

Inhoudsopgave

De handleidingen gebruiken	2		
Basisstructuur	3		
Structuur van de MX49, MX61 of MX88	3		
Regelblok	3		
Keyboard	3		
Pitchbendwiel	3		
Modulatiewiel	4		
Knoppen	4		
Toongeneratorblok	5		
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	5		
Voices	5		
Geheugenstructuur van de voices	8		
Performances	9		
Geheugenstructuur van performance	10		
Een performance en de voices bewerken	10		
Effectblok	11		
Effectstructuur	11		
Effectaansluitingen en -instellingen	12		
Arpeggioblok	13		
Arpeggiocategorieën	13		
Informatie over de lijst met arpeggiotypen	14		
Arpeggio-afspeeltypen	14		
Relatie tussen afgespeelde noten en arpeggiotypen	15		
Song-/patroonafspeelblok	16		
Ritmepatroon	16		
Song	16		
Intern geheugen	17		
Intern geheugen van het instrument	17		
MIDI-/audiosignaalbaan	18		
Een aangesloten computer gebruiken	19		
Aansluiten op een computer	19		
Een song maken met een computer	22		
Uw performance op het instrument als MIDI-gegevens opnemen naar DAW software	22		
Uw performance op het instrument als audiogegevens opnemen naar DAW software	27		
De arpeggiofrasen van het instrument als MIDI-gegevens opnemen naar DAW software	28		
			DAW-software of VSTi (software-instrumenten) op afstand bedienen vanaf het instrument
			31
			Afstandsbedieningstoewijzingen
			35
		iOS-toepassingen gebruiken	39
		Naslagwerk	40
		Performance	40
		Performance Play	40
		Performance Select	41
		Performance Part Select	41
		Performance Edit	43
		Performance Job	54
		Performance Store (performance opslaan)	56
		Aanvullende informatie	56
		Instellingen voor song/patroon	58
		Song	58
		Patroon	59
		File	60
		Terminologie in de bestandsverwerking	60
		Display File	61
		Utility	64
		Utility Job	68
		De modus Remote	70
		Display Remote	70
		De functies van de knoppen [A] t/m [D] verwisselen	71
		Naar een andere besturingssjabloon schakelen	71
		Utility-instellingen	71

De handleidingen gebruiken

Bij de synthesizer MX49, MX61 en MX88 worden vier verschillende handleidingen meegeleverd: de Gebruikershandleiding, de Naslaggids (dit document), de Parameterhandleiding bij synthesizer en de Data List. De Gebruikershandleiding wordt meegeleverd als een gedrukt handboek. Deze Naslaggids, de Parameterhandleiding bij synthesizer en de Data List kunnen als pdf-documenten worden gedownload van de Yamaha Downloads-webpagina.

Gebruikershandleiding (gedrukt boekje)

Beschrijft de installatie en de basishandelingen van het instrument. Deze bevat ook enkele nuttige en informatieve appendices voor het instrument. In deze handleiding worden de volgende handelingen uitgelegd.

- Opstellen
- Basisbediening en displays
- De voices afspelen
- De klankkwaliteit van de voice wijzigen met regelaars
- De arpeggiöfunctie gebruiken
- Octaverings- en transponeerinstellingen van het keyboard
- De Performances afspelen
- De ritmepatronen afspelen
- De songs afspelen
- Een originele Performances maken
- Tijdens live performance schakelen tussen voices zonder dat het geluid wordt afgekept
- Algemene systeeminstellingen opgeven
- Bestanden uitwisselen met USB-flashgeheugens
- Externe MIDI-instrumenten aansluiten
- Shift-functielijst
- Displayberichten
- Problemen oplossen
- Specificaties

Naslagwerk (dit PDF-document)

Beschrijft het interne ontwerp van het instrument, hoe u een aangesloten computer gebruikt en alle parameters die kunnen worden aangepast en ingesteld.

Parameterhandleiding bij synthesizer (PDF-document)

Hierin worden de voiceparameters, effecttypen, effectparameters en MIDI-berichten beschreven die worden gehanteerd voor alle synthesizers met geïntegreerde Yamaha AWM2-klankopwekking. Lees eerst de Gebruikershandleiding en het Naslagwerk en raadpleeg vervolgens deze parameterhandleiding als u meer informatie nodig hebt over parameters en termen die betrekking hebben op Yamaha-synthesizers.

Datalijst (PDF-document)

Bevat overzichten zoals de voicelijst, performancelijst, arpeggiotyplijst, effecttyplijst evenals referentiemateriaal zoals het MIDI-implementatieoverzicht en de lijst met afstandsbedieningsfuncties.

Het Naslagwerk gebruiken

• Via de tabs met hoofdfuncties boven aan elke pagina in het gedeelte Naslagwerk, kunt u naar de pagina met uitleg over de parameters van de overeenkomstige functie gaan. De lijst aan de rechterkant van elke pagina in de geselecteerde pagina is gelijk aan de functieboom. Als u op het gewenste item in de lijst klikt, kunt u direct naar de pagina met uitleg over de overeenkomende functie gaan.

• Klik op een paginanummer in de Inhoudsopgave of in de beschrijvende tekst om naar de overeenkomende pagina te gaan.

• U kunt ook in de index met 'Bladwijzers' links in het hoofdvenster op gewenste items en onderwerpen die u wilt raadplegen klikken om naar de overeenkomende pagina te gaan. (Als de index niet wordt weergegeven, klikt u op het tabblad 'Bladwijzers' om deze te openen.)

• Als u informatie over een specifiek onderwerp, functie of eigenschap zoekt, selecteert u 'Zoeken' in het menu 'Bewerken' in Adobe Reader en voert u een trefwoord in om de betreffende informatie in het document te zoeken.

OPMERKING De meest recente versie van Adobe Reader kan worden gedownload via de volgende webpagina.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

OPMERKING De namen en posities van menu-items kunnen variëren naargelang de versie van Adobe Reader die wordt gebruikt.

Informatie

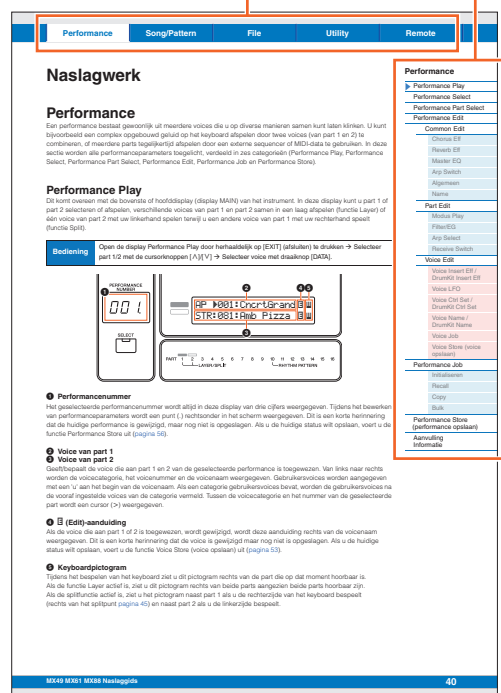
• De afbeeldingen en LCD-schermen zoals die in dit Naslagwerk worden getoond zijn uitsluitend voor instructiedoeleinden en kunnen enigszins afwijken van die op uw instrument.

• Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft® Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.

• Apple, Mac, iPhone, iPad en iPod Touch zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de Verenigde Staten en andere landen.

• Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

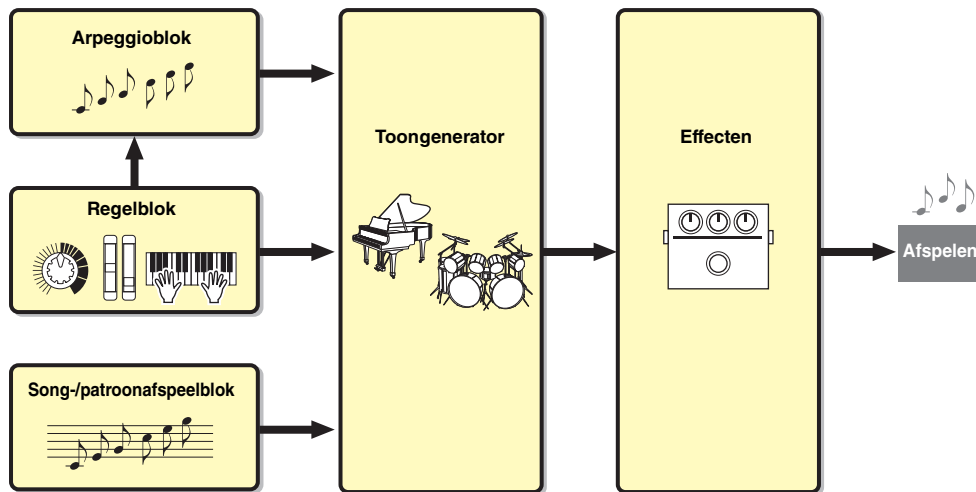
Selecteer een hoofdfunctie Selecteer een functie



Basisstructuur

Structuur van de MX49, MX61 of MX88

Het MX49-, MX61- of MX88-systeem bestaat uit vijf algemene functieblokken: Regelblok, toongeneratorblok, effectblok, arpeggioblok en song-/patroonafspeelblok.



Regelblok

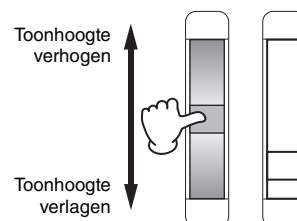
Als u noten speelt, genereert/verzendt dit blok noot aan/uit-, aanslag- (sterkte) en andere speelgegevens naar het toongeneratorblok van de synthesizer. Als de arpeggiofunctie beschikbaar is, verzendt dit blok ook de speelgegevens naar het arpeggioblok.

Keyboard

Het keyboard verzendt noot aan/uit-berichten naar het toongeneratorblok (om de voices te laten klinken). Het keyboard wordt ook gebruikt om het afspelen van arpeggio's te activeren. De standaardnootnummers die aan het keyboardbereik C2 – C6 (MX49), C1 – C6 (MX61) en A-1 – C7 (MX88) zijn toegewezen. U kunt het notenbereik van het keyboard in octaven wijzigen met de knoppen OCTAVE [-]/[+] of de noten transponeren met de knoppen TRANSPOSE [-]/[+].

Pitchbendwiel

Gebruik het pitchbendwiel om de toonhoogte van de noten te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het keyboard bespeelt. Dit wiel is zelfcenterend en springt automatisch terug naar de normale toonhoogte als u het loslaat. Elke vooraf ingestelde voice heeft zijn eigen standaardinstelling voor het pitchbendbereik. De instelling Pitch Bend Range (pitchbendbereik) kan worden gewijzigd in de display Play Mode (pagina 47) van Part Edit. In de display Ctrl Set (pagina 52) van Voice Edit kunt u andere functies dan Pitch Bend toewijzen aan het pitchbendwiel.



Basisstructuur

▶ Basisstructuur
▶ Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroonafspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- Een song maken met een computer

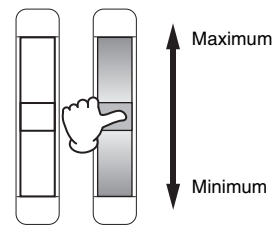
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

- Performance
- Song/patroon
- File
- Utility
- Remote

Modulatiewiel

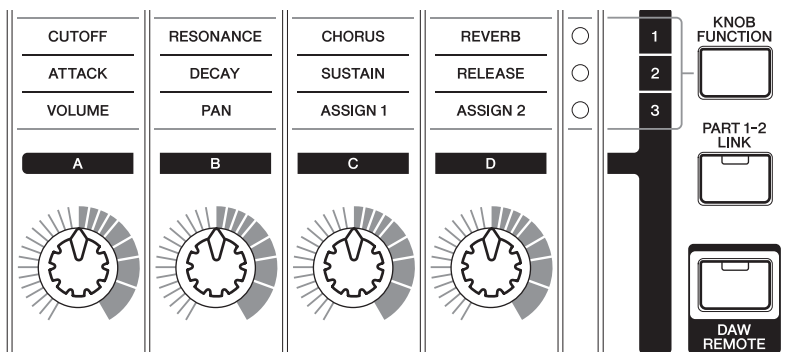
Hoewel het modulatiewiel doorgaans wordt gebruikt om vibrato toe te voegen aan het geluid, zijn voor veel vooraf ingestelde voices (pagina 5) ook andere functies en effecten toegewezen aan het wiel. Naarmate u het wiel verder omhoog draait, wordt het toegepaste effect op het geluid sterker. Controleer voordat u begint met spelen of het modulatiewiel is ingesteld op de minimumwaarde, zodat het onbedoeld gebruiken van effecten voor de huidige voice wordt voorkomen. In de display Ctrl Set (pagina 52) van Voice Edit.



Knoppen

Met de vier knoppen kunt u diverse aspecten van het voicegeluid in realtime aanpassen, dus terwijl u speelt. U kunt aan elke knop drie functies toewijzen, die u een voor een kunt kiezen met de bij elke knop behorende knop [KNOB FUNCTION]. Bovendien wordt het geluid dat op de knoeffecten wordt toegepast, bepaald met de knop [PART 1-2 LINK]. Zie pagina 56 voor meer informatie.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het gebruik van knoppen.



DAW Remote

Druk op [DAW REMOTE] om de modus Remote te activeren. In de modus Remote kunt u de DAW-software of VSTi (software-instrument) bedienen met de paneelregelaars. Als u de modus Remote activeert, veranderen de functies van sommige paneelknoppen, zoals de knoppen [A] t/m [D], de transportknop en de categorieknoppen, in functies die uitsluitend voor deze modus zijn bedoeld. Raadpleeg 'Afstandsbedieningstoewijzingen' in de sectie 'Een aangesloten computer gebruiken' op pagina 35 voor meer informatie.

Basisstructuur

Basisstructuur
▶ Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

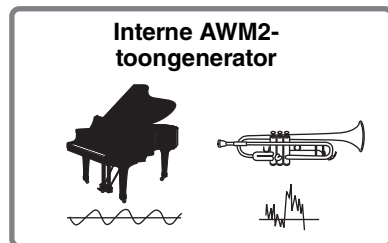
Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok is het blok dat daadwerkelijk geluid produceert op basis van de speelinformatie die wordt gegenereerd door het keyboard te bespelen en de regelaars te gebruiken. Deze sectie bevat uitleg over het AWM2-synthesesysteem, voices (die de basisgeluiden van het instrument zijn en performances (die voicecombinaties zijn).

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dit instrument beschikt over een AWM2-toongeneratorblok (Advanced Wave Memory 2). AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een synthesesysteem dat is gebaseerd op gesampled golfvormen (geluidsmateriaal). Het wordt gebruikt in veel Yamaha-synthesizers (geluidsmateriaal). Het wordt gebruikt in veel Yamaha-synthesizers. Voor een ongeëvenaard realistisch geluid gebruikt elke AWM2-voice meerdere samples van de golfvorm van een echt instrument. Bovendien kan een groot aantal parameters (envelopgenerator-, filter-, modulatie- en andere parameters) worden toegepast.

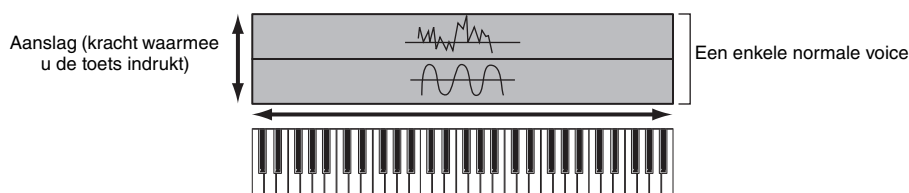


Voices

Een programma dat de sonische elementen bevat voor het genereren van het geluid van een specifiek muziekinstrument, wordt een 'voice' genoemd. Intern bestaan er twee typen voices: normale voices en drumvoices.

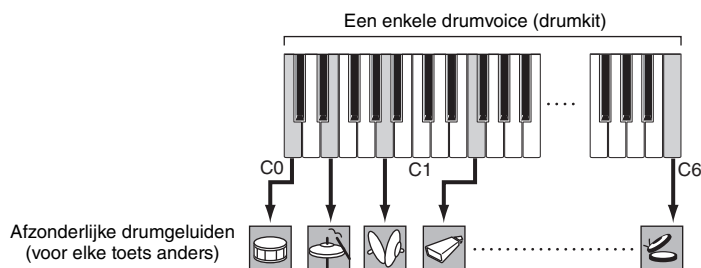
Normale voices

De normale voices bestaan hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, die over het hele keyboardbereik kunnen worden afgespeeld. Een normale voice bestaat uit gecombineerde waves of geluidssamples.



Drumvoices (drumkits)

De drumvoices bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het keyboard. Een verzameling van toegewezen percussie-/drumgolven wordt een drumkit genoemd.



OPMERKING De standaardnoottummers die zijn toegewezen aan het Keyboard C2 t/m C6 (MX49)/C1 t/m C6 (MX61). Wijzig de toonhoogte van het keyboard met de knoppen OCTAVE [-]/[+] en [TRANSPONSE] [-]/[+] als u noten wilt spelen die buiten het bereik van het keyboard liggen (C0 t/m C2/C0 t/m C1).

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

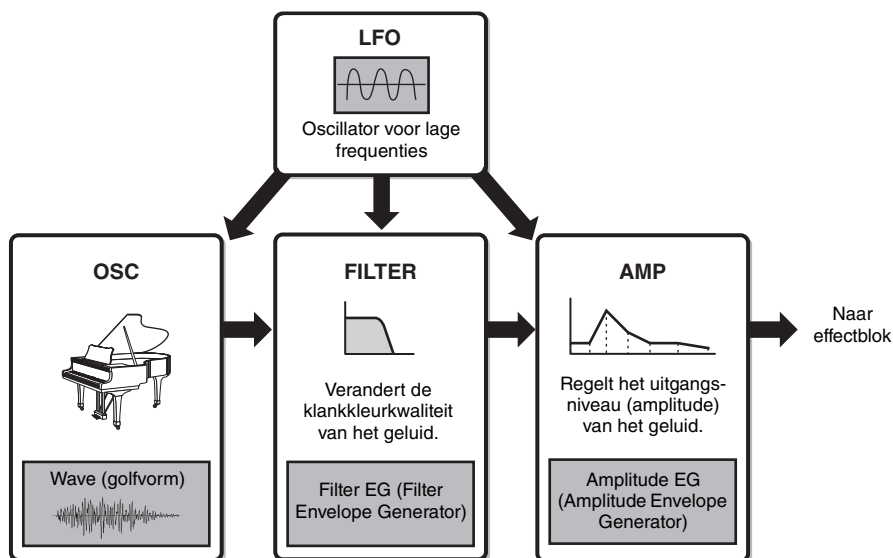
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Voiceonderdelen

Elke voice bestaat uit OSC- (Oscillator), FILTER-, AMP- (Amplitude) en LFO-onderdelen. Door de parameters van deze onderdelen te bewerken, kunt u originele geluiden maken.



OSC

Dit onderdeel bepaalt de golfvorm (het basisgeluidsmateriaal), het nootbereik voor het geluid, het aanslagbereik (de kracht waarmee u de toetsen aanslaat). Dit zijn vaste, geschikte instellingen voor elke voice.

FILTER

Dit onderdeel wijzigt de toon van de geluidsuitgang vanuit OSC door een specifiek frequentiebereik van het geluid af te trekken. Filtergerelateerde parameters kunnen worden ingesteld in de display Filter/EG (pagina 48) van Performance Part Edit.

AMP

Dit onderdeel regelt het uitgangsniveau (amplitude) van de geluidsuitgang vanaf FILTER. Versterker-gerelateerde parameters kunnen worden ingesteld in de display Play Mode en de display Filter/EG (pagina 48).

LFO

Dit onderdeel produceert cyclische modulatie voor de oscillator, het filter en de amplitude. Door deze aspecten van het geluid te moduleren, kunt u effecten maken als vibrato, wah en tremolo. LFO-gerelateerde parameters kunnen worden ingesteld in de display Voice LFO (pagina 51) van Voice Edit.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Voicecategorieën

De voices zijn handig verdeeld in specifieke categorieën. De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het algemene instrumenttype of de geluidseigenschappen. Hieronder vindt u een lijst van de verschillende categorieën. Elke categorie heeft meerdere voices.

Categoriernaam	Afkorting	Naam van categorieknop	Voicetype
Acoustic Piano	AP	PIANO	Normale voice
Keyboard	KB	KEYBOARD	Normale voice
Organ	ORG	ORGAN	Normale voice
Guitar	GTR	GITAR	Normale voice
Bass	BAS	BASS	Normale voice
Strings	STR	STRINGS	Normale voice
Brass	BRS	BRASS	Normale voice
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	Normale voice
Synth Lead	LD	SYN LEAD	Normale voice
Synth Pad/ Choir	PAD	PAD/CHOIR	Normale voice
Synth Comping	CMP	SYN COMP	Normale voice
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	Normale voice
Drum/ Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	Drumvoice (drumkit)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	Normale voice
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	Normale voice
Ethnic	ETH	ETHNIC	Normale voice

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

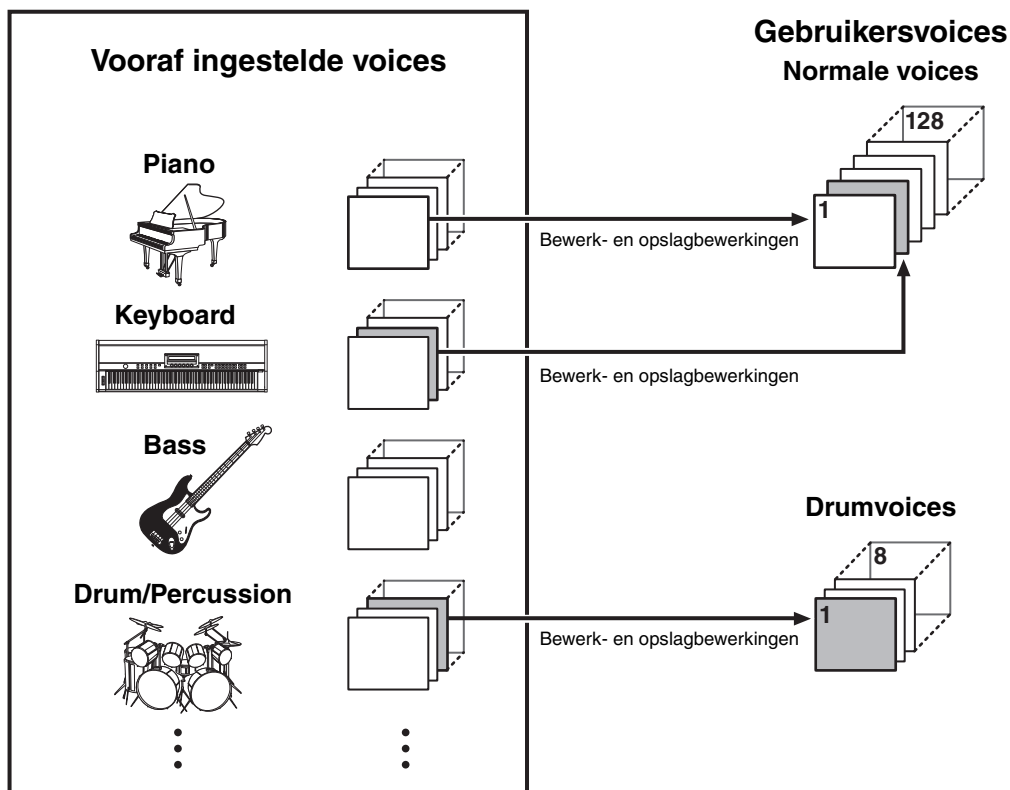
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Geheugenstructuur van de voices

Het instrument heeft meerdere voices in presetgeheugen, die niet kunnen worden overschreven (pagina 17). Deze voices worden vooraf ingestelde voices genoemd. Voices die daarentegen zijn gemaakt door de vooraf ingestelde voices te bewerken, worden gebruikersvoices genoemd. Gebruikersvoices worden opgeslagen in het gebruikersgeheugen, dat wel kan worden overschreven (pagina 17). Er kunnen maximaal 128 normale voices en 8 drumvoices in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

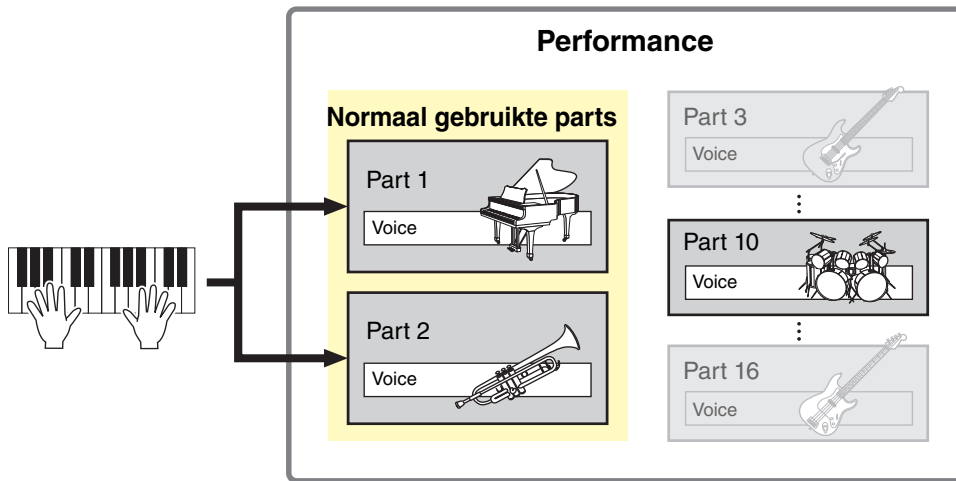
Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

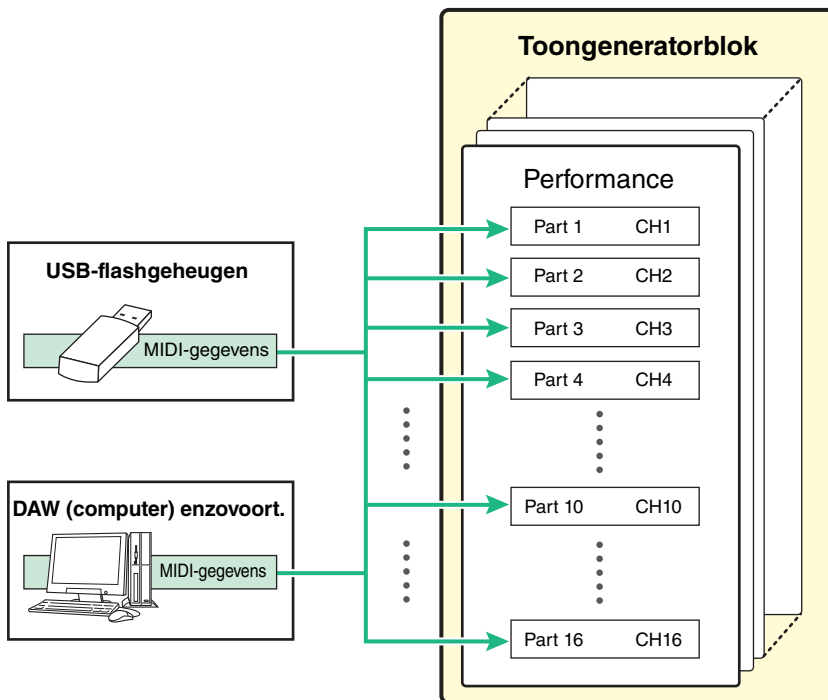
Performances

Dit instrument heeft 16 onafhankelijke partijen waarmee u meerdere voices tegelijkertijd kunt laten klinken. Een programma waarin meerdere voices (parts) worden gecombineerd, wordt een performance genoemd. Aan elke part wordt één voice toegewezen en één performance is de combinatie van 16 voices. Met dit instrument kunt u ook verschillende voices van partij 1 en partij 2 samen in een laag afspelen (functie Layer) of één voice van partij 2 met uw linkerhand spelen terwijl u een andere voice van partij 1 met uw rechterhand speelt (functie Split). Part 10 wordt doorgaans gebruikt voor het afspelen van ritmepatronen. Daarom is de standaardvoice die aan part 10 is toegewezen een drumvoice.

