

Naslaggids

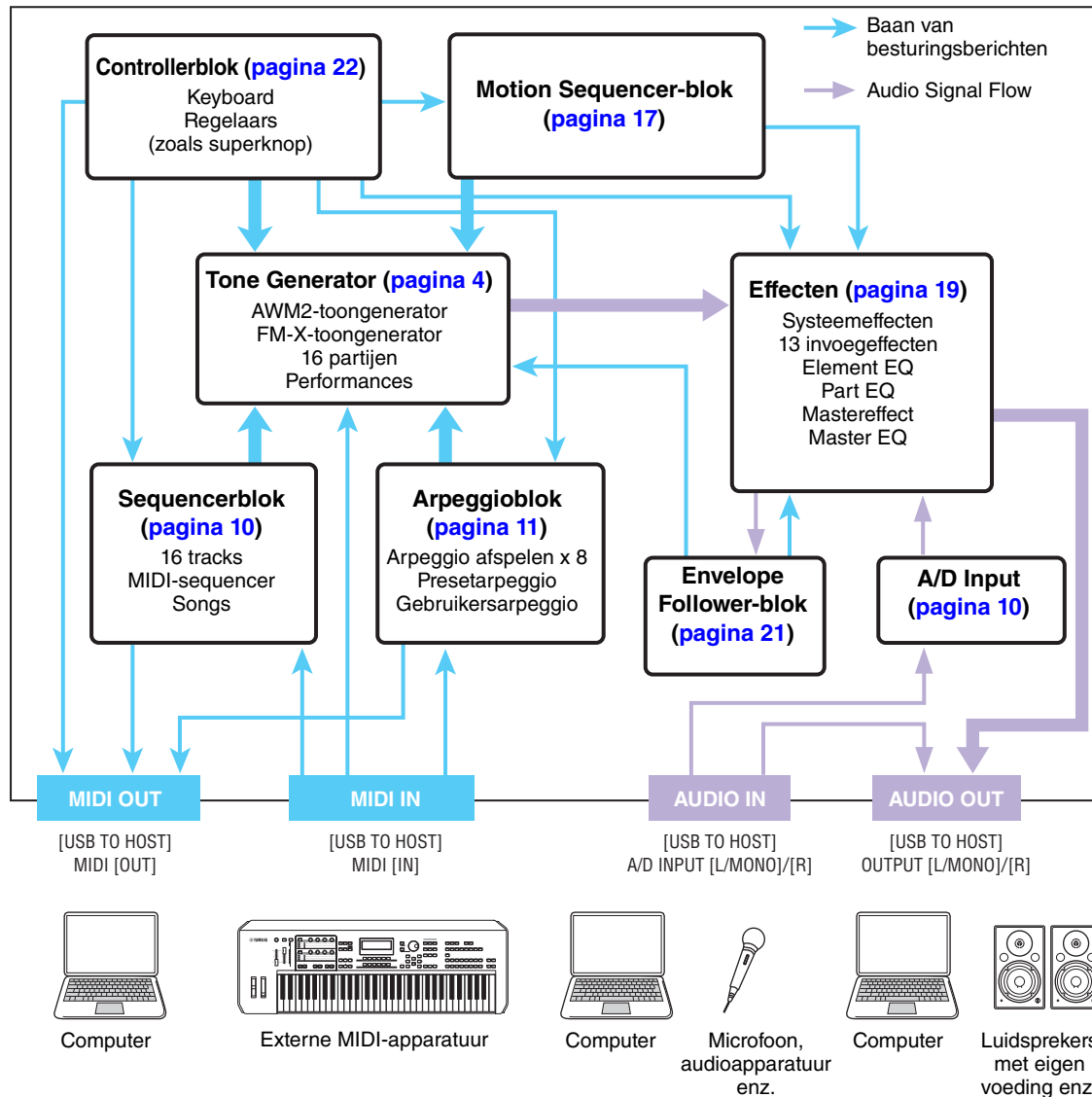
Inhoudsopgave

De documentatie bij de MODX+ gebruiken	2	Mixing	51
Basisstructuur	3	Scene	56
Functionele blokken	3	Play / Rec	62
Toongeneratorblok	4	Smart Morph	94
Toongeneratorblok.....	4	DAW Remote (functie)	101
A/D Input-blok	10	De DAW Remote-functie configureren.....	101
Sequencerblok	10	DAW-software bedienen vanaf de MODX+.....	102
Arpeggioblok	11	Normale partijen (AWM2) bewerken	104
Arpeggiocategorieën.....	11	Element Common Edit (algemeen).....	104
Subcategorieën.....	11	Element Edit (element).....	145
Naam van arpeggiotype.....	12	Element All (hele element).....	169
Arpeggio-instellingen.....	13	Drumpartijen bewerken	172
Arpeggio-afspeeltypen.....	14	Key Common Edit (algemeen).....	172
Een arpeggio maken.....	16	Key Edit (toets).....	179
Motion Sequencer-blok	17	Normale partijen (FM-X) bewerken	184
Effectblok	19	Operator Common Edit (algemeen).....	184
Effectstructuur.....	19	Operator Edit (operator).....	194
Effectaansluiting.....	20	Common/Audio Edit (Common/Audio)	198
Over het Vocoder-effect.....	20	Category Search	215
Envelope Follower-blok	21	Zoeken naar performancecategorieën.....	215
Regelblok	22	Zoeken naar arpeggiocategorieën (arp-categorieën).....	219
Keyboard.....	22	Zoeken naar golfvormcategorieën.....	221
Pitchbendwiel.....	22	Ritme patroon.....	223
Modulatiewiel.....	22	Utility	226
Toewijsbare schakelaars.....	22	Live Set	255
Knoppen en schuifregelaars.....	22	Live Set.....	255
Superknop.....	22	Live Set Edit (bewerken).....	256
Intern geheugen	23	Live Set Register (registreren).....	260
Referentie	25	Een iPhone of iPad aansluiten	261
Configuratie van de display (het aanraakscherm) ...	25	Externe MIDI-instrumenten aansluiten	261
Performance Play (Home)	27	De MODX+ regelen vanaf een extern MIDI-keyboard	261
Motion Control	34	of synthesizer.....	261
		Een extern MIDI-keyboard of synthesizer regelen	262
		vanaf de MODX+.....	262
		Een extern MIDI-keyboard behandelen als een	262
		ingebouwd keyboard met USB-kabelverbinding.....	262

