cursorpositie of songpositie.
6	sequencertransportknoppen	Regelt de transportacties (opnemen en afspelen).
7	BANK-knoppen	Selecteert een trackgroep (acht tracks tegelijk).
8	PAGE-knoppen	Selecteert een trackgroep (één track tegelijk).
9	[SONG/PATTERN]-knop	Zet afspelen in een lus aan of uit.

Andere regelaars zijn zo ingesteld dat ze de regelaarwijzigingsberichten verzenden die in de afstandsmodus zijn ingesteld.

- ***Plugin*-modus**

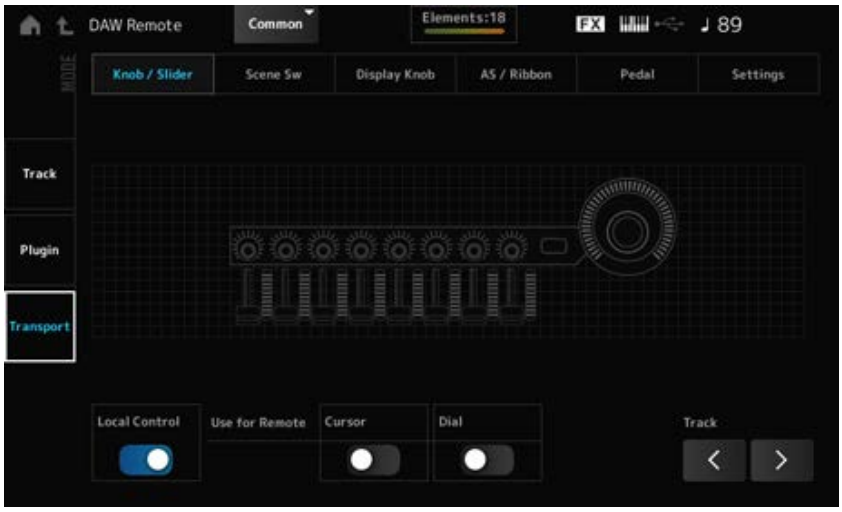


Regelaars

Regelaars	DAW-bediening
Knoppen 1-8	Elke regelaarwijziging die u hebt geselecteerd. (Het regelaarwijzigingsnummer dat is ingesteld met *Edit* in het scherm *DAW Remote* wordt uitgevoerd.)
Schuifregelaars 1-8	

* PART-knoppen, [PART SELECT]-knop, [KEYBOARD CONTROL]-knop, datadraaiknop, cursorknoppen, sequencertransportknoppen, BANK-knoppen en PAGE-knoppen gedragen zich op dezelfde manier als in de *Track*-modus.

- ***Transport*-modus**



Regelaars

Regelaars	Op de DAW
Datadraaiknop, cursorknoppen	Verplaatst de cursorpositie of songpositie.
Sequencer Transport-knop	Regelt de transportacties (opnemen en afspelen).
[SONG/PATTERN]-knop	Zet afspelen in een lus aan of uit.

* Andere regelaars werken zoals normaal.

Voor bewerking ★

Edit

Stelt het regelaarwijzigingsbericht in, zoals het regelaarnummer en de kanaalmodus, dat wordt uitgevoerd via poort 1.

De instellingen op elk tabblad zijn als volgt:

Common

Local (Local Control)

Schakelt lokale besturing in of uit.

Dit is dezelfde instelling die kan worden ingesteld via: [UTILITY] → *Settings* → het scherm *MIDI I/O*.

Use for Remote

Stelt de datadraaiknop en cursorknoppen op het bovenpaneel in voor het besturen van de DAW.

- Aan: voor het regelen van de DAW..
- Uit: voor het regelen van het hoofddisplay op het bovenpaneel.

Knob/Slider

CC Num. (Control Change Number)
Stelt het regelaarnummer in voor de knoppen en schuifregelaars.
Instellingen: 1-95

Scene SW

Scene1-8 (Scene 1-8 Control Number)
Stelt het regelaarnummer voor de SCENE-knoppen in.
Instellingen: 1-95

Latch (Scene 1 Switch Mode)
Momentary (Scene 1 Switch Mode)
Verandert de bedieningsmodus van de SCENE-knoppen.
Instellingen: *Momentary*, *Latch*

Display Knob

Display Knob 1–8CC# (Display Knob 1-6 Control Number)
Stelt het regelaarnummer voor de Display-knoppen in.
Instellingen: 1-95

AS / Ribbon

Portamento Switch
Stelt het regelaarnummer voor de [PORTAMENTO]-knop in.
Instellingen: 1-95

Portamento Switch Latch
Verandert de bedieningsmodus van de [PORTAMENTO]-knop.
Instellingen: *Momentary*, *Latch*

Porta Knob (Portamento Knob)
Stelt het regelaarnummer voor de PORTAMENTO [TIME]-knop in.
Instellingen: 1-95

Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)
Stelt het regelaarnummer voor de lintregelaar in.
Instellingen: 1-95

RB Mode
Verandert de bedieningsmodus van de lintregelaar.
Instellingen: *Hold*, *Reset*

Assign SW 1 (Assignable Switch 1 Control Number)
Assign SW 2 (Assignable Switch 2 Control Number)
MS Trigger (Motion Seq Trigger Switch Control Number)
Stelt het regelaarnummer in voor de [ASSIGN 1]-knop, [ASSIGN 2]-knop en [MSEQ TRIGGER]-knop.
Instellingen: 1-95

Assign SW 1 Latch (Assignable Switch 1 Mode)
Assign SW 2 Latch (Assignable Switch 2 Mode)
MS Trigger Latch (Motion Seq Trigger Switch Control Number)
Verandert de bedieningsmodus van de [ASSIGN 1]-knop, [ASSIGN 2]-knop en [MSEQ TRIGGER]-knop.
Instellingen: *Momentary*, *Latch*

Pedal

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)
Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)
Stelt het regelaarnummer in voor voetregelaar 1 en voetregelaar 2.
Instellingen: 1-95

FS (Foot Switch Control Number)
Toont het regelaarnummer voor de voetregelaar.
Instellingen: 1-95

FS Mode (Foot Switch Mode)
Verandert de bedieningsmodus van de voetregelaar.
Instellingen: *Momentary*, *Latch*

Settings

DAW
Selecteert de specifieke DAW voor gebruik met dit instrument.
Instellingen: *Cubase*, *Logic Pro*, *Pro Tools*, *Live*

MIDI I/O Ch.
Stelt het MIDI-kanaal in voor invoer en uitvoer van de *Common* en de partij waarbij de *Keyboard Control Switch* is ingesteld op On.
Het hier ingestelde MIDI-kanaal wordt ook gebruikt voor het verzenden van het regelaarwijzigingsbericht via DAW op afstand.
Dit is dezelfde instelling die kan worden ingesteld via: [UTILITY] → *Settings* → het scherm *MIDI I/O*.
Instellingen: Ch1-Ch16

Control Assign

Registreert de combinatie van *Source* en *Destination* in de *Controller Set*.

Gebruik

(Als de cursor op de parameter staat) Druk op de knop [CONTROL ASSIGN].

Beweeg de regelaar die u wilt gebruiken om de parameter te wijzigen, of selecteer er een in de *Motion Sequencer Lane* of *Envelope Follower*.

OPMERKING

Als u de Superknop verplaatst, maar er geen ongebruikte toewijsbare knoppen zijn om door te gaan met de instelling, verschijnt er een foutmelding.

Als een *Part*-parameter is geselecteerd, kunt u de *Assignable knobs* instellen om de *Common*-parameters te wijzigen door een *Assignable Knob* te bedienen terwijl u de [COMMON]-knop ingedrukt houdt.

Control View

U kunt de instellingen controleren van de regelaar die wordt bediend.

Gebruik

- [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]
- (Met de *View Mode* op het scherm *Home* ingesteld op *Default*) Tik op de knop *Control View* die op de display wordt weergegeven

Wanneer u de regelaar verplaatst die u wilt controleren, wordt het scherm *Control Assign* geopend en wordt de configuratie-informatie weergegeven.

Overige informatie

Inhoudsopgave

Effecttypen

Effectparameters

Snelkoppelingen

Berichtenlijst

Problemen oplossen

De oorspronkelijke fabrieksinstellingen terugzetten (*Initialize All Data*)

Effecttypen

No Effect	Schakelt de effecten uit. Het geluid wordt niet uitgevoerd.
Thru	Stelt het effect in op Thru. Het ingangsgeluid wordt uitgevoerd zonder dat er effecten worden toegepast.

Reverb

HD Hall	Simuleert de natuurlijke akoestiek van een concertzaal.
REV-X Hall	Zaal-reverb die gebruikmaakt van het REV-X-reverb-algoritme
R3 Hall	Zaal-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor.
SPX Hall	Zaal-reverb van de klassieke SPX1000.
HD Room	Simuleert de natuurlijke akoestiek van een kamer.
REV-X Room	Kamer-reverb die gebruikmaakt van het REV-X-reverb-algoritme.
R3 Room	Kamer-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor.
SPX Room	Kamer-reverb van de klassieke SPX1000.
HD Plate	Simuleert een plaat-reverb.
R3 Plate	Plaat-reverb die gebruikmaakt van het reverb-algoritme van de ProR3 Digitale Reverb-processor..
SPX Stage	Podium-reverb van de klassieke SPX1000.
Space Simulator	Hiermee kunt u de breedte, hoogte en diepte van de kamergrootte opgeven.
Gated Reverb	Produceert een gated reverb.
Reverse Reverb	Produceert het omgekeerd afspelen van een gated reverb.

Delay

Cross Delay	De feedback van het vertraagde geluid op elk van de twee kanalen wordt naar het tegenoverliggende kanaal geleid. Produceert afwisselend vertraagde geluiden rechts en links.
Tempo Cross Delay	Gekruiste vertraging met temposynchronisatie.
Tempo Delay Mono	Monovertraging met temposynchronisatie.
Tempo Delay Stereo	Stereovertraging met temposynchronisatie.
Control Delay	Vertraging voor het creëren van scratch-geluiden door de delay-lengte in real time te wijzigen.
Delay LR	Produceert twee vertraagde geluiden links en rechts, met twee feedbackvertragingen.

Delay LCR	Produceert drie vertraagde geluiden links, midden en rechts.
Analog Delay Retro	Simuleert een analoge vertraging van de bucket-brigade, ingesteld op korte vertraging.
Analog Delay Modern	Simuleert een analoge vertraging van de bucket-brigade, ingesteld op lange vertraging.

Chorus

G Chorus	Creëert een diep geluid met complexe modulatie.
2 Modulator	Hiermee kunt u de toonhoogtemodulatie en amplitudemodulatie instellen. Verspreidt het geluid op natuurlijke wijze.
SPX Chorus	Choruseffect dat een driefasige LFO gebruikt om modulatie en ruimtelijkheid aan het geluid toe te voegen.
Symphonic	Multiplext de modulaties om meer ruimtelijkheid te creëren.
Ensemble Detune	Choruseffect zonder modulatie, geproduceerd door het toevoegen van een geluid met kleine toonhoogteverschuiving.

Flanger

VCM Flanger	Flanger met VCM-technologie.
Classic Flanger	Flanger met typische wervelende geluiden.
Tempo Flanger	Flanger met tempogesynchroniseerde LFO.
Dynamic Flanger	Flanger die de vertragingsmodulatie in real time regelt, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Control Flanger	Maakt handmatige bediening mogelijk in plaats van de LFO.

Phaser

VCM Phaser Mono	Mono Phaser met VCM-technologie.
VCM Phaser Stereo	Stereo Phaser met VCM-technologie.
Tempo Phaser	Phaser met tempogesynchroniseerde LFO.
Dynamic Phaser	Effect dat de fase in real time regelt, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Control Phaser	Maakt handmatige bediening mogelijk in plaats van de LFO.

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Verplaatst de pan naar links en rechts.
Tremolo	Creëert cyclische veranderingen in het volume.
Rotary Speaker 1	Simuleert een roterende luidspreker.
Rotary Speaker 2	Simuleert een roterende luidspreker inclusief versterker.
VCM Rotary Speaker Classic	Standaard roterend luidsprekereffect met VCM-technologie. Geschikt voor orgels.

VCM Rotary Speaker Overdrive	Roterend luidsprekereffect met VCM-technologie. Simuleert het vervormde geluid van een roterende luidspreker waarop een transistorvoorversterker is aangesloten.
VCM Rotary Speaker Studio	Roterend luidsprekereffect met VCM-technologie, met driedimensionale rotatie.

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simuleert een gitaarversterker.
Amp Simulator 2	Simuleert een gitaarversterker.
Comp Distortion	Een combinatie van compressor en vervorming.
Comp Distortion Delay	Een combinatie van compressor, vervorming en vertraging.
U.S. Combo	Amerikaanse combo-versterkersimulator.
Jazz Combo	Jazzcombo-versterkersimulator.
U.S. High Gain	Amerikaanse versterkersimulator met hoge versterking.
British Lead	Simulator van Britse stapelversterker.
Multi FX	Multi-effectprocessor voor gitaren.
Small Stereo	Stereovervorming voor gitaargeluiden.
British Combo	Simulator van Britse comboversterker.
British Legend	Simulator van Britse stapelversterker.