OPMERKING U kunt tussen part 3 t/m 16 schakelen en deze voices normaal een voor een afspelen.



Aan part 1 t/m 16 zijn verschillende MIDI-kanalen toegewezen. Er kunnen maximaal 16 partijen tegelijkertijd worden afgespeeld met een externe MIDI-sequencer, de DAW-software op de computer of MIDI-gegevens in USB-flashgeheugen dat op het instrument is aangesloten.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

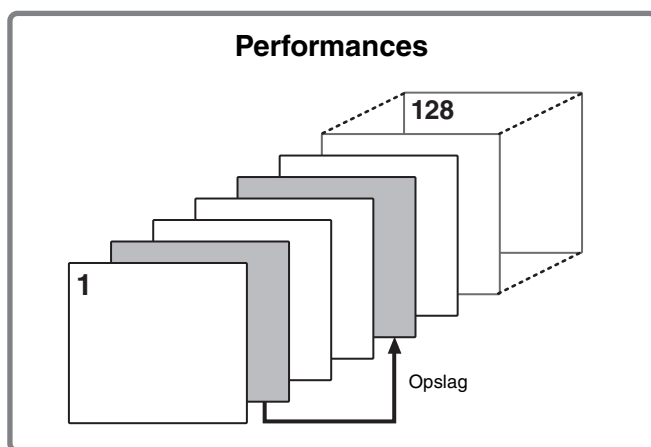
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Geheugenstructuur van performance

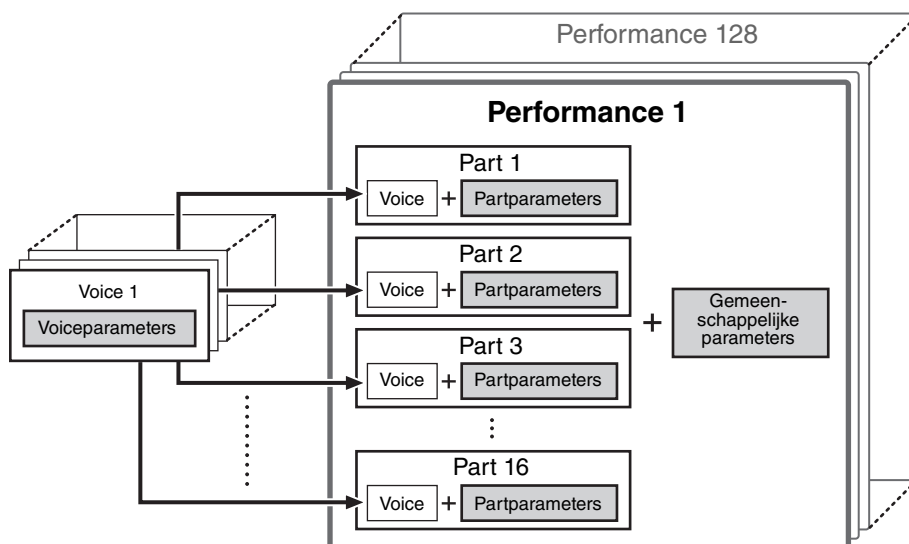
Dit instrument heeft 128 performances in het gebruikersgeheugen, die kunnen worden overschreven (pagina 17). Als u een bewerkte performance wilt opslaan, moet u een van de geheugenlocaties 1 t/m 128 overschrijven.



Een performance en de voices bewerken

U kunt uw eigen originele geluiden maken door de performance- en voiceparameters te bewerken. In Performance Edit kunt u zowel de parameters bewerken die uniek zijn voor elke part (partparameters) als de parameters die gemeenschappelijk zijn voor alle parts (gemeenschappelijke parameters). In Voice Edit kunt u de parameters bewerken die betrekking hebben op de gehele voice. Voice Edit is alleen beschikbaar voor voices die zijn toegewezen aan de performanceparts.

Als u de voice bewerkt, moet u ervoor zorgen dat u deze apart van de performance als een gebruikersvoice opslaat. Onthoud dat de voiceparameters niet worden opgeslagen, ook niet als u een performance opslaat.



Maximale polyfonie

Maximale polyfonie verwijst naar het hoogste aantal noten dat tegelijk kan worden geproduceerd door de interne toongenerator van het instrument. De maximale polyfonie van de synthesizer is 128. Als het interne toongeneratorblok meer noten ontvangt, worden eerder gespeelde noten afgekapt. Dit is met name merkbaar bij voices zonder decay. En als normale voices worden gebruikt die meerdere golfvormen bevatten, is het maximum aantal gelijktijdige noten kleiner dan 128.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
▶ Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Effectblok

Dit blok past effecten toe op de uitgang van het toongeneratorblok, waarbij het geluid wordt verwerkt en verbeterd. De effecten worden toegepast in de laatste bewerkingsfasen, zodat u het geluid naar wens kunt aanpassen.

Effectstructuur

Invoegeffecten

Invoegeffecten kunnen afzonderlijk worden toegepast op voices die zijn toegewezen aan specifieke parts voordat de signalen van alle parts worden samengevoegd. Ze moeten worden gebruikt voor geluiden waarvan u de kenmerken ingrijpend wilt wijzigen. Elke voice beschikt over één invoegeffect. U kunt verschillende effecttypen op het invoegeffect instellen. U kunt deze instelling instellen in de display Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff ([pagina 50](#)) van Voice Edit. Dit instrument beschikt over vier invoegeffecten, die u kunt toepassen op vier parts (maximaal) van de performance.

Systeemeffecten

Dit instrument beschikt over de systeemeffecten Reverb en Chorus. Systeemeffecten worden toegepast op het totaalgeluid. Bij het gebruik van systeemeffecten wordt het geluid van elke part verzonden in overeenstemming met het Effect Send-niveau voor elke part. Het verwerkte geluid (dit wordt 'nat' genoemd) wordt naar de mixer teruggestuurd en uitgevoerd nadat het is gemixt met het onverwerkte 'droge' geluid.

Master EQ

De Master EQ wordt toegepast op het uiteindelijke totaalgeluid (na de toepassing van effecten) van het instrument. In deze EQ worden alle vijf banden ingesteld op parametrisch, maar de hoge en lage band kunnen ook worden ingesteld op shelving.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
▶ Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

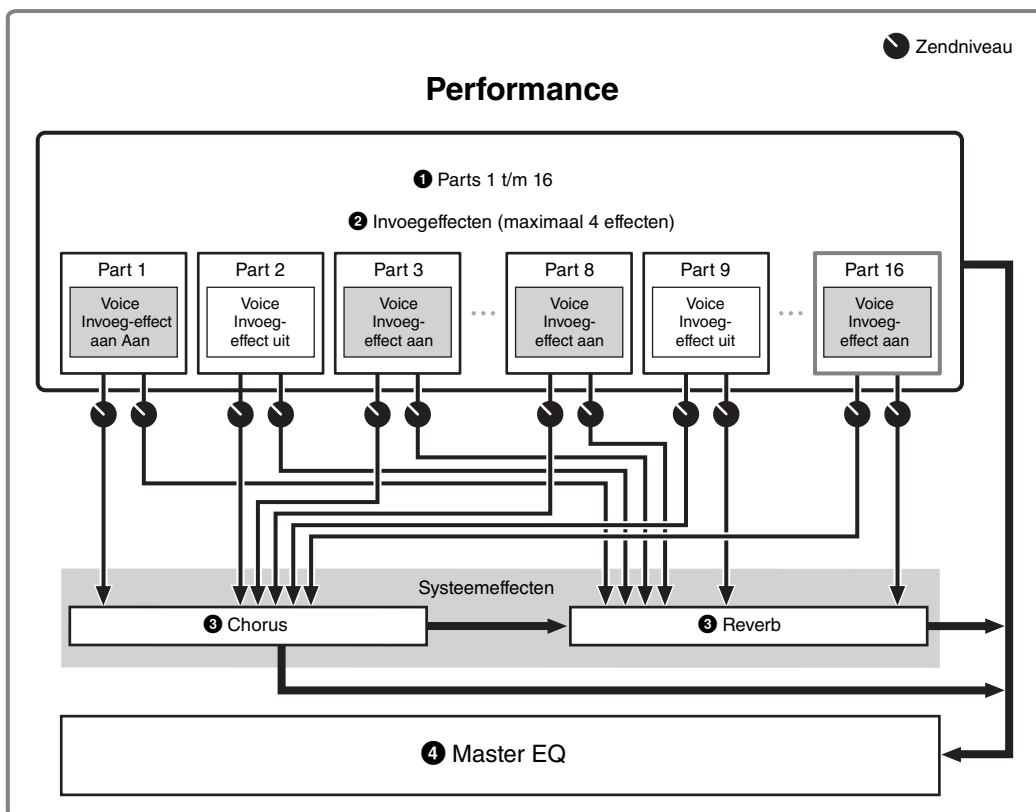
Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Effectaansluitingen en -instellingen



1 Selectie van de part (1 t/m 16) die het invoegeffect gebruikt.

Instellingen: 'InsSw' instellen in de display Performance Part Select (pagina 42).

2 Instellingen voor invoegeffect

Instellingen: Instellen in de display Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (pagina 50) van Voice Edit.

3 Instellingen voor Chorus en Reverb

Instellingen: Instellen in de display Chorus Eff/ Reverb Eff (pagina 43) van Common Edit, de display General (pagina 45) van Common Edit en de display Play Mode (pagina 47) van Part Edit.

4 Instellingen voor Master EQ

Instellingen: Instellen in de display Master EQ (pagina 44) van Common Edit.

Over effectcategorieën, -typen en -parameters

Zie de 'Effecttypelijst' in het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de effectcategorieën van dit instrument en de effecttypen in elke categorie. Zie de 'Effectparameterlijst' in het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de effectparameters die voor elk effecttype kunnen worden ingesteld. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor informatie over de omschrijvingen van elke effectcategorie, elk effecttype en elke effectparameter.

Over vooraf ingestelde instellingen

Het instrument wordt geleverd met vooraf ingestelde parameterinstellingen voor elk effecttype, die zijn opgenomen in sjablonen en kunnen worden geselecteerd via de selectiedisplay Effect Type. Om het gewenste effectgeluid te verkrijgen, selecteert u eerst een standaardinstelling (vooraf ingesteld) dicht bij het geluid dat u wilt bereiken. Vervolgens brengt u de nodige wijzigingen aan in de parameters. Vooraf ingestelde instellingen kunnen in elke display voor effectparameters worden bepaald door 'Preset' in te stellen. Zie het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over elk effecttype.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
▶ Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

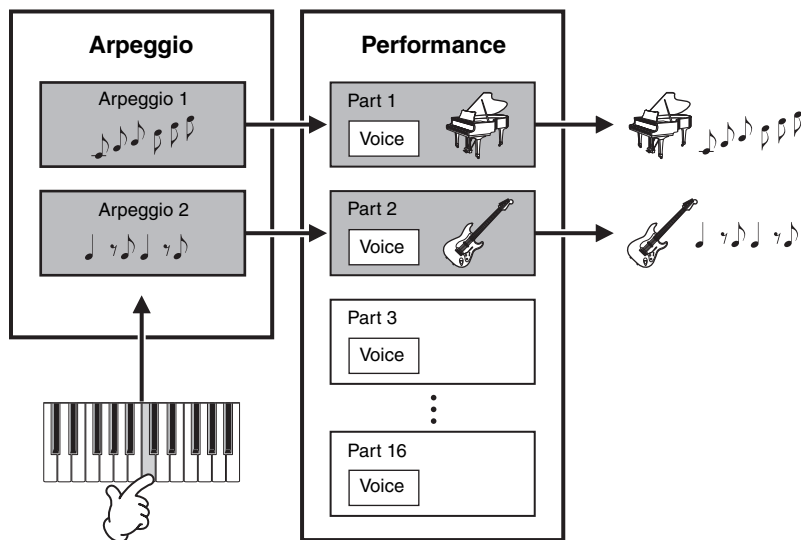
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Arpeggioblok

Met dit blok kunt u automatisch muziek- en ritmefrasen activeren met de huidige voice. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het keyboard aan. De arpeggiosequence verandert ook in overeenstemming met de noten of akkoorden die u speelt, zodat u zowel bij het componeren als bij het bespelen een grote verscheidenheid aan inspirerende muzikale frasen en ideeën ter beschikking hebt. Er kunnen twee arpeggiotypen tegelijkertijd worden afgespeeld.



Arpeggiocategorieën

De arpeggiotypen zijn verdeeld in meerdere categorieën die hieronder worden genoemd. De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het soort instrument.

Categorielijst

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
▶ Arpeggioblok
Song-/patroon afspreekblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Informatie over de lijst met arpeggiotypen

1	2	3	4	5	6	7	8
Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

OPMERKING Houd er rekening mee dat deze lijst alleen voor afbeeldingsdoeleinden is. Raadpleeg het PDF-document 'Datalijst' voor een compleet overzicht van de arpeggiotypen.

1 Category

Hiermee wordt de arpeggiocategorie aangeduid.

2 ARP No. (Arpeggio Number)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

3 ARP Name (Arpeggio Name)

Geeft de arpeggionaam aan.

4 Time Signature

Duidt de maatsoort van het arpeggiotype aan.

5 Length

Geeft de gegevenslengte (aantal maten) van het arpeggiotype aan.

6 Original Tempo

Geeft de juiste tempowaarde van het arpeggiotype aan. Houd er rekening mee dat dit tempo niet automatisch wordt ingesteld bij het selecteren van het arpeggiotype.

7 Accent

De cirkel geeft aan dat voor het arpeggio gebruik wordt gemaakt van het kenmerk Accent Phrase (zie hieronder).

8 Note/Chord

Geeft het afspeeltype van het arpeggio aan. 'N (Noot)' betekent dat de afspeelmethode afhankelijk is van het aantal noten of de intervallen tussen de noten. 'C (akkoord)' betekent dat akkoorden worden gedetecteerd op basis van nootgegevens die op het keyboard worden gespeeld; het afspelen van het arpeggio verandert vervolgens met de akkoorden. Lege cellen wijzen op arpeggio's voor drumvoices (pagina 15) of arpeggio's met voornamelijk besturingsinformatie (pagina 15).

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
▶ Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance

Song/patroon

File

Utility

Remote

Arpeggio-afspeeltypen

Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen

De volgende twee instellingen zijn beschikbaar voor het in-/uitschakelen van het afspelen van arpeggio's.

Het afspelen van een arpeggio voortzetten door een noot ingedrukt te houden:	Stel de parameter 'Hold' in op 'off'.
Het afspelen van een arpeggio voortzetten, zelfs als de noot wordt losgelaten:	Stel de parameter 'Hold' in op 'on'.

OPMERKING Raadpleeg de display Arp Select (pagina 49) voor informatie over displays die 'Hold'-parameters bevatten.

OPMERKING Als 'Switch (Arpeggio Switch)' is ingesteld op 'on', kunt u een demperpedaalschakelaar gebruiken (waarmee MIDI-sustainberichten worden verzonden; besturingswijziging #64) om dezelfde functie uit te voeren als wanneer u 'Hold' instelt op 'on'.

Accentfrase

Accentfrases bestaan uit sequencegegevens die deel uitmaken van bepaalde arpeggiotypen en die alleen klinken als u noten speelt met een hoge (sterke) aanslag. Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Relatie tussen afgespeelde noten en arpeggiotypen

Er zijn drie algemene typen voor het afspelen van arpeggio's, zoals hieronder wordt beschreven.

Arpeggio's voor normale voices

Arpeggiotypen (die behoren tot alle categorieën, behalve DrPC en Cntr) die zijn gemaakt voor het gebruik van normale voices hebben de volgende drie afspeltypen:

Alleen afspelen van gespeelde noten

Arpeggio's worden afgespeeld met alleen de gespeelde noot (noten) en de overeenkomstige octaafnoten.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van de gespeelde noten (Note)

Deze arpeggiotypen hebben verschillende sequences, elk voor een bepaald akkoordtype. Zelfs als u slechts één toets indrukt, wordt het arpeggio afgespeeld volgens de geprogrammeerde sequence. Dit betekent dat u mogelijk andere noten hoort dan de noten die u speelt. Als u op een andere noot drukt, wordt de getransponeerde sequence geactiveerd, waarbij de gespeelde noot als de nieuwe grondtoon wordt beschouwd. Als u noten toevoegt aan de noten die u al indrukt, wordt de sequence gewijzigd. Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het PDF-document 'Data lijst' voor meer informatie over dit arpeggiotype.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van het gespeelde akkoord (Chord)

Deze arpeggiotypen voor gebruik met normale voices worden afgespeeld volgens het akkoordtype dat u op het keyboard speelt. Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het PDF-document 'Data lijst' voor meer informatie over dit arpeggiotype.

OPMERKING Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor normale voices, is het resultaat bij het gebruik met drumvoices mogelijk niet muzikaal verantwoord.

Arpeggio's voor drumvoices (categorie: DrPc)

Deze arpeggiotypen zijn specifiek geprogrammeerd voor gebruik met drumvoices, waardoor u directe toegang hebt tot verschillende ritmepatronen. Er zijn drie afspeltypen beschikbaar.

Afspelen van een drumpatroon

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u hetzelfde ritmepatroon.

Afspelen van een drumpatroon, plus extra afgespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u hetzelfde ritmepatroon. Door extra noten af te spelen naast de noot die u al speelt, kunt u andere geluiden toevoegen (toegewezen druminstrumenten) aan het drumpatroon dat wordt afgespeeld.

Afspelen van alleen de gespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u een ritmepatroon waarbij alleen de gespeelde noten worden afgespeeld (toegewezen druminstrumenten). Houd er rekening mee dat zelfs als u dezelfde noten speelt, het geactiveerde ritmepatroon afhankelijk is van de volgorde waarin de noten worden gespeeld. Hierdoor hebt u toegang tot verschillende ritmepatronen met dezelfde instrumenten door gewoon de volgorde te wijzigen waarin u de noten speelt als de parameter 'KeyMode' is ingesteld op 'thru' of 'thru direct'.

OPMERKING De drie hierboven vermelde afspeltypen worden niet onderscheiden door categorie- of typenaam. U moet de typen daadwerkelijk afspelen en naar het verschil luisteren.

OPMERKING Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor drumvoices, is het resultaat bij het gebruik met normale voices mogelijk niet muzikaal verantwoord.

Arpeggio's die hoofdzakelijk besturingsinformatie bevatten (categorie: Cntr)

Deze arpeggiotypen zijn geprogrammeerd met hoofdzakelijk besturingswijzigings- en pitchbendgegevens. Ze worden gebruikt om de toon of toonhoogte van het geluid te wijzigen, maar niet om specifieke noten af te spelen. In feite bevatten sommige typen zelfs helemaal geen nootgegevens.

OPMERKING Als de arpeggiotypen die tot de categorie 'Cntr' behoren en geen nootgegevens bevatten, worden geselecteerd, wordt geen geluid geproduceerd, zelfs niet wanneer het instrument Note On-berichten ontvangt.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toogeneratorblok
Effectblok
▶ Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

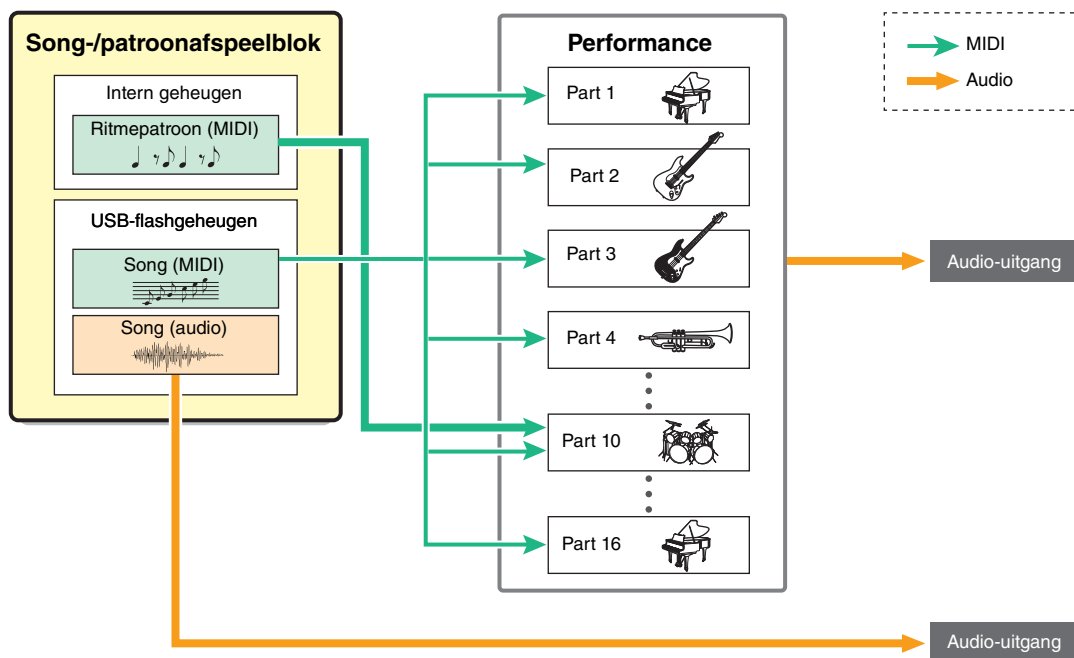
Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Tips voor het afspelen van arpeggio's

Arpeggio's vormen niet alleen een bron van inspiratie en complete ritmische passages voor uw eigen spel, ze bieden u tevens kwalitatief hoogwaardige MIDI-gegevens die u kunt gebruiken voor het maken van songs of kant-en-klare achtergrondpartijen die u kunt gebruiken bij live optredens. Raadpleeg de 'Beknopte handleiding' in de Gebruikershandleiding voor instructies voor het gebruik van arpeggio's.

Song-/patroonafspeelblok

Met dit blok kunt u de interne ritmepatronen of MIDI-/audiogegevens afspelen die zijn opgeslagen in het USB-flashgeheugen dat op dit instrument is aangesloten. De MIDI-gegevens van het ritmepatroon en het USB-flashgeheugen worden naar het interne toongeneratorblok verzonden, dat de geluiden afspelt.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
▶ Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Ritmepatroon

Dit instrument heeft meerdere ritmepatronen. Voor elke performance wordt het meest geschikte ritmepatroon bepaald. Dit patroon wordt afgespeeld met de drumvoice die is toegewezen aan part 10 van de performance.

Song

MIDI- en audiogegevens die zijn opgeslagen in de basismap (pagina 60) van het USB-flashgeheugen, kunnen op dit instrument als een song worden afgespeeld. MIDI-gegevens gebruiken de geluiden van parts 1 t/m 16 van de performance om geluiden af te spelen. Audiogegevens worden direct uitgevoerd naar de OUTPUT-uitgangen [L/MONO]/[R].

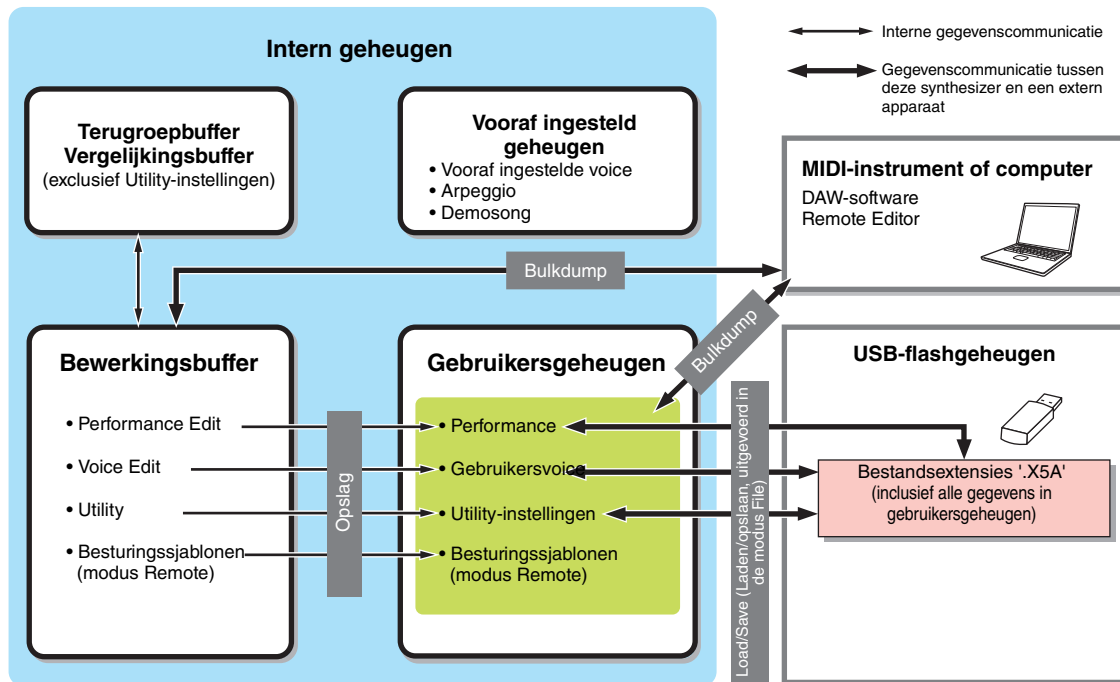
OPMERKING Alleen SMF (Standard MIDI File) MIDI-gegevens met format 0 kunnen voor afspelen op dit instrument worden gebruikt.

OPMERKING Alleen 44,1kHz/16-bits stereo WAV-bestand audiogegevens kunnen worden gebruikt voor afspelen op dit instrument.

Intern geheugen

Dit instrument maakt vele verschillende soorten gegevens, zoals performances en voices. In deze sectie wordt beschreven hoe u de verschillende soorten gegevens van elkaar kunt onderscheiden en hoe u geheugenapparaten en -media gebruikt om ze op te slaan.

Intern geheugen van het instrument



Vooraf ingesteld geheugen

Vooraf ingestelde voices, arpeggio's en demosong worden opgeslagen in dit geheugen. Het is ontworpen voor het uitlezen van gegevens, en als zodanig kunnen deze data niet naar dit geheugen worden geschreven.

Gebruikersgeheugen

In dit geheugen zijn 128 performances, gebruikersvoices, Utility-instellingen (algemene systeeminstellingen) en 50 besturingssjablonen opgeslagen. Het is ontworpen voor zowel het lezen als schrijven van data. De inhoud van dit geheugen blijft behouden, zelfs als het instrument wordt uitgeschakeld.

Bewerkingsbuffer

De bewerkingsbuffer is de geheugenlocatie voor bewerkte data van de performance en voices die aan de parts zijn toegewezen. Dit geheugen kan maar één performance tegelijk bevatten. Dit geheugen is ontworpen voor zowel het lezen als schrijven van data. De inhoud van dit geheugen gaat verloren als het instrument wordt uitgeschakeld. U moet bewerkte data altijd in het gebruikersgeheugen opslaan voordat u naar een andere performance schakelt of het instrument uitschakelt.