Basisstructuur

Functionele blokken

Het MODX6+/MODX7+/MODX8+-systeem bestaat uit acht functionele hoofdblokken: Tone Generator, A/D Input, Sequencer, Motion Sequencer, Arpeggio, Controller, Effect en Envelope Follower.



Basisstructuur

▶ Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dit instrument beschikt over een AWM2-toongeneratorblok. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een synthesizersysteem dat is gebaseerd op gesampled golfvormen (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.

FM-X

Deze synthesizer is naast het AWM2-blok ook voorzien van een FM-X-toongenerator. De afkorting 'FM' of FM-X staat voor 'frequentiemodulatie', een speciaal type toongenerator dat de frequentie van een golfvorm gebruik om een andere golfvorm te moduleren, zodat een volledig nieuwe golfvorm ontstaat. Deze synthesizer heeft acht FM-operators en het volledige aantal van 88 verschillende algoritmetypen. Door de combinatiepatronen van operators te wijzigen, de modulatie te regelen met andere parameters, zoals niveaus en envelopes, en hogekwaliteitsfilters, effecten en EQ te gebruiken die ook gelden voor AWM2, kunt u rijke geluiden creëren die op een zeer complexe manier veranderen.

Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok produceert het geluid op basis van de MIDI-berichten die van het Sequencerblok, Controllerblok, Arpeggioblok en van het externe MIDI-instrument worden ontvangen. De MIDI-berichten worden toegewezen aan zestien onafhankelijke kanalen. Het instrument kan zestien aparte partijen tegelijk afspelen via de zestien MIDI-kanalen. Deze beperking van zestien kanalen kan echter worden opgeheven door het gebruik van aparte MIDI-'poorten', die elk zestien kanalen ondersteunen. Het toongeneratorblok van dit instrument kan MIDI-berichten via Poort 1 verwerken.

Toongeneratorblok

Performances

Een performance is één set geluiden die bestaat uit meerdere partijen. U kunt geluiden naar wens veranderen door een geschikte performance te selecteren. Elke performance heeft twee typen parameters: parameters die uniek zijn voor elke partij en parameters die gemeenschappelijk zijn voor alle partijen. U kunt de gehele performance bewerken in de display Common/Audio Edit ([pagina 198](#)).

Partijstructuur van een performance

Een performance bestaat uit 16 partijen en u kunt performances (waarin meerdere voices of partijen worden gecombineerd in een layer of in andere configuraties) maken met het keyboard.

Partijen

Intern zijn er drie typen partijen: normale partijen (AWM2), normale partijen (FM-X) en drumpartijen. Normale partijen (AWM2) bestaan hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, die over het volledige keyboardbereik kunnen worden afgespeeld. Normale partijen (FM-X) bestaan ook hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, waarvoor FM-synthese wordt gebruikt. De drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die aan afzonderlijke noten zijn toegewezen. Een normale partij (AWM2) kan uit maximaal acht elementen bestaan, een normale partij (FM-X) kan uit maximaal acht operators bestaan en een drumpartij kan uit maximaal 73 drumtoetsen bestaan.

Een element/operator/drumtoets vormt de basiseenheid en kleinste eenheid voor een partij. Door meerdere elementen/operators/toetsen te combineren, kunt u partijen maken die nog realistischere geluiden of verschillende rijke typen geluiden produceren. Elke partij wordt gemaakt door het bewerken van de unieke parameters van elk element (Element Edit-parameters/Operator Edit-parameters/Key Edit-parameters) en de algemene parameters van alle elementen/operators/toetsen (Element Common Edit-, Operator Common Edit en Key Common Edit-parameters).

OPMERKING Zie [pagina 104](#) voor instructies voor het bewerken van een normale partij (AWM2). Zie [pagina 184](#) voor instructies voor het bewerken van een normale partij (FM-X). Zie [pagina 172](#) voor instructies voor het bewerken van een drumpartij.