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compressor met VCM-technologie.
Classic Compressor	Eenvoudige, gebruiksvriendelijke compressor. Geschikt voor solo-instrumenten.
Multi-band Comp	Splitst het geluid in drie banden en past afzonderlijk een compressor toe op die banden.
Uni Comp Down	Compressor met een neerwaarts algoritme dat harde geluiden onderdrukt.
Uni Comp Up	Compressor met een opwaarts algoritme dat zachte geluiden versterkt.
Parallel Comp	Compressor die parallelle verwerking van de gecomprimeerde geluiden en droge geluiden toepast

Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah met VCM-technologie. Creëert cyclische veranderingen in de middenfrequentie van het filter.
VCM Touch Wah	Touch Wah met VCM-technologie. Verandert de middenfrequentie van het filter, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah met VCM-technologie. Verandert de middenfrequentie van het filter door regelaars, zoals een pedaal, te bedienen.

Lo-Fi

Lo-Fi	Vermindert de geluidskwaliteit van de audio-ingang voor een lo-fi geluid.
Noisy	Voegt ruis toe aan het geluid.
Digital Turntable	Voegt draaitafelruis toe aan het geluid.
Bit Crusher	Produceert vervorming door de resolutie of bandbreedte van het digitale geluid te verminderen.

Tech

Ring Modulator	Verandert de invoer in een metaalachtig geluid.
Dynamic Ring Modulator	De OSC Freq-parameter voor de Ring Modulator wordt in real time geregeld, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Dynamic Filter	De filterafsnijfrequentie wordt in real time geregeld, afhankelijk van het niveau van het ingangsgeluid.
Auto Synth	Hersynthetiseert het ingangssignaal met behulp van vertraging en modulatie.
Spiralizer P	Speciaal op phaser gebaseerd filter met schijnbaar eindeloze toonhoogteveranderingen omhoog of omlaag.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer met tempogesynchroniseerde LFO.
Spiralizer F	Speciaal op flanger gebaseerd filter met schijnbaar eindeloze toonhoogteveranderingen omhoog of omlaag.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer met tempogesynchroniseerde LFO.
Isolator	Regelt het volume van elke band met behulp van een krachtig filter.
Slice	Segmenteert de amplitude-EG van het ingangsgeluid.
Tech Modulation	Past speciale modulatie toe.
Control Filter	Een filter dat handmatige bediening van de afsnijfrequentie mogelijk maakt.
Vinyl Break	Zorgt ervoor dat de toonhoogte geleidelijk daalt, waardoor het geluidseffect ontstaat van een draaitafel die met de hand wordt gestopt of het apparaat wordt uitgeschakeld.
Beat Repeat (even)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een fractie van een tel met als noemer een even getal, zoals 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, enzovoort.
Beat Repeat (triplet)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een fractie van een tel, waarbij de noemer een veelvoud van drie is, zoals 1/3, 1/6, 1/12, enzovoort.
Beat Repeat (even+tri.)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. Bevat zowel even- als trioolinstellingen.
Beat Repeat (free)	Creëert mechanische beats door gesamplede geluiden herhaaldelijk af te spelen. De lengte van de herhaling wordt gespecificeerd als een decimaal getal.

Misc

VCM EQ 501	5-bands EQ met VCM-technologie.

Presence	Geeft een grotere sonische aanwezigheid aan het ingangsgeluid.
Harmonic Enhancer	Voegt harmonische boventonen toe om het ingangsgeluid te laten opvallen.
Stereophonic Optimizer	Past de stereolocatie in het geluidsveld aan.
Talking Modulator	Hersynthetiseert het ingangsgeluid om klinkerformanten te creëren.
Wave Folder	Regelt de harmonische boventonen om een rijk geluid te creëren dat in de loop van de tijd verandert.
VCM Mini Filter	Filter dat dikte en diepte aan het geluid toevoegt. Simuleert analoge synthesizercircuits.
VCM Mini Booster	Booster met onderscheidende eigenschappen. Simuleert analoge synthesizercircuits.
Damper Resonance	Simuleert de resonantie van open-snaarnoten van een akoestische piano.
Pitch Change	Verandert de toonhoogte van het ingangsgeluid.
Early Reflection	Een effect dat wordt gecreëerd door de eerste weerkaatsingen van de reverb te isoleren.
Vocoder	Ontleent eigenschappen aan het microfoongeluid en past deze toe op de partij die via het toetsenbord wordt bespeeld. Creëert een karakteristiek 'robotvoice'-effect als u het toetsenbord bespeelt en tegelijkertijd in de microfoon zingt of spreekt.
NoiseGate+Comp+Eq	Bevat Noisegate, compressor en 3-band EQ. Vooral geschikt voor zang.