Terugroepbuffer/vergelijkingsbuffer

De terugroepbuffer is het back-upgeheugen voor de bewerkingsbuffer. Als u een andere performance selecteert zonder de performance op te slaan die u aan het bewerken was, kunt u de functie Recall gebruiken om oorspronkelijke bewerkingen te herstellen, omdat de inhoud van de bewerkingsbuffer in het back-upgeheugen wordt opgeslagen. De vergelijkingsbuffer is specifiek ontworpen om data op te slaan zoals ze waren voordat ze werden bewerkt. De data zoals ze waren voordat ze werden bewerkt, worden tijdelijk teruggezet. Vervolgens kunt u schakelen tussen de juist bewerkte data en de originele, onbewerkte versie, zodat u het effect van uw bewerkingen op het geluid kunt beluisteren (functie Compare). Deze geheugens zijn ontworpen voor zowel het lezen als schrijven van data. De inhoud van dit geheugen gaat verloren als het instrument wordt uitgeschakeld.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
▶ Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- Een song maken met een computer

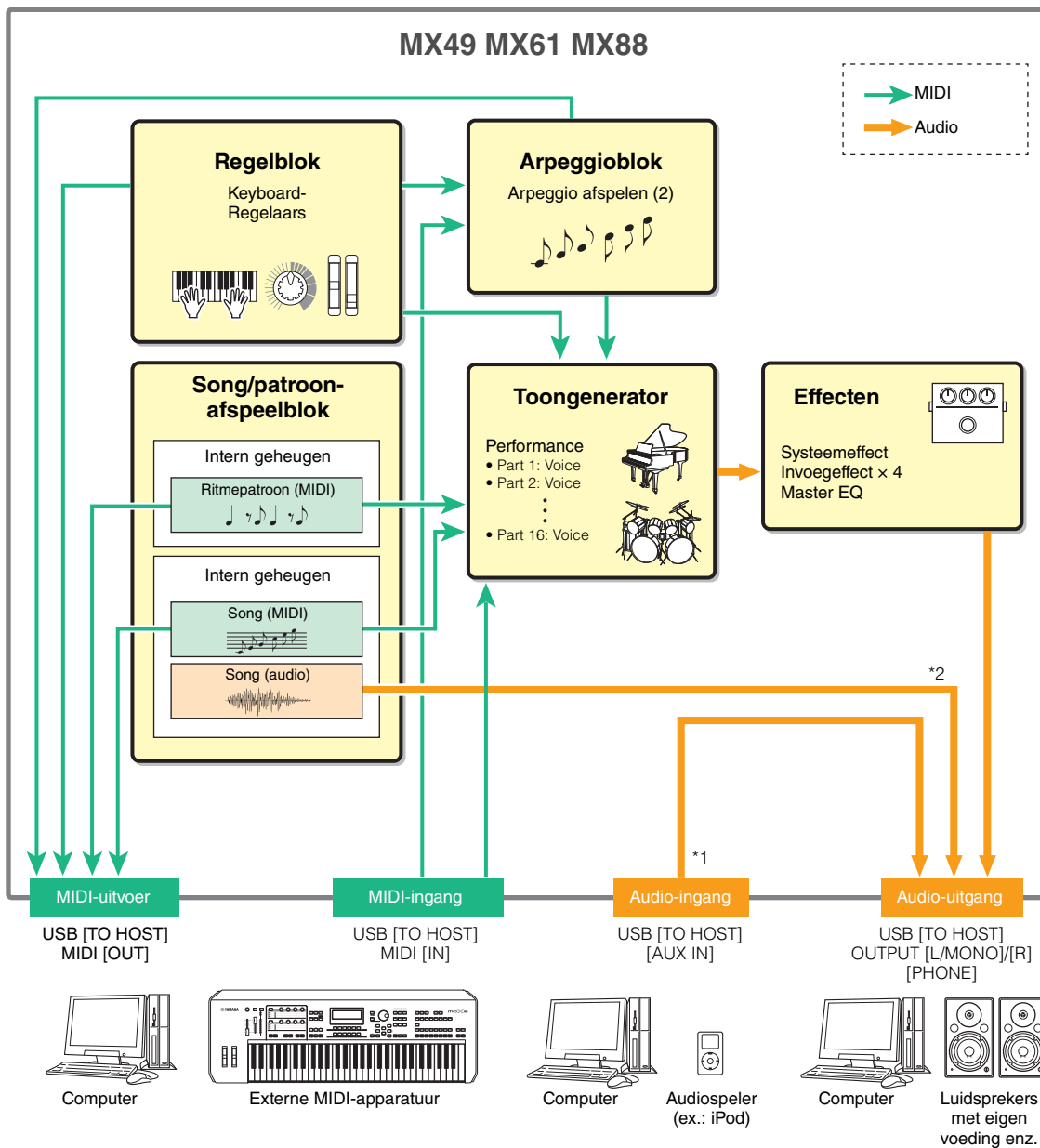
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

- Performance
- Song/patroon
- File
- Utility
- Remote

MIDI-/audiosignaalbaan

In de volgende afbeelding ziet u de MIDI-/audiosignaalbaan in dit instrument en de baan tussen dit instrument en een extern apparaat.



*1 De audiosignalen die worden ingevoerd via de aansluiting USB [TO HOST] worden alleen uitgevoerd via de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R] en de aansluiting [PHONE]. Deze signalen worden niet uitgevoerd naar de aansluiting USB [TO HOST].

*2 De audiodata van het USB-flashgeheugen worden alleen uitgevoerd naar de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R] en de aansluiting [PHONE]. De data worden niet uitgevoerd naar de aansluiting USB [TO HOST].

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Een aangesloten computer gebruiken

Sluit het instrument aan op uw computer (via USB) en maak uw eigen originele songs met DAW-software op de computer.

OPMERKING De afkorting DAW (Digital Audio Workstation) verwijst naar muzieksoftware voor het opnemen, bewerken en mixen van audio- en MIDI-data. De algemene DAW-toepassingen zijn Cubase, Logic, SONAR en Digital Performer. Hoewel al deze programma's goed kunnen worden gebruikt met het instrument, raden we Cubase aan voor het maken van songs met het instrument.

Door dit instrument op een computer aan te sluiten, kunt u de volgende functies en toepassingen gebruiken.

- Gebruik als een externe toongenerator voor de DAW-software en een MIDI-keyboard
- Gebruik als een afstandsbediening van de DAW-software en VSTi (software-instrument)

Aansluiten op een computer

U hebt een USB-kabel en het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma nodig om het instrument aan te sluiten op de computer. Zowel audiodata als MIDI-data kunnen worden verzonden via USB. Bovendien zijn de MX49/MX61 Remote Tools en de MX-voicelijst handig als u DAW-software met dit instrument gebruikt. Volg de onderstaande instructies.

1 Download het meest recente Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma, MX49/MX61 Remote Tools en de MX-voicelijst van onze website.

Pak het gecomprimeerde bestand uit nadat u op de knop Download hebt geklikt.

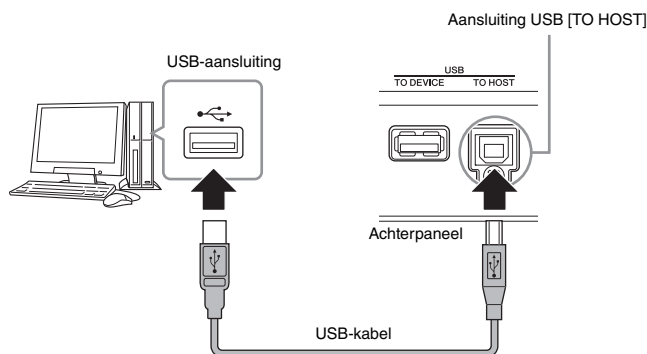
<http://download.yamaha.com/>

OPMERKING Op de bovenstaande website vindt u ook informatie over systeemvereisten.

OPMERKING Het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma en Remote Tools kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden aangepast en bijgewerkt. Download zo nodig de meest recente versie van de bovenstaande website.

2 Installeer het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma op de computer.

Volg de online installatiehandleiding in het gedownloadte bestandspakket voor installatie-instructies. Als 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.



3 Controleer of de aansluiting USB [TO HOST] van dit instrument is geactiveerd.

Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility te openen → Selecteer met de cursorknoppen [Λ] / [V] '02:MIDI' in de lijst en druk op [ENTER] om de display MIDI weer te geven → Stel de parameter 'MIDI IN/OUT' in op 'USB'.



4 Druk op de knop [STORE] om de instellingen in het interne geheugen op te slaan.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- ▶ Aansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

5 Installeer de MX49/MX61 Remote Tools (gedownload in stap 1) op de computer.

Remote Tools bestaat uit twee onderdelen: de MX49/MX61 Remote Editor en MX49/MX61 Extension, waarmee u het instrument samen met de Cubase-serie kunt gebruiken. Raadpleeg de online installatiehandleiding in het gedownloade bestandspakket voor installatie-instructies.

6 Installeer de MX-voicelijst (gedownload in stap 1) op de computer.

Raadpleeg de online installatiehandleiding in het gedownloade bestandspakket voor installatie-instructies.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

▶ Aansluiten op een computer
Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de aansluiting USB [TO HOST]

Als u de computer verbindt met de aansluiting USB [TO HOST], moet u de volgende punten in acht nemen. Als u dit niet doet, loopt u het risico dat de computer vastloopt en dat data worden beschadigd of verloren gaan. Als de computer of het instrument vastloopt, start u de toepassingssoftware of het besturingsstelsel van de computer opnieuw op of schakelt u het instrument uit en weer in.

■ LET OP ■

- Gebruik een USB-kabel van het type AB die niet langer is dan 3 meter. U kunt geen USB 3.0-kabels gebruiken.
- Voordat u de computer aansluit op de aansluiting USB [TO HOST], haalt u de computer uit een eventuele energiebesparende modus (zoals de sluimerstand, de slaapstand of stand-by).
- Voordat u het instrument inschakelt, verbindt u de computer met de aansluiting USB [TO HOST].
- Ga als volgt te werk voordat u het instrument aan-/uitzet of de USB-kabel verbindt met of loskoppelt van de aansluiting USB [TO HOST].
 - Sluit eventuele geopende softwaretoepassingen op de computer af.
 - Controleer of er geen data door het instrument worden verzonden. (Er worden alleen data verzonden als er noten op het keyboard worden gespeeld, als er een song wordt afgespeeld enzovoort.)
- Als er een computer op het instrument is aangesloten, wacht u minimaal zes seconden tussen deze handelingen: (1) het uitzetten en vervolgens weer aanzetten van het instrument of (2) het aansluiten en vervolgens weer loskoppelen van de USB-kabel.

MIDI-kanalen en MIDI-poorten

De MIDI-data worden toegewezen aan een van de zestien kanalen. Deze synthesizer kan tot zestien aparte parts tegelijk afspelen via de maximaal zestien MIDI-kanalen. Deze grens van zestien kanalen kan echter worden opgeheven door afzonderlijke MIDI-poorten te gebruiken – die elk zestien kanalen ondersteunen – en nog een synthesizer of toongenerator toe te voegen voor nóg meer instrumentgeluiden. Een MIDI-kabel is ontworpen om data via maximaal zestien kanalen tegelijk te verwerken, maar een USB-aansluiting kan veel meer kanalen verwerken dankzij het gebruik van MIDI-poorten. Elke MIDI-poort kan zestien kanalen verwerken en de USB-aansluiting maakt het gebruik van maximaal acht poorten mogelijk. Dit betekent dat u maximaal 128 kanalen (8 poorten x 16 kanalen) op uw computer kunt gebruiken. Als u het instrument via een USB-kabel op een computer aansluit, worden de MIDI-poorten als volgt gedefinieerd:

Poort 1	Het toongeneratorblok in dit instrument kan alleen deze poort herkennen en gebruiken. Bij het bespelen van het instrument als toongenerator vanaf het externe MIDI-instrument of de computer, moet u de MIDI-poort instellen op 1 op het aangesloten MIDI-apparaat of de computer.
Poort 2	Deze poort wordt gebruikt voor het besturen van DAW-software op de computer vanaf het instrument met de functie voor afstandsbesturing.
Poort 3	Deze poort wordt gebruikt als de poort MIDI Thru. De MIDI-data die worden ontvangen door poort 3 via de aansluiting USB [TO HOST] worden via de aansluiting MIDI OUT opnieuw naar een extern MIDI-apparaat verzonden. Bovendien worden de MIDI-data die worden ontvangen door poort 3 via de aansluiting MIDI IN, opnieuw verzonden naar een extern apparaat (computer enzovoort) via de aansluiting USB [TO HOST].
Poort 4	Deze poort wordt niet gebruikt voor het instrument.
Poort 5	Deze poort wordt alleen gebruikt voor datacommunicatie van de MX49/MX61 Remote Editor. Geen andere software of apparaat kan deze poort gebruiken.

Als u een USB-aansluiting gebruikt, moet u zorgen dat de MIDI-zendpoort en -ontvangstpoort, evenals het MIDI-zendkanaal en -ontvangstkanaal overeenkomen. Zorg ervoor dat u de MIDI-poort van het externe apparaat dat is aangesloten op dit instrument, instelt op basis van bovenstaande gegevens.

Audiokanalen

De audiosignalen van het instrument kunnen worden uitgevoerd naar de USB [TO HOST]-aansluiting en de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. Gebruik de aansluiting USB [TO HOST] als u het instrument aansluit op een computer. In dit geval zijn er maximaal twee audiokanalen (USB 1 en USB 2) beschikbaar. De audiosignalen van het instrument kunnen worden ingevoerd vanuit de aansluiting USB [TO HOST] en de aansluiting [AUX IN]. Er kunnen maximaal twee kanalen met audio worden ingevoerd naar de aansluiting USB [TO HOST]. Stel het uitgangsniveau in door de parameter 'DAW Level' ([pagina 64](#)) op het instrument in te stellen. De signalen worden uitgevoerd naar de aansluiting OUTPUT [L/MONO]/[R]. Er kunnen ook maximaal twee audiokanalen worden ingevoerd naar de aansluitingen [AUX IN]. De signalen worden rechtstreeks verzonden naar de aansluiting OUTPUT [L/MONO]/[R]. Raadpleeg de sectie 'MIDI-/audiosignaalbaan' ([pagina 18](#)) voor meer informatie.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- ▶ Aansluiten op een computer
- Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Een song maken met een computer

Als u het instrument gebruikt met DAW-software de aangesloten computer, kunt u de volgende functies en toepassingen benutten.

- MIDI-opnames maken van uw performance op het instrument naar DAW-software op de computer.
- Audio-opnames maken van uw performance op het instrument naar DAW-software op de computer.
- De DAW-software of VSTi (software-instrument) vanaf afstand bedienen

Dit gedeelte bevat een overzicht van hoe u na het aansluiten () DAW-software op de computer kunt gebruiken met het instrument.

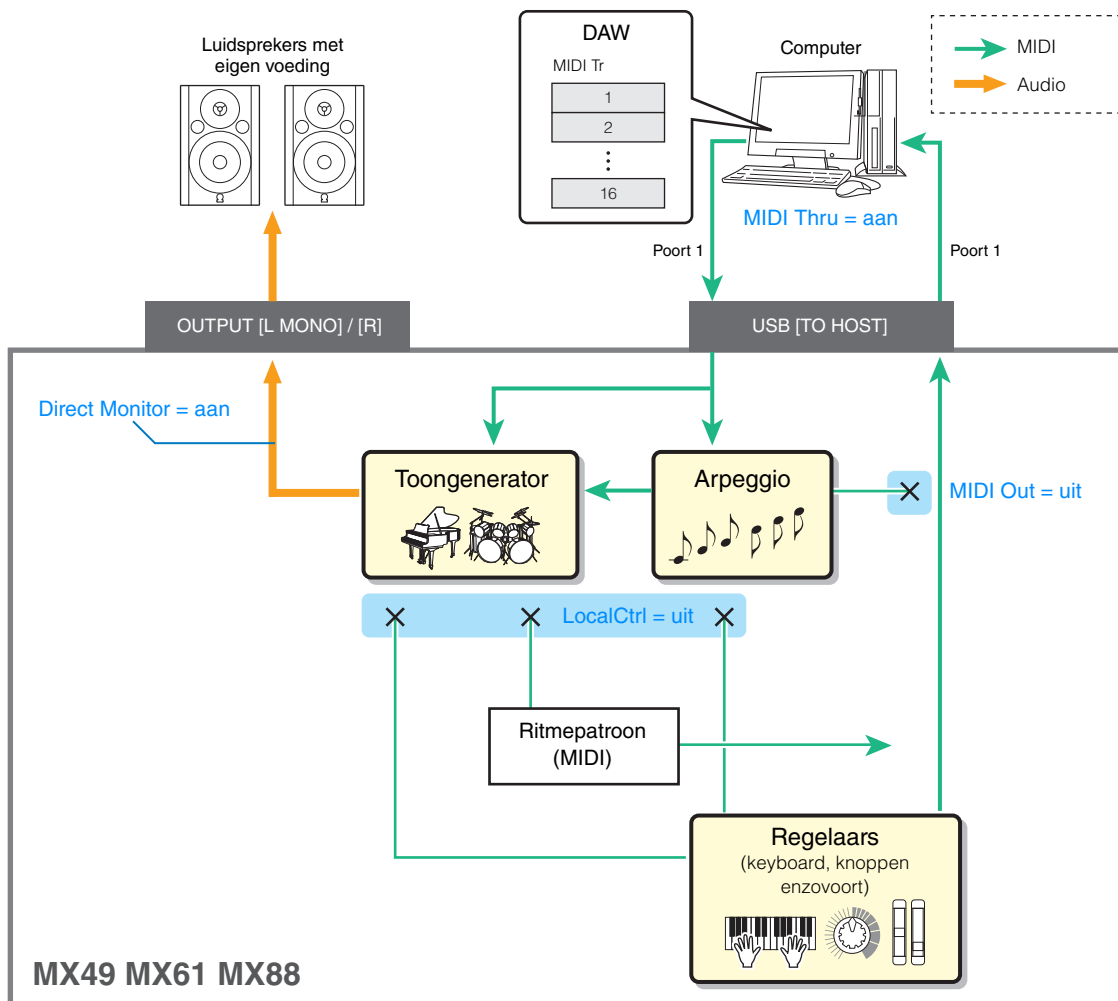
OPMERKING Raadpleeg de volgende website voor informatie over de Cubase-software-serie die het instrument ondersteunt.
<http://download.yamaha.com/>

Belangrijk

In de onderstaande uitleg is Cubase 6 gebruikt op een computer waarop Windows 7 wordt uitgevoerd. De Cubase-vensters en -namen die in deze sectie worden weergegeven, kunnen afwijken van uw Cubase-versie en/of -computeromgeving.

Uw performance op het instrument als MIDI-gegevens opnemen naar DAW software

In deze sectie leert u hoe u diverse instrumentvoices opneemt naar meerdere tracks van de Cubase om een MIDI-song te maken. Door op te nemen als MIDI-data kunt u eenvoudig een muzieknotatie van uw performance maken en kunt u de opname eenvoudig gedeeltelijk corrigeren. Zo kunt u bijvoorbeeld het tempo of de sleutel van de hele song wijzigen. In deze sectie brengt u aansluitingen tot stand en stelt u de signaalbaan in zoals in de volgende afbeelding wordt weergegeven. De functie Quick Setup vereenvoudigt het tot stand brengen van verbindinginstellingen op het instrument aanzienlijk.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Het instrument configureren

1 Gebruik de functie Quick Setup om de aansluiting 'DAW Rec' op te geven.

Druk op [UTILITY] → [JOB] → Selecteer '01:QuickSetup' → [ENTER] → Stel 'Type' in op 'DAW Rec' → [ENTER]. De volgende parameters worden ingesteld zoals is weergegeven. Local Control (lokale besturing) (pagina 65) is uitgeschakeld. Gebruik deze instelling als u uw performance op dit instrument (behalve arpeggiodata) wilt opnemen naar de DAW-software.



	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

2 Sla de instellingen op en keer terug naar de bovenste Performance-display.

Druk op [STORE] en druk vervolgens herhaaldelijk op [EXIT] (afsluiten) om naar de bovenste display terug te keren nadat de instellingen zijn opgeslagen.

3 Controleer of de functies Layer en Split zijn uitgeschakeld.

Als de lampjes van de knop [LAYER] en/of [SPLIT] branden, drukt u op de knoppen om de functies uit te schakelen.

Cubase instellen

1 Start Cubase op uw computer.

Belangrijk

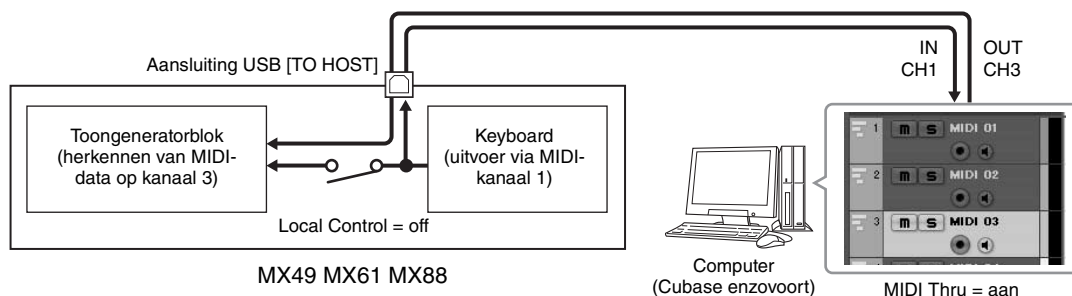
Cubase herkent het instrument niet als u de stroom van het instrument tijdens het na het starten van Cubase uitzet. Zorg ervoor dat u Cubase pas start nadat u het instrument hebt gestart.

2 Open in Cubase een nieuw project.

Selecteer het project 'Empty' in het gebied 'More' van het venster Project Assistant en klik op [Create].

3 Controleer of MIDI Thru op Cubase is ingesteld op 'on'.

Klik op het menu 'File' → 'Preference' → 'MIDI'. Controleer of 'MIDI Thru Active' is ingeschakeld. Klik vervolgens op [OK] om het venster Preference te sluiten. Als MIDI Thru is ingesteld op 'on', worden de MIDI-gegevens die worden gegenereerd door het keyboardspel en door de computer worden ontvangen, teruggevoerd naar het instrument. Zoals u in de onderstaande afbeelding ziet, kunt u zo geselecteerde tracks op Cubase afspelen (elk met een ander MIDI-kanaal) en de respectieve partijen op het instrument laten horen. Als bijvoorbeeld tracks 1, 2 en 3 zijn ingesteld op respectievelijk MIDI-kanalen 1, 2 en 3 en het instrument is ingesteld om Piano, Bass en strijkinstrumenten af te spelen op respectievelijk MIDI-kanalen 1, 2 en 3, kunt u afzonderlijke tracks selecteren voor afspelen/opnemen en het respectieve instrumentgeluid laten klinken op het instrument. Selecteer track 1 en speel de pianopart af of neem deze op. Selecteer track 2 om de Bass af te spelen of op te nemen enzovoort.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Ansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

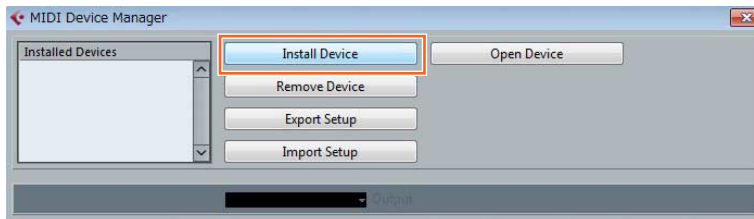
4 Controleer of ASIO Driver is ingesteld op 'Yamaha Steinberg USB ASIO' of 'Yamaha MX49/MX61'

Klik op het menu 'Devices' → 'Device Setup...' → 'VST Audio System'. Controleer de instelling van 'ASIO Driver'. Klik vervolgens op [OK] om het venster Device Setup te sluiten.

5 Stel de MX-voicelijst die op uw computer is geïnstalleerd in voor gebruik op Cubase.

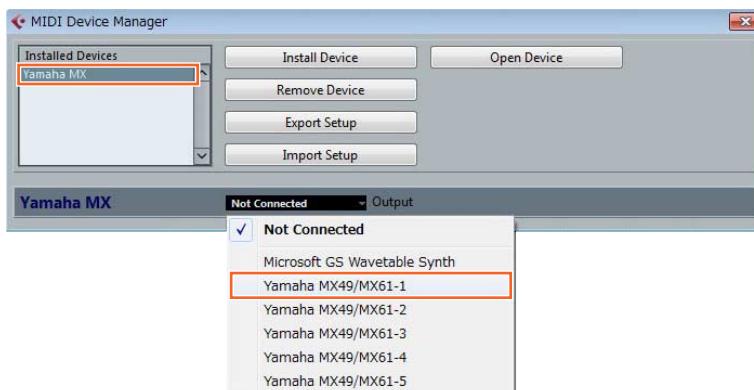
Door de MX-voicelijst in te stellen, kunt u soepeler, eenvoudiger en handiger songdata maken met meerdere voices van het instrument. Als u de MX-voicelijst niet instelt, moet u de voice die aan elke partij op het instrument is toegewezen, handmatig instellen.

5-1 Klik op menu 'Devices' → 'MIDI Device Manager' → [Install Device].



5-2 Selecteer 'Yamaha MX' in het venster Add MIDI Device en klik op [OK].

5-3 Nadat u in het gebied 'Installed Devices' van het venster MIDI Device Manager de optie 'Yamaha MX' hebt geselecteerd, stelt u in het onderste gedeelte van het venster de optie Output in op 'Yamaha MX49/MX61-1' en sluit u het venster.



6 Maak een MIDI-track.

Klik op het menu 'Project' → 'Add Track' → 'MIDI' → [Add Track].

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

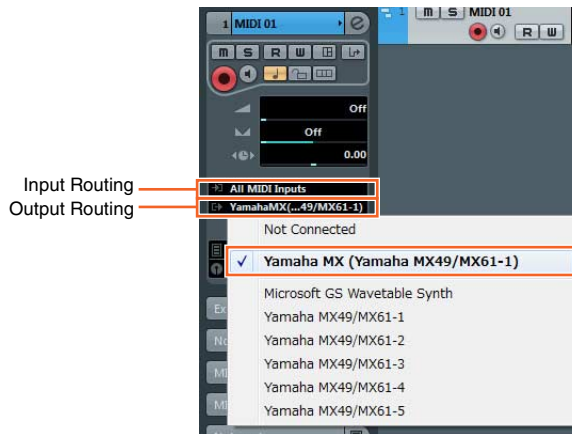
Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

7 Stel in de MIDI track de optie Input/Output Routing in zodat de instrumentgegevens in Cubase worden ingevoerd en MIDI-trackgegevens worden uitgevoerd naar poort 1 van het instrument.

Stel Input Routing in op 'All MIDI Inputs' en stel Output Routing in op 'Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)'. Alle inkomende MIDI-gegevens worden in Cubase ingevoerd, en MIDI-trackgegevens worden uitgevoerd naar het kanaal dat is bepaald bij de track op MIDI-poort 1 van het instrument. Bovendien kan de MX-voicelijst op de track van Cubase worden weergegeven.