Basisstructuur

▶	Functional blocks
▶	Tone Generator block
	A/D Input block
	Sequencer block
	Arpeggio block
	Motion Sequencer block
	Effect block
	Envelope Follower block
	Controller block
	Internal Memory

Referentie

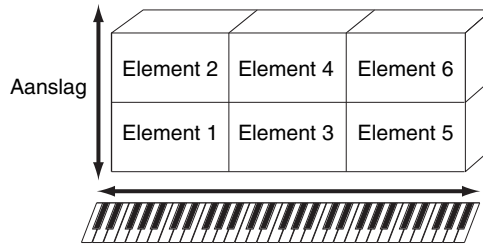
Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Normale partijen (AWM2), normale partijen (FM-X) en drumpartijen

Normale partijen (AWM2)

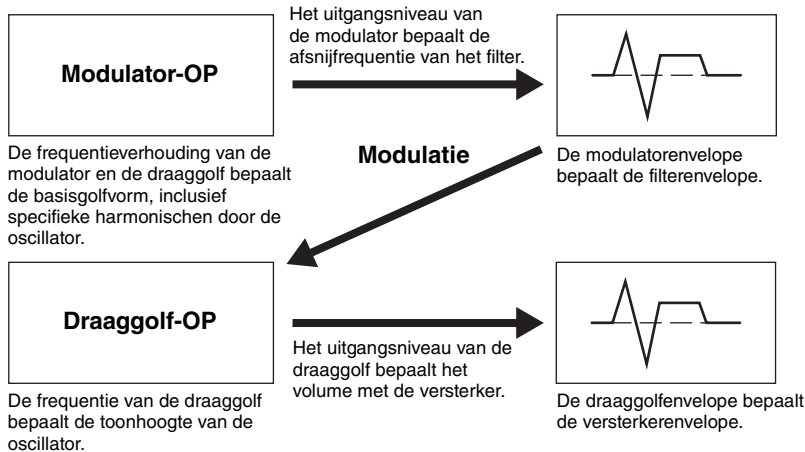
Deze partijen worden normaal op het keyboard afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets, en worden gegenereerd met AWM2. Een normale partij bestaat uit maximaal acht elementen. Afhankelijk van de instellingen in Part Edit hoort u deze elementen tegelijkertijd of worden verschillende elementen afgespeeld op basis van de instellingen voor het nootbereik, het aanslagsnelheidsbereik en de XA (Expanded Articulation) (pagina 6).

In de afbeelding ziet u een voorbeeld van een normale partij (AWM2). Omdat de zes elementen in het voorbeeld zijn verdeeld over het nootbereik van het keyboard en het aanslagsnelheidsbereik, hoort u telkens een ander element afhankelijk van de noot die u speelt en met welke kracht. In de aanslagsnelheidsdistributie klinken element 1, 3 en 5 als het keyboard zacht wordt bespeeld, terwijl element 2, 4 en 6 klinken als het keyboard krachtig wordt bespeeld. In de nootdistributie klinken element 1 en 2 in het lagere bereik van het keyboard, element 3 en 4 in het middenbereik en element 5 en 6 in het hogere bereik. In de aanslagsnelheidsdistributie klinken element 1, 3 en 5 als het keyboard zacht wordt bespeeld, terwijl element 2, 4 en 6 klinken als het keyboard krachtig wordt bespeeld. In een praktisch voorbeeld van dit gebruik zou een pianopartij kunnen worden samengesteld uit zes verschillende samples. Element 1, 3 en 5 vertegenwoordigen daarin het geluid van de piano als deze zacht wordt bespeeld in een nootbereik, terwijl element 2, 4 en 6 de krachtig gespeelde geluiden vertegenwoordigen voor elk afzonderlijk nootbereik. Dit instrument is eigenlijk nog flexibeler, omdat er maximaal acht afzonderlijke elementen zijn toegestaan.



Normale partijen (FM-X)

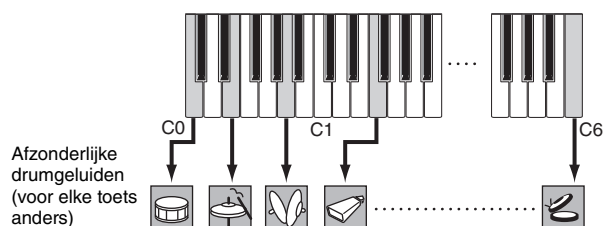
Deze partijen worden ook normaal op het keyboard afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets, en worden gegenereerd met FM-synthese. Het geluid voor een normale partij (FM-X) wordt gemaakt door een frequentie van een fundamentele golfvorm te moduleren met een andere golfvorm. Een operator die een fundamentele golfvorm genereert, is een 'draaggolf', en een operator die deze golfvormen moduleert, is een 'modulator'. De combinatie van een aantal operators wordt 'algoritme' genoemd. Als de uit de operator uitgevoerde golfvorm een eenvoudige sinusgolf is, zijn er geen harmonischen opgenomen behalve de grondtoon. U kunt echter harmonischen maken door de golfvorm te moduleren met andere operators. Hoe u harmonischen kunt maken, is afhankelijk van de uitvoerniveaus van de modulators en de frequenties van draaggolven en modulators. Aan de andere kant wordt de basistoonhoogte bepaald door de frequentie van de draaggolf, en het uitgangsniveau door het uitgangsniveau van de draaggolf. In de afbeelding hieronder ziet u een basismanier voor het maken van FM-geluid met een analoge synthesizer.