Effectparameters

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
AEG Phase	*AEG Phase*	*Slice*	Verschuift de fase van de amplitude EG.
AM Depth	*AM Depth*	*2 Modulator*, *Tremolo*, *Noisy*, *Auto Synth*	Stelt de diepte van de amplitudemodulatie in.
AM Inverse R	*AM Inverse R*	*Auto Synth*	Stelt de fase van de amplitudemodulatie voor het rechterkanaal in.
AM Speed	*AM Speed*	*Noisy*, *Auto Synth*	Stelt de snelheid van de amplitudemodulatie in.
AM Wave	*AM Wave*	*Auto Synth*	Selecteert het golftype voor het moduleren van de amplitude.
Amp Type	*Amp Type*	*Amp Simulator 2*	Selecteert het type versterker dat u wilt simuleren.
Analog Feel	*Analog Feel*	*Classic Flanger*	Voegt de kenmerken van een analoge flanger aan het geluid toe.
Attack	*Attack*	*Comp Distortion*, *VCM Compressor 376*, *Classic Compressor*, *Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de tijdsduur in die nodig is voordat de compressor het maximum bereikt.
Attack Offset	*Attack Offset*	*VCM Touch Wah*	Stelt de tijd in die nodig is voordat het wah-effect wordt toegepast.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Attack Time	*Attack Time*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de aanslagtijd van de envelopefollower in.
		Beat Repeat	Stelt de *Attack*-tijd van de *Gate* in die wordt toegepast op het gehele geluid.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Balance	*Balance*	*U.S. Combo*	Past de balans tussen de bas en de hoge tonen aan.
Bass	*Bass*	*British Combo*, *British Lead*, *British Legend*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*	Past de toonkwaliteit van de bas aan.
Bit	*Bit*	*Bit Crusher*	Vermindert de bitprecisie.
Bit Assign	*Bit Assign*	*Lo-Fi*	Stelt in hoe *Word Length* wordt toegepast op het geluid.
Bit Link	*Bit Link*	*Bit Crusher*	Stelt het niveau in van de *Side*-instelling die volgt op de *Mid*-waarde wanneer *M/S* aan staat.
BPF 1-10 Gain	*BPF1-10 Gain*	*Vocoder*	Stelt de *Gain* van BPF's 1-10 van het Vocoder-effect in.
Break	*Break*	*Vinyl Break*	Stelt *Break* in op On.
Brilliant	*Brilliant*	*British Combo*	Past het volume aan van het geluid waarvoor de bas wordt weggelaten.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Chorus	*Chorus*	*Jazz Combo*	Selecteert het chorustype.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Click Density	*Click Density*	*Digital Turntable*	Stelt de frequentie in van het klikgeluid dat moet worden herhaald.
Click Level	*Click Level*	*Digital Turntable*	Stelt het klikniveau in.
Clipper	*Clipper*	*Upward Compressor*, *Downward Compressor*	Stelt het vervormingsniveau van de clipper in dat het maximale niveau bepaalt voor het beperken van de golf.
Clipper Source	*Clipper Source*	*Upward Compressor*, *Downward Compressor*	Selecteert het signaal waarop het clipper-effect wordt toegepast.
Color	*Color*	*Control Phaser*, *VCM Phaser Mono*, *VCM Phaser Stereo*	Stelt de vaste-fasemodulatie in.
Com Release	*Common Release*	*Multi Band Comp*	Stelt de releasetijd in (de tijd die nodig is voordat het compressor-effect wegsterft) die gewoonlijk op drie banden wordt gebruikt.
Comp Attack	*Comp Attack*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor moet worden toegepast.
Comp Level	*Comp Level*	*Small Stereo*	Past het uitgangsniveau van de compressor aan.
Comp Out Lvl	*Comp Output Level*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt het uitgangsniveau van de compressor in.
Comp Ratio	*Comp Ratio*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de verhouding van de compressor in.
Comp Release	*Comp Release*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de tijd in die nodig is voordat het compressoreffect wegsterft.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Comp Sustain	*Comp Sustain*	*Multi FX*, *Small Stereo*	Past de tijdsduur aan waarin de compressor moet worden aangehouden.
Comp Sw	*Comp SW*	*Small Stereo*	Schakelt de compressor in of uit.
Comp Threshold	*Comp Threshold*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt het ingangsniveau in voor het toe te passen effect.
Compress	*Compress*	*Comp Distortion Delay*	Stelt de drempelwaarde (of het minimale ingangsniveau) in waarop de compressor moet worden toegepast.
Compression	*Compression*	*Parallel Compressor*	Stelt de mate in waarin de compressor wordt toegepast.
Control Type	*Control Type*	*Control Delay*	Wanneer deze parameter is ingesteld op *Normal*, wordt het vertragingseffect altijd op het geluid toegepast. Wanneer ingesteld op *Scratch*, wordt het vertragingseffect niet toegepast als de controllerwaarde 0 is ingesteld op *Delay Time*. De vertraging wordt toegepast op andere gevallen.
Crush Type	*Crush Type*	*Bit Crusher*	Stelt in hoe de bitprecisie wordt verminderd.
Cut	*Cut*	*British Combo*	Stelt de snelheidscurve tegen het einde van de noot in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Cutoff	*Cutoff Frequency*	*Beat Repeat*	Verwijdert de hoge frequenties.
		VCM Mini Filter	Stelt de afsnijfrequentie van het filter voor het effectgeluid in.
	Cutoff Frequency Control	*Control Filter*	Stelt de filterafsnijfrequentie in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Damper Control	*Damper Control*	*Damper Resonance*	Stelt de hoeveelheid resonantie voor de pianodemper in.
Decay	*Decay*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*	Bepaalt hoe het reverbgeluid wegsterft.
Delay Control	*Delay Control*	*Multi FX*	Past de diepte of hoeveelheid van het effect aan dat is ingesteld op *Delay SW*.
Delay Input Lvl	*Delay Input Level*	*Analog Delay Retro*, *Analog Delay Modern*	Stelt het ingangsniveau in op de vertraging.
Delay Level	*Delay Level*	*Auto Synth*	Stelt het niveau van het vertraagde geluid in.
Delay Level C	*Delay Level C*	*Delay LCR*	Stelt het niveau van het vertraagde geluid voor het middenkanaal in.
Delay Mix	*Delay Mix*	*Comp Distortion Delay*	Stelt het mixniveau van het vertraagde geluid in.
Delay Offset	*Delay Offset*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*	Stelt de offsetwaarde voor de vertragingsmodulatie in.
Delay Sw	*Delay SW*	*Multi FX*	Stelt het vertragingstype of modulatietype in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Delay Time	*Delay Time*	*Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*	Specificeert de vertragingslengte in de nootduur.
		Control Delay, *Auto Synth*, *Tech Modulation*, *Multi FX*, *Analog Delay Retro*, *Analog Delay Modern*	Stelt de vertragingslengte in.
Delay Time C	*Delay Time C*	*Delay LCR*	Stelt de vertragingslengte voor het middenkanaal in.
Delay Time L	*Delay Time L*	*Delay LR*, *Delay LCR*, *Comp Distortion Delay*	Stelt de vertragingslengte voor het linkerkanaal in.
Delay Time L>R	*Delay Time L>R*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*	Stelt de vertragingstijd in voor het geluid dat van links wordt ingevoerd om van rechts te worden uitgevoerd.
Delay Time R	*Delay Time R*	*Delay LR*, *Delay LCR*, *Comp Distortion Delay*	Stelt de vertragingslengte voor het rechterkanaal in.
Delay Time R>L	*Delay Time R>L*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*	Stelt de vertragingstijd voor het geluid dat van rechts wordt ingevoerd in om vanaf links te worden uitgevoerd.
Delay Tm Ofs R	*Delay Time Offset R*	*Auto Synth*, *Tech Modulation*	Stelt de offset in op de vertragingslengte voor het rechterkanaal.
Density	*Density*	*R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*	Stelt de dichtheid van de reverb in.
		Early Reflection, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt de dichtheid van de reflecties in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Depth	*Depth*	*Space Simulator*	Stelt de diepte van de gesimuleerde kamer in.
		VCM Flanger	Stelt de amplitude in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragingsmodulatie regelt.
		VCM Phaser Mono, *VCM Phaser Stereo*	Stelt de amplitudewaarde in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fasemodulatie regelt.
		Jazz Combo	Stelt de diepte van het chorus/de vibrato in.
Detune	*Detune*	*Ensemble Detune*	Stelt de mate in waarin de toonhoogte wordt ontstemd.
Apparaat	*Apparaat*	*Amp Simulator 1*, *Comp Distortion Delay*	Stelt het apparaat in voor het creëren van vervormingsgeluiden.
Diffusion	*Diffusion*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt de verspreiding van de reverb in.
		Tempo Phaser, *Early Reflection*	Stelt de spreiding in van het geselecteerde effect.
Direction	*Direction*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *VCM Touch Wah*, *VCN Pedal Wah*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de richting in van de modulatie die wordt geregeld door de envelopefollower.
		Tempo Spiralizer P, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de richting van de toonhoogteverschuiving in.
Dist Drive	*Dist Drive*	*Multi FX*, *Small Stereo*	Regelt de hoeveelheid vervorming.
Dist EQ	*Dist EQ*	*Multi FX*, *Small Stereo*	Schakelt tussen EQ-typen voor het aanpassen van de toonkwaliteit van de vervorming.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Dist Presence	*Dist Presence*	*Multi FX*, *Small Stereo*	Past de toonkwaliteit voor elk vervormingstype aan.
Dist Sw	*Dist SW*	*Multi FX*	Stelt het vervormingstype in.
Dist Tone	*Dist Tone*	*Multi FX*, *Small Stereo*	Past de toonkwaliteit van de vervorming aan.
Dist Type	*Dist Type*	*Small Stereo*	Stelt het vervormingstype in.
Distortion	*Distortion*	*Jazz Combo*	Stelt het vervormingsniveau in.
Divide Freq Hi	*Divide Freq High*	*Multi Band Comp*	Stelt de *Mid/High*-frequentie zo in dat deze in drie banden wordt verdeeld.
Divide Freq Low	*Divide Freq Low*	*Multi Band Comp*	Stelt de *Low/Mid*-frequentie zo in dat deze in drie banden wordt verdeeld.
Divide Min Lvl	*Divide Min Level*	*Slice*	Stelt het minimumniveau van de gesegmenteerde sectie in.
Divide Type	*Divide Type*	*Slice*	Specificeert de timing voor het segmenteren op nootduur.
Drive	*Drive*	*Noisy*, *Slice*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt het vervormingsniveau in.
		Harmonic Enhancer, *Talking Modulator*	Stelt het niveau van het effect in.
Drive Horn	*Drive Horn*	*Rotary Speaker 1*	Stelt de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de hoorn (hoge tonen).
Drive Rotor	*Drive Rotor*	*Rotary Speaker 1*	Stelt de diepte van de modulatie die wordt gegenereerd door het draaien van de rotor (woofer).
Dry Level	*Dry Level*	*Digital Turntable*	Stelt het niveau van het droge geluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Dry LPF Cutoff	*Dry LPF Cutoff Frequency*	*Digital Turntable*	Stelt in dat de frequentie wordt afgesneden met behulp van het laagdoorlaatfilter dat op het droge geluid wordt toegepast.
Dry Mix Level	*Dry Mix Level*	*Auto Synth*	Stelt het niveau van het droge geluid in.
Dry/Wet	*Dry/Wet Balance*	*Alle*	Stelt de verhouding in tussen het droge geluid en het effectgeluid.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Edge	*Edge*	*Comp Distortion*	Hiermee stelt u de curve in die bepaalt hoe het geluid wordt vervormd.
Emphasis	*Emphasis*	*Lo-Fi*	Stelt de verandering van de kenmerken bij hoge frequenties in.
EQ 1 Freq	*EQ1(LSH) Frequency*	*VCM EQ 501*	Stelt de afsnijfrequentie in van EQ1 (*Low Shelving*).
EQ 1 Gain	*EQ1(LSH) Gain*	*VCM EQ 501*	Stelt de versterking in van EQ1 (*Low Shelving*).
EQ 2 Freq	*EQ2 Frequency*	*VCM EQ 501*	Stelt de middenfrequentie van EQ2 in.
EQ 2 Gain	*EQ2 Gain*	*VCM EQ 501*	Stelt de versterking van EQ2 in.
EQ 2 Q	*EQ2 Q*	*VCM EQ 501*	Stelt de Q van EQ2 in.
EQ 3 Freq	*EQ3 Frequency*	*VCM EQ 501*	Stelt de middenfrequentie van EQ3 in.
EQ 3 Gain	*EQ3 Gain*	*VCM EQ 501*	Stelt de versterking van EQ3 in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
EQ 3 Q	*EQ3 Q*	*VCM EQ 501*	Stelt de Q van EQ3 in.
EQ 4 Freq	*EQ4 Frequency*	*VCM EQ 501*	Stelt de middenfrequentie van EQ4 in.
EQ 4 Gain	*EQ4 Gain*	*VCM EQ 501*	Stelt de versterking van EQ4 in.
EQ 4 Q	*EQ4 Q*	*VCM EQ 501*	Stelt de Q van EQ4 in.
EQ 5 Freq	*EQ5(HSH) Frequency*	*VCM EQ 501*	Stelt de afsnijfrequentie in van EQ5 (*High Shelving*).
EQ 5 Gain	*EQ5(HSH) Gain*	*VCM EQ 501*	Stelt de versterking in van EQ5 (*High Shelving*).
EQ Frequency	*EQ Frequency*	*Noisy*	Stelt de frequentie in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
		VCM Mini Booster	Stelt de frequentie van de EQ in op *Type*.
EQ Gain	*EQ Gain*	*Noisy*	Stelt de versterking in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ High Freq	*EQ High Frequency*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Ensemble Detune*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*, *Tempo Phaser*, *Dynamic Phaser*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Rotary Speaker 1*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*, *Slice*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*, *NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de frequentie in van de hoge band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
EQ High Gain	*EQ High Gain*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX*, *Chorus*, *Symphonic*, *Ensemble Detune*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*, *Tempo Phaser*, *Dynamic Phaser*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Rotary Speaker 1*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*, *Slice*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*, *NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de versterking in van de hoge band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Low Freq	*EQ Low Frequency*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Ensemble Detune*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*, *Tempo Phaser*, *Dynamic Phaser*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Rotary Speaker 1*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*, *Slice*, *Comp Distortion*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*	Stelt de frequentie in van de lage band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Low Gain	*EQ Low Gain*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Ensemble Detune*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*, *Tempo Phaser*, *Dynamic Phaser*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Rotary Speaker 1*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*, *Slice*, *Comp Distortion*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*	Stelt de versterking in van de lage band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Freq	*EQ Mid Frequency*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Comp Distortion*, *NoiseGate+Comp+EQ*	Stelt de frequentie in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Gain	*EQ Mid Gain*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Comp Distortion*, *NoiseGate+Comp+EQ*	Stelt de versterking in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
EQ Mid Width	*EQ Mid Width*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Comp Distortion*, *NoiseGate+Comp+EQ*	Stelt de breedte in van de middelste band die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
EQ Width	*EQ Width*	*Noisy*	Stelt de breedte in die moet worden versterkt of verzwakt met behulp van de EQ.