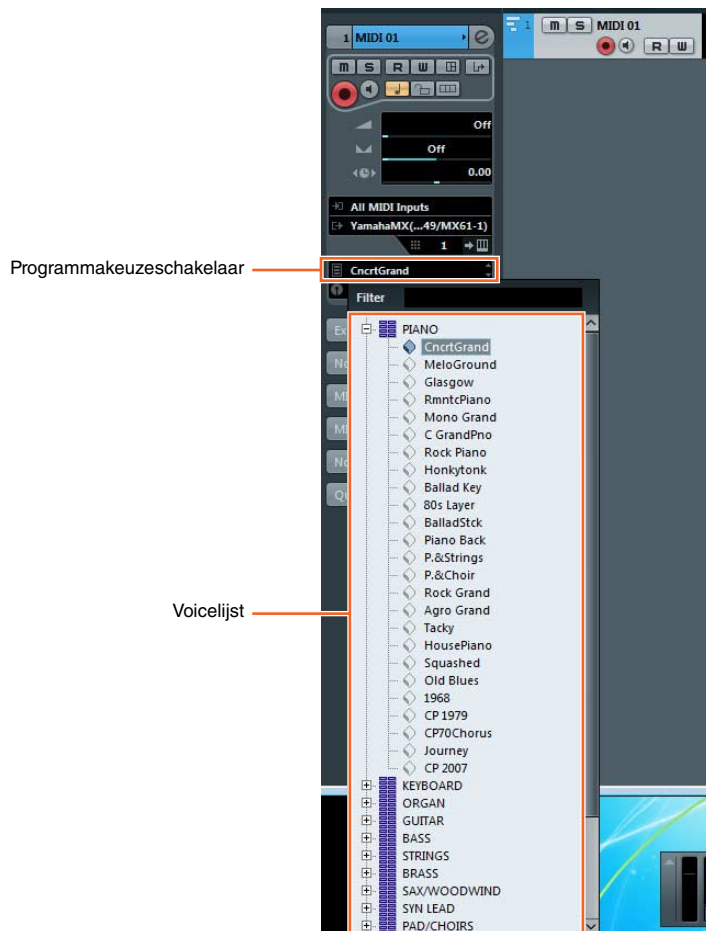
OPMERKING Als u stap 5 hierboven niet hebt uitgevoerd, stelt u Output Routing in op 'Yamaha MX49/MX61-1'.



8 Bepaal welke voice wordt gebruikt voor de MIDI-trackdata.

Klik op de programmakeuzeschakelaar om de voicelijst van het instrument op te roepen en selecteer de gewenste voice. De voice die is toegewezen aan de partij van het instrument die overeenkomt met het uitgangskanaal voor de MIDI-track, wordt vervangen door de voice die u op Cubase hebt geselecteerd. Controleer het geluid terwijl u het keyboard bespeelt.

OPMERKING Als u geen voice op Cubase hebt geselecteerd, wordt de voice afgespeeld die op dat moment op het instrument aan de partij is toegewezen.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Ansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

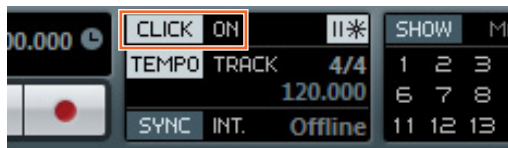
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

9 Schakel indien nodig de metronoom in.

Klik in het transportpaneel op 'CLICK' (of druk op C) om de metronoom in te schakelen.




10 Neem de performance van het instrument op in de geselecteerde MIDI-track.

Klik op  (Record) nadat u de tijdpositie hebt ingesteld op nul. Wanneer u het instrument gaat bespelen, start de opname van uw performance. Klik als u klaar bent op  (Stop) om de opname te stoppen.

11 Maak indien nodig andere MIDI-tracks en neem meer partijen van uw performance op met andere voices van het instrument.

Herhaal stap 6 t/m 10 hierboven. Ga nadat de opname naar wens is voltooid naar stap 12.

12 Controleer de opgenomen data in alle tracks.

Klik op  (Start) nadat u de tijdpositie hebt ingesteld op nul. Corrigeer of bewerk de MIDI-data in Cubase om de songdata te voltooien. Raadpleeg de documentatie bij de software voor instructies voor het gebruik van Cubase.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toogeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

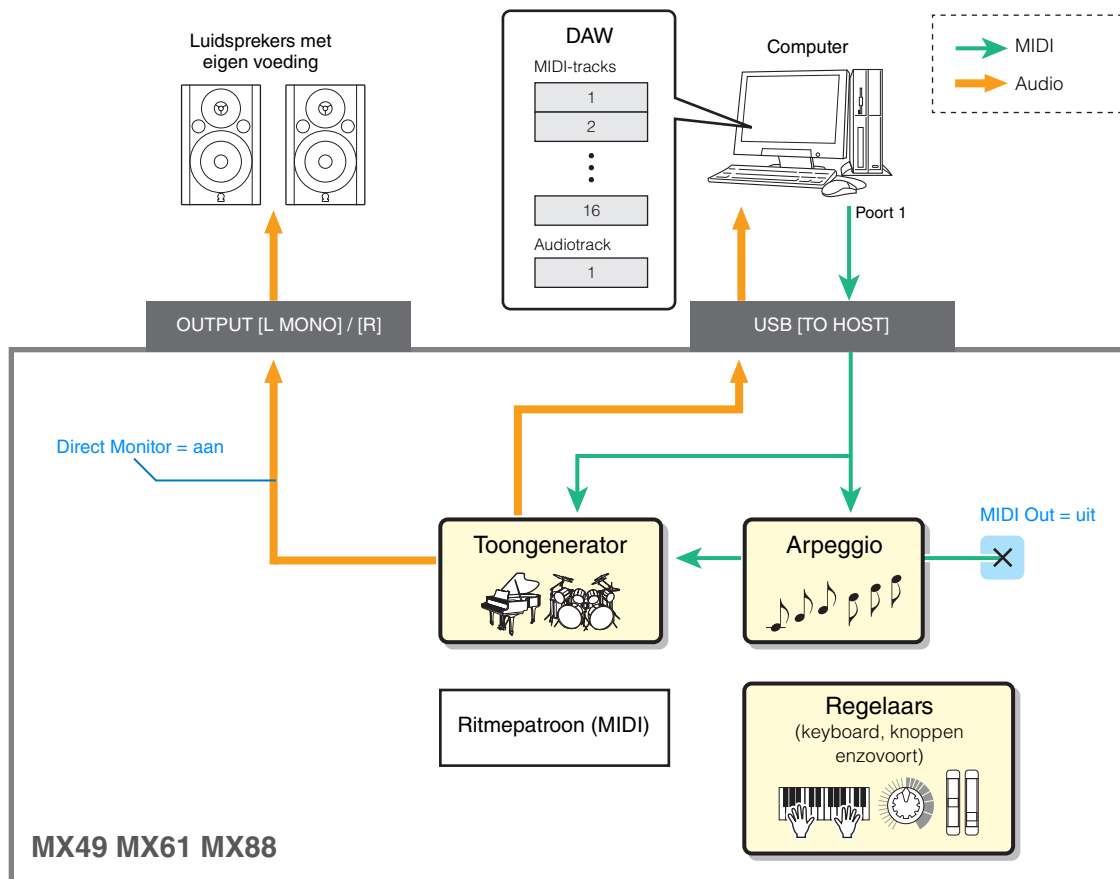
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Uw performance op het instrument als audiogegevens opnemen naar DAW software

In deze sectie leert u hoe u de MIDI-gegevens die u in de vorige sectie hebt gemaakt, naar audiogegevens kunt converteren met de voices van het instrument. Door audiogegevens op te nemen, kunt u audio-cd's maken of de songgegevens van het instrument als een audiobestand gebruiken in andere toepassingen, zoals geluideditors of videoproductiesoftware. In deze sectie stelt u de aansluitingen en signaalbaan in zoals in de volgende afbeelding wordt weergegeven.





1 Stel het instrument in volgens de instructies in 'Het instrument configureren' op [pagina 23](#).

2 Maak een nieuwe audiotrack in het project dat u hebt gemaakt in de vorige sectie ('Uw performance op het instrument als MIDI-gegevens opnemen naar de DAW-software').
Klik op het menu 'Project' → 'Add Track' → 'Audio' → [Add Track].

3 Stel in deze nieuwe audiotrack de ingangs-/uitvoerbepalingen voor het instrument in.
Stel de Input Routing in op 'Stereo In' en de Output Routing op 'Stereo Out'.

OPMERKING 'Stereo In' en 'Stereo Out' zijn de busnamen die zijn ingesteld in het venster VST Connection dat kan worden geopend vanuit het menu 'Device'. Als u in het venster VST Connection andere busnamen hebt toegevoegd, moet u erop letten dat u de routings instelt op de juiste busnamen.

4 Neem het geluid van het instrument als audiogegevens naar Cubase op met alle MIDI-gegevens die in het project zijn opgenomen.

Klik op  (Record) nadat u de tijdpositie hebt ingesteld op nul. De MIDI-data van alle tracks worden afgespeeld om de data op te nemen in de audiotrack. Klik als de MIDI-data zijn afgelopen op  (Stop) om de opname te stoppen.

5 Als alle tracks in het venster Project van Cubase zijn gedempt (uitgezonderd de nieuwe audiotrack), controleert u de opgenomen audiodata door de audiotrack af te spelen.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

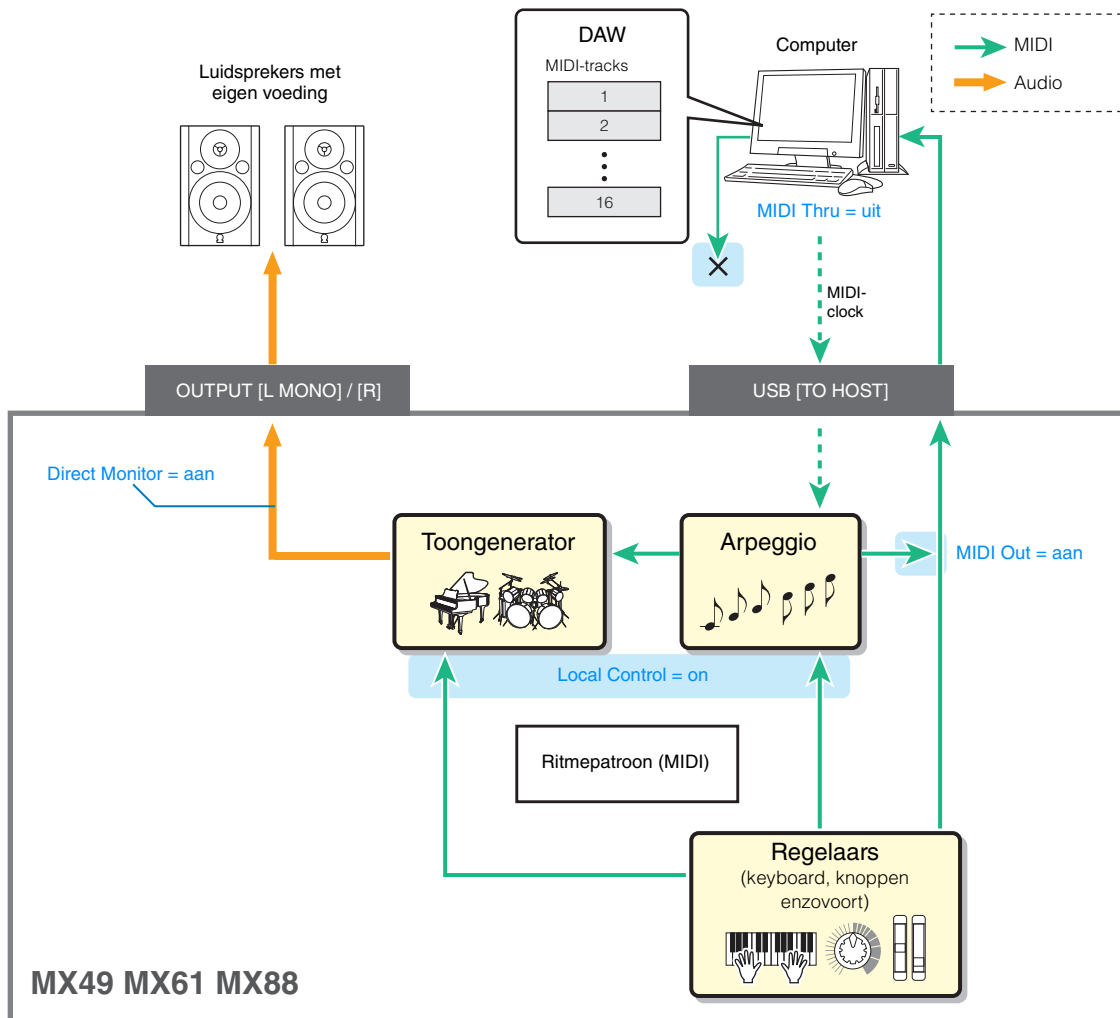
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

De arpeggiofrasen van het instrument als MIDI-gegevens opnemen naar DAW software

In deze sectie leert u hoe u arpeggiofrasen als MIDI-data opneemt naar Cubase. Als u dit doet, kunt u eenvoudig kant-en-klare, uitgewerkte songs maken, zonder daarvoor moeilijke frasen op het keyboard te moeten spelen. In deze sectie stelt u de signaalbaan in zoals in de volgende afbeelding is weergegeven en gebruikt u de handige functie Quick Setup om de aansluitingsinstellingen op het instrument te vereenvoudigen.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Het instrument configureren

1 Voor Part 1 bepaalt u het gewenste arpeggiotype dat u wilt opnemen en schakelt u de schakelaar Arpeggio in.

Druk op [EDIT] in de display Performance → Selecteer '02:Part' met de cursorknop [V] en druk op [ENTER] → Druk op [PIANO] (1) → Selecteer '03:ArpSelect' met de cursorknoppen [^]/[V] en druk op [ENTER] → Stel 'Switch' in op 'On' en selecteer de gewenste categorie of het gewenste type.

2 Stel de schakelaar Arpeggio in op 'on'.

Druk op [ARP] zodat het lampje van de knop oplicht. Dit werkt voor de hele performance.

3 Gebruik de functie Quick Setup om de aansluiting 'Arp Rec' op te geven.

Druk op [UTILITY] → [JOB] → Selecteer '01:QuickSetup' → [ENTER] → Stel 'Type' in op 'Arp Rec' → [ENTER]. De volgende parameters worden automatisch ingesteld. Deze instelling wordt gebruikt om uw performance op het instrument, waaronder arpeggiodata, op te nemen naar DAW-software.



JOB QuickSetup
Type= Arp Rec

	Arp Rec
DirectMonitor (schakelaar Direct Monitor)	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (MIDI-uitvoerschakelaar Arpeggio)	on

4 Stel het instrument zo in dat de signalen van de sequencerregelaar (Start, Stop enzovoort) niet worden ontvangen van Cubase.

Druk tweemaal op [EXIT] (afsluiten) → Selecteer '02:MIDI' → Druk op [ENTER] → 'SeqCtrl' = 'out' of 'off'.

5 Sla de instellingen op en keer terug naar de bovenste Performance-display.

Druk op [STORE] en druk vervolgens herhaaldelijk op [EXIT] (afsluiten) om naar de bovenste display terug te keren nadat de instellingen zijn opgeslagen.

6 Controleer of de functies Layer en Split zijn uitgeschakeld.

Als de lampjes van de knop [LAYER] en [SPLIT] branden, drukt u op de knoppen om de functies uit te schakelen.

Cubase instellen

1 Start Cubase op uw computer.

Belangrijk

Cubase herkent het instrument niet als u de stroom van het instrument tijdens het na het starten van Cubase uitzet. Zorg ervoor dat u Cubase pas start nadat u het instrument hebt gestart.

2 Open in Cubase een nieuw project.

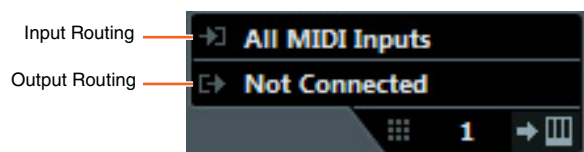
Selecteer het project 'Empty' in het gebied 'More' van het venster Project Assistant en klik op [Create].

3 Maak een MIDI-track.

Klik op het menu 'Project' → 'Add Track' → 'MIDI' → [Add Track].

4 Stel in de MIDI-track Input/Output Routing in om de functie MIDI thru uit te schakelen.

Stel Input Routing in op 'All MIDI Input' en stel Output Routing in op 'Not Connected'. Alle MIDI-gegevens worden ingevoerd naar Cubase en MIDI-trackgegevens worden niet uitgevoerd naar het instrument. Schakel de functie MIDI thru van de MIDI-track uit om te voorkomen dat de op te nemen arpeggiofrase wordt uitgevoerd naar het instrument. Anders leidt dit tot een feedbackloop tussen het instrument en de computer.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

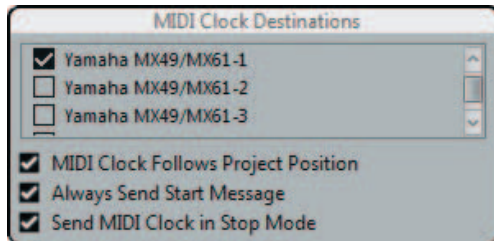
Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote


5 Stel de MIDI-clock zo in dat deze van Cubase wordt verzonden naar het instrument.


Klik op het menu 'Transport' → 'Project Synchronization Setup' → Selecteer in het gebied 'MIDI Clock Destinations' de optie 'Yamaha MX49/MX61 – 1', 'MIDI Clock Follows Project Position' en 'Always Send Start Message' → Klik op [OK].

OPMERKING De instelling 'Send MIDI Clock in Stop Mode' bepaalt of het arpeggio wordt afgespeeld terwijl het wordt opgenomen of dat het afspelen in Cubase wordt gestopt (modus Stop). Als u het arpeggio in de modus Stop wilt afspelen, selecteert u ook de optie 'Send MIDI Clock in Stop Mode'.



6 Neem arpeggiofrasen van het instrument op naar de geselecteerde MIDI-track.

Klik nadat u de tijdpositie op nul hebt ingesteld op  (Record) en bespeel het keyboard van het instrument om het arpeggio af te spelen. De arpeggiofrasen worden als MIDI-data uitgevoerd zodat u ze naar een MIDI-track in Cubase kunt opnemen.

Als u de performance hebt voltooid, klikt u op  (Stop) om de opname te stoppen.

De opgenomen arpeggiofrasen afspelen


1 Druk op [ARP] op het instrument zodat het lampje uit gaat.

De schakelaar Arpeggio die voor de hele performance werkt, is uitgeschakeld.

2 Stel de functie MIDI thru in op 'active' in de MIDI-track waarnaar de arpeggiofrasen zijn opgenomen.

Stel Output Routing in op 'Yamaha MX49/MX61-1'. De opgenomen MIDI-gegevens worden uitgevoerd naar het instrument.

3 Controleer de opgenomen arpeggiofrasen.

Klik op  (Start) nadat u de tijdpositie hebt ingesteld op nul.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

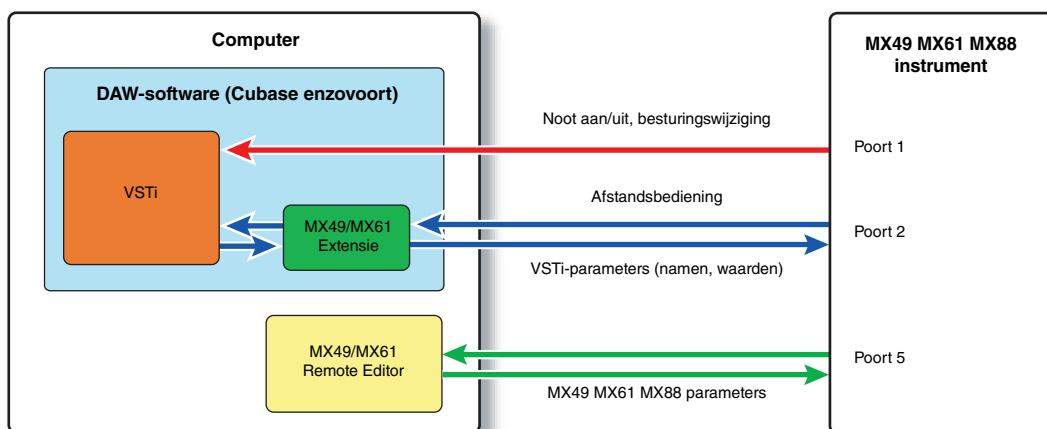
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

DAW-software of VSTi (software-instrumenten) op afstand bedienen vanaf het instrument

Het instrument heeft een zeer handige modus Remote waarmee u de DAW-software en VSTi (software-instrument) op uw computer kunt besturen via de paneelbewerkingen van het instrument. Met deze functie kunt u de DAW-software of VSTi doeltreffend vanaf het instrument regelen en wordt het opnemen en maken van een song nog gemakkelijker. Als [DAW REMOTE] is ingeschakeld, wordt de modus Remote van het instrument geactiveerd en worden de afstandsbedieningsfuncties aan bepaalde knoppen op het paneel toegewezen. De namen worden in het zwart op een witte achtergrond op het paneel weergegeven. Zo kunt u de knop [PLAY] (▶/||), [STOP] (■) en AI KNOB ([DATA]-draaiknop) gebruiken als transportregelaars voor Cubase. DAW-programma's die vanaf het instrument kunnen worden geregeld, zijn Cubase, Logic Pro, SONAR en Digital Performer. Poort 2 wordt voornamelijk gebruikt om MIDI-gegevens voor afstandsbediening over te brengen tussen het instrument en de DAW-software.



Voordat u de functie Remote Control kunt gebruiken, moet u de onderstaande configuratie-instructies volgen.

OPMERKING Voordat u de configuratie uitvoert van DAW Remote, dient u het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma en MX49/MX61 Remote Tools correct te installeren.

Het instrument configureren

- 1 Sluit het instrument met een USB-kabel ([pagina 19](#)) aan op de computer.
- 2 Druk op de knop [DAW REMOTE] om de modus Remote te activeren.
- 3 Druk op [UTILITY] om de remote-display UTILITY te openen en stel 'DAW Select' in op de gewenste DAW-software.

```
UTILITY Remote  [M]
+DAW Select=  Cubase
```

- 4 Druk op [STORE] om de instellingen in het interne geheugen op te slaan.
- 5 Druk op [EXIT] (afsluiten) om de display Utility te sluiten.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

De DAW-software op de computer instellen

Start de DAW-software op de aangesloten computer. Volg daarna de onderstaande instellingsinstructies.

OPMERKING Als de kabel die het instrument met de computer verbindt, is losgekoppeld of als het instrument per ongeluk is uitgeschakeld, herkent de DAW het instrument niet nogmaals. Als dit gebeurt, moet u de DAW-software afsluiten en vervolgens opnieuw starten na het instellen van het instrument en moet u ervoor zorgen dat de kabel goed is aangesloten.

OPMERKING Raadpleeg de 'Specificaties' in het PDF-document met de 'Gebruikershandleiding' voor meer informatie over DAW-softwareversies die compatibel zijn met het instrument.

OPMERKING Afhankelijk van uw specifieke softwareversie of uw computeromgeving zijn misschien niet alle onderstaande functies beschikbaar.

■ Cubase

Installeer MX49/MX61 Remote Tools om de set-up te voltooien.

■ SONAR

- 1 Open het menu [Edit] → [Preferences] en selecteer [Devices] in 'MIDI'.
- 2 Voeg 'Yamaha MX Series-2' toe aan het Input Device (invoerapparaat) en voeg 'Yamaha MX Series-2' toe aan het Output Device (uitvoerapparaat).
- 3 Open het menu [Edit] → [Preferences] en selecteer [Control Surfaces].
- 4 Klik op de knop [+], selecteer 'Mackie Control' en stel de ingangspoort in op 'Yamaha MX Series-2' en de uitgangspoort op 'Yamaha MX Series-2'.

■ Digital Performer

- 1 Sluit in de Audio-/MIDI-set-up van een Mac-computer poort 2 van de interface van het instrument aan op poort 2 van de toongenerator. Als er slechts één poort beschikbaar is voor de toongenerator, voegt u de nieuwe poort toe en sluit u deze vervolgens aan op de interface.
- 2 Open het menu [Setup] en selecteer [Control Surface Setup] om het venster Control Surface te openen.
- 3 Klik op de knop [+].
- 4 Selecteer 'Mackie Control' in de sectie Driver.
- 5 Selecteer in het vak voor het instellen van 'Unit' en 'MIDI' de optie 'Mackie Control' in de sectie 'Unit' en selecteer 'MX49/MX61 New Port 2' in de sectie 'MIDI'.

■ Logic Pro

- 1 Selecteer het menu [Preferences] → [Control Surfaces Setup] om het venster Setup te openen.
- 2 Selecteer het menu [New] → [Install].
- 3 Selecteer 'Mackie Control' in de lijst met modellen en voeg deze als bedieningsoppervlak toe.
- 4 Stel de MIDI-uitvoerpoort in op 'Yamaha MX Series Port2'.

OPMERKING Mackie Control is een handelsmerk van Mackie Designs, Inc.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

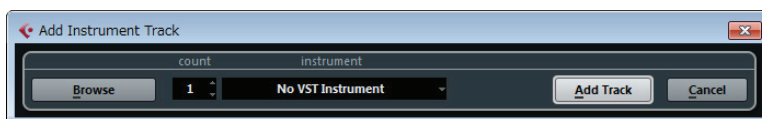
Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

Remote control voor de VSTi

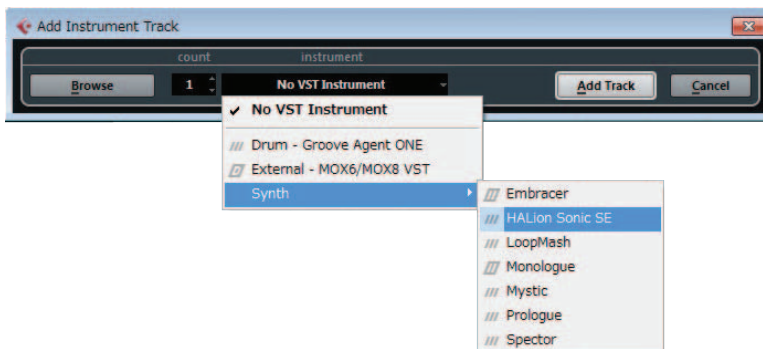
In deze sectie wordt uitgelegd hoe u de VSTi op Cubase instelt om het gebruik van de functie Remote Control te activeren.

- 1 Gebruik de functie Quick Setup van het instrument om de aansluiting 'DAW Rec' op te geven.**
Druk op [UTILITY] → [JOB] → Selecteer '01:QuickSetup' → [ENTER] → Stel 'Type' in op 'DAW Rec' → [ENTER]. Local Control (lokale besturing) (pagina 65) is uitgeschakeld. Gebruik deze instelling als u uw performance op dit instrument (behalve arpeggiodata) wilt opnemen naar de DAW-software.
- 2 Stel het instrument in voor het op afstand bedienen van Cubase door de instructies te volgen in 'Het instrument configureren' (pagina 31).**
- 3 Maak een MIDI-track.**
Klik op het menu 'Project' → 'Add Track' → 'MIDI' → [Add Track].
- 4 Druk op [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) op het instrument om het dialoogvenster 'Add Instrument Track' in het projectvenster van Cubase te openen.**



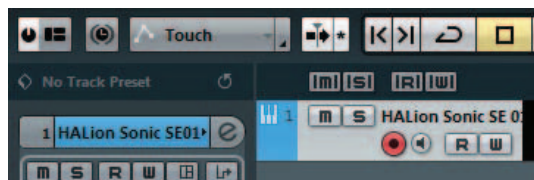
- 5 Selecteer een VSTi met de cursorknoppen van het instrument.**

Druk op de cursorknop [V] om de VSTi-lijst in het dialoogvenster weer te geven en selecteer een VSTi met de cursorknoppen [V]/[>]. Voor dit voorbeeld selecteren we 'Synth' → 'HALion Sonic SE'. Druk na de selectie op [ENTER].