Hoewel de hierboven beschreven afbeelding golfvormen bevat die worden gegenereerd door twee operators, heeft de MODX+ acht operators. De combinatie van een aantal operators wordt een 'algoritme' genoemd, en deze synthesizer heeft parameters voor het instellen van het algoritme.

Drumpartijen

Drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het keyboard (C0 tot C6). In tegenstelling tot elementen staat een drumtoets gelijk aan de overeenkomende noot, wat betekent dat u het bereik ervan niet kunt wijzigen. Drum- of percussiegeluiden worden toegewezen aan de verschillende drumtoetsen. U kunt verschillende typen drumpartijen maken door het drum- of percussiegeluid te wijzigen dat is toegewezen aan de toetsen en door de parameters zoals toonhoogte en EG te bewerken.



Basisstructuur

Functional blocks
▶ Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) is een toongeneratiesysteem waarmee u over meer flexibiliteit en groter akoestisch realisme beschikt bij uw spel. Met deze functie kunt u realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken, zoals legato en staccato, doelmatig nabootsen en beschikt u over unieke modi voor willekeurige en afwisselende geluidswijzigingen terwijl u speelt.

Realistisch legatospel

Dit instrument kan het legato-effect beter reproduceren doordat specifieke elementen kunnen klinken bij het afspelen van legato, terwijl andere elementen normaal kunnen worden afgespeeld (met de XA Control-parameters ingesteld op 'Normal' en 'Legato').

Authentiek geluid bij loslaten noot

De MODX+ reproduceert deze speciale, karakteristieke geluiden door de XA-besturingsparameter van bepaalde elementen in te stellen op 'Key Off'.

Subtiele geluidsvariaties voor elke noot die wordt gespeeld

De MODX+ geeft deze subtiele geluidsvariaties veel nauwkeuriger weer via de instellingen van de XA-besturingsparameters 'Cycle' en 'Random'.

Overschakelen tussen verschillende geluiden om het natuurlijke spel op een akoestisch instrument te reproduceren

Akoestische instrumenten hebben eigen, unieke eigenschappen of zelfs specifieke unieke geluiden die alleen op bepaalde momenten tijdens het spel hoorbaar zijn. Voorbeelden zijn de tongslag van een fluit of het spelen van zeer hoge boventonen op een akoestische gitaar. De MODX+ reproduceert deze speciale geluiden doordat u kunt overschakelen tussen de geluiden terwijl u speelt, met behulp van de knoppen [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] en de instellingen van de XA-besturingsparameters 'A.SW1 On', 'A.SW2 On' en 'A.SW Off'.

OPMERKING U kunt de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] ook in- of uitschakelen door vanaf een extern apparaat het besturingswijzigingsnummer te verzenden dat is ingesteld in de display Common/Audio Edit ([Control] → [Control Number]) ([pagina 206](#)).

Nieuwe geluiden en nieuwe manieren van spelen

De zeer veelzijdige functies die hierboven zijn beschreven kunnen niet alleen doelmatig worden toegepast op akoestische geluiden, maar ook op synthesizervoices en elektronische partijen. De functie XA biedt daarmee een enorm potentieel voor het produceren van authentieke geluiden, expressief spel en het ontdekken van nieuwe speelstijlen.

Motion Control System

Het Motion Control System is een volledig nieuwe functie voor het in real-time variabel besturen van motions (ritmische, multidimensionale geluidswisselingen). Deze verbazingwekkend krachtige functie zorgt voor aanzienlijke en dynamische veranderingen in de geluiden van het instrument op nieuwe manieren die u nooit eerder hebt gehoord—in de textuur, in het ritme met de maat, met fantastische kleurrijke lichteffecten en met expressieve reacties op uw creatieve passie. Het Motion Control System heeft drie hoofdfuncties:

Superknop:

Voor het maken van multidimensionale geluidswisselingen en het perfectioneren van die wisselingen met kleurrijke, voortdurend veranderende lichtwisselingen. U kunt meerdere parameters tegelijk regelen.

Motion Sequencer:

Voor continu variabele geluidswisselingen. Met de krachtige functie Motion Sequencer kunt u geluiden dynamisch wijzigen met parameters, afhankelijk van de sequences die u vooraf hebt gemaakt. U kunt geluiden in real-time regelen afhankelijk van verschillende sequences zoals tempo, arpeggio of het ritme van extern aangesloten apparaten.

Envelope Follower:

Envelope Follower is een functie voor het detecteren van de volume-enveloppe van de golfvorm van het ingangssignaal en het dynamisch aanpassen van geluiden.

OPMERKING De Envelope Follower kan niet alleen worden aangestuurd met het audiosignaal van een extern apparaat, maar ook met de uitvoer van alle partijen.