ER/Rev Balance	*ER/Rev Balance*	*R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*	Stelt de niveaubalans in van het eerste weerkaatsings- en reverb-geluid.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
F/R Depth	*F/R Depth*	*Auto Pan*	Stelt de diepte van de pan aan de voor- en achterkant in (beschikbaar wanneer *PAN Direction* is ingesteld op *L Turn* of *R Turn*).
FB Hi Dmp Ofs R	*FB Hi Damp Offset R*	*Tech Modulation*	Stelt de offset in op de mate van wegsterven in de hoge band voor het R-kanaal.
FB High Damp	*Feedback High Damp*	*R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *Classic Flanger*, *Early Reflection*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*, *Comp Distortion Delay*, *Tech Modulation*	Past de verzwakking van hogefrequentiegeluid aan met behulp van het feedbackgeluid. Hoe lager de waarde, hoe sneller de verzwakking van de hogefrequentiegeluiden.
FB Level Ofs R	*FB Level Offset R*	*Auto Synth*, *Tech Modulation*	Stelt de offset in op het feedbackniveau voor het R-kanaal.
FB Time L	*Feedback Time L*	*Delay LR*	Stelt de lengte van feedback voor vertraging links in.
FB Time R	*Feedback Time R*	*Delay LR*	Stelt de lengte van feedback voor vertraging rechts in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Feedback	*Feedback*	*VCM Flanger*, *VCM Phaser Mono*, *VCM Phaser Stereo*, *Control Flanger*, *Control Phaser*	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt teruggestuurd naar het effectblok.
		Spiralizer P, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt teruggestuurd naar het effectblok.
Feedback	*Feedback Level*	*R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Early Reflection*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt het feedbackniveau in van de aanvangsvertraging.
		Cross Delay, *Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*, *Control Delay*, *Delay LR*, *Delay LCR*, *G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Dynamic Flanger*, *Comp Distortion Delay*, *Auto Synth*, *Teck Modulation*	Stelt het niveau in van het vertragingsgeluid dat terug naar de ingang wordt teruggestuurd. (Fase wordt omgekeerd voor negatieve waarden.)
		Analog Delay Retro, *Analog Delay Modern*	Stelt het feedbackniveau van het vertraagde geluid in.
		Tempo Phaser, *Dynamic Phaser*	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt uitgevoerd vanuit de phaser en teruggestuurd naar de ingang. (Wordt omgekeerd voor negatieve waarden.)
Feedback Lvl 1	*Feedback Level 1*	*Pitch Change*	Stelt het feedbackniveau in van het vertraagde geluid op de eerste route.
Feedback Lvl 2	*Feedback Level 2*	*Pitch Change*	Stelt het feedbackniveau in van het vertraagde geluid op de tweede route.
Feedback Time	*Feedback Time*	*Delay LCR*, *Comp Distortion Delay*	Stelt de vertragingslengte van de feedback in.
Filter Type	*Filter Type*	*Lo-Fi*	Selecteert het effecttype.
		Dynamic Filter, *Control Filter*	Stelt het filtertype in.
		Beat Repeat	Stelt het filtertype voor het effectgeluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Fine 1	*Fine 1*	*Pitch Change*	Stemt de toonhoogte op de eerste route nauwkeurig af.
Fine 2	*Fine 2*	*Pitch Change*	Stemt de toonhoogte op de tweede route nauwkeurig af.
Flanger Control	*Flanger Control*	*Control Flanger*	Stelt de vertragingswaarde (de waarde van de *Comb Filter*) van de vertragingsmodulatie in.
Fold	*Fold*	*Wave Folder*	Vervormt het geluid.
Fold Type	*Fold Type*	*Wave Folder*	Selecteert het vervormingsniveau.
Formant Offset	*Formant Offset*	*Vocoder*	Voegt de offsetwaarde toe aan de afsnijfrequentie van de BPF voor de ingang van het instrumentgeluid.
Formant Shift	*Formant Shift*	*Vocoder*	Verschuift de afsnijfrequentie van elke BPF voor de ingang van het instrumentgeluid.
Freeze	*Freeze*	*Beat Repeat*	Als deze parameter is ingesteld op On, wordt de tel herhaald.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Gain	*Gain*	*U.S. High Gain*	Stelt de versterking van de voorversterker in.
		VCM Mini Booster	Past de *Gain* van de *ShelfEQ* aan.
Gain Boost	*Gain Boost*	*U.S. Combo*	Schakelt de versterking van de vermogensversterker.
Gain Limit	*Gain Limit*	*Upward Compressor*	Stelt het maximale *Gain*-niveau in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Gate Time	*Gate Time*	*Slice*	Stelt de gatetijd van een slice in.
		Beat Repeat	Stelt de gatetijd van het gehele geluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Height	*Height*	*Space Simulator*	Stelt de hoogte van de gesimuleerde kamer in.
Hi Damp Freq	*High Damp Frequency*	*HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*	Past de verzwakking van de hoge band aan.
High Attack	*High Attack*	*Multi Band Comp*	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de hoge band moet worden toegepast.
High Cut	*High Cut*	*U.S. Combo*	Snijdt de hoge band af.
High Gain	*High Gain*	*Multi Band Comp*	Hiermee wordt het uitgangsniveau voor de hoge band ingesteld.
High Gain L	*High Subband Gain Lch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *High*-band in na aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
High Gain R	*High Subband Gain Rch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *High*-band in na aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
High Level	*High Level*	*Isolator*	Stelt het niveau van de hoge band in.
High Mute	*High Mute*	*Isolator*	Schakelt de demping voor de hoge band om.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
High Ratio	*High Ratio*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*	Past de verhouding van de hoge frequenties aan.
		Multi Band Comp	Stelt de compressieverhouding in voor de hoge frequenties.
High Threshold	*High Threshold*	*Multi Band Comp*	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de hoge band moet worden toegepast.
High Treble	*High Treble*	*Jazz Combo*	Past de toonkwaliteit in de frequentie aan in een waarde die hoger is dan de *Treble*-instelling.
Horn Accel	*Horn Acceleration*	*Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt in hoe de rotatie van de hoorn (hoge tonen) van *Slow* in *Fast* verandert.
Horn Decel	*Horn Deceleration*	*Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt in hoe de rotatie van de hoorn (hoge tonen) van *Fast* in *Slow* verandert.
Horn Fast	*Horn Speed Fast*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) in voor de *Fast*-instelling.
Horn Level	*Horn Level*	*VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt het volume van de hoorn (hoge tonen) in.
Horn Slow	*Horn Speed Slow*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) in voor de *Slow*-instelling.
Horn Slow/Fast	*Horn Slow/Fast Time*	*Rotary Speaker 1*	Stelt de overgangsduur in voor de rotatiesnelheid van de hoorn (hoge tonen) om van *Slow* in *Fast* te veranderen.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
HPF Cutoff	*HPF Cutoff Frequency*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Auto Synth*, *Harmonic Enhancer*, *Early Reflection*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt de lage frequentie in die moet worden afgekapt met behulp van het hoogdoorlaatfilter.
		Vocoder	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter dat wordt toegepast op de geluidsinvoer van de microfoon.
HPF Output Lvl	*HPF Output Level*	*Vocoder*	Stelt de mate in waarin de uitvoer van het hoogdoorlaatfilter wordt gemengd met de uitvoer van de vocoder.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Initial Delay	*Initial Delay*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Early Reflection*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt de vertragingstijd in voor de eerste weerkaatsingen.
Initial Delay 1	*Initial Delay 1*	*Pitch Change*	Stelt de vertragingslengte van de eerste reeks effecten in.
Initial Delay 2	*Initial Delay 2*	*Pitch Change*	Stelt de vertragingslengte van de tweede reeks effecten in.
Initial Delay L	*Initial Delay Lch*	*Ensemble Detune*	Stelt de lengte van de linkerkanaalvertraging in.
Initial Delay R	*Initial Delay Rch*	*Ensemble Detune*	Stelt de lengte van de rechterkanaalvertraging in.
Input Level	*Input Level*	*Bit Crusher*, *VCM Compressor 376*, *Rotary Speaker 2*, *Parallel Compressor*, *Wave Folder*, *VCM Mini Filter*, *VCM Mini Booster*	Stelt het ingangsniveau in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Input Mode	*Input Mode*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Auto Pan*, *Tremolo*, *Lo-Fi*	Selecteert of het ingangsgeluid mono of stereo is.
Input Select	*Input Select*	*Cross Delay*, *Tempo Cross Delay*	Selecteert een ingang.
Inst Level	*Inst Level*	*Vocoder*	Stelt het ingangsniveau van het instrumentgeluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Knee	*Knee*	*Upward Compressor*, *Downward Compressor*	Stelt de curve rond de *Threshold* in. Hoe hoger de waarde, hoe ondieper de curve.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
L/R Depth	*L/R Depth*	*Auto Pan*	Stelt de diepte van de linker- en rechterpan in.
L/R Diffusion	*L/R Diffusion*	*Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*	Stelt het verschil in tussen de vertraging rechts en links om ruimtelijkheid te creëren.
Lag	*Lag*	*Tempo Cross Delay*, *Tempo Delay Mono*, *Tempo Delay Stereo*	Stelt een extra vertragingslengte in die wordt toegepast op het vertraagde geluid dat wordt gespecificeerd door een nootduur.
Length	*Length*	*Beat Repeat*	Stelt de lengte van een herhaling in.
Level Offset	*Dyna Level Offset*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de offsetwaarde die wordt toegevoegd aan de uitvoer van de envelopefollower.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
LFO Depth	*LFO Depth*	*SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tempo Flanger*, *Ring Modulator*	Stelt de diepte van de modulatie in.
		Tempo Phaser	Stelt de diepte van de fasemodulatie in.
		Wave Folder	Past de diepte van het LFO-effect aan.
LFO Shape	*LFO Shape*	*Wave Folder*	Past de vorm van de LFO aan.
LFO Speed	*LFO Speed*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *SPX Chorus*, *Symphonic*, *Classic Flanger*, *Tremolo*, *Ring Modulator*, *Multi FX*	Stelt de frequentie van de modulatie in.
		Tempo Flanger, *Tempo Phaser*	Specificeert de modulatiesnelheid op basis van de nootduur.
		Auto Pan	Stelt de frequentie van de automatische pan in.
		Wave Folder	Past de LFO-snelheid aan.
LFO Wave	*LFO Wave*	*Classic Flanger*, *Ring Modulator*	Selecteert de golfvorm voor modulatie.
		Auto Pan	Hiermee stelt u de pancurve in.
		VCM Auto Wah	Selecteert de golfvorm: sinus of vierkant.
Liveness	*Liveness*	*Gated Reverb*, *Reverse Reverb*, *Early Reflection*	Stelt de verzwakking van de eerste weerkaatsingen in.
Ln Chg Quantz	*Length Change Quantize*	*Beat Repeat*	Kwantiseert de timing voor het veranderen van de lengteparameter.
Low Attack	*Low Attack*	*Multi Band Comp*	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de lage band moet worden toegepast.
Low Cut	*Low Cut*	*U.S. Combo*	Snijdt de lage band af.
Low Gain	*Low Gain*	*Multi Band Comp*	Stelt het uitgangsniveau van de lage band in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Low Gain L	*Low Subband Gain Lch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Low*-band in na aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Low Gain R	*Low Subband Gain Rch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Low*-band in na aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Low Level	*Low Level*	*Isolator*	Stelt het niveau van de lage band in.
Low Mute	*Low Mute*	*Isolator*	Schakelt de demping voor de lage band om.
Low Ratio	*Low Ratio*	*REV-X Hall, REV-X Room*	Stelt de aanpassing van de lage frequenties in.
		Multi Band Comp	Stelt de compressieverhouding in voor de lage frequenties.
Low Threshold	*Low Threshold*	*Multi Band Comp*	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de lage band moet worden toegepast.
Lower Range	*Lower Range*	*VCM Auto Wah*, *VCM Touch Wah*, *VCM Pedal Wah*	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het wah-filter.
		Control Flanger	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het *Flanger Control*.
		Control Phaser	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het *Phase Control*.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
LPF Cutoff	*LPF Cutoff Frequency*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *Amp Simulator 2*, *Comp Distortion*, *Noisy*, *Ring Modulator*, *Dynamic Ring Modulator*, *Auto Synth*, *Early Reflection*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*, *Auto Synth*, *Noisy*	Stelt het hogefrequentiebereik in dat moet worden afgekapt met behulp van het laagdoorlaatfilter.
LPF Resonance	*LPF Resonance*	*Noisy*	Voegt kenmerken toe aan de ingang van het laagdoorlaatfilter.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
M/S	*M/S*	*Bit Crusher*	Als deze parameter is ingeschakeld, verandert elk geluid in het midden, links en rechts afzonderlijk.
Make Up Gain	*Make Up Gain*	*Upward Compressor*, *Downward Compressor*	Stelt het niveau in van het signaal dat wordt uitgevoerd vanuit de compressor.
Manual	*Manual*	*VCM Flanger*	Stelt de offsetwaarde van de vertragingsmodulatie in.
		VCM Phaser Mono, *VCM Phaser Stereo*	Stelt de offsetwaarde van de fasemodulatie in.
Master Volume	*Master Volume*	*U.S. High Gain*, *British Lead*, *British Legend*	Past de versterking van de vermogensversterker in.
Mic Input Level	*Mic Input Level*	*Vocoder*	Stelt het niveau van de ingang van de microfoon in.
Mic L-R Angle	*Mic L-R Angle*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de L/R-hoek van de microfoon in voor het extraheren van geluid uit de uitgang.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Mic Out Gate	*Mic Output Gate Switch*	*Vocoder*	Off: geeft altijd HPF-uitvoer en *Noise Generator*-uitvoer door. aan: geeft HPF-uitvoer en *Noise Generator*-uitvoer door wanneer er audio-invoer van het instrumentgeluid is.
Mic Position	*Mic Position*	*U.S. Combo*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*, *British Lead*, *British Combo*, *British Legend*, *Rotary Speaker 2*	Stelt de relatieve positie van de microfoon ten opzichte van de luidspreker in.
Mid	*Middle*	*British Lead*, *British Legend*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*	Stelt de toonkwaliteit van de middelste band in.
Mid 1 Gain L	*Mid1 Subband Gain Lch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid1*-band in na aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Mid 1 Gain R	*Mid1 Subband Gain Rch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid1*-band in na aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid 2 Gain L	*Mid2 Subband Gain Lch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid2*-band in na aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).
Mid 2 Gain R	*Mid2 Subband Gain Rch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid2*-band in na aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid 3 Gain L	*Mid3 Subband Gain Lch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid3*-band in na aanpassing van het stereogeluid (L-kanaal).