- 6 Druk op [ENTER] op het instrument om het dialoogvenster 'Add Instrument Track' te sluiten.**

De instrumenttrack wordt in het projectvenster van Cubase gemaakt en de besturingssjabloon voor 'HALion Sonic SE' wordt automatisch op het instrument geselecteerd.



Tip

Dit instrument heeft besturingssjablonen waarmee u populaire VSTi-instrumenten op afstand kunt bedienen. Met deze besturingssjablonen kunt u de gewenste functies voor uw favoriete VSTi toewijzen aan de knoppen [A] – [D] op het instrument. Wanneer u Cubase gebruikt en de VSTi omschakelt naar de Cubase, wordt de juiste besturingssjabloon op het instrument geactiveerd. Wanneer u andere DAW-software dan Cubase gebruikt en de VSTi omschakelt naar de DAW-software, heeft dit geen invloed op de besturingssjabloon op het instrument. U moet de juiste besturingssjabloon handmatig instellen op een waarde die overeenstemt met de VSTi in de DAW-software. Raadpleeg pagina 70 voor instellingen van de modus Remote op het instrument.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

- Aansluiten op een computer
- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

- 7** Druk op [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) om het VSTi-venster van de geselecteerde instrumenttrack te openen.



- 8** Selecteer een programma van de VSTi door op [INC/YES]/[DEC/NO] van het instrument te drukken.
- 9** Bespeel de VSTi met het behulp van het keyboard van het instrument of stel de parameters van de VSTi in met de knoppen [A] – [D].

Gebruik de MX49/MX61 Remote Editor als u de besturingssjablonen wilt bewerken of een nieuwe sjabloon wilt maken. Raadpleeg de meegeleverde PDF-handleiding voor meer informatie over het gebruik van de Remote Editor.

Er zijn nog meer afstandsbedieningsfuncties beschikbaar. Raadpleeg de volgende sectie 'Afstandsbedieningstoewijzingen' voor meer informatie.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

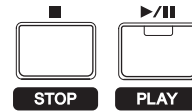
Afstandsbedieningstoewijzingen

In de modus Remote kunt u diverse functies van de DAW-software besturen met regelaars van het instrument.

OPMERKING Afhankelijk van uw specifieke softwareversie of uw computeromgeving zijn misschien niet alle onderstaande functies beschikbaar.

Transportregeling

De knoppen [PLAY] (▶/||) en [STOP] (■) functioneren als DAW-transportregelaars.



Programmawijzigingsfunctie

De knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] functioneren als programmawijzigingsregelaars in de geselecteerde track. Als de geselecteerde track een instrumenttrack is waarin de VSTi is ingesteld of een MIDI-set of audiotrack is, wijzigen deze knoppen het vooraf ingestelde programma voor de track. Als Cubase wordt gebruikt, is de functie afhankelijk van de instelling van 'PrgChgMode' (pagina 68).

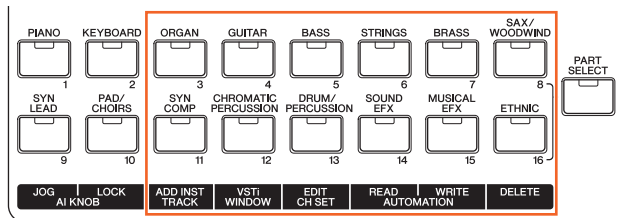
Instelling van 'PrgChgMode'	Functies
remote	Als u op de knop [INC/YES] drukt, wordt het volgende programma geselecteerd en als u op de knop [DEC] drukt, wordt het vorige programma geselecteerd.
PC	Programmawijzigingsberichten worden met de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] naar de DAW-software verzonden. Programma's van VST3-instrumenten kunnen echter niet met de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] worden gewijzigd.
auto	Als de geselecteerde track een MIDI-track is en de uitvoerbepemming van de MIDI-track niet VSTi is, is de functie van [INC/YES]/[DEC/NO] dezelfde als wanneer 'PrgChgMode' is ingesteld op 'PC'. In andere gevallen is de functie [INC/YES]/[DEC/NO] dezelfde als wanneer 'PrgChgMode' is ingesteld op 'remote'.

Als u andere DAW-software dan Cubase gebruikt, is 'PrgChgMode' altijd ingesteld op 'PC'.

OPMERKING Als meerdere tracks in de DAW-software zijn geselecteerd, werkt de programmawijzigingsfunctie alleen voor de bovenste track.

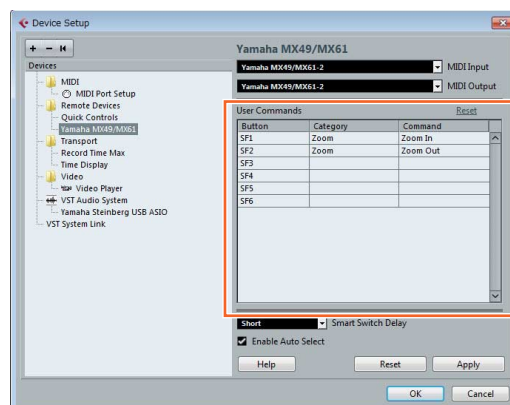
Bediening met de categorieknoppen

De functies van de DAW-software kunnen worden bediend met de categorieknoppen.



■ [ORGAN] – [SAX/WOODWIND]-knoppen

Deze knoppen kunnen naar eigen inzicht aan elke gewenste functie worden toegewezen. Aan deze knoppen is standaard geen functie toegewezen. Als u de functies aan deze knoppen in Cubase wilt toewijzen, klikt u op het menu 'Device' → 'Device Setup' → 'Yamaha MX49/MX61' in het gebied 'Remote Devices' → Wijzig in het gebied 'User Commands' functies aan de knoppen toe.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer
▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

■ Knop [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – knop [DELETE]([ETHNIC])

Als u Cubase gebruikt zijn de volgende vaste functies toegewezen aan de knoppen [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). Aan elke knop is de juiste functie van Cubase toegewezen.

OPMERKING Zelfs als u andere DAW-software dan Cubase gebruikt, worden de functies automatisch toegewezen aan de knoppen [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). De werkelijke functies in uw DAW-software zijn mogelijk niet dezelfde. Voordat u deze categorieknoppen gebruikt, moet u de gewenste functies aan deze knoppen in de betreffende software toewijzen. Deze knoppen werken niet in Digital Performer.

Knoppen	Functies
[ADD INST TRACK]	Opent/sluit het dialoogvenster [Add Instrument Track].
[VSTi WINDOW]	Opent/sluit de VSTi-display voor de geselecteerde track.
[EDIT CH SET]	Opent/sluit het venster met de kanaalinstellingen voor de geselecteerde track.
[AUTOMATION READ]	Schakelt Automation Read in/uit voor de geselecteerde track.
[AUTOMATION WRITE]	Schakelt Automation Write in/uit voor de geselecteerde track.
[DELETE]	Verwijdert geselecteerde data in track.

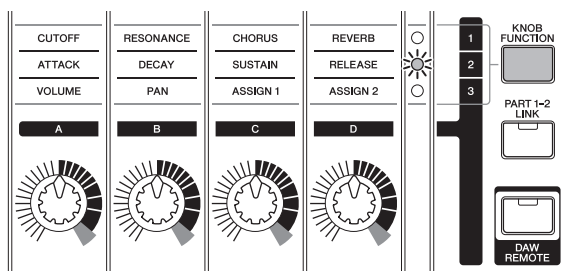
Houd rekening met de volgende punten als u meerdere tracks selecteert:

- De functie van [VSTi WINDOW] geldt alleen voor de bovenste track.
- De functie [EDIT CH SET] geldt alleen voor de bovenste track.
- De functies [AUTOMATION READ]/[AUTOMATION WRITE]/[DELETE] gelden voor alle geselecteerde tracks.

De knoppen [A] t/m [D] bedienen

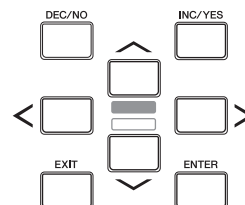
Met de knoppen [A] t/m [D] kunt u de parameters van de geselecteerde track of VSTi instellen.

De juiste functies voor de huidige VSTi worden automatisch door de besturingssjabloon aan de knoppen toegewezen. Elke besturingssjabloon bevat drie sets met functies voor de knoppen [A] t/m [D]. Druk op de knop [KNOB FUNCTION] om tussen sets te schakelen.



De cursor verplaatsen en andere functies

Met de cursorknoppen [<]/[^]/[v]/[>] kunt u de cursor omhoog/omlaag/naar links/naar rechts in de DAW-software verplaatsen. De knop [EXIT] (afsluiten) werkt op dezelfde manier als de toets [Esc] van de computer. De knop [ENTER] werkt op dezelfde manier als de toets [Enter] van de computer.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

- ▶ Een song maken met een computer

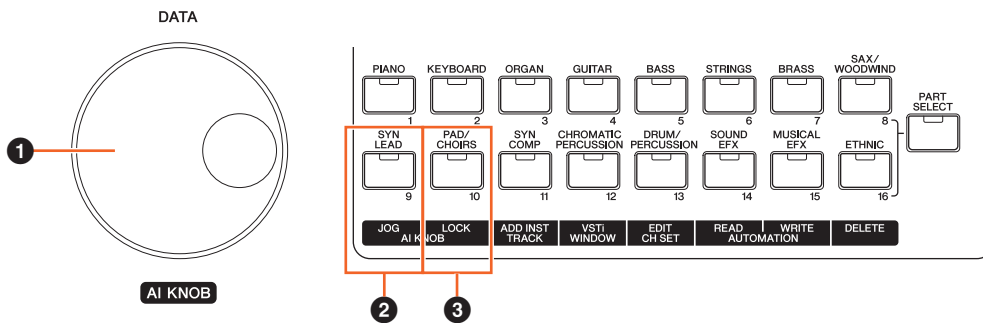
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

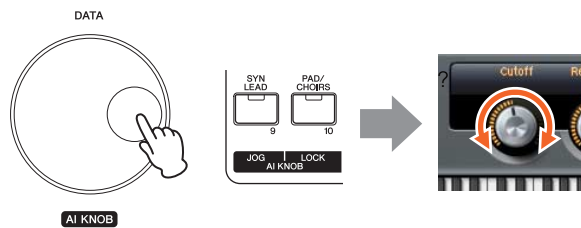
Functies van de AI KNOB

Met de AI KNOB kunt u een gewenste parameter instellen die via de muisaanwijzer is opgegeven of kunt u de huidige tijdpositie in het project verplaatsen.



1 AI KNOB

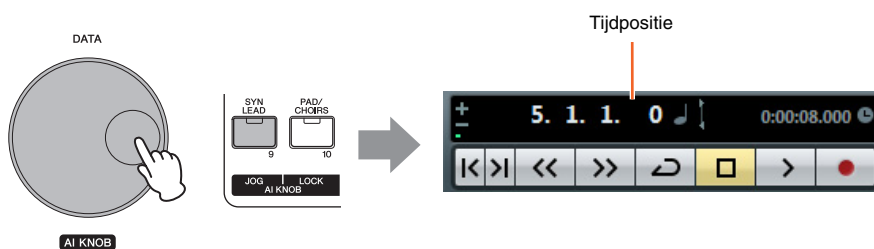
Hier werkt de draaiknop [DATA] van het instrument zoals de AI KNOB. De AI KNOB is een multifunctionele knop. Hiermee kunt u bijvoorbeeld een gewenste parameter in het hoofdvenster en in de plug-in software in Cubase instellen. U kunt de knop ook voor de Jog/ Shuttle-werking gebruiken (zoals bij het verplaatsen van de tijdpositie). De parameters die aan de AI KNOB kunnen worden toegewezen, veranderen afhankelijk van de aan/uit-status van de knop [JOG] ([SYN LEAD]) en de knop [LOCK] ([PAD/CHOIRS]). Als u een parameter wilt instellen die met de muisaanwijzer in Cubase is opgegeven, moet u erop letten dat de knoppen [JOG] ([SYN LEAD]) en [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) zijn uitgeschakeld.



De parameter instellen waarop de muisaanwijzer zich bevindt

2 Knop [JOG]

Als deze knop is ingeschakeld, kunt u met de AI KNOB de tijdpositie van het huidige project verplaatsen. Als u de AI KNOB met de klok mee draait, verplaatst u de tijdpositie vooruit en als u de AI KNOB tegen de klok in draait, verplaatst u de tijdpositie achteruit. Als u zowel de knop [LOCK] als de knop [JOG] inschakelt, stopt de bewegende tijdpositie niet, zelfs niet als u de AI KNOB loslaat. U kunt de tijdpositie altijd stoppen door de AI KNOB terug te draaien of op de knop [STOP] te drukken.



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

- ▶ Een song maken met een computer

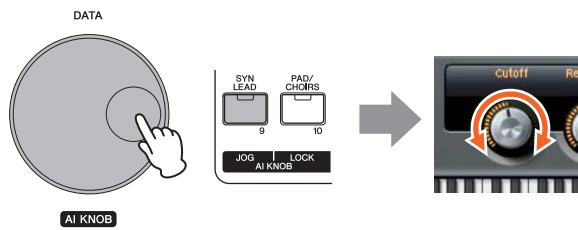
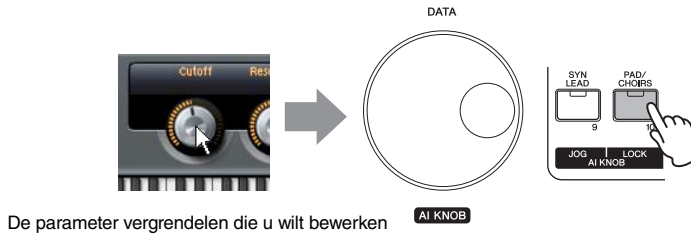
iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

- Performance
- Song/patroon
- File
- Utility
- Remote

3 Knop [LOCK]

Met de AI KNOB kunt u de parameter die u wilt bewerken vergrendelen door deze knop in te schakelen. Als u de muiscursor naar de gewenste parameter verplaatst en vervolgens de knop [LOCK] inschakelt, wordt met de AI KNOB de parameter 'locked' bediend, ongeacht de positie van de muiscursor. Door de knop [LOCK] uit te schakelen, kunt u de parameter die u wilt bewerken uitschakelen. Vervolgens kunt u de AI KNOB gebruiken om een andere parameter te bewerken waarop de muisaanwijzer zich bevindt. Door [LOCK] in te schakelen, kunt u ook het Jog-wiel vergrendelen, zodat de tijdpositie voortdurend blijft bewegen tot u de richting omkeert of deze stopt (door op [STOP] te drukken).



Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op een computer

- ▶ Een song maken met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

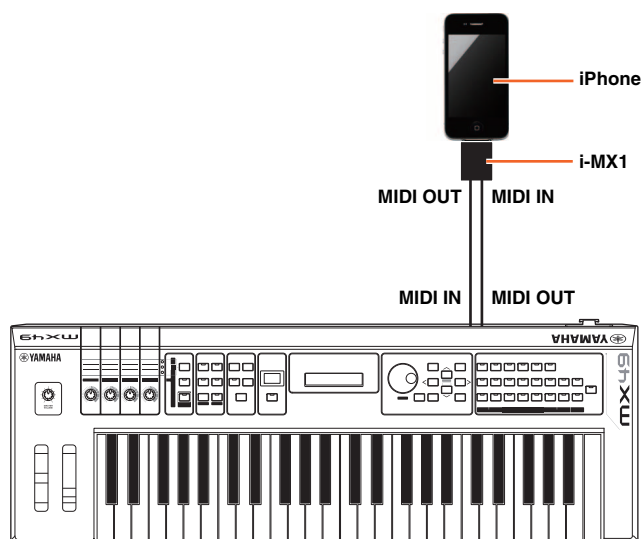
Naslagwerk

Performance
Song/patroon
File
Utility
Remote

iOS-toepassingen gebruiken

U kunt diverse iOS-toepassingen met dit instrument gebruiken door het instrument met de optionele i-MX1 MIDI-interface aan te sluiten op een iPad-, iPhone- of iPod Touch-apparaat, waardoor u nog meer plezier en muzikale veelzijdigheid hebt. Raadpleeg de Gebruikershandleiding van de i-MX1 voor meer informatie over hoe u dit instrument aansluit op de iPad/iPhone/iPod Touch. En voor informatie over compatibele toepassingen en details over minimale vereisten voor de toepassingen, kunt u de volgende website raadplegen.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



OPMERKING Als u het instrument samen met de toepassing op uw iPhone/iPad gebruikt, adviseren we u om de modus Airplane op uw iPhone/iPad in te stellen op ON, om bijgeluiden als gevolg van communicatie te vermijden.

OPMERKING iOS-toepassingen worden mogelijk niet in uw gebied ondersteund. Neem hiervoor contact op met uw Yamaha-dealer.

Basisstructuur

Basisstructuur
Regelblok
Toongeneratorblok
Effectblok
Arpeggioblok
Song-/patroon afspeelblok
Intern geheugen
MIDI-/audiosignaalbaan

Een aangesloten computer gebruiken

Aansluiten op
een computer

Een song maken
met een computer

iOS gebruiken Toepassingen

Naslagwerk

Performance

Song/patroon

File

Utility

Remote

Naslagwerk

Performance

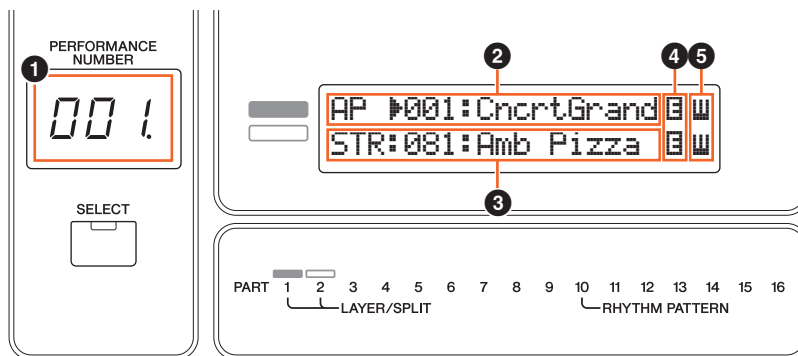
Een performance bestaat gewoonlijk uit meerdere voices die u op diverse manieren samen kunt laten klinken. U kunt bijvoorbeeld een complex opgebouwd geluid op het keyboard afspelen door twee voices (van part 1 en 2) te combineren, of meerdere parts tegelijkertijd afspelen door een externe sequencer of MIDI-data te gebruiken. In deze sectie worden alle performanceparameters toegelicht, verdeeld in zes categorieën (Performance Play, Performance Select, Performance Part Select, Performance Edit, Performance Job en Performance Store).

Performance Play

Dit komt overeen met de bovenste of hoofddisplay (display MAIN) van het instrument. In deze display kunt u part 1 of part 2 selecteren of afspelen, verschillende voices van part 1 en part 2 samen in een laag afspelen (functie Layer) of één voice van part 2 met uw linkerhand spelen terwijl u een andere voice van part 1 met uw rechterhand speelt (functie Split).

Bediening

Open de display Performance Play door herhaaldelijk op [EXIT] (afsluiten) te drukken → Selecteer part 1/2 met de cursorknoppen [^]/[V] → Selecteer voice met draaiknop [DATA].



1 Performancenummer

Het geselecteerde performancenummer wordt altijd in deze display van drie cijfers weergegeven. Tijdens het bewerken van performanceparameters wordt een punt (.) rechtsonder in het scherm weergegeven. Dit is een korte herinnering dat de huidige performance is gewijzigd, maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige status wilt opslaan, voert u de functie Performance Store uit (pagina 56).

2 Voice van part 1

3 Voice van part 2

Geeft/bepaalt de voice die aan part 1 en 2 van de geselecteerde performance is toegewezen. Van links naar rechts worden de voicecategorie, het voicenummer en de voicenaam weergegeven. Gebruikersvoices worden aangegeven met een 'u' aan het begin van de voicenaam. Als een categorie gebruikersvoices bevat, worden de gebruikersvoices na de vooraf ingestelde voices van de categorie vermeld. Tussen de voicecategorie en het nummer van de geselecteerde part wordt een cursor (>) weergegeven.

4 (Edit)-aanduiding

Als de voice die aan part 1 of 2 is toegewezen, wordt gewijzigd, wordt deze aanduiding rechts van de voicenaam weergegeven. Dit is een korte herinnering dat de voice is gewijzigd maar nog niet is opgeslagen. Als u de huidige status wilt opslaan, voert u de functie Voice Store (voice opslaan) uit (pagina 53).

5 Keyboardpictogram

Tijdens het bespelen van het keyboard ziet u dit pictogram rechts van de part die op dat moment hoorbaar is. Als de functie Layer actief is, ziet u dit pictogram rechts van beide parts aangezien beide parts hoorbaar zijn. Als de splitfunctie actief is, ziet u het pictogram naast part 1 als u de rechterzijde van het keyboard bespeelt (rechts van het splitpunt pagina 45) en naast part 2 als u de linkerzijde bespeelt.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store (performance opslaan)

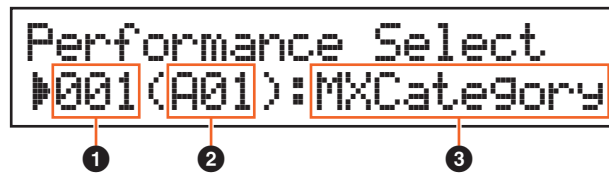
Aanvulling Informatie

Performance Select

Hiermee selecteert u een performance uit de verschillende performances die op het instrument beschikbaar zijn.

Bediening

Druk op de knop PERFORMANCE [SELECT] → Selecteer performance met draaiknop [DATA]



1 Performancenummer

Hiermee wordt het nummer van de geselecteerde performance aangegeven. Met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] kunt u tussen performancenummers schakelen.

2 Performancegroep

Hiermee wordt de groep (A t/m H) van de geselecteerde performance aangegeven. U kunt tussen performancegroepen schakelen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] gebruikt.

3 Performancenaam

Hiermee wordt de naam van de geselecteerde performance aangegeven.

Performance Part Select

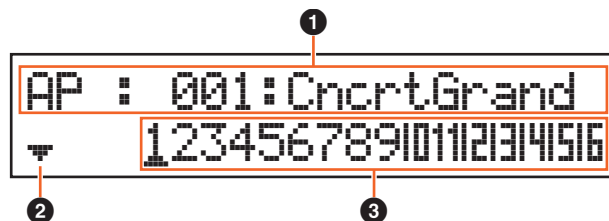
In deze display kunt u één part uit parts 1 t/m 16 selecteren en deze afspelen. U kunt bovendien de voice wijzigen die aan elke part is toegewezen en bepaalde partparameters, zoals Volume en Pan. Deze display bestaat uit verschillende pagina's, die u met de cursorknoppen [^]/[v] kunt oproepen.

OPMERKING In de display Part Select kunt u dezelfde parameters bewerken als in de display Part Edit (part bewerken).

Bediening

Druk op [PART SELECT] → Selecteer part met cursorknoppen [<]/[>] → Bewerk de parameters

Eerste pagina



1 Voice

Hiermee worden de categorie, het nummer en de naam weergegeven van de voice die aan de geselecteerde part is toegewezen. Met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] kunt u tussen de voicecategorie op de eerste pagina schakelen. U kunt ook van voicenummer veranderen nadat u de cursor uit de display hebt verplaatst door één keer op de cursorknop [v] te drukken.

2 Pagina-aanduiding

Hiermee wordt aangegeven dat de display uit meerdere pagina's bestaat. U kunt de volgende pagina oproepen door op de cursorknop [v] te drukken.

3 Parts 1 t/m 16

Selecteer een part door op de cursorknoppen [<]/[>] of de categorieknoppen ([1] t/m [16]) te drukken. Het onderstreepte teken geeft het geselecteerde partnummer aan.

Performance

Performance Play

▶ Performance Select

▶ Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

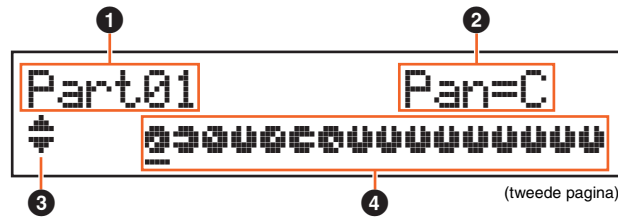
Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Tweede en volgende pagina's



1 Partnummer

Geeft het geselecteerde partnummer weer.

2 Partparameter

Hiermee worden de te bewerken parameter naam en de parameterwaarde voor de geselecteerde part aangegeven. Op elke pagina wordt één parameter aangegeven. U kunt de waarde van de geselecteerde part wijzigen met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO].

Parameter	Omschrijving
Pan	Bepaalt de stereopanpositie van elke part. Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)
Volume	Hiermee bepaalt u het volume van elk part zodat u de optimale niveaubalans van alle parts kunt instellen. Instellingen: 0 – 127
ChoSend (Chorus Send, naar Chorus zenden)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat naar het choruseffect is verzonden zodat u de gewenste hoeveelheid chorus voor elke part kunt instellen. Instellingen: 0 – 127
RevSend (Reverb Send, Reverb-zend)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat naar het reverbeffect is verzonden zodat u de gewenste hoeveelheid reverb voor elke part kunt instellen. Instellingen: 0 – 127
DryLevel	Bepaalt het niveau van het droge geluid, het geluid dat niet is bewerkt met het systeemeffect (Chorus, Reverb), zodat u de algehele effectbalans tussen de parts kunt regelen. Instellingen: 0 – 127
InsSw (invoe-effectschakelaar)	Bepaalt welke parts beschikbaar zijn voor het invoe-effect. Als deze schakelaar is ingeschakeld, wordt het invoe-effect geactiveerd van de voice die aan de part is toegewezen. Het invoe-effect kan worden toegepast op maximaal vier parts van de performance. Instellingen: off, on
ArpSw (Arpeggio-schakelaar)	Bepaalt welke parts beschikbaar zijn voor de functie Arpeggio. Arpeggio kan worden toegepast op maximaal twee parts van de performance. Instellingen: off, on

3 Pagina-aanduiding

Hiermee wordt aangegeven dat de display uit meerdere pagina's bestaat. U kunt de vorige/volgende pagina oproepen met de cursorknoppen [^]/[v].

4 Parameterwaarden voor parts 1 t/m 16

Voor de meeste parameters wordt de geselecteerde parameterwaarde ook aangeduid als een grafische knop die de waarde (2) voor elke part aangeeft. U kunt de waarde voor de geselecteerde part wijzigen met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO]. Gebruik de cursorknoppen [<]/[>] als u de part wilt wijzigen.