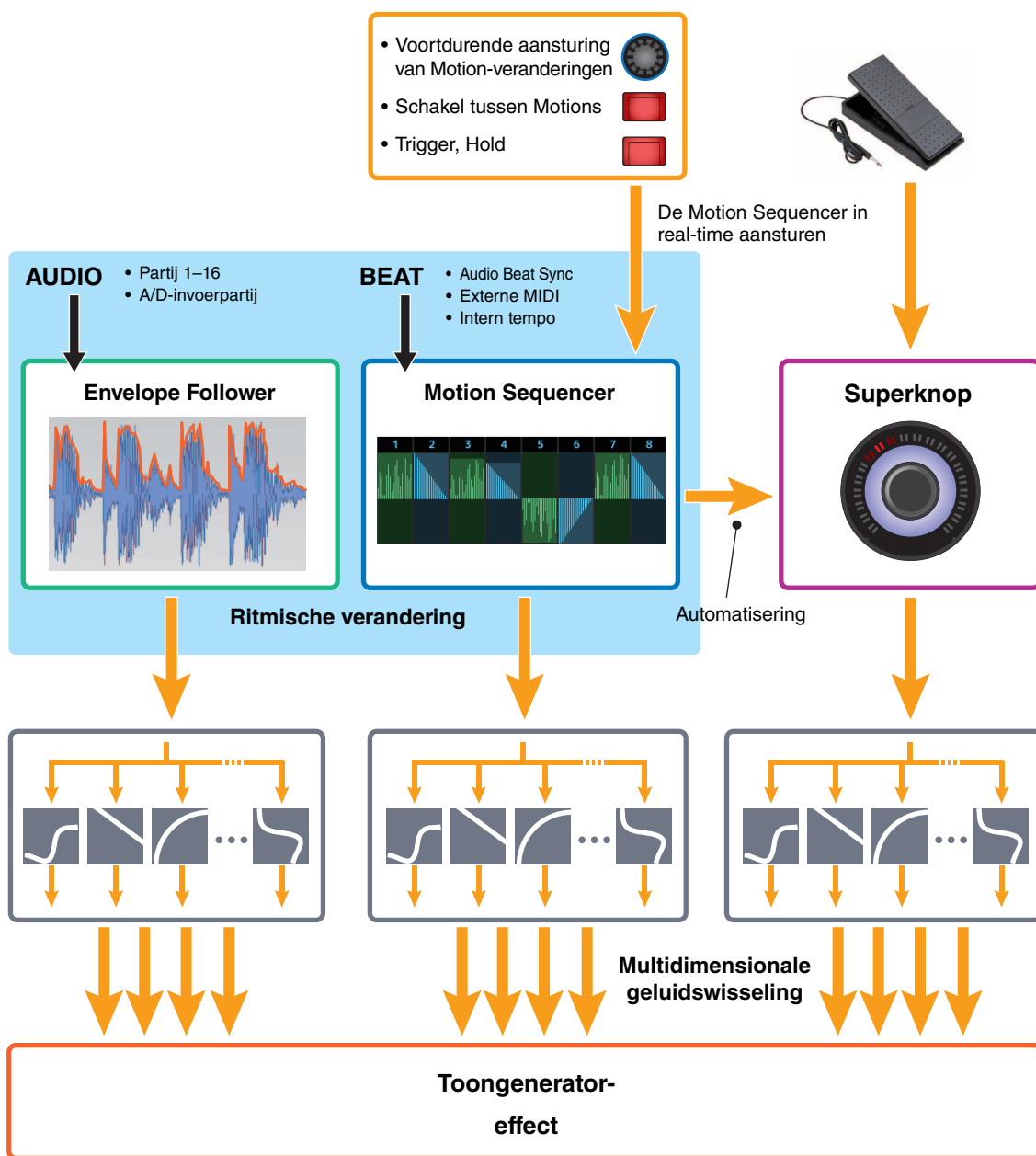
Basisstructuur

Functional blocks
▶ Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Structuur van Motion Control System



Basisstructuur

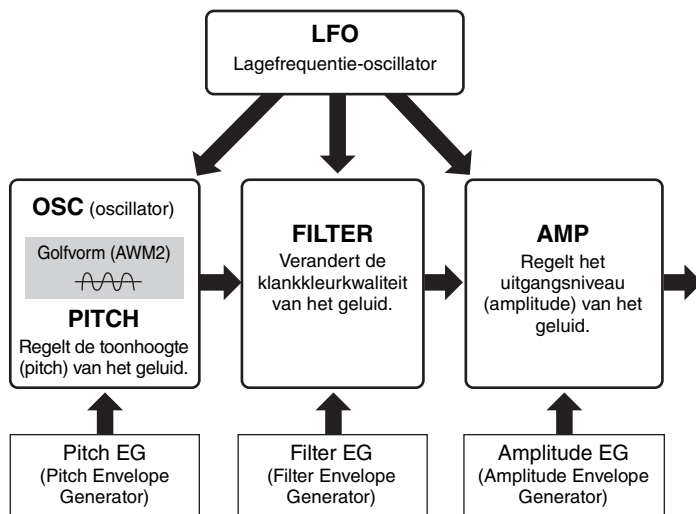
Functional blocks
▶ Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Elementen, drumtoetsen en operators

Elementen/drumtoetsen/operators zijn de kleinste 'bouwstenen' waaruit in de MODX+ een partij bestaat. Deze kleine geluidseenheden kunnen worden opgebouwd, versterkt en verwerkt met een groot aantal traditionele synthesizerparameters zoals Pitch EG, Filter EG, Amplitude EG en LFO (hieronder toegelicht).