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Mid 3 Gain R	*Mid3 Subband Gain Rch*	*Stereophonic Optimizer*	Stelt de resulterende versterking van de *Mid3*-band in na aanpassing van het stereogeluid (R-kanaal).
Mid Attack	*Mid Attack*	*Multi Band Comp*	Stelt de tijdsduur in waarin de compressor op de middenfrequenties moet worden toegepast.
Mid Cut	*Mid Cut*	*U.S. Combo*	Snijdt de middenfrequenties af.
Mid Gain	*Mid Gain*	*Multi Band Comp*	Stelt het uitgangsniveau voor de middenfrequenties in.
Mid Level	*Mid Level*	*Isolator*	Stelt het niveau voor de middenfrequenties in.
Mid Mute	*Mid Mute*	*Isolator*	Schakelt de demping van de middenfrequenties in of uit.
Mid Ratio	*Mid Ratio*	*Multi Band Comp*	Stelt de compressieverhouding in voor de middenfrequenties.
Mid Sweep	*Mid Sweep*	*U.S. Combo*	Past het frequentiebereik aan waarover de middenfrequenties worden afgesneden.
Mid Threshold	*Mid Threshold*	*Multi Band Comp*	Stelt het minimale ingangsniveau in voor het effect dat op de middelste band moet worden toegepast.
Mid Width	*Mid Width*	*U.S. Combo*	Stelt de bandbreedte voor het verwijderen van de middenfrequenties in.
Mix	*Mix*	*VCM Flanger*, *Control Flanger*	Stelt het volume van het effectgeluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Mix Level	*Mix Level*	*Harmonic Enhancer*	Stelt het niveau van het effectgeluid, gemengd met het droge geluid in.
Mod Depth	*Mod Depth*	*Noisy*, *Auto Synth*, *Tech Modulation*	Stelt de diepte van de modulatie in.
Mod Depth	*Modulation Depth*	*Rotary Speaker 2*	Stelt de diepte in van cyclische veranderingen in het volume.
Mod Dpt Ofs R	*Mod Depth Offset R*	*Auto Synth*	Stelt de offset in op de diepte van de modulatie voor het R-kanaal.
Mod Feedback	*Mod Feedback*	*Noisy*	Stelt het niveau van de feedback naar de modulatie in.
Mod Gain	*Mod Gain*	*Tech Modulation*	Stelt het versterkingsniveau van de modulatie in.
Mod LPF Cutoff	*Mod LPF Cutoff Frequency*	*Tech Modulation*	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in dat op het gemoduleerde geluid wordt toegepast.
Mod LPF Res	*Mod LPF Resonance*	*Tech Modulation*	Voegt kenmerken toe aan het gemoduleerde geluid met behulp van het laagdoorlaatfilter.
Mod Mix	*Mod Mix Balance*	*Noisy*, *Tech Modulation*	Stelt de mixbalans van het gemoduleerde geluid in.
Mod Phase	*Modulation Phase*	*Classic Flanger*	Stelt het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf in.
Mod Speed	*Mod Speed*	*Noisy*, *Auto Synth*, *Tech Modulation*	Stelt de modulatiesnelheid in.
Mod Wave Type	*Mod Wave Type*	*Auto Synth*	Selecteert het golftype voor modulatie.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Mode	*Mode*	*VCM Phaser Mono*, *VCM Phaser Stereo*, *Control Phaser*	Stelt een element in voor het wijzigen van het phasertype, of specifieker, de factor voor het vormen van het phasereffect.
		British Combo	Schakelt de voorversterker.
Modulator Lvl	*Modulator Input Level*	*Ring Modulator*	Stelt het modulatorniveau in.
Move Speed	*Move Speed*	*Talking Modulator*	Stelt in hoe lang het duurt voordat het geluid wordt gewijzigd dat is opgegeven door de *Vowel*-parameter.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Noise Level	*Background Noise Level*	*VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de hoeveelheid achtergrondgeluid in.
Noise Level	*Noise Level*	*Vocoder*	Stelt het niveau van de ruisinvoer in.
		Digital Turntable	Hiermee stelt u het ruisniveau in.
Noise LPF Q	*Noise LPF Q*	*Digital Turntable*	Stelt de resonantie in van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Noise Switch	*Background Noise Off/On*	*VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Zet het achtergrondgeluid aan of uit.
Noise Tone	*Noise Tone*	*Digital Turntable*	Stelt de toonkwaliteit van de ruis in.
Normal	*Normal*	*British Combo*	Past het volume van het geluid aan met een vlakke EQ-respons.
Ns Gate Atk	*Noise Gate Attack*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de tijdsduur in waarin de noisegate moet worden toegepast.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Ns Gate Rls	*Noise Gate Release*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt de tijdsduur in waarin de noisegate inactief moet zijn.
Ns Gate Thrs	*Noise Gate Threshold*	*NoiseGate+Comp+Eq*	Stelt het minimale ingangsniveau in voor de toe te passen noisegate.
Ns LPF Cutoff	*Noise LPF Cutoff Frequency*	*Digital Turntable*	Stelt in dat de frequentie wordt afgesneden met behulp van het laagdoorlaatfilter dat op de ruis wordt toegepast.
Ns Mod Depth	*Noise Mod Depth*	*Digital Turntable*	Stelt de diepte van de ruismodulatie in.
Ns Mod Speed	*Noise Mod Speed*	*Digital Turntable*	Stelt de snelheid van de ruismodulatie in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Offset	*Filter Offset*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de initiële toonhoogtewaarde in halve tonen in.
Ofs Transition	*Offset Transition Rate*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de overgangsduur in waarna de offsetwaarde verandert in de nieuwe waarde.
On/Off Switch	*On/Off Switch*	*Isolator*	Schakelt de isolator in of uit.
		Stereophonic Optimizer	Schakelt het effect in of uit.
Osc Freq	*OSC Frequency Coarse*	*Ring Modulator*	Stelt de frequentie in voor het moduleren van de ingangsgolf.
Osc Freq Fine	*OSC Frequency Fine*	*Ring Modulator*	Past de frequentie voor het moduleren van de ingangsgolf nauwkeurig aan.
Output	*Output*	*VCM Auto Wah*, *VCM Touch Wah*, *VCM Pedal Wah*	Stelt het uitgangsniveau in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Output Level	*Filter Output Level*	*Control Filter*	Stelt het uitgangsniveau van het filter in.
Output Level	*Output Level*	*Amp Simulator 1*, *Amp Simulator 2*, *Comp Distortion*, *Comp Distortion Delay*, *U.S. Combo*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*, *British Combo*, *British Lead*, *British Legend*, *Multi FX*, *Small Stereo*, *VCM Compressor 376*, *Classic Compressor*, *VCM EQ 501*, *Talking Modulator*, *Lo-Fi*, *Bit Crusher*, *Vinyl Break*, *Beat Repeat*, *Rotary Speaker 2*, *Downward Compressor*, *Upward Compressor*, *Parallel Compressor*, *Presence*, *Wave Folder*, *VCM Mini Filter*, *VCM Mini Booster*	Stelt het uitgangsniveau in.
		Vocoder	Stelt het uitgangsniveau van de Vocoder in.
Output Level 1	*Output Level1*	*Pitch Change*	Stelt het uitgangsniveau op de eerste route in.
Output Level 2	*Output Level2*	*Pitch Change*	Stelt het uitgangsniveau op de tweede route in.
Overdrive	*Overdrive*	*Amp Simulator 1*, *Amp Simulator 2*, *Comp Distortion*, *Comp Distortion Delay*, *VCM Auto Wah*, *VCM Touch Wah*, *VCN Pedal Wah*	Stelt het vervormingsniveau in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Pan 1	*Pan 1*	*Pitch Change*	Stelt de pan op de eerste route in.
Pan 2	*Pan 2*	*Pitch Change*	Stelt de pan op de tweede route in.
Pan AEG Min Lvl	*Pan AEG Min Level*	*Slice*	Stelt het minimumniveau in van de Amplitude EG die op het gepande geluid wordt toegepast.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Pan AEG Type	*Pan AEG Type*	*Slice*	Stelt het type Amplitude EG in die op het gepande geluid wordt toegepast.
Pan Depth	*Pan Depth*	*Slice*	Stelt de diepte van de pan in.
Pan Direction	*Pan Direction*	*Auto Pan*	Stelt het type automatische pan in.
Pan Type	*Pan Type*	*Slice*	Stelt het type pan in.
Panning	*Panning*	*Jazz Combo*	Stelt de spreiding van het chorus/de vibrato in.
Pedal Control	*Pedal Control*	*VCM Pedal Wah*	Bepaalt de afsnijfrequentie van het wah-filter.
Phase Control	*Phase Control*	*Control Phaser*	Stelt de diepte van de fasemodulatie in.
Phase Differ	*LFO Phase Difference*	*Tempo Flanger*, *Tremolo*	Stelt het L/R-faseverschil van de gemoduleerde golf in. (Geen faseverschil voor 0 graden of de waarde 64.)
Phase Reset	*LFO Phase Reset*	*Tempo Flanger*, *Tempo Phaser*, *Slice*	Stelt in hoe de initiële fase van de LFO wordt gereset.
Phase Shift Ofs	*Phase Shift Offset*	*Tempo Phaser*	Stelt de offsetwaarde van de fasemodulatie in.
Phaser Sw	*Phaser SW*	*Multi FX*	Stelt het phasertype in.
Pitch 1	*Pitch 1*	*Pitch Change*	Stelt de toonhoogte voor de eerste route in halve tonen in.
Pitch 2	*Pitch 2*	*Pitch Change*	Stelt de toonhoogte voor de tweede route in halve tonen in.
Pitch Sweep	*Pitch Sweep*	*Beat Repeat*	Stelt de toonhoogte zo in deze bij elke herhaling geleidelijk verandert.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Plate Type	*Plate Type*	*HD Plate*	Stelt in hoe het geluid resoneert.
Play Speed	*Play Speed*	*Beat Repeat*	Stelt de afspeelsnelheid in.
PM Depth	*PM Depth*	*G Chorus*, *2 Modulator*, *Tremolo*	Stelt de diepte van de toonhoogtemodulatie in.
Post-comp HPF	*Post-comp HPF*	*Upward Compressor*, *Downward Compressor*	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter dat na de compressor volgt.
Pre Mod HPF F	*Pre Mod HPF Cutoff Frequency*	*Tech Modulation*	Stelt de afsnijfrequentie in van het hoogdoorlaatfilter voordat modulatie wordt toegepast.
Preamp	*Preamp*	*British Lead*	Stelt de versterking van de voorversterker in.
Pre-LPF Cutoff	*Pre-LPF Cutoff Frequency*	*Lo-Fi*	Stelt de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter in voor het afsnijden van de hoge frequentie.
Pre-LPF Res	*Pre-LPF Resonance*	*Lo-Fi*	Voegt kenmerken toe aan de ingang van het laagdoorlaatfilter.
Presence	*Presence*	*Presence*	Stelt het niveau van het effect in.
		Amp Simulator 1, *Comp Distortion Delay U.S. Combo*, *U.S. Hi Gain*, *British Lead*, *British Legend*	Versterkt de hoge frequenties.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
R/H Balance	*Rotor/Horn Balance*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*	Stelt de volumebalans van de hoorn (hoge tonen) en rotor (woofer) in.
Random	*Random*	*Beat Repeat*	Creëert willekeurige herhaling.
Ratio	*Ratio*	*Comp Distortion*, *VCM Compressor 376*, *Classic Compressor*, *Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de verhouding van de compressor in.
Release	*Release*	*Comp Distortion*, *VCM Compressor 376*, *Classic Compressor*, *Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de tijd in die nodig is voordat het compressoreffect wegsterft.
Release Curve	*Release Curve*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de releasecurve van de envelopefollower in.
Release Time	*Release Time*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de releasetijd van de envelopefollower in.
		Beat Repeat	Stelt de releasetijd van de gate voor het gehele geluid in.
Repeat	*Repeat*	*Beat Repeat*	Zet herhaling aan of uit.
Resonance	*Resonance*	*Dynamic Filter*, *Control Filter*, *VCM Mini Filter*, *VCM Mini Booster*	Voegt kenmerken toe aan het filter.
		Beat Repeat	Stelt de resonantie van het filter voor het effectgeluid in.
Resonance Ofs	*Resonance Offset*	*VCM Auto Wah*, *VCM Touch Wah*, *VCN Pedal Wah*	Stelt de offsetwaarde in op de resonantie.
Retrigger Cycle	*Retrigger Cycle*	*Beat Repeat*	Stelt de cyclus in voor het opnieuw triggeren van de herhaling.
Reverb Delay	*Reverb Delay*	*R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*	Stelt de vertragingstijd in vanaf de eerste weerkaatsingen tot de reverb.
Reverb Time	*Reverb Time*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *R3 Hall*, *R3 Room*, *R3 Plate*, *SPX Hall*, *SPX Room*, *SPX Stage*, *Space Simulator*, *HD Hall*, *HD Room*, *HD Plate*	Stelt de reverb-lengte in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Room Size	*Room Size*	*REV-X Hall*, *REV-X Room*, *Early Reflection*, *HD Hall*, *HD Room*, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Stelt de grootte van de kamer in.
Rotor Accel	*Rotor Acceleration*	*Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) zo in dat deze van *Slow* in *Fast* verandert.
Rotor Decel	*Rotor Deceleration*	*Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) zo in dat deze van *Fast* in *Slow* verandert.
Rotor Fast	*Rotor Speed Fast*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) in voor de *Fast*-instelling.
Rotor Level	*Rotor Level*	*VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt het volume van de rotor (woofer) in.
Rotor Slow	*Rotor Speed Slow*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) in voor de *Slow*-instelling.
Rotor Slow/Fast	*Rotor Slow/Fast Time*	*Rotary Speaker 1*	Stelt de overgangsduur in voor de rotatiesnelheid van de rotor (woofer) om van *Slow* in *Fast* te veranderen.
Rtg Attack T	*Retrigger Attack Time*	*Beat Repeat*	Stelt de aanslagtijd van de *Gate* in die wordt toegepast op het gehele geluid.
Rtg Gate Time	*Retrigger Gate Time*	*Beat Repeat*	Stelt de gatetijd van het gehele geluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Rtg Quantize	*Retrigger Quantize*	*Beat Repeat*	Wanneer deze parameter is ingesteld op On, wordt het geluid herhaald aan het begin van de maat die is ingesteld in de ingebouwde sequencer.
Rtg Release T	*Retrigger Release Time*	*Beat Repeat*	Stelt de releasetijd van de gate voor het gehele geluid in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Sample Rate	*Sample Rate*	*Bit Crusher*	Verlaagt de *Sample Rate*.
Sampling Freq	*Sampling Frequency Control*	*Lo-Fi*	Hiermee regelt u de samplefrequentie.
SC EQ Freq	*Side Chain EQ Frequency*	*Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de frequentie in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
SC EQ Gain	*Side Chain EQ Gain*	*Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de versterking in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
SC EQ Q	*Side Chain EQ Q*	*Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt de Q in van de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau.
Scale Type	*Spiral Step Scale Type*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt in hoe u wijzigingen kunt maken wanneer de *Step Mode* wordt ingesteld op *Scale*.
Semitones	*Spiral Step Semitones*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Specificeert de variatiebreedte in halve tonen wanneer de *Step Mode* is ingesteld op *Semitone*.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Send to Noise	*Dry Send to Noise*	*Digital Turntable*	Stelt het niveau in van het droge signaal dat naar het ruiseffect wordt gezonden.
Sensitivity	*Sensitivity*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt de gevoeligheid in van de modulatie die op de ingangswijziging wordt toegepast.
		VCM Touch Wah	Stelt de gevoeligheid van de wah-filterwijziging die op de ingangswijziging wordt toegepast.
SEQ Clock	*SEQ Clock*	*Wave Folder*	Past de snelheid van de ingebouwde sequencer aan.
SEQ Depth	*SEQ Depth*	*Wave Folder*	Past de diepte van het effect op de ingebouwde sequencer aan.
SEQ Pattern	*SEQ Pattern*	*Wave Folder*	Selecteert het patroon op de ingebouwde sequencer.
SEQ Ph Reset	*SEQ Phase Reset*	*Wave Folder*	Stelt de modus in voor het resetten van de ingebouwde sequencer.
SEQ Variation	*SEQ Variation*	*Wave Folder*	Verandert het gedrag van de ingebouwde sequencer.
Side Bit	*Side Bit*	*Bit Crusher*	Vermindert de bitprecisie voor de zijketen.
Side Chain EQ	*Side Chain EQ Switch*	*Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Zet de EQ die wordt gebruikt voor het detecteren van het compressorniveau aan of uit.
Side Chain Lvl	*Side Chain Input Level*	*VCM Compressor 376*, *Classic Compressor*, *Dyna Flanger*, *Dyna Phaser*, *Dyna Ring Mod*, *Dyna Filter*, *Multi Band Comp*	Stelt het niveau in van de ingang naar het regelaarcircuit voor de zijketen.
Side Smpl Rate	*Side Sample Rate*	*Bit Crusher*	Vermindert de *Sample Rate* voor de zijketen.
Smpl Rate Link	*Sample Rate Link*	*Bit Crusher*	Stelt het niveau in van de *Side*-instelling die volgt op de *Mid*-waarde wanneer *M/S* aan staat.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Space Type	*Space Type*	*Space Simulator*	Selecteer het ruimtesimulatietype.
Speaker Air	*Speaker Air*	*U.S. Combo*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*, *British Lead*, *British Combo*, *British Legend*	Benadruk de karakteristieken van de luidsprekerkast.
Speaker Type	*Speaker Type*	*Amp Simulator 1*, *Comp Distortion Delay*	Selecteer het luidsprekersimulatietype.
		U.S. Combo, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*, *British Lead*, *Small Stereo*, *British Combo*, *British Legend*, *Multi FX*	Stelt het luidsprekertype in.
Speed	*Speed*	*VCM Flanger*	Stelt de frequentie in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de vertragingsmodulatie regelt.
		VCM Phaser Mono, *VCM Phaser Stereo*	Stelt de frequentie in van de LFO-golf die de cyclische verandering van de fasemodulatie regelt.
		VCM Auto Wah	Stelt de snelheid van de LFO in.
		Vinyl Break	Stelt de tijdsduur in waarna het geluid stopt.
Speed Adjust	*Speed Adjust*	*Vinyl Break*	Past de snelheid nauwkeurig aan.
Speed Control	*Speed Control*	*Rotary Speaker 1*, *Rotary Speaker 2*	Verandert de rotatiesnelheid (*Slow* of *Fast*).
		VCM Rotary Speaker Classic, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Verandert de rotatiesnelheid (*Slow*, *Stop* of *Fast*).
Spiral	*Spiral Switch*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Schakelt de LFO in of uit.
Spiral Speed	*Spiral Speed*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de snelheid van de toonhoogteverandering in.
Spiral Sync	*Spiral Sync*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de standaardcyclus in voor het stapsgewijs wijzigen van de toonhoogte.
Spread	*Spread*	*Ensemble Detune*, *VCM Flanger*, *VCM Phaser Stereo*, *Control Phaser*	Stelt in hoe het geluid zich verspreidt.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Stage	*Stage*	*VCM Phaser Mono*, *VCM Phaser Stereo*, *Tempo Phaser*, *Dynamic Phaser*, *Control Phaser*	Stelt het aantal stappen in voor de faseverschuiver.
Step Mode	*Spiral Step Mode*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de toonhoogte zo in dat deze continu (vloeiend) of in stappen verandert.
Step Transition	*Spiral Step Transition Rate*	*Spiralizer P*, *Spiralizer F*, *Tempo Spiralizer P*, *Tempo Spiralizer F*	Stelt de overgangsduur in waarin de toonhoogte in stappen verandert.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Texture	*Texture*	*Parallel Compressor*, *Presence*, *VCM Mini Filter*, *VCM Mini Booster*	Maakt verschillende wijzigingen in de textuur van het effect.
Threshold	*Threshold*	*Comp Distortion*, *Classic Compressor*, *Downward Compressor*, *Upward Compressor*	Stelt het ingangsniveau in voor het toe te passen effect.
Threshold Level	*Dyna Threshold Level*	*Dynamic Flanger*, *Dynamic Phaser*, *Dynamic Ring Modulator*, *Dynamic Filter*	Stelt het minimumniveau in waarop de envelopefollower begint.
Time Sweep	*Time Sweep*	*Beat Repeat*	Maakt een geleidelijke verandering in de tijdsduur bij elke herhaling.
Tone	*Tone*	*Rotary Speaker 2*, *VCM Rotary Speaker Classic*, *VCM Rotary Speaker Overdrive*, *VCM Rotary Speaker Studio*	Stelt de toonregeling in.
Tone Shift	*Tone Shift*	*British Lead*	Schakelt de karakteristieken van de toonregeling.
Transition Rate	*Delay Transition Rate*	*Control Delay*	Stelt de overgangstijd in voor het wijzigen van de huidige *Delay Time* in de nieuwe waarde.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Treble	*Treble*	*British Combo*, *British Lead*, *British Legend*, *Jazz Combo*, *U.S. High Gain*	Past de toonkwaliteit van de hoge tonen aan.
Type	*Type*	*VCM Flanger*, *Control Flanger*	Selecteert het flangertype.
		VCM Auto Wah, *VCM Touch Wah*, *VCN Pedal Wah*	Selecteert het wah-type.
		Early Reflection, *Gated Reverb*, *Reverse Reverb*	Selecteert het weerkaatsingstype.
		US High Gain, *British Lead*	Selecteert het type versterker.
		Analog Delay Retro, *Analog Delay Modern*	Stelt het kenmerk van de vertraging in.
		Parallel Compressor	Stelt het compressortype in.
		Mini Filter, *Mini Boost*	Stelt het filtertype in.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Upper Range	*Upper Range*	*VCM Auto Wah*, *VCM Touch Wah*, *VCN Pedal Wah*	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het wah-filter.
		Control Flanger	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het *Flanger Control*.
		Control Phaser	Stelt de maximale waarde in voor het variabele bereik van het *Phase Control*.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Vib Speed	*Vib Speed*	*Jazz Combo*	Stelt de snelheid van de vibrato in. Beschikbaar als Chorus is ingesteld op *Vib*.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Vocoder Attack	*Vocoder Attack*	*Vocoder*	Stelt de aanslagwaarde van de Vocoder-uitgang in.
Vocoder Rls	*Vocoder Release*	*Vocoder*	Stelt de releasewaarde van de Vocoder-uitgang in.
Volume	*Volume*	*U.S. Combo*, *Jazz Combo*	Stelt het niveau van de voorversterker in.
Vowel	*Vowel*	*Talking Modulator*	Selecteert een stemtype.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Wah Pedal	*Wah Pedal*	*Multi FX*	Stelt de positie van het wah-pedaal in.
Wah Sw	*Wah SW*	*Multi FX*	Stelt het wah-type in.
Wall Vary	*Wall Vary*	*Space Simulator*	Stelt het muurtype van de gesimuleerde kamer in. Hogere waarden produceren een grotere verstrooiing van de reflecties.
Width	*Width*	*Space Simulator*	Stelt de breedte van de gesimuleerde kamer in.
Width High	*Width High*	*Stereophonic Optimizer*	Past de stereobalans van de *High*-band aan.
Width Low	*Width Low*	*Stereophonic Optimizer*	Past de stereobalans van de *Low*-band aan.
Width Mid 1	*Width Mid1*	*Stereophonic Optimizer*	Past de stereobalans van de *Mid1*-band aan.
Width Mid 2	*Width Mid2*	*Stereophonic Optimizer*	Past de stereobalans van de *Mid2*-band aan.