Performance

Performance Play

Performance Select

▶ Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store (performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

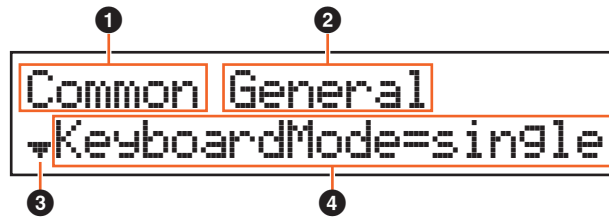
Performance Edit

Er zijn twee typen Performance Edit-displays: Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters), waar u de instellingen voor alle parts bewerkt, en Part Edit, waar u de afzonderlijke parts kunt bewerken. U kunt ook de parameters van de voice die is toegewezen aan de part (Voice Edit) bewerken in Part Edit.

Common Edit

Bediening

Druk op [Edit] → Selecteer '01:Common' met cursorknop [^] → Druk op [ENTER] → Selecteer gewenste display met cursorknoppen [^][v] → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display



1 Common

Geeft aan dat de huidige display Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters) is.

2 Display die wordt bewerkt

Geeft de naam aan van de display die is geselecteerd om in Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters) te worden bewerkt.

3 Pagina-aanduiding

Hiermee wordt aangegeven dat de display uit meerdere pagina's bestaat. U kunt de vorige/volgende pagina oproepen met de cursorknoppen [^][v].

4 Parameter

Hiermee wordt de parameter aangegeven en bewerking daarvan mogelijk gemaakt. Op elke pagina wordt één parameter aangegeven. U kunt de waarde van de parameter wijzigen met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO].

Chorus Eff (Choruseffect)

Parameter	Omschrijving
Choruscategorie Chorustype	Bepaalt de categorie en het type van het choruseffect. Instellingen: Zie het PDF-document 'Datalijst' voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.
Preset (vooraf ingesteld effect)	Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype. Deze zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen. OPMERKING Raadpleeg het PDF-document 'Datalijst' voor een lijst met alle vooraf ingestelde effecten.
Effectparameter	De effectparameter is afhankelijk van het geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elke effectparameter.

Reverb Eff (reverbeffect)

Parameter	Omschrijving
Reverbcategorie Reverbtype	Bepaalt de categorie en het type van het reverbeffect. Instellingen: Zie het PDF-document 'Datalijst' voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elk effecttype.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

▶ Chorus Eff

▶ Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

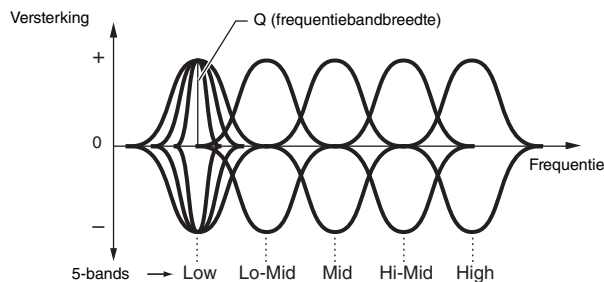
Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Parameter	Omschrijving
Preset (vooraf ingesteld effect)	Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype. Deze zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen. OPMERKING Raadpleeg het PDF-document 'Data lijst' voor een lijst met alle vooraf ingestelde effecten.
Effectparameter	De effectparameter is afhankelijk van het geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Data lijst' voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elke effectparameter.

Master EQ

In deze display kunt u vijfbands toonregeling (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) toepassen op alle parts van de geselecteerde performance of op alle voices.



Parameter	Omschrijving
Shape	Bepaalt of het equalizertype Shelving of Peaking (parametrisch) wordt gebruikt. Het parametrisch type zorgt ervoor dat het signaal op de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Het type Shelving zorgt ervoor dat het signaal op hogere of lagere frequenties dan de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Deze parameter is uitsluitend beschikbaar voor de frequentiebanden LOW en HIGH. Instellingen: shelv (type Shelving), peak (parametrisch type) shelv <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EQ Low</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>EQ High</p> </div> </div> peak
Freq (frequentie)	Hiermee bepaalt u de middenfrequentie. De frequenties in de nabijheid van dit punt worden verzwakt of versterkt door de Gain-instelling. Instellingen: LOW: Shelving 32Hz – 2,0kHz, Peaking 63Hz – 2,0kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Hz – 10,0 kHz HIGH: 500 Hz – 16,0 kHz
Gain	Bepaalt de niveauversterking van de frequentie (zie hierboven) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt. Instellingen: -12dB – +0dB – +12dB
Q (frequentiekenmerken)	Bepaalt de bandbreedte voor de frequentie (zie hierboven) om verschillende kenmerken van de frequentiecurve te maken. Hogere waarden resulteren in een smallere bandbreedte. Instellingen: 0,1 – 12,0 OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de EQ-structuur.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl SetVoice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store (performance opslaan)

Aanvulling Informatie

Arp Switch (Arpeggio-schakelaar)

Parameter	Omschrijving
Switch (algemene Arpeggio-schakelaar)	Bepaalt of arpeggio voor alle parts is in- of uitgeschakeld. Deze instelling werkt hetzelfde als de knop [ARP] op het paneel. Instellingen: off, on
Tempo	Bepaalt het tempo van het arpeggio. Instellingen: 5 – 300 OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display MIDI van Utility (pagina 66) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-clock voortdurend wordt verzonden) of 'extern', geeft de parameter Tempo hier 'EXT' aan en kan deze niet worden gewijzigd. OPMERKING U kunt het tempo ook in de display Tempo instellen door op de knop [TEMPO] te drukken. Het tempo kan ook worden ingesteld door herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [TEMPO] te tikken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.
SyncQtzValue (quantizeringswaarde van Arpeggio Sync)	Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u dit activeert terwijl het arpeggio van een bepaalde part wordt afgespeeld. Hiermee is een muzikalere overgang tussen na elkaar gespeelde arpeggio's mogelijk. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start het volgende arpeggio zodra u dit activeert. Het getal rechts van elke waarde geeft de resolutie van kwartnoten in clocks aan. Instellingen: off (uit), 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

General

De parameters van deze display worden op zowel part 1 als part 2 toegepast.

Parameter	Omschrijving
KeyboardMode	Stelt keyboard splits en –layers in voor part 1 en 2. Instellingen: single, layer, split singleAlleen de geselecteerde part is hoorbaar. layerPart 1 en 2 zijn tegelijkertijd hoorbaar. Ze strekken zich over de volledige breedte van het keyboard uit. splitPart 1 wordt gebruikt voor alle toetsen hoger dan het ingestelde splitpunt. Part 2 wordt gebruikt voor alle toetsen onder het ingestelde splitpunt.
SplitPoint	Bepaalt het punt (of de toets) waarop het keyboard wordt gesplitst in de linker en rechter part. Instellingen: C#-2 t/m G8 OPMERKING Als 'KeyboardMode' is ingesteld op 'Split', kan de waarde ook worden bepaald door de knop [SPLIT] ingedrukt te houden terwijl u op de gewenste toets drukt.
Cutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie voor het filter. Dit wordt toegepast de filters die zijn toegewezen aan part 1 en 2. Instellingen: -64 – +0 – +63
Resonance	Hiermee wordt de harmonische emphasis bepaald die aan de afsnijfrequentie wordt gegeven. Dit wordt toegepast de filters die zijn toegewezen aan part 1 en 2. Instellingen: -64 – +0 – +63
ChoSend (Chorus Send, naar Chorus zenden)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het choruseffect. Deze parameter is van toepassing op zowel part 1 als part 2. Instellingen: 0 – 127
RevSend (Reverb Send, Reverb-zend)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is van toepassing op zowel part 1 als part 2. Instellingen: 0 – 127
Attack (attacktijd)	Bepaalt hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt nadat op een toets is gedrukt. Deze parameter is van toepassing op zowel part 1 als part 2. Instellingen: -64 – +0 – +63
Decay (decaytijd)	Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt. Deze parameter is van toepassing op zowel part 1 als part 2. Instellingen: -64 – +0 – +63
Sustain (sustainniveau)	Bepaalt het sustainniveau waarop het volume wordt vastgehouden terwijl een noot wordt aangehouden, na de initiële attack en decay. Deze parameter is van toepassing op zowel part 1 als part 2. Instellingen: -64 – +0 – +63

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

▶ Arp Switch

▶ Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl SetVoice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)Aanvulling
Informatie

Parameter	Omschrijving
Release (releasetijd)	Bepaalt hoe snel het geluid wegsterft (decay) tot stilte nadat de toets is losgelaten. Instellingen: -64 – +0 – +63
Volume	Bepaalt het uitgangsniveau van part 1 en 2. Instellingen: 0 – 127
Pan	Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van zowel part 1 als part 2. Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)
Assign1 Assign2	Bepaalt de offsetwaarde waarmee de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke instellingen. Instellingen: -64 – +0 – +63 OPMERKING U kunt de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 instellen in de display Ctrl Set (pagina 52) van Voice Edit.

Name (Performancenaam)

Hiermee bepaalt u de naam van de geselecteerde performance. Verplaats de cursor met de cursorknoppen [**<**]/[**>**] naar de gewenste locatie en selecteer het letterteken met de draaiknop [**DATA**]. Een naam kan maximaal 10 alfabetische en numerieke tekens bevatten.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ Algemeen

▶ Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

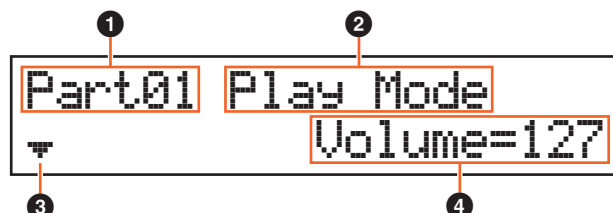
Aanvulling
Informatie

Part Edit

OPMERKING In de display Part Select kunt u dezelfde parameters bewerken als in de display Part Edit (part bewerken).

Bediening

Druk op [EDIT] → Selecteer '02:Part' met cursorknop [V] → Druk op [ENTER] → Selecteer part met categorieknoppen ([1] t/m [16]) → Selecteer display die u wilt bewerken met cursorknoppen [^]/[V] → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display



1 Part**

Geeft aan dat de huidige display Part Edit (part bewerken) is. In de kolom ** wordt het nummer van de geselecteerde part aangegeven. U kunt de part in deze display wijzigen met de categorieknoppen ([1] t/m [16]).

2 Display die wordt bewerkt

Geeft de naam aan van de display die is geselecteerd om in Part Edit te worden bewerkt.

3 Pagina-aanduiding

Hiermee wordt aangegeven dat de display uit meerdere pagina's bestaat. U kunt de vorige/volgende pagina oproepen met de cursorknoppen [^]/[V].

4 Parameter

Hiermee wordt de parameter aangegeven en bewerking daarvan mogelijk gemaakt. Op elke pagina wordt één parameter aangegeven. U kunt de waarde van de parameter wijzigen met de draaiknop [DATA] of de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO].

Play Mode

Parameter	Omschrijving
Volume	Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau van elke part. Instellingen: 0 – 127
Pan	Bepaalt de stereopanpositie van elke part. Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)
NoteShift	Bepaalt voor elke part de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten. Instellingen: -24 – +0 – +24
Detune	Bepaalt de fijnregeling voor elke part. Instellingen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz
ChoSend (Chorus Send, naar Chorus zenden)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van elk partsignaal dat wordt verzonden naar het choruseffect. Hoe hoger de waarde, hoe duidelijker het choruseffect. Instellingen: 0 – 127
RevSend (Reverb Send, Reverb-zend)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van elk partsignaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Hoe hoger de waarde, hoe duidelijker het reverbeffect. Instellingen: 0 – 127
DryLevel	Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde part dat niet is bewerkt met het systeemeffecten (Chorus, Reverb). Instellingen: 0 – 127
InsSw (invoegeffectschakelaar)	Bepaalt welke parts beschikbaar zijn voor het invoegeffect. Als deze schakelaar is ingeschakeld, wordt het invoegeffect geactiveerd van de voice die aan de part is toegewezen. Het invoegeffect kan worden toegepast op maximaal vier parts van de performance. Instellingen: off, on

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

▶ Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Parameter	Omschrijving
Mono/Poly	Selecteert monofoon of polyfoon afspelen voor elke part. Monofoon wordt alleen gebruikt voor het afspelen van losse noten, terwijl polyfoon wordt gebruikt om meerdere noten tegelijkertijd af te spelen. Instellingen: mono, poly OPMERKING Deze parameter is niet beschikbaar voor de parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.
PortaSw (portamentoschakelaar)	Bepaalt of portamento al dan niet wordt toegepast op elke part. Instellingen: off, on
PortaTime (portamentotijd)	Hiermee bepaalt u de overgangsduur tussen toonhoogten. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd of een lagere snelheid. Instellingen: 0 – 127
PB Upper (hoogste pitchbendbereik), PB Lower (laagste pitchbendbereik)	Bepaalt het maximale pitchbendbereik voor elke part in stappen van halve noten. Instellingen: -48 – +0 – +12 (halve noot)
Assign1 (Assign 1-waarde) Assign2 (Assign 2-waarde)	Bepaalt de waarde van de functies die aan de knoppen ASSIGN 1/2 zijn toegewezen. Instellingen: -64 – +0 – +63 OPMERKING U kunt de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 instellen in de display Ctrl Set (pagina 52) van Voice Edit.

Filter/ EG

Parameter	Omschrijving
Cutoff	Bepaalt de afsnijfrequentie van het filter voor elke part. Instellingen: -64 – +0 – +63
Resonance	Hiermee bepaalt u de hoeveelheid filterresonantie. Instellingen: -64 – +0 – +63
FEG Attack (FEG-attacktijd) FEG Decay (FEG-decaytijd) FEG Sustain (FEG-sustainniveau) FEG Release (FEG-releasetijd) FEG Depth	Hiermee kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor het Filter EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de klankkleurkwaliteit van het geluid na verloop van tijd verandert. U kunt deze parameters gebruiken om de wijziging in afsnijfrequentie te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt. Onthoud dat wijzigingen in de klankkleurkwaliteit ook afhankelijk zijn van de hierboven beschreven resonantie-instelling. OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over FEG. OPMERKING Deze parameter is niet beschikbaar voor de parts waaraan drumvoices zijn toegewezen. Instellingen: -64 – +0 – +63
AEG Attack (AEG-attacktijd) AEG Decay (AEG-decaytijd) AEG Sustain (AEG-sustainniveau) AEG Release (AEG-releasetijd)	Hiermee kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Amplitude EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het geluidsvolume na verloop van tijd verandert. Met de AEG kunt u de volumeovergang bepalen van het begin tot het einde van het geluid. OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over FEG. OPMERKING De parameters Sustain en Release zijn niet beschikbaar voor parts waaraan drumvoices zijn toegewezen. Instellingen: -64 – +0 – +63

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

▶ Modus Play

▶ Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl SetVoice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)Aanvulling
Informatie

Arp Select (Arpeggio Select)

Parameter	Omschrijving
Switch (Arpeggio-schakelaar)	Hiermee bepaalt u of arpeggio voor de geselecteerde parts is in- of uitgeschakeld. Arpeggio kan worden toegepast op maximaal twee parts van de performance. Instellingen: off, on
Hold (Arpeggio Hold)	Bepaalt of het arpeggio blijft doorklinken nadat de toetsen zijn losgelaten. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie. Instellingen: sync-off, off, on
Category (arpeggiocategorie)	Bepaalt de gewenste arpeggiocategorie. Raadpleeg 'Arpeggiocategorieën' (pagina 13) in 'Basisstructuur'.
Type (arpeggiotype)	Hiermee wordt het gewenste arpeggiotype bepaald door het nummer op te geven. Instellingen: Zie het PDF-document 'Data lijst'.
MIDI Out (MIDI-uitvoerschakelaar Arpeggio)	Hiermee wordt bepaald of Arpeggio-afspeelgegevens via MIDI worden uitgevoerd. Instellingen: off, on

Receive Switch

In deze display kunt u de reactie van elke afzonderlijke part op verschillende MIDI-gegevens instellen, zoals berichten over besturings- en programmawijzigingen. Als de relevante parameter is ingesteld op 'on', reageert de bijbehorende part op de desbetreffende MIDI-gegevens. De instellingswaarde voor alle parameters is 'off' of 'on'.

Parameter	Omschrijving
BankSel (Bank Select, bankselectie)	Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten voor de voice die aan elke part is toegewezen, al dan niet worden ontvangen.
ProgChange (programmawijziging)	Bepaalt of programmawijzigingsberichten voor de voice die aan elke part is toegewezen, al dan niet worden ontvangen.
CtrlChange (besturingswijziging)	Bepaalt of besturingswijzigingsberichten al dan niet worden ontvangen. OPMERKING Als deze parameter is uitgeschakeld, kunnen de parameters voor besturingswijzigingen niet worden bewerkt.
Vol/Exp (volume/expressie)	Bepaalt of besturingsnummer 7-/besturingsnummer 11-berichten (Volume/Expressie) al dan niet worden ontvangen.
Pan	Bepaalt of besturingsnummer 10-berichten (Pan) al dan niet worden ontvangen.
Sustain	Bepaalt of besturingsnummer 64-berichten (Sustain) al dan niet worden ontvangen. Deze parameter is niet beschikbaar voor de parts waaraan drumvoices zijn toegewezen.
PB (pitchbend)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het pitchbendwiel al dan niet worden ontvangen.
MW (modulatie wiel)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het modulatie wiel al dan niet worden ontvangen.
AS1 (Assign 1) AS2 (Assign 2)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met ASSIGN 1/ASSIGN 2 (knop 3/knop 4) al dan niet worden ontvangen.
FS (voetschakelaar)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met de optionele voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting [SUSTAIN] op het achterpaneel al dan niet worden ontvangen.
FC1 (voetregelaar 1)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met de optionele voetregelaar die is aangesloten op de aansluiting [FOOT CONTROLLER] op het achterpaneel al dan niet worden ontvangen.
FC2 (voetregelaar 2)	Bepaalt of MIDI-berichten voor voetregelaar 2 al dan niet worden ontvangen.
BC (breathcontroller)	Bepaalt of MIDI-breathcontrollerberichten al dan niet worden ontvangen.
RB (lintcontroller)	Bepaalt of MIDI-lintcontrollerberichten al dan niet worden ontvangen.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

▶ Arp Select

▶ Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl SetVoice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)Aanvulling
Informatie

Parameter	Omschrijving
A.Func1 (toewijsbare functie 1) A.Func2 (toewijsbare functie 2)	Bepaalt of MIDI-berichten voor de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION 1 en 2 al dan niet worden ontvangen.
ChAT (kanaalafertouch)	Bepaalt of MIDI-kanaalafertouchberichten al dan niet worden ontvangen.

Voice Edit

Deze parameters zijn bedoeld voor het bewerken van de voice die aan de geselecteerde part is toegewezen.

Bediening

Druk op [EDIT] → Selecteer '02:Part' met cursorknop [V] → Druk op [ENTER] → Selecteer part met categorieknoppen ([1] t/m [16]) → Selecteer gewenste display voor bewerken uit 05 t/m 08 met cursorknoppen [^]/[V] → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display.

Voice Insert Eff (Voice-invoegeffect)/ DrumKit Insert Eff (drumvoice-invoegeffect)

Parameter	Omschrijving
Effectcategorie Effecttype	Bepaalt de categorie en het type van het invoegeffect. Instellingen: Zie het PDF-document 'Datalijst' voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elk effecttype.
Preset (vooraf ingesteld effect)	Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype. Deze zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen. OPMERKING Raadpleeg het PDF-document 'Datalijst' voor een lijst met alle vooraf geprogrammeerde instellingen.
Effectparameter	De effectparameter is afhankelijk van het geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elke effectparameter.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

▶ Receive Switch

Voice Edit

▶ Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Voice LFO

Deze display wordt alleen weergegeven als een normale voice aan de geselecteerde part is toegewezen.

Parameter	Omschrijving
Wave (LFO-golfvorm)	Selecteert de LFO-golfvorm. Instellingen: tri (driehoek), tri+ (driehoek+), sawup, sawdwn, squ1/4 (vierkant1/4), squ1/3 (vierkant1/3), squ (vierkant), squ2/3 (vierkant2/3), squ3/4 (vierkant3/4), trpzd (trapeze), S/H 1 (sample & hold 1), S/H 2 (sample & hold 2), gebruiker OPMERKING De golf 'user' is een speciale golfvorm die aan sommige vooraf ingestelde voices is toegewezen. U kunt een originele LFO-golfvorm maken door MIDI-berichten van een extern apparaat te ontvangen. Zie 'MIDI-gegevenstabel in het PDF-document 'Data lijst' voor meer informatie.
Speed	Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variantie aan. Instellingen: 0 – 63
TempoSync	Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van het arpeggio of de sequencer (modus Song of Pattern). Instellingen: off (niet gesynchroniseerd), on (gesynchroniseerd)
TempoSpeed	Deze parameter is alleen beschikbaar als 'TempoSync' is ingesteld op 'on'. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarden instellen die bepalen hoe de LFO synchroon pulseert met het arpeggio of sequencer. Instellingen: 16th, 8th/3 (1/8-noottrioelen), 16th. (gepunctueerde 1/16-noten), 8th, 4th/3 (1/4-noottrioelen), 8th. (gepunctueerde 1/8-noten), 4th (1/4-noten), 2nd/3 (1/2-noottrioelen), 4th. (gepunctueerde 1/4-noten), 2nd (1/2-noten), whole/3 (hele-noottrioelen), 2nd. (gepunctueerde 1/2-noten), 4th x 4 (groepen van vier 1/4-noten; vier 1/4-noten per tel), 4th x 5 (groepen van vijf 1/4-noten; vijf 1/4-noten per tel), 4th x 6 (groepen van zes 1/4-noten; zes 1/4-noten per tel), 4th x 7 (groepen van zeven 1/4-noten; zeven 1/4-noten per tel), 4th x 8 (groepen van acht 1/4-noten; acht 1/4-noten per tel), 4th x 16 (zestien 1/4-noten per tel), 4th x 32 (32 1/4-noten per tel), 4th x 64 (64 1/4-noten per tel) OPMERKING De werkelijke lengte van de noot is afhankelijk van de interne of externe MIDI-tempo-instelling.
PlayMode	Bepaalt of de LFO herhaaldelijk wordt afgespeeld (loop) of eenmalig (one shot). Instellingen: loop, one shot
KeyOnRest (Key On Reset)	Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset telkens als een noot wordt aangeslagen. Instellingen: off, each-on, 1st-on
RandomSpeed	Deze parameter is alleen beschikbaar als 'TempoSync' is ingesteld op 'off'. Deze parameter bepaalt de mate waarin de LFO-snelheid willekeurig wordt gewijzigd. Instellingen: 0 – 127
Delay	Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop u een toets op het keyboard aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt. Instellingen: 0 – 127
Fade in (Fade-intijd)	Bepaalt na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen (nadat de 'Delay'-tijd is verstreken). Instellingen: 0 – 127
Hold (aanhoudduur)	Hiermee wordt bepaald hoe lang de LFO op het maximale niveau wordt vastgehouden. Instellingen: 0 – 126, hold
FadeOut (Fade-outtijd)	Bepaalt hoe lang het LFO-effect wegsterft (nadat de 'Hold'-tijd is verstreken). Instellingen: 0 – 127
Dest1/2/3 (bestemming LFO Set 1/2/3-besturing)	Bepaalt de functies die door de LFO-golf worden bestuurd. Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het PDF-document 'Data lijst'. OPMERKING Voor wat betreft 'Insertion Effect-parameter 1 t/m 16', die worden beschreven in de lijst, worden de daadwerkelijke parameternamen van het geselecteerde effecttype in de display weergegeven. Als 'P*' in de display wordt weergegeven, is er geen functie toegewezen aan die parameter. De markering '*' geeft het parameternummer aan.
Depth1/2/3 (diepte van LFO Set 1/2/3-besturing)	Bepaalt de LFO-golfdiepte. Instellingen: 0 – 127

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl SetVoice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)Aanvulling
Informatie

Voice Ctrl Set (Voicebesturingsset)/ DrumKit Ctrl Set (drumvoicebesturingsset)

Er kunnen maximaal zes besturingssets aan elke voice worden toegewezen. Selecteer een set uit Sets 1 t/m 6 met de cursorknoppen [^]/[v] en druk op [ENTER]. De display Controller Set (Besturingsset) wordt geopend.

Parameter	Omschrijving
Source	Hiermee wordt bepaald welke regelaar moet worden toegewezen aan en moet worden gebruikt voor de geselecteerde besturingsset. Instellingen: PB (pitchbendwiel), MW (modulatiwiel), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FS (voetschakelaar), FC1 (voetregelaar 1), FC2 (voetregelaar 2), BC (breathcontroller), RB (lrintcontroller), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT (Aftertouch) OPMERKING Als de voetschakelaar is ingesteld op een besturingswijzigingsnummer van 96 of hoger in de Controller-display van de Utility, is de voetschakelaar niet beschikbaar als een 'Source' van de besturingsset voor de geselecteerde voice.
Dest (bestemming)	Hiermee wordt bepaald welke functie wordt bestuurd door de besturingsset in 'Source'. Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het PDF-document 'Data lijst'.
Depth	Bepaalt in welke mate de bestemming wordt beïnvloed door de bronregelaar. Instellingen: -64 – +0 – +63

Instellingsvoorbeelden voor de bestemming

Hier volgen enkele specifieke en handige voorbeelden van hoe u de 'Dest'-toewijzingen (bestemming) instelt.

Het volume regelen:	Volume
De snelheid van de roterende luidspreker wijzigen:	Invoegeffectparameter 1 (INSA:EfSpCtl) *1
Een wah-pedaaleffect toepassen op de voice:	Invoegeffectparameter 1 (INSA:EfPdCtl) *2

Met betrekking tot respectievelijk *1 en *2 zijn naast bovenstaande instellingen ook de volgende instellingen vereist.

*1 Stel ook Effecttype = 'Rotary Sp' in in de display Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff van Voice Edit

*2 Stel ook Effecttype = 'VCM Pedal Wah' in in de display Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff van Voice Edit

Voice Name/DrumKit Name

Hiermee bepaalt u de voicenaam voor de gebruikersvoice.

Parameter	Omschrijving
Voicenaam	Hiermee bepaalt u naam van de voice die aan de geselecteerde part is toegewezen. Verplaats de cursor met de cursorknoppen [<]/[>] naar de gewenste locatie en selecteer het letterteken met de draaiknop [DATA]. De namen kunnen maximaal 10 alfabetische en numerieke tekens bevatten.
Category (Voicecategorie)	Hiermee bepaalt u de categorie waarin de voice moet worden opgeslagen. Categorieën zijn trefwoorden die de algemene kenmerken van de voices aanduiden. Als u de juiste categorie selecteert, wordt het gemakkelijker om de gewenste voice te vinden tussen het grote aantal voices. Instellingen: Voor normale voices: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH Voor drumvoices: DR OPMERKING Zie 'Voicecategorie' in 'Basisstructuur' (pagina 7) voor meer informatie over elke categorie.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Voice Job

Deze display wordt weergegeven als u in de Voice Edit-displays op [JOB] drukt. De Voice Edit-displays zijn: 'Voice (DrumKit) Insert Eff', 'Voice LFO', 'Voice (DrumKit) Ctrl Set' en 'Voice (DrumKit) Name'.