Oscillator

Met deze unit kunt u de golfvorm (of het basisgeluidsmateriaal) toewijzen aan elk(e) element/operator/toets. Parameters met betrekking tot de oscillator kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune] ([pagina 145](#), [pagina 179](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Form/Freq] ([pagina 194](#))

Pitch

Met deze unit kunt u regelen hoe de toonhoogte verandert in de tijd. Parameters met betrekking tot de toonhoogte kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune] ([pagina 145](#), [pagina 179](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Pitch/Filter] ([pagina 187](#))

Parameters met betrekking tot Pitch EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Pitch EG] ([pagina 150](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Pitch/Filter] ([pagina 187](#))

Filter

Deze eenheid wijzigt de klank van het geluid door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te kappen. U kunt ook het variëren van de afsnijfrequentie van het filter in een bepaald tijdsbestek regelen door de FEG (Filter Envelope Generator) in te stellen. Parameters met betrekking tot Filter en Filter EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] ([pagina 152](#), [pagina 181](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Pitch/Filter] ([pagina 187](#))

Basisstructuur

Functional blocks
▶ Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Amplitude

Deze unit regelt het uitgangsniveau (amplitude of volume) van het element/de drumtoets/de operator. Parameters met betrekking tot Amplitude en Amplitude EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] ([pagina 160](#))
- Voor drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Level/Pan] ([pagina 182](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Level] ([pagina 196](#))

LFO (Low Frequency Oscillator)

Zoals de naam al aangeeft, genereert de LFO een laagfrequente golf.

Deze golven kunnen worden gebruikt om de toonhoogte, het filter of de amplitude van elk element/elke operator te variëren voor het maken van effecten zoals vibrato, wah en tremolo. Er zijn twee LFO-typen: Part LFO, die gemeenschappelijk is voor alle elementen/operators, en Element LFO, die uniek is voor elk element. Parameters met betrekking tot Part LFO kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] ([pagina 134](#))
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] of [2nd LFO] ([pagina 191](#))

Parameters met betrekking tot Element LFO kunnen als volgt worden ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element LFO] ([pagina 165](#))

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 deze synthesizer is 128 voor AWM2 en 128 voor FM-X. Wanneer het interne toongeneratorblok meer noten ontvangt, worden eerder gespeelde noten afgekapt. Dit kan met name merkbaar zijn bij partijen zonder decay.

De maximale polyfonie geldt voor het aantal elementen/drumtoetsen dat wordt gebruikt, niet voor het aantal partijen. Wanneer normale partijen (AWM2) met maximaal acht elementen worden gebruikt, is het maximale aantal gelijktijdige noten mogelijk minder dan 128.

Basisstructuur

Functional blocks
▶ Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

A/D Input-blok

Dit blok verwerkt het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. U kunt verschillende parameters, zoals volume, pan en effect, instellen voor het audiosignaal en het geluid samen met andere partijen laten uitvoeren. Een invoegeffect, de systeemeffecten, de mastereffecten en de master-EQ kunnen worden toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Parameters die betrekking hebben op het A/D Input-blok kunnen als volgt worden ingesteld.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing] (pagina 51)
[EDIT] → Part [Common] → [Audio In] → [Mixing] (pagina 200)

Het effect dat wordt toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen kan als volgt worden ingesteld.

[EDIT] → Part [Common] → [Audio In] → [Routing] (pagina 201)

De versterking van het audiosignaal via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen kan worden aangepast via de knop A/D INPUT [GAIN] op het paneel. Bovendien kan de aan/uit-instelling van het audiosignaal via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen worden in-/uitgeschakeld via de knop A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input" (pagina 231)

Sequencerblok

Via dit blok kunt u songs maken door uw performances op te nemen en te bewerken als MIDI-gegevens (via het regelblok of een extern apparaat), waardoor u de gegevens kunt afspelen met het toongeneratorblok.

Songs

U maakt een song door uw keyboardspel als MIDI-sequencegegevens op te nemen naar afzonderlijke tracks. In de MODX+ kunnen maximaal 128 songs worden opgeslagen.

Tracks

Dit is een geheugenlocatie op de sequencer waarin uw muziekspel wordt opgeslagen. Er kan één partij worden opgenomen op één track. Omdat de MODX+ 16 tracks heeft voor een song, kunt u een performance met 16 partijen opnemen en afspelen.

MIDI-opname

U kunt uw toetsenspel opnemen naar de song. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw keyboardspel als MIDI-events opnemen op de opgegeven track. Uw toetsenspel en controller-/knophandelingen worden opgenomen op de track als de overeenkomstige Keyboard Control-schakelaar voor de partij op ON staat.

OPMERKING De besturingswijzigingsberichten en parameterwijzigingsberichten kunnen worden opgenomen door de knoppen te bedienen. Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over besturingswijzigingsberichten.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor gedetailleerde instructies.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
▶ A/D Input block
▶ Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Arpeggioblok

Met dit blok kunt u automatisch muziek- en ritmefrases activeren. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het keyboard aan. De arpeggiosequence van Yamaha 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 frases en ideeën ter beschikking hebt.

Arpeggiocategorieën

De arpeggiotypen zijn verdeeld in de volgende 18 categorieën (inclusief 'No Assign' en 'Control/Hybrid Seq'). De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het soort instrument.