Weergegeven naam	Naam van parameter	Effecttypen die de parameter gebruiken	Omschrijving
Width Mid 3	*Width Mid3*	*Stereophonic Optimizer*	Past de stereobalans van de *Mid3*-band aan.
Word Length	*Word Length*	*Lo-Fi*	Stelt de resolutie van het geluid in, of hoe ‘grof’ het geluid is.

Snelkoppelingen

Door tegelijkertijd op de knop [SHIFT] en een andere knop te drukken, kunt u de snelkoppelingen gebruiken om direct toegang te krijgen tot de hieronder getoonde functies.

De knop [SHIFT] gebruiken

Gebruik	Functie
[SHIFT] + knop 1-8	Schakelt de knoppen naar de hoge-precisiemodus of in kleinere stappen (vertraagt waardeveranderingen). Handig bij het maken van fijne aanpassingen aan waarden.
[SHIFT] + [EDIT/]	Roept het scherm *Copy/Exchange* op.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registreert de *Assign 1–8*-waarde die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [LEFT].
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registreert de waarde voor *Assign 1–8* die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [MID].
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registreert de waarde voor *Assign 1–8* die aan de knop is toegewezen, onder de knop KNOB POSITION [RIGHT].
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Roept de parameter die wordt bewerkt op het hoofddisplay op het sub-display op.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Schakelt de PART-knoppen in voor het in- of uitschakelen van de solo-instelling.
[SHIFT] + [KEYBOARD CONTROL]	Schakelt de PART-knoppen in voor het in- of uitschakelen van de dempingsinstelling.
[SHIFT] + [1-8/9-16]	Zorgt ervoor dat de PART-knoppen en schuifregelaars kunnen schakelen tussen partijen 9-16.
[SHIFT] + [COMMON]	Selecteert Common voor elementen, operators en oscillators.
[SHIFT] + PART [1]-[8]	Maakt één selectie uit Element 1-8, Operator 1-8, Oscillator 1-3 en Noise.
[SHIFT] + OCTAVE [−]	Stelt de transponeerwaarde in op −1 (verlagen).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Stelt de transponeerwaarde in op +1 (verhogen).
[SHIFT] + OCTAVE [−] + OCTAVE [+]	Stelt de transponeerwaarde in op 0 (resetten).
[SHIFT] + SCENE [1]-[8]	Registreert de gemaakte scène op een van de SCENE-knoppen [1]-[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Stelt de geselecteerde parameterwaarde in op −10 (verlagen). Keert terug naar de vorige pagina op het scherm *Live Set*.

Gebruik	Functie
[SHIFT] + [INC/YES]	Stelt de geselecteerde parameterwaarde in op +10 (verhogen). Gaat naar de volgende pagina op het scherm *Live Set*.
[SHIFT] + [ARP ON/OFF]	Roept het scherm *Arp Edit* op.
[SHIFT] + [MSEQ ON/OFF]	Roept het scherm *Motion Seq Edit* op.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Roept het scherm *Control View* op.
[SHIFT] + [LATCH]	Roept het scherm *Ribbon Settings* op.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Roept het scherm *Property* op (alleen het scherm *Home*).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Gaat naar het scherm *Live Set Register*.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Opent het scherm *Part Category Search* voor de geselecteerde partij.
[SHIFT] + [UTILITY]	Geeft de parameterwaarde weer.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Roept het FX OVERVIEW-scherm op.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Roept het scherm *Effect Switch* op.
[SHIFT] + [STORE]	Roept het scherm *Load* op.
[SHIFT] + [SPLIT]	Roept het scherm *Home* op met de weergave *Part—Note* geselecteerd.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Roept het scherm *Rhythm Pattern* op.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Zet de paneelvergrendelingsfunctie aan of uit. (Alleen op het scherm *Home* of het scherm *Live Set*.)
[SHIFT] + Slot number [1]	Selecteert het eerste tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [2]	Selecteert het tweede tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [3]	Selecteert het derde tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [4]	Selecteert het vierde tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [5]	Selecteert het vijfde tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [6]	Selecteert het zesde tabblad in de eerste kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [9]	Selecteert het eerste tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [10]	Selecteert het tweede tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [11]	Selecteert het derde tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [12]	Selecteert het vierde tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.

Gebruik	Functie
[SHIFT] + Slot number [13]	Selecteert het vijfde tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + Slot number [14]	Selecteert het zesde tabblad in de tweede kolom aan de linkerkant van het scherm.
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]	Roept het scherm *Audio In Edit* op.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Roept het scherm *Pitch Edit* op.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Roept het scherm *Control Settings* op.

De knop [DAW REMOTE] gebruiken

Gebruik	Functie
[DAW REMOTE] + Slot number [1]	Roept het scherm *DAW Remote* op in de *Track*-modus.
[DAW REMOTE] + Slot number [2]	Roept het scherm *DAW Remote* op in de *Plugin*-modus.
[DAW REMOTE] + Slot number [3]	Roept het scherm *DAW Remote* op in de *Transport*-modus.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Gaat naar het scherm *Touch Panel Calibration Setting*.

De knop [QUICK SETUP] gebruiken

Gebruik	Functie
[QUICK SETUP] + Slot number [5]	Selecteert *Standalone* voor *Quick Setup*.
[QUICK SETUP] + Slot number [6]	Selecteert *Quick Setup 1*.
[QUICK SETUP] + Slot number [7]	Selecteert *Quick Setup 2*.
[QUICK SETUP] + Slot number [8]	Selecteert *Quick Setup 3*.

OCTAVE-knoppen

Gebruik	Functie
OCTAVE [−] + OCTAVE [+]	Zet de octaafverschuiving terug.
[SHIFT] + OCTAVE [−]	Stelt de transponeerwaarde in op −1 (verlagen).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Stelt de transponeerwaarde in op +1 (verhogen).
[SHIFT] + OCTAVE [−] + OCTAVE [+]	Zet de transponeerwaarde terug.

Tweemaal snel op de knop drukken

U kunt schakelen tussen *Internal* en *External* door tweemaal snel op de overeenkomstige PART-knop te drukken.
Wanneer u overschakelt naar *External*, wordt de partijnaam blauw weergegeven.

De knop omlaag houden

Gebruik	Functie
[CATEGORY]	Zet *Bank/Favorite* terug op *All*.

Gebruik	Functie
[QUICK EDIT]	Zet de geselecteerde partij terug.
[A/D INPUT ON/OFF]	Schakelt de functie in.

Berichtenlijst

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
***** library will be overwritten.***	Het bibliotheekbestand met dezelfde naam is al geladen toen u probeerde een bibliotheek te laden. De bestaande data worden overschreven wanneer de nieuwe data worden geladen. De naam van het bibliotheekbestand dat u probeert te laden wordt weergegeven in plaats van **.	
***** Control Assign full.***	Kan de bewerking niet uitvoeren omdat er geen regelaarset beschikbaar is. De partijnaam die u probeert toe te voegen aan de regelaarset wordt weergegeven in plaats van '**'.	Verwijder de onnodige regelaarset en voer de bewerking opnieuw uit.
***** will be deleted.***	Als gevolg van deze bewerking worden data verwijderd.	
***** will be loaded to Pattern.***	Het .mid-bestand wordt in het patroon geladen.	
***** will be loaded to Song.***	Het .mid-bestand wordt in de song geladen.	
***** will be loaded.***	Het bestand wordt geladen.	
***** will be overwritten.***	Bij het opslaan bestaat de performance, het bestand, de map of de snelle configuratie met dezelfde naam al. Bij het opslaan worden de bestaande data overschreven. De naam van de performance, het bestand, de map of de snelle configuratie die u probeert op te slaan, wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Activate the source controller to assign.	U kunt parameters toewijzen aan de regelaar die u gaat bedienen.	Bedien de regelaar die u wilt toewijzen.
Advanced settings will be initialized.	Initialiseert de instellingen van [UTILITY] → *Settings* → tabblad *Advanced*.	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Herstelt de fabrieksinstellingen.	Het wordt aanbevolen om alle noodzakelijke instellingen die wilt bewaren van tevoren op een USB-flashstation op te slaan.

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
All data is initialized upon power-on.	Het instrument is zo ingesteld dat de fabrieksinstellingen worden hersteld wanneer het instrument wordt ingeschakeld.	
All data will be overwritten by **	Wanneer het laden wordt uitgevoerd, worden alle data overschreven. De naam van het back-upbestand dat u probeert te laden wordt weergegeven in plaats van '**'.	
All Favorite Marks will be cleared.	Alle markeringen als favoriet worden gewist.	
All settings will be initialized. User data is kept.	De instellingen voor het instrument worden geïnitialiseerd. De gebruikersdata worden niet verwijderd.	
All sound will be stopped during optimization.	Het interne geheugen wordt hersteld.	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Het gebruikersgebied in het gebruikersgeheugen wordt geïnitialiseerd. Het wordt aanbevolen om alle noodzakelijke instellingen die wilt bewaren van tevoren op een USB-flashstation op te slaan.	
Arpeggio bypass disabled.	De arpeggio-bypass is verwijderd.	
Arpeggio full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat het arpeggio vol is.	
Assignable knob full.	Kan de bewerking niet uitvoeren omdat alle toewijsbare knoppen in de regelaarset worden gebruikt.	Verwijder alle onnodige regelaarsets waarvoor een toewijsbare knop als bron is ingesteld en voer de handeling opnieuw uit.
Audio file is not found.	Het opgegeven audiobestand is niet gevonden.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	De audio-opname is automatisch gestopt omdat het USB-flashstation vol is.	Gebruik een nieuw USB-flashstation of verwijder onnodige bestanden en probeer deze bewerking opnieuw.
Audition full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat de *User Audition*-data vol zijn.	Verwijder onnodige *User Audition*-data uit: [UTILITY] → *Contents* → het scherm *Data Utility*.
Auto power off disabled.	De functie *Auto Power Off* is uitgeschakeld.	
Bulk data protected.	Bulkdata kunnen niet worden ontvangen vanwege de instelling.	
Can’t process.	Kan de aangevraagde bewerking niet uitvoeren.	