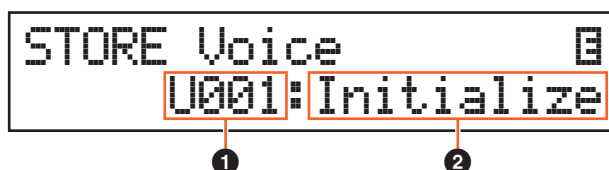
Parameter	Omschrijving
Recall	Als u een andere voice of performance selecteert zonder de bewerkte voice als een gebruikersvoice op te slaan, worden alle bewerkingen die u hebt uitgevoerd gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Recall gebruiken om de voice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen. Selecteer '01:Recall' en druk op [ENTER]. Druk in de volgende bevestigingsdisplay op [INC/YES] om de terugroephandeling uit te voeren.
Bulk	Met deze functie kunt u al uw gewijzigde parameterinstellingen voor de op dat moment geselecteerde voice naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden om de gegevens te archiveren. Selecteer '02:Bulk' en druk op [ENTER]. Druk in de volgende bevestigingsdisplay op [INC/YES] om de bulkdumphandeling uit te voeren. OPMERKING Voor het uitvoeren van Bulk Dump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen, met de volgende bewerking: [UTILITY] → Selecteer '02:MIDI' met cursorknoppen [^]/[V] → [ENTER] → Selecteer 'DeviceNo' met cursorknoppen [^]/[V] → Selecteer 'DeviceNo'-waarde of stel deze in met draaiknop [DATA].

Voice Store (voice opslaan)

Als u in een Voice Edit-display op [STORE] drukt, kunt u de bewerkte voice als een gebruikersvoice opslaan. Nadat u de volgende parameters hebt ingesteld, drukt u op [ENTER] en vervolgens op [INC/YES] om de job uit te voeren. Nadat de voice is opgeslagen, keert u naar de laatst geselecteerde Part Edit-display terug.

■ LET OP ■

Druk op [DEC/NO] als een 'Clear edit Voice'-bericht wordt weergegeven nadat u op [STORE] hebt gedrukt. Dit bericht wordt weergegeven als Performance Store wordt uitgevoerd terwijl de voice is gewijzigd en nog niet is opgeslagen. Onthoud dat de bewerkte voice wordt gewist als u een Performance Store uitvoert.



❶ Gebruikersvoicenummer

Hiermee selecteert u het gebruikersvoicenummer als de opslagbestemming.

Instellingen: Voor normale voices: 001 – 128

Voor drumvoices: 001 – 008

❷ Voicenaam

Geeft de voicenaam aan van het geselecteerde gebruikersvoicenummer. Nadat een voice is opgeslagen, verandert de naam in de naam die u in de display Voicenaam hebt ingevoerd.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

▶ Voice Job

▶ Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Performance Job

Bediening

Druk op [JOB] in een van de Performance-displays (behalve een Voice Edit-display) → Selecteer job met cursorknoppen [^][V] → [ENTER] → Werking hangt af van geselecteerde Job-display

Initialize

JOB Initialize
Current Perf

All

Gegevenstype dat wordt geïnitieerd

Met deze functie kunt u alle performanceparameters terugzetten (initialiseren) op de standaardinstellingen. U kunt met deze functie ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke part enz. Dit is vooral handig tijdens het maken van een volledig nieuwe performance. Druk in deze display op [ENTER] en vervolgens op [INC/YES] om Initialize (initialiseren) uit te voeren.

Gegevenstype dat wordt geïnitieerd

All: Alle gegevens in de performance

Common: Gegevens in Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)

Part 1 – 16: Gegevens van de Part Edit-parameters van de bijbehorende interne part.

PartAll: Gegevens van de Part Edit-parameters van alle parts

GM: Alle gegevens in de performance. De voices van de GM-bank worden toegewezen aan parts 1 t/m 16.

OPMERKING Dit instrument heeft een GM-bank met voices die zijn toegewezen volgens de GM-standaard zodat GM-songgegevens correct kunnen worden afgespeeld.

Recall

Als u een andere performance selecteert zonder de bewerkte performance op te slaan, worden alle bewerkingen die u hebt aangebracht gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Recall gebruiken om de voice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

Selecteer '02:Recall' en druk op [ENTER]. Druk in de volgende bevestigingsdisplay op [INC/YES] om de terugroephandeling uit te voeren.

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

▶ Initialiseren

▶ Recall

Copy

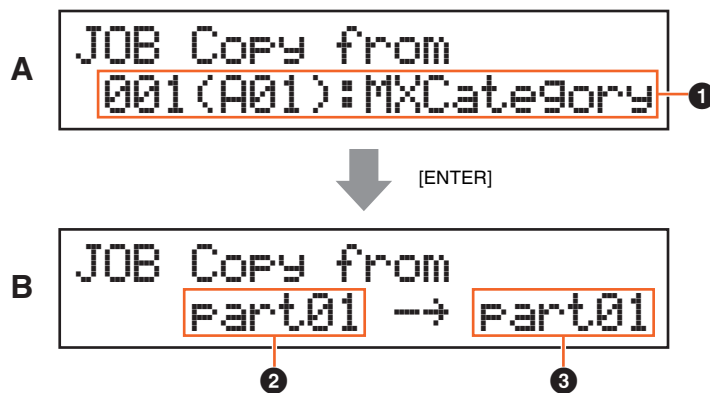
Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

Aanvulling
Informatie

Copy

Met deze handeling kunt u instellingen voor Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters) en Part Edit van een bepaalde performance naar de momenteel bewerkte performance kopiëren. Dit is handig als u tijdens het maken van een performance een aantal parameterinstellingen van een andere performance wilt gebruiken.



Display (A), waarin u de te kopiëren bronperformance kunt selecteren, wordt het eerst weergegeven. Selecteer hier de gewenste performance en druk op [ENTER]. Daarna wordt display (B) weergegeven, waarin u het gegevenstype kunt selecteren. Selecteer het gegevenstype voor zowel bron als bestemming en druk op [ENTER]. Druk tot slot op [INC/YES] om Copy (Kopiëren) uit te voeren.

1 Gegevenstype van performance (bron)

Bepaalt het nummer van de performance die u wilt kopiëren. Als '---(---): Current' is geselecteerd, wordt de huidige performance opgegeven als de bronperformance. Daarom kunt u ook de parameterinstellingen van een part naar een andere part binnen dezelfde performance kopiëren.

Instellingen: Current, 001 t/m 128

2 Gegevenstype van de bron

Bepaalt het gegevenstype van de bron, inclusief het partnummer. Selecteer het veld met de broninstelling met de cursorknop [<] en selecteer het gegevenstype met de draaiknop [DATA].

Instellingen: common, part 1 t/m 16

3 Gegevenstype van de bestemming

Bepaalt het gegevenstype van de bestemming, inclusief het partnummer. Selecteer het veld met de bestemmingsinstelling met de cursorknop [<] en selecteer het gegevenstype met de draaiknop [DATA].

Instellingen: common, part 1 t/m 16

OPMERKING Als het gegevenstype van de bron of bestemming is ingesteld op 'common', wordt de andere waarde automatisch ook ingesteld op 'common' omdat Common-gegevens niet kunnen worden gekopieerd naar partgegevens en andersom. En als het type is ingesteld op Part-gegevens, wordt het type van het andere veld automatisch ingesteld op Part 1.

Bulk

Met deze functie kunt u alle bewerkte parameterinstellingen voor de momenteel geselecteerde performance, waaronder de bewerkte voicegegevens van Parts 1 t/m 16, naar een computer of een ander MIDI-apparaat verzenden om de gegevens te archiveren.

Selecteer '04:Bulk' en druk op [ENTER]. Druk in de volgende bevestigingsdisplay op [INC/YES] om de bulkdumphandeling uit te voeren.

OPMERKING Voor het uitvoeren van Bulk Dump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen, met de volgende bewerking: [UTILITY] → Selecteer '02:MIDI' met de cursorknoppen [^]/[V] → [ENTER] → Selecteer 'DeviceNo' met de cursorknoppen [^]/[V] → Selecteer 'DeviceNo'-waarde met de draaiknop [DATA].

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

Performance Store (performance opslaan)

Aanvulling Informatie

Performance Store (performance opslaan)

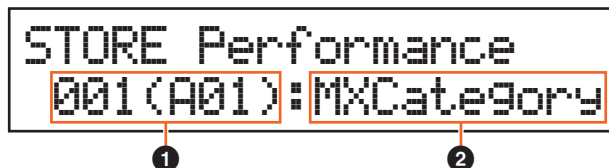
Bediening

Druk op [STORE] in een van de Performance-displays (behalve een Voice Edit-display) → Selecteer de opslagbestemming → Druk op [ENTER] → Druk op [INC/YES]

Met deze handeling slaat u de geselecteerde performance op. De bewerkte voice wordt echter niet met de performance opgeslagen. Nadat de voice is opgeslagen, keert u naar de bovenste display van de bestemmingsperformance terug.

■ LET OP ■

Als de handeling Performance Store wordt uitgevoerd terwijl de voice is gewijzigd en nog niet is opgeslagen, wordt de bewerkte voice gewist en gaan bewerkingen in de voice verloren. Sla belangrijke voicegegevens daarom op als een gebruikersvoice (pagina 53) voordat u een performance opslaat.



❶ Performancenummer

Hiermee selecteert u het performancenummer als de opslagbestemming.

Instellingen: 001 – 128

❷ Performancenaam

Geef de performancenaam aan van het geselecteerde performancenummer. Nadat de opslag is voltooid, verandert de naam in de naam die u in de display Performancenaam hebt ingevoerd (pagina 46).

Aanvullende informatie

Functies van knop [A] t/m [D]

Als de knop [PART 1-2 LINK] is ingeschakeld (lampje brandt):

De functies van knop [A] t/m [D] worden toegepast op zowel part 1 als part 2.

Als het 1e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	CUTOFF ('Cutoff' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 45
B	RESONANCE ('Resonance' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 45
C	CHORUS ('ChoSend' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	0 – 127	pagina 45
D	REVERB ('RevSend' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	0 – 127	pagina 45

Als het 2e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	ATTACK ('Attack' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 45
B	DECAY ('Decay' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 45
C	SUSTAIN ('Sustain' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 45
D	RELEASE ('Release' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 46

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

▶ Performance Store
(performance opslaan)

▶ Aanvulling
Informatie

Als het 3e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	VOLUME ('Volume' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	0 – 127	pagina 46
B	PAN ('Pan' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	L63 – C – R63	pagina 46
C	ASSIGN1 ('Assign 1' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 46
D	ASSIGN2 ('Assign 2' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	-64 – +63	pagina 46

Als de knop [PART 1-2 LINK] is uitgeschakeld (lampje brandt niet):

De functies van de knoppen [A] – [D] worden alleen toegepast op de geselecteerde part

Als het 1e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	CUTOFF ('Cutoff' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
B	RESONANCE ('Resonance' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
C	CHORUS ('ChoSend' in Part Edit)	0 – 127	pagina 47
D	REVERB ('RevSend' in Common Edit, bewerking gemeenschappelijke parameters)	0 – 127	pagina 47

Als het 2e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	ATTACK ('AEG Attack' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
B	DECAY ('AEG Decay' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
C	SUSTAIN ('AEG Sustain' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
D	RELEASE ('AEG Release' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48

Als het 3e lampje is ingeschakeld:

Knop	Parameter	Instellingen	Pagina in naslagwerk
A	VOLUME ('Volume' in Part Edit)	0 – 127	pagina 47
B	PAN ('Pan' in Part Edit)	L63 – C – R63	pagina 47
C	ASSIGN1 ('Assign 1' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48
D	ASSIGN2 ('Assign 2' in Part Edit)	-64 – +63	pagina 48

Performance

Performance Play

Performance Select

Performance Part Select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

Algemeen

Name

Part Edit

Modus Play

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store (voice
opslaan)

Performance Job

Initialiseren

Recall

Copy

Bulk

Performance Store
(performance opslaan)

► Aanvulling
Informatie

Instellingen voor song/patroon

Instelling voor song/patroon

▶ Song

Patroon

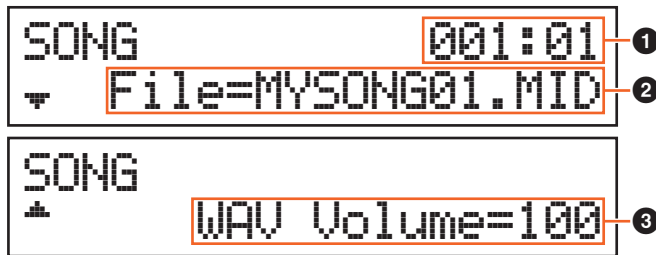
In deze sectie worden de parameters voor song- en ritmepatronen beschreven. U kunt de song of het patroon dat in deze display is opgeroepen afspelen door op de knop [▶/||] (Play/Pause) te drukken en het afspelen stoppen door op de knop [■] (Stop) te drukken.

Song

MIDI-gegevens (SMF) en audiogegevens (WAV-bestanden) in het USB-flashgeheugen dat op dit instrument is aangesloten, kunnen als een song op dit instrument worden afgespeeld.

Bediening

Druk op [EXT. SONG] → Bewerk parameters in display Song



1 Locatie van song afspelen

Geeft de afspeellocatie van de geselecteerde song weer. Als de geselecteerde song uit MIDI-gegevens bestaat, worden maat en tel aangegeven. Als de geselecteerde song uit audiogegevens bestaat, worden minuten en seconden aangegeven.

2 File

Hiermee selecteert u een gewenste song uit de MIDI-gegevens en audiogegevens in het USB-flashgeheugen dat op dit instrument is aangesloten.

OPMERKING Alleen SMF MIDI-gegevens met format 0 kunnen op dit instrument worden afgespeeld.

OPMERKING Alleen 44,1kHz/16-bits stereo WAV-bestand audiogegevens kunnen worden gebruikt voor afspelen op dit instrument.

3 WAV Volume

Hiermee past u het volume van de audiogegevens aan. Deze parameter is gekoppeld aan dezelfde parameter van de display Utility General ([pagina 64](#)).

Instellingen: 0 – 127

Patroon

Vanuit deze display kunnen de diverse interne ritmepatronen van het instrument worden afgespeeld.

Instelling voor song/patroon

Song

▶ Patroon

Bediening

Druk op [PATTERN] → Bewerk parameters in display Pattern



1 Locatie en lengte voor patroon afspelen

2 Gemeenschappelijke parameters

Op elke pagina wordt één parameter aangegeven die kan worden bewerkt.

Parameter	Omschrijving
Patrooncategorie Patroonnummer Patroonnaam	Hiermee selecteert u de categorie en het nummer van het geselecteerde patroon. Nadat u de cursor met de cursorknoppen [←]/[→] naar de categorie- of nummeraanduiding hebt verplaatst, selecteert u een patroon door de categorie of het nummer te wijzigen. Instellingen: Categorie.... Rock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch Nummer is afhankelijk van de categorie
Voicecategorie Voicenummer Voicenaam	Bepaalt welke voice voor het ritmepatroon wordt gebruikt. Als het ritmepatroon wordt gewijzigd, wordt deze parameter automatisch ingesteld op de juiste drumvoice voor het ritmepatroon. Deze voice is standaard ingesteld als de voice van part 10 van de geselecteerde performance. Instellingen: Raadpleeg de 'Voicelijst' in het PDF-document 'Datalijst'.
Volume	Om het patroonvolume aan te passen. Deze parameter is gekoppeld aan de parameter 'Volume' van part 10. Instellingen: 0 – 127
Pan	Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van het patroon. Deze parameter is gekoppeld aan de parameter 'Pan' van part 10. Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)
ChoSend (Chorus Send, naar Chorus zenden)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het Chorus-effect. Deze parameter is gekoppeld aan de parameter 'ChoSend' van part 10. Instellingen: 0 – 127
RevSend (Reverb Send, Reverb-zend)	Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is gekoppeld aan de parameter 'RevSend' van part 10. Instellingen: 0 – 127
AutoKeyOnStart	Hiermee bepaalt u of het ritmepatroon onmiddellijk wordt afgespeeld als u op een noot op het keyboard drukt. Als u overschakelt naar een performance waarvoor 'AutoKeyStart' is ingesteld op 'on', begint het lampje van de knop [▶/■] (Play/Pause) langzaam te knipperen en wordt het ritmepatroon afgespeeld zodra u het keyboard begint te bespelen. Instellingen: off, on

File

De display File biedt tools voor het overbrengen van gegevens (zoals voice- en performancelgegevens) tussen het instrument en een USB-flashgeheugen dat is aangesloten op de aansluiting USB [TO DEVICE]. Druk op [EXIT] (afsluiten) als u vanuit een File-display naar de display Performance wilt terugkeren.

Terminologie in de bestandsverwerking

Bestand

De term 'bestand' wordt gebruikt om een reeks gegevens te definiëren die op een USB-flashgeheugen of een harddisk van een computer zijn opgeslagen. Net als bij een computer kunnen alle gegevens van het gebruikersgeheugen, waaronder gebruikersvoices en performances die op het instrument zijn gemaakt, als een bestand worden behandeld en op een USB-flashgeheugen worden opgeslagen. Elk bestand heeft een bestandsnaam en -extensie.

Bestandsnaam

Net als bij een computer kunt u een naam aan het bestand toewijzen. Hiervoor gaat u naar de display File.

De bestandsnaam kan maximaal acht alfabetische en numerieke tekens op de display van het instrument bevatten. U kunt geen bestanden met dezelfde naam in dezelfde directory opslaan.

Extensie

De drie letters die volgen op de bestandsnaam (na de punt), zoals '.mid' en '.wav', worden de 'extensie' genoemd. De extensie geeft het bestandstype aan en kan niet worden gewijzigd via het bedieningspaneel van het instrument.

Bestandsgrootte

Deze term verwijst naar de hoeveelheid geheugen die het bestand in beslag neemt. De bestandsgrootte wordt bepaald door de hoeveelheid gegevens die in het bestand is opgeslagen. De bestandsgrootte wordt aangegeven met de conventionele computertermen: B (byte), kB (kilobyte), MB (megabyte) en GB (gigabyte). 1 kB komt overeen met 1024 bytes, 1 MB komt overeen met 1024 kB en 1 GB komt overeen met 1024 MB.

Directory (Dir)

Dit is een organisatiekenmerk op een gegevensopslagapparaat (zoals een USB-geheugen) waarmee u gegevensbestanden kunt groeperen op basis van hun type of toepassing. Directory's kunnen in hiërarchische volgorde worden genest voor het ordenen van gegevens. In dat opzicht is een 'directory' hetzelfde als een map op een computer. Directorynamen hebben echter geen extensie.

Rootdirectory

De bovenste locatie van alle mappen (die wordt opgeroepen als u de geheugenlocatie voor het eerst opent) wordt 'rootdirectory' genoemd.

Formatteren

Het initialiseren van een USB-flashgeheugen wordt 'formatteren' genoemd. Bij het formatteren worden alle gegevens van het doelgeheugenapparaat onherroepelijk gewist.

Opslaan/laden

'Opslaan' (Save) betekent dat de gegevens die op het instrument zijn gemaakt als een bestand op een USB-flashgeheugen worden opgeslagen. 'In het geheugen opslaan' betekent dat de gegevens die op het instrument zijn gemaakt in het interne geheugen worden opgeslagen. 'Laden' betekent dat het bestand op het externe USB-flashgeheugen in het interne geheugen wordt geladen.

File

Display File

Save
Load
Rename
Delete
Format
Memory Info

Display File

File

Display File

- ▶ Save
- ▶ Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Bediening

Druk op [FILE] → Selecteer gewenste display om met cursorknoppen [^]/[V] te bewerken → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display

Save

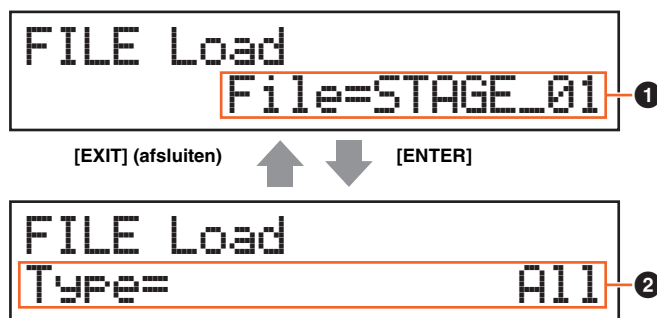
Alle gegevens in dit interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld (bestand 'All': extensie '.X5A') en kunnen in deze display in het USB-flashgeheugen worden opgeslagen.

Parameter	Omschrijving
Name (bestandsnaam)	Is de bestandsnaam waaronder het bestand in het USB-flashgeheugen wordt opgeslagen. U kunt de cursor met de cursorknoppen [<]/[>] naar de gewenste locatie verplaatsen en het letterteken bepalen met de draaiknop [DATA]. De namen kunnen maximaal acht alfabetische en numerieke tekens bevatten.

Load

Bestanden in het USB-flashgeheugen kunnen in het interne geheugen worden geladen.

OPMERKING Als het bestand 'All' van het instrument niet in de hoofdmap van het USB-flashgeheugen staat, wordt de foutmelding 'File not found' (Bestand niet gevonden) op de display weergegeven en wordt onderstaande display Load niet weergegeven.



1 File




Hiermee selecteert u het bestand dat u wilt laden. Alleen een 'All'-bestand van het instrument dat in de hoofdmap van het USB-flashgeheugen is opgeslagen, kan worden geladen. Druk na het selecteren van een bestand op [ENTER] om de display te openen waarin u het te laden bestandstype kunt selecteren.

2 Type

Bepaalt welk specifiek gegevenstype vanuit één bestand wordt geladen. Druk na het selecteren van het type op [ENTER]. Welke display nu wordt geopend, is afhankelijk van het geselecteerde type.

Instellingen: De volgende bestandstypen kunnen worden geladen.

Parameter	Omschrijving
All	Een 'All'-bestand (extensie '.X5A'), opgeslagen in USB-flashgeheugen, kan worden geladen en worden teruggezet op het instrument.
All without Sys (All zonder systeeminstellingen)	Alle gegevens, met uitzondering van de systeeminstellingen in de display Utility, in een 'All'-bestand (extensie '.X5A') dat in USB-flashgeheugen is opgeslagen, kan worden geladen.

Parameter	Omschrijving
Performance	<p>Een opgegeven performance in een 'All'-bestand dat in het USB-flashgeheugen is opgeslagen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Als u dit bestand selecteert en op de knop [ENTER] drukt, worden de display 'Src Performance' (om de te laden performance te selecteren) en de display 'Dst Performance' (om de bestemming van de performance te selecteren) geopend. Druk op [ENTER] nadat u in elke display de gewenste instellingen hebt opgegeven.</p> <p>OPMERKING De geladen gegevens zijn speelgegevens en bevatten geen gebruikersvoices.</p> <div style="text-align: center;">  <p>[EXIT] (afsluiten) ↑ ↓ [ENTER]</p>  <p>[EXIT] (afsluiten) ↑ ↓ [ENTER]</p>  </div>

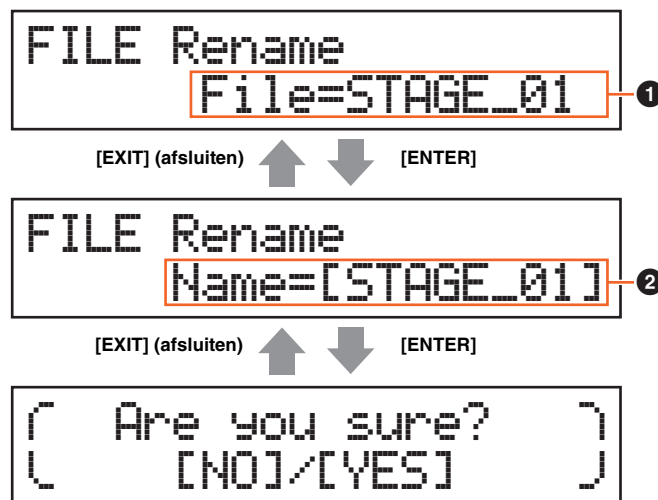
File

Display File

- Save
- ▶ Load
- ▶ Rename
- Delete
- Format
- Memory Info

Rename

Hiermee verandert u de naam van het hier geselecteerde bestand.



1 File

Hiermee selecteert u het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen. U kunt alleen bestanden selecteren die in de rootdirectory van het USB-flashgeheugen zijn opgeslagen. Druk na de selectie op [ENTER] om de display te openen waarin u de naam van het bestand invoert.

2 Name

Bepaalt de naam van het geselecteerde bestand. U kunt namen van bestanden wijzigen met maximaal acht alfabetische en numerieke tekens. Als de bestandsnaam spaties bevat of andere tekens die niet compatibel zijn met dit instrument, is het mogelijk dat de hele bestandsnaam onleesbaar wordt weergegeven. In dat geval moet u de naam van het bestand wijzigen met geldige tekens.

Delete

Hiermee verwijdert u een bepaald bestand dat in de rootdirectory van het USB-flashgeheugen is opgeslagen. Nadat u het gewenste bestand hebt geselecteerd, drukt u op [ENTER] om de verwijderhandeling uit te voeren.

Format

Hiermee formateert u het USB-flashgeheugen dat op het instrument is aangesloten. Alvorens u een nieuw USB-flashgeheugenapparaat met het instrument kunt gebruiken, moet u het apparaat eerst formatteren. Selecteer '05:Format' in de bovenste display File en druk op [ENTER] om de bevestigingsdisplay weer te geven. Druk vervolgens op [INC/YES] om de formatteringshandeling uit te voeren.

■ LET OP ■

Als u het apparaat formateert, worden alle eerder opgeslagen gegevens verwijderd. Controleer daarom vooraf of het apparaat belangrijke gegevens bevat.

Memory Info (geheugeninformatie)



```
FILE Memory Info
Free=867.9MB/955.0MB
```

❶ Free

Hiermee wordt de totale hoeveelheid en de hoeveelheid vrij geheugen weergegeven voor het momenteel herkende USB-flashgeheugen.

File

▶ Display File

Save

Load

Rename

▶ Delete

▶ Format

▶ Memory Info

Utility

In de display Utility kunt u parameters instellen die van toepassing zijn op het gehele systeem van het instrument. Druk op [EXIT] (afsluiten) als u na het opgeven van instellingen naar de display Performance wilt terugkeren.