Overzicht van arpeggiocategorieën

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	No Assign
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

Subcategorieën

De arpeggiocategorieën zijn verdeeld in de volgende subcategorieën. Omdat de subcategorieën zijn gebaseerd op het muziekgenre, is het gemakkelijk om de subcategorie te vinden die bij de door u gewenste muziekstijl past.

Overzicht van arpeggiosubcategorieën

Rock	Rock	World	World
Pop Rock	Pop Rock	General	General
Ballad	Ballad	No Assign	No Assign
Chill	Chillout / Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

OPMERKING In de display Category Search worden de subcategorieën met een sterretje (*) alleen weergegeven als 'Control/Hybrid Seq' is geselecteerd als het categorietype.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Naam van arpeggiotype

De naamgeving van arpeggiotypen geschiedt op basis van bepaalde regels en afkortingen. Zodra u deze regels en afkortingen onder de knie hebt, zult u het gemakkelijk vinden om door de typen te bladeren en de gewenste arpeggiotypen te selecteren.

Arpeggiotypen met '_N' aan het einde van de naam (voorbeeld: HipHop1_N)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met de normale partij, en arpeggio's met complexe noten kunnen zelfs worden gemaakt als ze worden geactiveerd met één noot (pagina 14).

Arpeggiotypen met '_C' aan het einde van de naam (voorbeeld: Rock1_C)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met de normale partij, en er kunnen correcte arpeggio's worden gemaakt die overeenkomen met het door u gespeelde akkoord (pagina 14).

Arpeggiotypen met een normale naam (voorbeeld: UpOct1)

Naast de bovengenoemde typen zijn er drie afspeltypen: de arpeggio's die zijn gemaakt voor gebruik met normale partijen en die alleen worden afgespeeld met de gespeelde noten en octaafnoten (pagina 14), de arpeggio's die zijn gemaakt voor gebruik in combinatie met drumpartijen (pagina 15) en de arpeggio's die hoofdzakelijk niet-nootevents bevatten (pagina 15).

Arpeggiotypen met '_AF1', '_AF2' of '_AF1&2' aan het einde van de naam (voorbeeld: Electro Pop AF1)

Als deze arpeggio's worden afgespeeld, worden de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] automatisch AAN gezet en begint het afspelen van de frase.

Arpeggiotypen met [Mg] aan het begin van de naam (voorbeeld: [Mg]HardRock1)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met een megavoiced.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Megavoices en megavoiced-arpeggio's

Normaal geluid gebruikt aanslagomschakeling om de geluidskwaliteit en/of het niveau van een partijwijziging overeen te laten komen met hoe sterk of zacht u speelt op het keyboard, waardoor deze partijen een authentiekere en natuurlijkere respons bieden. Megavoices hebben echter een zeer complexe structuur met veel verschillende lagen, die niet handmatig gespeeld kunnen worden. Megavoices zijn specifiek ontworpen om te worden afgespeeld door megavoiced-arpeggio's, waarmee een zeer realistisch resultaat wordt behaald. Gebruik megavoices altijd met megavoiced-arpeggio's.

De lijst met arpeggiotypen in het pdf-document Datalijst bevat de volgende kolommen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

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 Main Category

Geeft een arpeggiohoofdcategorie aan.

2 Sub Category

Geeft een arpeggiosubcategorie aan.

3 ARP No (Arpeggio Number)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

4 ARP Name (Arpeggio Name)

Geeft de arpeggionaam aan.

5 Time Signature

Duidt de maatsoort van het arpeggiotype aan.

6 Length

Geeft de gegevenslengte (aantal maten) van het arpeggiotype aan. Als de parameter Loop*¹ wordt ingesteld op 'off', wordt de arpeggio voor deze duur afgespeeld en vervolgens gestopt.

7 Original Tempo

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

8 Accent

De cirkel geeft aan dat voor de arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie Accent Phrase (pagina 14).

9 Random SFX

De cirkel geeft aan dat voor de arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie SFX (pagina 14).

10 Sound Type

Geeft het geschikte geluidtype voor het arpeggiotype aan.

*1 De parameter Loop wordt als volgt ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] (pagina 120)

Arpeggio-instellingen

Er bestaan verschillende methoden voor het activeren en stoppen van het afspelen van arpeggio. Daarnaast kunt u instellen of SFX-geluiden en speciale accentfrases samen met de normale sequencegegevens worden geactiveerd.

Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen

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

De arpeggio alleen afspelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'Hold' in op 'Off' en de parameter 'Trigger Mode' op 'Gate'.
Doorgaan met arpeggio afspelen zelfs als de noot wordt losgelaten:	Stel de parameter 'Hold' in op 'On' en de parameter 'Trigger Mode' op 'Gate'.
Het afspelen van het arpeggio in- of uitschakelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'Trigger Mode' in op 'Toggle'. De parameter 'Hold' kan worden ingesteld op 'On' of 'Off'.

OPMERKING 'Hold' wordt als volgt ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] (pagina 120)

OPMERKING Bij ontvangst van een MIDI-sustainbericht (besturingswijzigingsnummer 64) met zowel 'Arp Master' als 'Arp Part' ingesteld op 'On' kunt u hetzelfde resultaat verkrijgen als u 'Hold' instelt op 'On'.