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
Can’t register unstored performance.	Kan de performance niet registreren bij de Live Set omdat het bank- of programmanummer dat wordt bewerkt nog niet is ingesteld.	
Completed.	De opgegeven taak voor het laden, opslaan, formatteren of een andere taak is afgerond.	
Connecting to USB device...	Het USB-flashstation wordt aangesloten op het instrument.	
Converting Pattern to Song.	Het patroon wordt geconverteerd.	
CPU Fan Error	De ingebouwde koelventilator is gestopt.	Deze situatie kan ertoe leiden dat de interne temperatuur stijgt en dat het instrument niet meer werkt. Maak onmiddellijk een back-up van alle noodzakelijke data, schakel het instrument uit en neem contact op met uw Yamaha-dealer.
Current user data will be overwritten by **.	Er bestaan al gebruikersdata op de bestemming waar het bestand moet worden geladen. Als u doorgaat, worden de bestaande gebruikersdata overschreven. De naam van het gebruikersbestand dat u probeert te laden wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Curve full	Kan de handeling niet uitvoeren omdat de *User Curve*-data vol zijn.	Verwijder onnodige *User Curve*-data uit: [UTILITY] → *Contents* → het scherm *Data Utility*.
Data memory full.	(Bij het laden van een bibliotheekbestand) De inhoudsdata in de bibliotheek kunnen niet worden opgeslagen omdat het instrumentgeheugen vol is.	
Device number is off.	De bulkdata kunnen niet worden verzonden of ontvangen omdat het apparaatnummer is ingesteld op 'off'.	
Device number mismatch.	De bulkdata kunnen niet worden verzonden of ontvangen omdat het apparaatnummer niet overeenkomt.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Kan de bewerking niet uitvoeren omdat er geen performance is voor het gebruik van *Divide Drum Track*.	

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Er wordt een nieuwe performance gemaakt met *Divide Drum Track*. Deze bewerking kan niet ongedaan worden gemaakt.	
File is not found.	Er zijn geen bestanden voor het geselecteerde type.	
File or folder already exists.	Er bestaat al een bestand of map met dezelfde naam.	
File or folder path is too long.	Kan het opgegeven bestand of de opgegeven map niet openen omdat de padnaam te lang is.	
Folder is not empty.	U probeert een map te verwijderen die data bevat.	
Folder is too deep.	Kan de map niet openen omdat deze te diep in de mapstructuur is genest.	
Illegal bulk data.	Er is een fout opgetreden tijdens het ontvangen van bulkdata of bulkverzoeken.	
Illegal file name.	De bestandsnaam is ongeldig.	
Illegal file.	Het opgegeven bestand kan niet worden verwerkt of in dit instrument worden geladen.	
Illegal parameters.	Er zijn onjuiste parameters opgegeven.	
Illegal sample data.	De opgegeven voorbeelddata worden niet ondersteund.	
Illegal smart morph data.	De opgegeven *Smart Morph*-data worden niet ondersteund.	
Keybank full.	Tijdens het laden overschrijdt het totale aantal keybanks het maximale aantal.	
Keyboard control lock disabled.	De *Keyboard Lock* is uitgeschakeld.	
Knob value stored.	De *Knob Value* is opgeslagen.	
Library full.	Het totale aantal bibliotheken overschrijdt het maximale aantal.	
Micro Tuning full	Kan niet worden geladen omdat de *User Micro Tuning*-data vol zijn.	Verwijder onnodige *User Micro Tuning*-data uit: [UTILITY] → *Contents* → het scherm *Data Utility*.
MIDI buffer full.	Kan niet worden verwerkt omdat er een buitensporig grote hoeveelheid MIDI-data tegelijk is ontvangen.	
MIDI checksum error.	De checksum (controle-optelling) van het ontvangen systeemeigen bericht klopt niet.	

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
No data.	Er zijn geen data in de geselecteerde track of het opgegeven bereik. Selecteer het bereik opnieuw.	
No read/write authority to the file.	Geen lees- of schrijfrechten voor dit bestand.	
Note ranges will be initialized.	Het notenbereik wordt geïnitialiseerd.	
Now initializing all data…	De fabrieksinstellingen worden hersteld.	
Now initializing…	Sommige data worden geïnitialiseerd.	
Now loading...	Het bestand wordt geladen.	
Now receiving MIDI bulk data...	Het instrument ontvangt MIDI-bulkdata.	
Now saving...	Het bestand wordt opgeslagen.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Het instrument verzendt MIDI-bulkdata.	
Panel unlocked.	De paneelvergrendeling is uitgeschakeld.	
Part *** will be overwritten.	Er is al een partij op de kopieerbestemming. Als u doorgaat met de bewerking, wordt de bestaande partij op de kopieerbestemming overschreven.	
Part full.	Kan het scherm *Rhythm Pattern* niet openen omdat er geen partijen beschikbaar zijn.	Verwijder de onnodige partij(en) en voer de bewerking opnieuw uit.
Pattern full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat het patroon vol is.	
Pattern will be converted to Song.	Het patroon wordt geconverteerd naar een song.	
Performance data in *** will be loaded.	De *Performance Data* in het bestand voor een eerder model worden geladen.	
Performance full.	Kan de handeling niet uitvoeren omdat de performance vol is.	
Please connect USB device.	Sluit een USB-flashstation aan.	
Please keep power on.	Er worden data naar het flash-ROM geschreven.	Schakel het instrument niet uit terwijl dit bericht wordt weergegeven. Als het instrument wordt uitgeschakeld terwijl dit wordt weergegeven, kunnen gebruikersdata verloren gaan of kan het systeem beschadigd raken, waardoor het systeem de volgende keer dat het instrument wordt ingeschakeld niet correct kan opstarten.

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Start het instrument opnieuw op om de wijzigingen in de audio-ingang- en -uitgangsinstellingen in te schakelen.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Start het instrument opnieuw op om de wijzigingen in de instellingen van de USB-stuurprogrammamodus in te schakelen.	
Please reboot to maintain internal memory.	Start het instrument opnieuw op om het instrumentgeheugen te herstellen.	
Please stop audio play/rec.	Stop met het opnemen of afspelen van audio en probeer het opnieuw.	
Please stop sequencer.	Stop de sequencer (patroon of song) en probeer het opnieuw.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Sla het patroon op voordat u de modus voor ketengewijs afspelen wijzigt.	
Please wait…	Bezig met verwerken.	Een ogenblik geduld.
Press [SHIFT] + [TEMPO/TAP] to unlock panel.	Paneelvergrendeling is geactiveerd. Druk op [SHIFT] + [TEMPO/TAP] om het paneel te ontgrendelen.	
Quick Setup ** is loaded.	*Quick Setup* is geladen.	
Recall latest edits.	Roept de laatst bewerkte performancedata op en plaatst deze in de bewerkingsbuffer.	
Redo **.	Voert de bewerking die ongedaan was gemaakt opnieuw uit (*Redo*). De naam van de bewerking wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Sample is protected.	De sample is beveiligd en kan niet worden gewijzigd.	
Sample is too long.	De samplegrootte is te groot en kan niet worden geladen.	
Sample is too short.	De samplegrootte is te klein en kan niet worden geladen.	
Sample memory full.	Het geheugen voor samples is vol en kan niet worden geladen.	
Scene stored.	De scène is opgeslagen naar onder de [SCENE]-knop.	
Selected items will be copied to user bank.	De performance wordt gekopieerd naar de gebruikersbank.	
Smart Morph full.	Het totale aantal performances met Smart Morph overschrijdt het maximale aantal.	

Bericht	Omschrijving	Vereiste handeling
Some keybanks were not loaded.	Sommige keybanks zijn in de oude indeling en kunnen niet worden geladen.	
Song/Pattern data overload.	De song of het patroon kan niet worden afgespeeld omdat deze overbelast is.	
Song full.	Het totale aantal songs overschrijdt het maximale aantal.	
SSS disabled.	SSS is uitgeschakeld.	
SSS enabled.	SSS is ingeschakeld.	
Touch the white square.	(Tijdens kalibratie van het aanraakscherm) Tik op het witte vierkant dat op de display verschijnt.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Om een functie voor een scène te registreren, moet *Memory (Memory Switch)* vooraf worden ingeschakeld voor de functie.	Zet de schakelaar van: [PERFORMANCE] → *Scene*.
Undo **.	Annuleert de laatste actie (*Undo*). De naam van de bewerking wordt weergegeven in plaats van '**'.	
Unsupported USB device.	Dit USB-apparaat wordt niet ondersteund door dit instrument.	
USB connection terminated.	Het USB-flashstation is uitgeschakeld vanwege een abnormale huidige stroom.	Koppel het USB-flashstation los en druk vervolgens op een willekeurige knop op het bovenpaneel.
USB device is full.	Het USB-flashstation is vol en bestanden kunnen niet worden opgeslagen.	Gebruik een nieuw USB-flashstation of verwijder onnodige bestanden en probeer deze bewerking opnieuw.
USB device is write-protected.	Het USB-flashstation dat u gebruikt is tegen schrijven beveiligd.	
USB device read/write error.	Er is een fout opgetreden tijdens het lezen/schrijven naar het USB-flashstation.	
USB device will be formatted.	Het USB-flashstation wordt geformatteerd.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	De bestaande *User Audition* wordt overschreven door de momenteel opgeslagen song.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	De *VCM Rotary* kan alleen worden gebruikt met partij 1. Deze kan niet worden gebruikt in andere partijen.	
Voice data in *** will be loaded.	De *Voice Data* in een bestand voor een vorig model worden geladen.	
Waveform full.	Het totale aantal golfvormen overschrijdt het maximale aantal.	

Problemen oplossen

Geen geluid? Verkeerd geluid? Als een dergelijk probleem zich voordoet, controleert u eerst het gedeelte voor probleemoplossing voordat u ervan uitgaat dat het product niet in orde is.
Veel problemen kunnen worden opgelost door *Initialize All Data* uit te voeren nadat u een back-up van uw data hebt gemaakt op een USB-flashstation.
Als het probleem zich blijft voordoen, moet u de Yamaha-dealer raadplegen.

De respons van het aanraakscherm is slecht

Wijst de cursor naar de exacte locatie die u op het aanraakscherm hebt aangeraakt?
Als dit niet het geval is, kalibreer dan het aanraakscherm.
[UTILITY] + [DAW REMOTE] → ***Calibrate Touch Panel***

[UTILITY] → ***Settings*** → ***System*** → ***Calibrate Touch Panel***

De reactie van de lintregelaar is slecht

Kalibreer de lintregelaar.
[UTILITY] → ***Settings*** → ***System*** → ***Calibrate Ribbon Controller***

Geen geluid

Zijn alle schuifregelaars op het juiste niveau ingesteld (niet op nul of de minimumwaarde)?

Zijn er versterkers, luidsprekers of hoofdtelefoons op het instrument aangesloten?
Omdat dit instrument geen ingebouwde luidsprekers heeft, is het noodzakelijk om versterkers, luidsprekers of een hoofdtelefoon aan te sluiten om geluiden te kunnen horen.

Zijn dit instrument en eventuele aangesloten apparaten ingeschakeld?

Hebt u alle niveaus juist ingesteld, waaronder het mastervolume op dit instrument en de volume-instellingen op andere aangesloten apparatuur?
Zorg dat een voetregelaar is aangesloten op de [FOOT CONTROLLER]-aansluiting en probeer de voetregelaar te bewegen.

Is Local Control ingesteld op 'Off'?
Als *Local Control* op Off is ingesteld, wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt.
[UTILITY] → ***Settings*** → ***MIDI I/O*** → ***Local Control***

Is er een lege partij geselecteerd?
Wijs in dat geval een geluid toe aan de partij of selecteer een andere partij.

Is de schakelaar Mute voor elke partij ingeschakeld?

Als de schakelaar Mute is ingeschakeld, wordt er geen geluid geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt.

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → *Mute*

Is de toetsenbordbesturing van elke partij uitgeschakeld?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → *Kbd Ctrl*

Is *Arp Play Only* van elke partij ingeschakeld?

Als deze parameter is ingeschakeld, produceert de overeenkomstige partij alleen geluid via afgespeelde arpeggio.

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Arp Play Only*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Arpeggio* → *Common* → *Arp Play Only*

Is het MIDI-volume en/of zijn de instellingen voor MIDI-expressie te laag bij het gebruik van een externe controller?

Zijn de effect- en filterinstellingen correct?

Als u een filter gebruikt, probeer dan de afsnijfrequentie te wijzigen. Bepaalde afsnij-instellingen kunnen ervoor zorgen dat al het geluid wordt uitgefilterd.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/] → *Effect*

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Element* of *Key* -selectie → *Filter*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Effect*

- Voor normale partijen (FM-X) en normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Filter/Amp*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Effect*

Is Vocoder geselecteerd als het invoegeffecttype van de partij?

Als dit het geval is, stelt u de parameters die betrekking hebben op de A/D INPUT-aansluitingen in op de juiste waarden en bespeelt u het toetsenbord vervolgens terwijl u spreekt of zingt in de microfoon die op dit instrument is aangesloten. Controleer of de A/D INPUT [GAIN]-knop op het bovenpaneel op een andere waarde dan 0 is ingesteld.