Utility

- ▶ Algemeen
- MIDI
- Regelaars
- Remote

Utility Job

- QuickSetup
- Factory Set (fabrieksinstellingen)
- Versie

Bediening

Druk op [UTILITY] → Selecteer display die u wilt bewerken met de cursorknoppen [^]/[v] → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display

General

Parameter	Omschrijving
MasterVolume	Hiermee wordt het totaalvolume van het instrument bepaald. Instellingen: 0 – 127
Note Shift	Hiermee wordt de hoeveelheid (in halve noten) bepaald waarin de toonhoogte van alle noten wordt verschoven. Instellingen: -24 – +0 – +24
Tune (Master Tune, totaalstemming)	Hiermee wordt de fijnregeling van het totaalgeluid van het instrument (in stappen van 0,1 cent) bepaald. Instellingen: -102,4 (414,7 Hz) – +0,0 (440,0 Hz) – +102,3 (466,8 Hz) OPMERKING De frequentie van de basistoonhoogte (noot A3) is 440 Hz. Een verhoging van 3 of 4 cent komt overeen met een frequentieverhoging van ongeveer 1 Hz.
DirectMonitor (Schakelaar Direct Monitor)	Als u dit instrument met een computer gebruikt, bepaalt deze of het audiosignaal van dit instrument al dan niet wordt uitgevoerd naar de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R] en de aansluiting [PHONES] (Direct Monitoring). Stel deze parameter in op 'off' als u alleen het geluid wilt horen dat via de aansluiting USB [TO HOST] terugkeert van de computer. U kunt deze instelling gebruiken als u een VST-plug-ineffect (op de computer) wilt toepassen op het geluid van het instrument. Instellingen: off, on
DAW Level	Hiermee kunt u het volumeniveau aanpassen van de audiogegevens van de aansluiting USB [TO HOST]. Instellingen: 0 – 127
WAV Volume	Hiermee kunt u het volumeniveau aanpassen van de audiogegevens van het USB-flashgeheugen. Deze parameter is gekoppeld aan dezelfde parameter van de display Song (pagina 58). Instellingen: 0 – 127
Octaaf (Octave shift, octaafverschuiving)	Bepaalt met hoeveel octaven het bereik van het keyboard wordt verhoogd of verlaagd. Deze parameter is gekoppeld aan de knoppen OCTAVE [-]/[+] op het bedieningspaneel. Instellingen: -3 – +0 – +3
Transpose	Hiermee wordt bepaald met hoeveel halve tonen het bereik van het keyboard wordt verhoogd of verlaagd. Instellingen: -11 – +0 – +11 OPMERKING Als u buiten de nootbereiklimieten (C-2 en G8) transposeert, worden noten in de aangrenzende octaven gebruikt.
VelCurve (Velocity Curve, aanslagcurve)	Bepaalt hoe de werkelijke aanslag wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslag (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. Instellingen: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normaal) Deze lineaire 'curve' zorgt ervoor dat de sterkte waarmee u op het keyboard speelt (aanslag) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging. soft Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor lagere aanslagsnelheden. hard Deze curve vermindert feitelijk de totale respons in vergelijking met de 'norm'-curve. wide Deze curve accentueert uw speelsterkte door lagere aanslagsnelheden te produceren als u zachter speelt en hogere (luidere) aanslagsnelheden als u harder speelt. Op die manier breidt deze instelling het dynamisch bereik uit daadwerkelijk uit. fixed Deze instelling zorgt voor dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in 'FixedVelocity' hieronder), ongeacht de speelsterkte. De aanslag van de noten die u speelt wordt gefixeerd op de waarde die hier wordt ingesteld.
FixedVelocity	Bepaalt de aanslagwaarde voor bovengenoemde 'vaste' instelling van de aanslagcurve. Deze kan worden gebruikt om een gefixeerde aanslag naar de toongenerator te versturen, ongeacht hoe hard of hoe zacht u het keyboard bespeelt. Deze parameter is alleen beschikbaar als u bovengenoemde aanslagcurve instelt op 'fixed'. Instellingen: 1 – 127
LCD Contrast	Hiermee past u het contrast van de LCD-display aan. Instellingen: 1 – 8 OPMERKING U kunt het LCD-contrast ook aanpassen door [UTILITY] ingedrukt te houden en op [INC/YES]/[DEC/NO] te drukken.

Parameter	Omschrijving
KnobFuncDisPsw (schakelaar voor functiedisplay Knob)	Bepaalt of de functiedisplay Knob (waarin de functies van de knoppen [A] t/m [D] en hun instellingen worden weergegeven) wordt opgeroepen door op de knop [KNOB FUNCTION] te drukken. Instellingen: Instellingen: off, on <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Cut Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> <p>De functiedisplay Knob wordt weergegeven als op [KNOB FUNCTION] wordt gedrukt.</p>
KnobDisPTime (schakelaar voor functiedisplay Knob)	Hiermee wordt bepaald of de functiedisplay Knob wordt weergegeven als u de knoppen bedient, en hoe lang de display wordt weergegeven. Instellingen: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep off Als deze instelling wordt geselecteerd, wordt de display niet opgeroepen, zelfs niet als u de knoppen bedient. 1 sec – 5 sec..... Als u aan een van de knoppen draait, wordt de display gedurende 1 tot 5 seconden weergegeven, waarna het automatisch wordt gesloten. keep Als de knop wordt bediend, wordt de display weergegeven totdat u op een knop drukt. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>(Common Cutoff) (+15)</p> </div> <p>De functiedisplay Knob wordt weergegeven als u de knoppen bedient.</p>
StartUp	Bepaalt de standaardinschakelperformance, zodat u kunt selecteren welke performance automatisch wordt opgeroepen als u het instrument aanzet. Instellingen: 1 – 128
AutoOff (automatische uitschakeltijd)	Bepaalt hoe veel tijd er verstrijkt voordat het instrument automatisch wordt uitgeschakeld als het gedurende een opgegeven duur niet is gebruikt. De standaardinstelling is '30min'. Instellingen: off (hiermee wordt Auto Power Off uitgeschakeld), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min (minuten) OPMERKING U kunt deze parameter ook op 'off' zetten door de laagste toets op het keyboard ingedrukt te houden terwijl u het instrument aanzet. Met deze handeling blijft de instelling 'off' ook behouden als het instrument wordt uitgezet.

Utility

- ▶ Algemeen
- ▶ MIDI
- Regelaars
- Remote

Utility Job

- QuickSetup
- Factory Set
(fabrieksinstellingen)
- Versie

MIDI

Parameter	Omschrijving
MIDI IN/OUT	Bepaalt welke fysieke invoer-/uitvoeraansluitingen worden gebruikt voor het ontvangen/verzenden van MIDI-gegevens. Instellingen: MIDI, USB OPMERKING De bovenstaande twee typen aansluitingen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Er kan maar één aansluiting tegelijkertijd worden gebruikt om MIDI-gegevens te verzenden/ontvangen.
LocalCtrl (lokale-besturingsschakelaar)	Bepaalt of de toongenerator van het instrument al dan niet reageert als u op het keyboard speelt. Normaal moet deze parameter op 'on' zijn ingesteld omdat u het geluid van de het instrument wilt horen als u erop speelt. Zelfs als deze parameter op 'off' is ingesteld, worden de gegevens verzonden via MIDI. Het interne toongeneratorblok reageert bovendien op berichten die via MIDI worden ontvangen. Instellingen: off (niet aangesloten), on (aangesloten)
BankSel (Bank Select, bankselectie)	Bepaalt of op dit instrument bankselectieberichten kunnen worden verzonden en ontvangen. Als deze schakelaar op 'on' wordt ingesteld, reageert deze synthesizer op binnenkomende bankselectieberichten en verzendt deze ook de juiste bankselectieberichten (als het bedieningspaneel wordt gebruikt). Instellingen: off, on
PgmChange (programmawijziging)	Bepaalt of op dit instrument programmawijzigingsberichten kunnen worden verzonden en ontvangen. Als deze schakelaar op 'on' wordt ingesteld, reageert deze synthesizer op binnenkomende programmawijzigingsberichten en verzendt deze ook de juiste programmawijzigingsberichten (als het bedieningspaneel wordt gebruikt). Instellingen: off, on

Parameter	Omschrijving																				
CtrlReset (Controller Reset, reset van besturingen)	<p>Bepaalt de status van de regelaars (modulatiewiel, voetregelaar, knoppen enzovoort) als u schakelt tussen voices. Als deze parameter op 'hold' is ingesteld, behouden de regelaars de huidige instelling. Als deze parameter op 'reset' is ingesteld, wordt de standaardtoestand van de regelaars hersteld (zie onder).</p> <p>Instellingen: hold, reset</p> <p>Als u 'reset' selecteert, worden de regelaars op de volgende toestand/positie teruggezet. De functies voor regelaars die niet beschikbaar zijn op het instrument zelf (zoals aftertouch, lintcontroller en breathcontroller), kunnen worden ingeschakeld door het bijbehorende MIDI-besturingsnummer vanuit een externe MIDI-besturing te verzenden.</p> <table border="1"> <tr> <td>Pitchbend</td> <td>Midden</td> <td>Lintcontroller</td> <td>Midden</td> </tr> <tr> <td>Modulatiewiel</td> <td>Minimum</td> <td>Breathcontroller</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Aftertouch</td> <td>Minimum</td> <td>Toewijsbare functie</td> <td>uit</td> </tr> <tr> <td>Voetregelaar</td> <td>Maximum</td> <td>Expressie</td> <td>Maximum</td> </tr> <tr> <td>Voetschakelaar</td> <td>uit</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Pitchbend	Midden	Lintcontroller	Midden	Modulatiewiel	Minimum	Breathcontroller	Maximum	Aftertouch	Minimum	Toewijsbare functie	uit	Voetregelaar	Maximum	Expressie	Maximum	Voetschakelaar	uit		
Pitchbend	Midden	Lintcontroller	Midden																		
Modulatiewiel	Minimum	Breathcontroller	Maximum																		
Aftertouch	Minimum	Toewijsbare functie	uit																		
Voetregelaar	Maximum	Expressie	Maximum																		
Voetschakelaar	uit																				
MIDI Sync	<p>Bepaalt of het afspelen in de modi Song/Pattern/Arpeggio wordt gesynchroniseerd met de interne clock van het instrument of met een externe MIDI-clock.</p> <p>Instellingen: internal, external, auto</p> <p>internal.....Synchronisatie met de interne clock. U kunt deze instelling gebruiken als de toongenerator alleen moet worden gebruikt of als de master-clockbron voor andere apparatuur.</p> <p>external....Synchronisatie met een MIDI-clock die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u een externe sequencer als master wilt gebruiken.</p> <p>auto.....Als de MIDI-klok ononderbroken wordt verzonden vanaf een extern MIDI-apparaat of een computer, wordt de interne klok van het instrument automatisch uitgeschakeld en wordt het instrument gesynchroniseerd met de externe klok. Als de MIDI-klok niet wordt verzonden vanaf het externe MIDI-apparaat of de computer, wordt de interne klok van het instrument voortdurend gesynchroniseerd met het laatst ontvangen tempo van het externe MIDI-apparaat of de computer (DAW-software). Deze instelling is handig als u wilt omschakelen tussen het gebruik van de externe en interne clock.</p> <p>OPMERKING</p> <p>Als u het instrument zo instelt dat het afspelen van songs/patronen/arpeggio wordt gesynchroniseerd met een externe MIDI-clock, moet u de apparaten zo instellen dat de MIDI-clock van de DAW-software of het externe MIDI-apparaat goed aan dit apparaat wordt verzonden.</p>																				
ClockOut (MIDI Clock Out)	<p>Bepaalt of MIDI-clockberichten (F8) via MIDI worden verzonden via de aansluiting MIDI OUT/USB.</p> <p>Instellingen: off, on</p>																				
SeqCtrl (Sequencer Control)	<p>Bepaalt of sequencerbesturingssignalen, zoals start, continue en stop, worden ontvangen en/of verzonden via MIDI.</p> <p>Instellingen: off, in, out, in/out</p> <p>off.....Niet verzonden/herkend.</p> <p>in.....Herkend maar niet verzonden.</p> <p>out.....Verzonden maar niet herkend.</p> <p>in/out.....Verzonden/herkend.</p>																				
BasicCh (Basic Channel, basiskanaal)	<p>Bepaalt het MIDI-zend-/ontvangstkanaal voor een hele performance.</p> <p>Instellingen: 1 – 16, off</p> <p>OPMERKING</p> <p>Het MIDI-zend-/ontvangstkanaal voor part 1 t/m 16 is vastgesteld op 1 t/m 16, ongeacht de instelling van 'BasicCh'.</p>																				
DeviceNo. (apparaatnummer)	<p>Bepaalt het MIDI-apparaatnummer. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het extern MIDI-apparaat als bulkgegevens, parameterwijzigingen of andere systeemeigen berichten worden verzonden/ontvangen.</p> <p>Instellingen: 1 – 16, all, off</p>																				
RcvBulk (schakelaar Receive Bulk)	<p>Bepaalt of bulkdumpgegevens al dan niet kunnen worden ontvangen.</p> <p>Instellingen: protect (niet ontvangen), on (ontvangen)</p>																				
BulkInterval (Bulk Dump Interval, bulkdumpinterval)	<p>Bepaalt de intervaltijd van de bulkdumpverzending als de functie Bulkdump wordt gebruikt of een bulkdumpverzoek is ontvangen.</p> <p>Instellingen: 0 – 900 ms</p>																				

Utility

Algemeen

MIDI

Regelaars

Remote

Utility Job

QuickSetup

Factory Set
(fabrieksinstellingen)

Versie

Controllers

Hiermee worden regelaartoewijzingsinstellingen bepaald die van toepassing zijn op het hele systeem van het instrument. U kunt MIDI-besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de knoppen op het voorpaneel en aan de externe regelaars. U kunt bijvoorbeeld de knoppen ASSIGN 1 en 2 gebruiken voor het regelen van de effectdiepte van twee verschillende effecten, terwijl u met de voetregelaar modulatie kunt regelen. De toewijzingen van de besturingswijzigingsnummers worden ook wel 'regelaartoewijzingen' genoemd.

OPMERKING De functies voor regelaars die niet beschikbaar zijn op het instrument zelf kunnen worden geregeld door het bijbehorende MIDI-besturingsnummer vanuit een externe MIDI-besturing te verzenden.

Parameter	Omschrijving
FS Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)	Hiermee wordt bepaald welk model optionele voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting [SUSTAIN] wordt herkend. Als de FC3A wordt gebruikt: Als u een optionele FC3A aansluit (die compatibel is met het halfdemperkenmerk) voor het produceren van het speciale halfdempereffect (net als op een echte akoestische piano), moet u deze parameter instellen op 'FC3 (Half on)'. Als u de halfdemperfunctie niet nodig hebt of wilt uitschakelen voor het gebruik van een FC3A, moet u deze parameter instellen op 'FC3 (Half off)'. Als de FC4A of FC5 wordt gebruikt: Selecteer 'FC4/5'. De FC4A en FC5 zijn niet compatibel met het halfdemperkenmerk. Instellingen: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5 OPMERKING Deze instelling is echter niet noodzakelijk voor het besturen van het halfdemperkenmerk via besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.
FS (besturingsnummer van voetschakelaar)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door een voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting [SUSTAIN]. Onthoud dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de voetschakelaar van het instrument zelf is gebruikt. Instellingen: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset OPMERKING Als u deze parameter instelt op 'Play/Stop[, kan een FC4A of FC5 die op de aansluiting [SUSTAIN] is aangesloten, worden gebruikt om de song of het patroon te starten en te stoppen. En door deze parameter in te stellen op 'PC inc'/'PC dec' kan een FC4A of FC5 ook worden gebruikt om tussen performances te schakelen. Onthoud dat de sustainfunctie in deze gevallen niet kan worden gebruikt.
AS1 (besturingsnummer van Assign 1) AS2 (besturingsnummer van Assign 2)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de knoppen ASSIGN 1/2 gebruikt. Onthoud dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de knoppen ASSIGN 1/2 van het instrument zelf zijn gebruikt. Instellingen: off, 1 – 95
FC1 (besturingsnummer van voetregelaar 1)	Bepaalt welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd als u de voetregelaar gebruikt die is verbonden met de aansluiting [FOOT CONTROLLER]. Houd er rekening mee dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de voetregelaar van het instrument zelf is gebruikt. Instellingen: off, 1 – 95
FC2 (besturingsnummer van voetregelaar 2)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat overeenkomt met Foot Controller 2 op een extern apparaat dat is aangesloten op het instrument. Instellingen: off, 1 – 95
RB (besturingsnummer van lintcontroller)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat overeenkomt met Ribbon Controller op een extern apparaat dat is aangesloten op het instrument. Instellingen: off, 1 – 95
BC (besturingsnummer van breathcontroller)	Hiermee bepaalt u welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u een Breath Controller gebruikt op een extern apparaat dat is aangesloten op het instrument. Instellingen: off, 1 – 95
AF1 (besturingsnummer van toewijsbare functie 1) AF2 (besturingsnummer van toewijsbare functie 2)	Hiermee bepaalt u welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u toewijsbare functieknoppen 1/2 gebruikt op een extern apparaat dat is aangesloten op het instrument. Instellingen: off, 1 – 95

Utility

Algemeen

MIDI

▶ Regelaars

Remote

Utility Job

QuickSetup

Factory Set
(fabrieksinstellingen)

Versie

Remote

In deze display worden de Remote-instellingen opgegeven. Als u in de modus Remote op [UTILITY] drukt, wordt alleen deze display opgeroepen.

Parameter	Omschrijving
DAW Select	Hier wordt de DAW-software ingesteld die door het instrument moet worden bestuurd. U kunt de Remote-instellingen automatisch oproepen door een DAW-type te selecteren. Instellingen: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
ProgChgMode (programmawijzigingsmodus)	Bepaalt welke berichten naar de computer worden verzonden als u de knoppen [INC/YES]/[DEC/NO] of de draaiknop [DATA] bedient. Als 'PC' is geselecteerd worden programmawijzigingsberichten via MIDI-poort 1 verzonden. Als 'remote' is geselecteerd, worden afstandsbedieningsberichten via MIDI-poort 2 verzonden. Als 'auto' is geselecteerd, schakelt deze parameter automatisch tussen het verzenden van programmawijzigingsberichten via MIDI-poort 1 of het verzenden van afstandsbedieningsberichten via MIDI-poort 2, afhankelijk van de DAW-software die in de modus Remote wordt bestuurd. De afstandsbedieningsberichten kunnen alleen worden verzonden als de VSTi in Cubase wordt bestuurd in de modus Remote. Instellingen: remote, PC, auto OPMERKING Deze parameter wordt vast ingesteld op 'PC' als 'DAW Select' is ingesteld op een andere waarde dan 'Cubase'.

Utility

Algemeen

MIDI

Regelaars

▶ Remote

▶ Utility Job

▶ QuickSetup

Factory Set
(fabrieksinstellingen)

Versie

Utility Job

Bediening

Druk op [UTILITY] → Druk op [JOB] → Selecteer de display die u wilt bewerken met de cursorknoppen [^]/[V] → Druk op [ENTER] → Bewerk parameters in geselecteerde display → Druk op [ENTER]

QuickSetup

Met Quick Setup (snelle configuratie) kunt u meteen toepasselijke paneelinstellingen voor de sequencer oproepen door handige vooraf ingestelde set-ups te selecteren waarmee u tegelijkertijd en onmiddellijk verschillende belangrijke parameters met betrekking tot de sequencer kunt instellen. Druk na het opgeven van een instelling op [ENTER] om de set-up uit te voeren. Hieronder vindt u een overzicht van de instellingen van elke vooraf ingestelde set-up.

Instellingen: St Alone (Stand Alone), DAW Rec (DAW Record), Arp Rec (Arpeggio Record)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (Direct Monitor Switch)	on	on	on
LocalCtrl (Local Control)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out (Arpeggio MIDI Output Switch)	on	off	on

Factory Set

Als u in deze display op [ENTER] drukt, kunt u het gebruikersgeheugen van deze synthesizer (pagina 17) terugzetten op de standaardfabrieksinstellingen (Factory Set). Bij het uitvoeren van FactorySet wordt de instelling 'PowerOn Auto' automatisch in deze display opgeslagen.

LET OP

Als de fabrieksinstellingen worden teruggezet, worden alle gebruikersvoice-, performance- en systeeminstellingen in Utility gewist. Daarom moet u er op letten dat u niet per ongeluk onherstelbare gegevens overschrijft. Bovendien is het verstandig om regelmatig een back-up van belangrijke gegevens te maken naar een USB-flashgeheugen, computer of ander apparaat.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het uitvoeren van Factory Set.



1 PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Als deze parameter is ingesteld op 'on', worden de standaardfabrieksinstellingen in het gebruikersgeheugen teruggezet als u het instrument inschakelt. Normaal is deze parameter ingesteld op 'off'.

Instellingen: off, on

LET OP

Als u 'PowerOn Auto' instelt op 'on' en een Factory Set (fabrieksinstellingen) uitvoert, wordt de functie Factory Set (fabrieksinstellingen) automatisch uitgevoerd als u het instrument inschakelt. Als u de parameter Auto Factory Set (automatische fabrieksinstellingen) instelt op 'off' en op de knop [ENTER] drukt, wordt de bewerking Factory Set (fabrieksinstellingen) niet uitgevoerd als u het instrument de volgende keer inschakelt.

Version

Geeft de huidige versie van dit instrument en auteursrechten aan. De aanduiding 'Firm: *.*' in de rechterbenedenhoek van de 1e display geeft de versie van het instrument weer.



Utility

Algemeen

MIDI

Regelaars

Remote

Utility Job

QuickSetup

▶ Factory Set
▶ (fabrieksinstellingen)

Versie

De modus Remote

In de modus Remote kunt u DAW-software of VSTi (software-instrumenten) op afstand bedienen. Cubase, Logic Pro, SONAR en Digital Performer zijn DAW-software die compatibel is met het instrument. Bovendien beschikt het instrument over 50 besturingssjablonen waarmee u veel populaire VSTi's op afstand kunt bedienen. Met deze besturingssjablonen kunt u de gewenste functies voor uw favoriete VSTi toe wijzen aan de knoppen [A] – [D] op het instrument. In de display Remote kunt u aangeven welke functies zijn toegewezen aan de knoppen [A] t/m [D] voor de geselecteerde besturingssjabloon, de waarde van de functies wijzigen, naar een andere besturingssjabloon schakelen enzovoort. Deze sectie bevat uitleg over parameters die in de display Remote worden weergegeven en functies die kunnen worden bewerkt.

De modus Remote

Display Remote

De functies van de knoppen [A] t/m [D] verwisselen

De Een andere besturingssjabloon gebruiken

Utility-instellingen

Bediening

Druk op [DAW REMOTE]

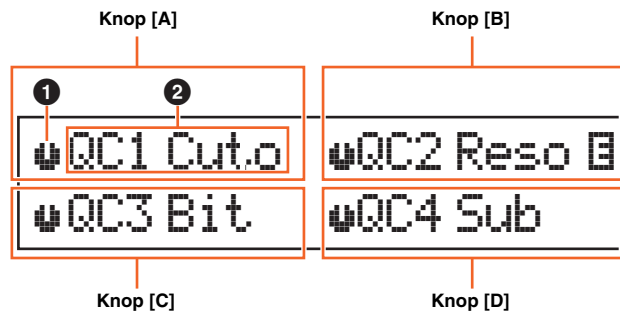
OPMERKING Druk nogmaals op [DAW REMOTE] als u de modus Remote wilt beëindigen.

OPMERKING In de display Utility Remote (pagina 68) kunt u instellen welke DAW-software u wilt bedienen.

OPMERKING Zie de sectie 'Specificaties' in de Gebruikershandleiding voor informatie over de versie van de DAW-software die compatibel is met het instrument.

Display Remote

Geeft de basisfuncties aan die zijn toegewezen aan knoppen [A] t/m [D].



1 Knopaanduiding

Geeft de huidige waarden van de parameters die aan knoppen [A] t/m [D] zijn toegewezen aan als grafische iconen. Als een huidige waarde afwijkt van een knopaanduiding, is de knopaanduiding gemarkeerd. Als een aanduiding is gemarkeerd, heeft een verplaatsing van de knop geen invloed op de waarde. Als u de knop voorbij de huidige waarde verplaatst, heeft het verplaatsen van de knop invloed op de waarde en komt de knopaanduiding overeen met de huidige waarde.

2 Parameternaam

Geeft de functies aan die zijn toegewezen aan knoppen [A] t/m [D]. Als u een knop verplaatst, wordt de waarde van de toegewezen functie in de display weergegeven. Nadat een opgegeven tijd is verstreken, wordt de vorige display opnieuw weergegeven. Stel [PART 1-2 LINK] in op On als u wilt dat de parameterwaarde altijd in de display wordt weergegeven. Als u [PART 1-2 LINK] instelt op Off, is automatisch terugkeren naar de vorige display mogelijk. Welke functies aan de knoppen zijn toegewezen, is afhankelijk van de instelling 'Remote' of 'CC'. U kunt deze instelling bepalen in de MX49/MX61 Remote Editor.

Wanneer het instrument wordt ingesteld op 'Remote' (alleen Cubase)

De VSTi-parameters van Cubase worden toegewezen aan knoppen [A] t/m [D] en de eerste acht tekens van de parameters worden in de display weergegeven. Houd [SHIFT] ingedrukt en druk op [DAW REMOTE] als u door parameternamen wilt scrollen die uit meer dan acht tekens bestaan.

Door een knop te verplaatsen, verzendt u het MIDI-bericht naar poort 2. De parameter die aan de knop is toegewezen, wordt vervolgens op de VSTi van Cubase gewijzigd. In dit geval wordt de parameterwaarde in de display van het instrument voor een opgegeven tijdsduur weergegeven.

Wanneer het instrument wordt ingesteld op 'CC'

Geeft het besturingswijzigingsnummer aan dat met knoppen [A] t/m [D] moet worden geregeld. Door een knop te verplaatsen, verzendt u het besturingswijzigingsbericht naar poort 2 en wordt de functie van de VSTi in de DAW-software geregeld.

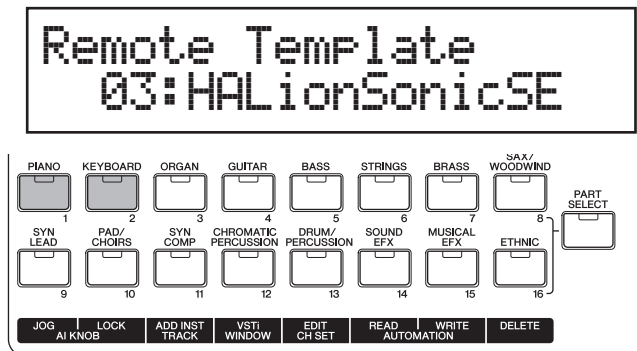
OPMERKING Als 'DAW Select' (pagina 68) is ingesteld op een andere waarde dan 'Cubase' of als 'MIDI IN/OUT' (pagina 65) is ingesteld op 'MIDI', wordt het instrument ingesteld op de instelling 'CC'.

De functies van de knoppen [A] t/m [D] verwisselen

Elke besturingssjabloon heeft drie sets met functies die zijn toegewezen aan knoppen [A] t/m [D]. Druk op [KNOB FUNCTION] om naar een andere functieset te schakelen.

Naar een andere besturingssjabloon schakelen

Gebruik de knop [KEYBOARD] of [PIANO] (vleugel) als u naar een andere besturingssjabloon van het instrument wilt schakelen. Door op [KEYBOARD]/[PIANO] te drukken, verhoogt of verlaagt u het sjabloonnummer. Als een opgegeven tijd is verstreken nadat de display waarin u tussen sjablonen kunt schakelen, is weergegeven, wordt de vorige display opnieuw weergegeven. Wanneer de besturingssjabloon op het instrument is gewisseld, wordt de sjabloon ook op de Remote Editor gewisseld.



OPMERKING Als Remote Tools op uw computer is geïnstalleerd en naar een andere VSTi op Cubase wordt geschakeld, wordt een koppeling gemaakt met de besturingssjabloon op het instrument.

OPMERKING Als u de besturingssjabloon wilt bewerken of een nieuwe sjabloon wilt maken, moet u de MX49/MX61 Remote Editor gebruiken. Bij het bewerken van de besturingssjabloon kunnen 50 besturingssjablonen, waaronder de bewerkte sjablonen, in het intern geheugen worden opgeslagen door in de modus Remote op het instrument op [STORE] te drukken.

Utility-instellingen

Door in de modus Remote op [UTILITY] te drukken, roept u heel handig alleen de Utility-instellingen op die relevant zijn voor de modus Remote. De parameters van deze display zijn gekoppeld aan de display Remote (pagina 68) van Utility.

De modus Remote

Display Remote

- ▶ De functies van de knoppen [A] t/m [D] verwisselen
- ▶ De Een andere besturingssjabloon gebruiken
- ▶ Utility-instellingen