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Effect* → *Routing*

[PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/] → *Audio In*

Zijn het volume of de niveaus te laag ingesteld?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Volume*

[PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Perf Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Volume*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Part Settings* → *General* → *Dry Level*

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Element* of *Key* -selectie → *Amplitude* → *Level/Pan* → *Level*

- Voor normale partijen (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Operator* -selectie → *Level* → *Level*

- Voor normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Oscillator* -selectie → *OSC/Tune* → *Out Level*

Zijn de instellingen zoals *Element Switch*, *Note Limit*, *Velocity Limit* en *Velocity Offset* juist?

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *General/Pitch* → *Part Settings*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Element* of *Key* -selectie → *Osc/Tune*

- Voor normale partijen (FM-X) en normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *General/Pitch* → *Part Settings*

Is de schakelaar Mute voor elk element of elke operator van de partij ingeschakeld?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → *Element* , *Operator* of de *Oscillator* -status op de *Navigation bar*

Is in het geval van een normale partij (FM-X) het niveau van de draaggolf ingesteld op 0?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Operator* -selectie → *Level* → *Level*

Is de uitgangsinstelling van elke partij uitgeschakeld?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Part Output*

Zijn de regelaarinstellingen correct?

Wanneer *Destination* is ingesteld op *Volume* of *Cutoff*, wordt er geen geluid geproduceerd, afhankelijk van de instelling en regelaarstatus.

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⮌] → *Mod / Control* → *Control Assign*

Er komt geen geluid uit de A/D INPUT-aansluitingen +

Is de aangesloten microfoon ingeschakeld?

Is er een dynamische microfoon op het instrument aangesloten?

Is de kabel tussen de microfoon of de audio-apparatuur en dit instrument correct aangesloten?

- **Staat de knop A/D INPUT [GAIN] op de minimumpositie?**
- **Is de knop A/D INPUT [ON/OFF] ingeschakeld (brandt deze)?**
- **Controleer of de kabelverbinding met de A/D INPUT-aansluitingen overeenkomt met de *Mono/Stereo*-instellingen voor de aansluiting.**
  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Input Mode*
- **Controleer of de *Mic*- of *Line*-instelling geschikt is.**
  Wanneer een microfoon of ander apparaat met een laag uitgangsniveau is aangesloten, stelt u deze in op *Mic*. Wanneer een audioapparaat, elektronisch instrument of een ander apparaat met een hoog ingangsniveau is aangesloten, stelt u deze in op *Line*.
  [UTILITY] → *Settings* → *Audio I/O* → *A/D Input*
- **Is het volume van het A/D-invoergedeelte te laag ingesteld?**
  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Volume*
- **Zijn de effectinstellingen voor de A / D-ingangspartij correct?**
  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Audio In* → *Routing*
- **Is de uitganginstelling van de A/D-ingangspartij correct?**
  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Audio In* → *Mixing* → *A/D In Output Select*
- **Controleer of het Vocoder-effect is geselecteerd.**
  Als *Vocoder* is geselecteerd als invoegeffect, produceert de audio-ingang van de A/D INPUT-aansluitingen mogelijk geen geluid, tenzij u het toetsenbord bespeelt.
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing*

Het afspelen gaat door zonder te stoppen +

- **Als de [KEYBOARD HOLD]-knop aanstaat, probeer deze dan uit te zetten.**
- **Als de [ARP ON/OFF]-knop aanstaat, probeer deze dan uit te zetten.**
- **Voor het scherm *Pattern/Song/Audio* drukt u op de knop [■] (Stop).**
- **Als een effectgeluid (zoals vertraging) doorgaat en niet stopt, wijzigt u de effectinstelling of selecteert u een andere performance.**
- **Als het klikgeluid zich blijft voordoen, controleert u de volgende instelling.**
  Stel deze parameter in op een andere waarde dan *always*, omdat met deze instelling het klikgeluid altijd wordt afgespeeld, ongeacht de status van de sequencer.
  [UTILITY] → *Tempo Settings* → Click Mode

Vervormd geluid +

- **Zijn de effectinstellingen correct?**
  Het geluid is mogelijk vervormd, afhankelijk van het effecttype en de instellingen.

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Effect***

Zijn de filterinstellingen correct?

Bovenmatige instellingen voor filterresonantie kunnen vervorming veroorzaken.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Element*** **of** ***Key*** **-selectie** → ***Filter***

- Voor normale partijen (FM-X) en normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Filter/Amp*** → ***Filter Type***

Is het volume te hoog ingesteld?

[UTILITY] → ***Settings*** → ***Sound*** → ***Tone Generator Volume***

[UTILITY] → ***Settings*** → ***Audio I/O***

[PERFORMANCE] → ***Common*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***General/Pitch*** → ***Perf Settings*** → ***Volume***

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***General/Pitch*** → ***Part Settings*** → ***Volume***

- Normale partijen (AWM2)

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Element*** **-selectie** → ***Amplitude*** → ***Level/Pan*** → ***Level***

- Voor drumpartijen

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Key*** **-selectie** → ***Level/Pan*** → ***Level***

- Voor normale partijen (FM-X)

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Operator*** **-selectie** → ***Level*** → ***Level***

- Voor normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/]** → ***Oscillator*** **-selectie** → ***OSC/Tune*** → ***Out Level***

Het geluid wordt afgesneden. +

Overschrijdt het totaalgeluid de maximale polyfonie?

- AWM2 (vooraf ingestelde golfvormen): 128 (zowel stereo als mono)
- AWM2 (gebruikers- of bibliotheekgolfvormen): 128 (zowel stereo als mono)
- FM-X: 128
- AN-X: 16

Er klinkt slechts één noot tegelijkertijd +

Controleer of de toongeneratiemodus is ingesteld op *Mono*.

Als u akkoorden wilt spelen, moet u deze parameter instellen op *Poly*.

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Part Settings* → *Mono/Poly*

Verkeerde toonhoogte

Is *Tune* ingesteld op een andere waarde dan 0?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Tone Generator Tune*

Is *Note Shift* of *Detune* ingesteld op een andere waarde dan 0?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Note Shift*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → General/Pitch → *Pitch* → *Detune*

Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert, heeft u dan een speciaal temperament geselecteerd in *Micro Tuning*?

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Pitch* → *Micro Tuning Name*

Hebt u een speciaal temperament ingesteld in *Global Tuning*?

[UTILITY] → *Settings* → *Sound* → *Global Settings*

Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert: is de *LFO Pitch Modulation Depth* te hoog ingesteld?

- Voor normale partijen (AWM2)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Element* -selectie → *Element LFO* → *Pitch Mod*

- Voor normale partijen (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Mod/Control* → *2nd LFO* → *Pitch Modulation Depth*

- Voor normale partijen (AN-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *General/Pitch* → *Pitch LFO* → *Pitch LFO Depth*

Als een partij een verkeerde toonhoogte produceert: zijn de juiste waarden voor *Coarse Tune* en *Fine Tune* ingesteld?

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Element* of *Key* -selectie → *Osc/Tune* → *Coarse*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Element* of *Key* -selectie → *Osc/Tune* → *Fine*

- Voor normale partijen (FM-X)

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/] → *Operator* -selectie → *Form/Freq* → *Coarse*

[PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Operator* -selectie → *Form/Freq* → *Fine*

- **Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert: is de *Controller Destination* ingesteld op Pitch?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Mod/Control* → *Control Assign* → *Destination*

- **Is *Voltage Drift* voor een AN-X-onderdeel ingesteld op een te hoge waarde?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *General/Pitch* → *AN-X Settings*

Er wordt geen effect toegepast +

Controleer de effectinstellingen met behulp van [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **Is de effectschakelaar uitgeschakeld?**
  [UTILITY] → *Effect Switch*

- **Is *Variation Send* of *Reverb Send* ingesteld op een andere waarde dan 0?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing* → *Var Send*

  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing* → *Rev Send*

- **Is *Variation Return* of *Reverb Return* ingesteld op een andere waarde dan 0?**
  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing* → *Var Return*

  [PERFORMANCE] → *Common* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing* → *Rev Return*

- **Is het invoegeffect op alle elementen of alle toetsen in de partij ingesteld op *Thru*?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Routing* → *Connect*

- **(Voor systeemeffecten) Is het geselecteerde effecttype voor elk effect ingesteld op *No Effect*?**
- **(Voor invoegeffecten) Is het geselecteerde effecttype voor elk effect ingesteld op *Thru*?**
- **Is de instelling van de invoegschakelaar juist?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Effect* → *Ins A* of *Ins B*

Kan het arpeggio niet starten. +

- **Staat de [ARP ON/OFF]-knop aan?**
- **Controleer het aantal partijen waarvoor de arpeggioschakelaar is ingeschakeld.**
  U kunt de arpeggio's van maximaal acht partijen tegelijkertijd afspelen.
- **Zijn de *Note Limit*- en *Velocity Limit*-instellingen voor het arpeggio geschikt?**
  [PERFORMANCE] → *Part* -selectie → [EDIT/ ⟲] → *Arpeggio* → *Common*

- **Is het arpeggiotype ingesteld op Off?**

[PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/ ⮌]** → ***Arpeggio*** → ***Individual*** → ***Name***

- **Controleer de instellingen van de arpeggioschakelaar voor elke partij.**
  Als de arpeggioschakelaar is uitgeschakeld, wordt het arpeggio niet afgespeeld, zelfs niet als u de knop [ARP ON/OFF] op het bovenpaneel inschakelt.
  [PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → ***Arp Part***

Kan het arpeggio niet stoppen. +

- **Als u het afspelen van het arpeggio niet kunt stoppen door uw vinger van de toets te halen, zet u de schakelaar Arpeggio Hold op Off.**
  [PERFORMANCE] → ***Part*** **-selectie** → **[EDIT/ ⮌]** → ***Arpeggio*** → ***Common*** → ***Hold***

- **Zet de knop [KEYBOARD HOLD] op het bovenpaneel uit.**

Het afspelen van patronen of songs start niet als u op de knop [▶] (Play) drukt +

- **Zijn er data in het geselecteerde patroon of de geselecteerde song?**

Kan geen patroon of song opnemen +

- **Is er geheugenruimte beschikbaar voor het opnemen van een patroon of song?**
  De geheugenruimte op het instrument kan maximaal 128 patronen en 128 songs bevatten. Als u meer dan 128 songs of patronen probeert op te nemen, krijgt u de melding Song full en is opnemen niet meer mogelijk.

Datacommunicatie tussen het instrument en de aangesloten computer werkt niet correct. +

- **Is de poortinstelling op de computer juist?**
- **Hebt u de juiste terminal (MIDI of USB) geselecteerd op het scherm *Utility*?**
  [UTILITY] → ***Settings*** → ***MIDI I/O*** → ***MIDI IN/OUT***

Verzending of ontvangst van MIDI-bulkdumpdata werkt niet correct. +

- **Is Receive Bulk beveiligd?**
  Schakel *Receive Bulk* in.
  [UTILITY] → ***Settings*** → ***Advanced*** → ***MIDI Receive Bulk***

- **Om de ontvangst mogelijk te maken van data die zijn opgenomen met de bulkdumpfunctie van dit instrument, moet u voor zowel verzending als ontvangst hetzelfde apparaatnummer instellen.**
  [UTILITY] → ***Settings*** → ***Advanced*** → ***MIDI Device Number***

- **Is hetzelfde apparaatnummer ingesteld op het aangesloten MIDI-apparaat?**
  [UTILITY] → ***Settings*** → ***Advanced*** → ***MIDI Device Number***

Kan niet opslaan op het USB-flashstation.

Heeft het USB-flashstation schrijfbeveiliging?

Is er voldoende vrije ruimte op het USB-flashstation?

Open het scherm *Save* en stel het apparaat in op een USB-flashstation. Controleer of de vrije opslagruimte die rechtsboven in het scherm wordt weergegeven, 0,0 KB bedraagt.

[UTILITY] → ***Contents*** → ***Save***

Gebruikt u een USB-flashstation waarvan is bevestigd dat het met dit instrument werkt?

Controleer de volgende URL voor de lijst met USB-apparaten waarvan is bevestigd dat ze met dit instrument werken.

https://download.yamaha.com/

In de display zijn zwarte puntjes (lichten niet op) of witte puntjes (branden continu) zichtbaar

Dit is een kenmerk van kleuren-LCD's en duidt niet op een storing.

De oorspronkelijke fabrieksinstellingen terugzetten (*Initialize All Data*)

LET OP

Als de functie *Initialize All Data* wordt uitgevoerd, worden alle performances en songs die u hebt opgeslagen in het gebruikersgeheugen en de *Utility*-instellingen voor de algemene toetsenbordinstellingen overschreven met de standaardwaarden. Zorg ervoor dat u geen belangrijke data verliest. Het is daarom verstandig om regelmatig back-ups van belangrijke instellingen op de slaan op een USB-flashstation.

1. **Open het instellingenscherm via [UTILITY] → *Settings* → *System*.**

   Hiermee wordt het instellingenscherm voor het gehele instrument opgeroepen.

2. **Tik op [Initialize All Data].**

   Het bevestigingsscherm wordt weergegeven.
   Als u de handeling wilt annuleren, tikt u op de knop *Cancel No* op het scherm of drukt u op de knop [DEC/NO] op het bovenpaneel.

3. **Tik op de knop [Initialize Yes] op het scherm of druk op de knop [INC/YES] op het bovenpaneel.**

   De bewerking *Initialize All Data* wordt uitgevoerd.

© 2023 Yamaha Corporation
Published 03/2024
YJ-E-0