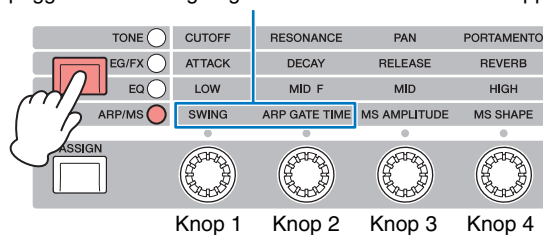
OPMERKING 'Trigger Mode' wordt als volgt ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (pagina 125)

De knoppen gebruiken om arpeggio's in te stellen

Door op de knopfunctieknop [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] te drukken en 'ARP/MS' te selecteren, kunt u met knop 1-2 het afspelen van arpeggio's regelen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie Quick Edit (pagina 38) voor meer informatie over het effect van knop 1-2.

Arpeggiofuncties die geregeld kunnen worden via de knoppen



Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Accentfrasen

Accentfrasen bestaan uit sequencegegevens die deel uitmaken van bepaalde arpeggiotypen en die alleen klinken als u noten speelt met een aanslaggevoeligheid die hoger ligt (sterker is) dan de waarde die is opgegeven voor de parameter Accent Velocity Threshold.

Als het moeilijk is om te spelen met de vereiste aanslaggevoeligheid voor het activeren van de accentfrase, moet u de parameter 'Vel Threshold' (Accent Velocity Threshold) instellen op een lagere waarde.

OPMERKING De parameter "Vel Threshold" (Accent Velocity Threshold) wordt als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (pagina 125)

OPMERKING Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Random SFX

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert (zoals frettruis op een gitaar) als de noot wordt losgelaten. De volgende parameters die van invloed zijn op Random SFX zijn beschikbaar.

Voor het in- of uitschakelen van Random SFX:	Parameter Random SFX
Voor het instellen van het volume van het SFX-geluid:	Parameter Velocity Offset (Random SFX Velocity Offset)
Voor het bepalen of het volume van het SFX-geluid wordt bestuurd met aanslaggevoeligheid:	Parameter Key On Ctrl (Random SFX Key on Control)

OPMERKING 'Random SFX', 'Velocity Offset' en 'Key On Ctrl' worden als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (pagina 125)

OPMERKING De functie Random SFX is niet beschikbaar voor het arpeggio dat stopt als de noot wordt losgelaten.

OPMERKING Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van de functie Random SFX.

Arpeggio-afspeeltypen

Voor het afspelen van arpeggio zijn er drie hoofdtypen, zoals hieronder wordt beschreven.

Arpeggio's voor normale partijen

Arpeggiotypen (die behoren tot alle categorieën, behalve Drum/Perc en een gedeelte van Control/HybridSeq) die zijn gemaakt voor het gebruik van normale partijen hebben de volgende drie afspeeltypen:

Alleen afspelen van gespeelde noten

De arpeggio wordt alleen met de gespeelde noot (noten) en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van de gespeelde noten

Deze arpeggiotypen hebben verschillende sequences, elk voor een bepaald akkoordtype. Zelfs als u slechts één toets indrukt, wordt de 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. Arpeggio's met dit afspeeltype hebben '_N' aan het einde van de naam.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van het gespeelde akkoord

Deze arpeggiotypen voor gebruik met normale partijen worden afgespeeld volgens het akkoordtype dat wordt bepaald via het vaststellen van de noten die u speelt op het keyboard. Arpeggio's met dit afspeeltype hebben '_C' aan het einde van de naam.

OPMERKING Als de parameter 'Key Mode' is ingesteld op 'Sort' of 'Sort+Drct', wordt dezelfde sequence afgespeeld, ongeacht de volgorde waarin u de noten speelt. Als de parameter 'Key Mode' is ingesteld op 'Thru' of 'Thru+Direct', wordt een andere sequence afgespeeld, afhankelijk van de volgorde waarin u de noten speelt.

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

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Arpeggio's voor drumpartijen

Arpeggiotypen in Drum/Perc-categorieën zijn specifiek geprogrammeerd voor gebruik met drumpartijen, 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 noten toe te voegen aan de noot die al wordt gespeeld, kunt u extra geluiden (toegewezen druminstrumenten) produceren voor het drumpatroon.

Alleen afspelen van 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 varieert, afhankelijk 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 'Key Mode' is ingesteld op 'Thru' of 'Thru+Drct'.

OPMERKING De drie bovenstaande afspeltypen worden niet onderscheiden door categorienaam of typenaam. U moet de typen echt spelen en het verschil horen.

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

Arpeggio's met hoofdzakelijk niet-nootevents

Arpeggiotypen (in de hoofdcategorieën Control/HybridSeq met de subcategorieën Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend en Assign 1/2) worden voornamelijk geprogrammeerd met 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. Als u een type uit deze categorie gebruikt, moet u de parameter 'Key Mode' instellen op 'Direct', 'Sort+Drct' of 'Thru+Drct'.

OPMERKING Instellingen met betrekking tot Key Mode worden als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] ([pagina 120](#))

Tips voor het afspelen van arpeggio

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 begeleidingspartijen die u kunt gebruiken bij live optredens. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van Arpeggio.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

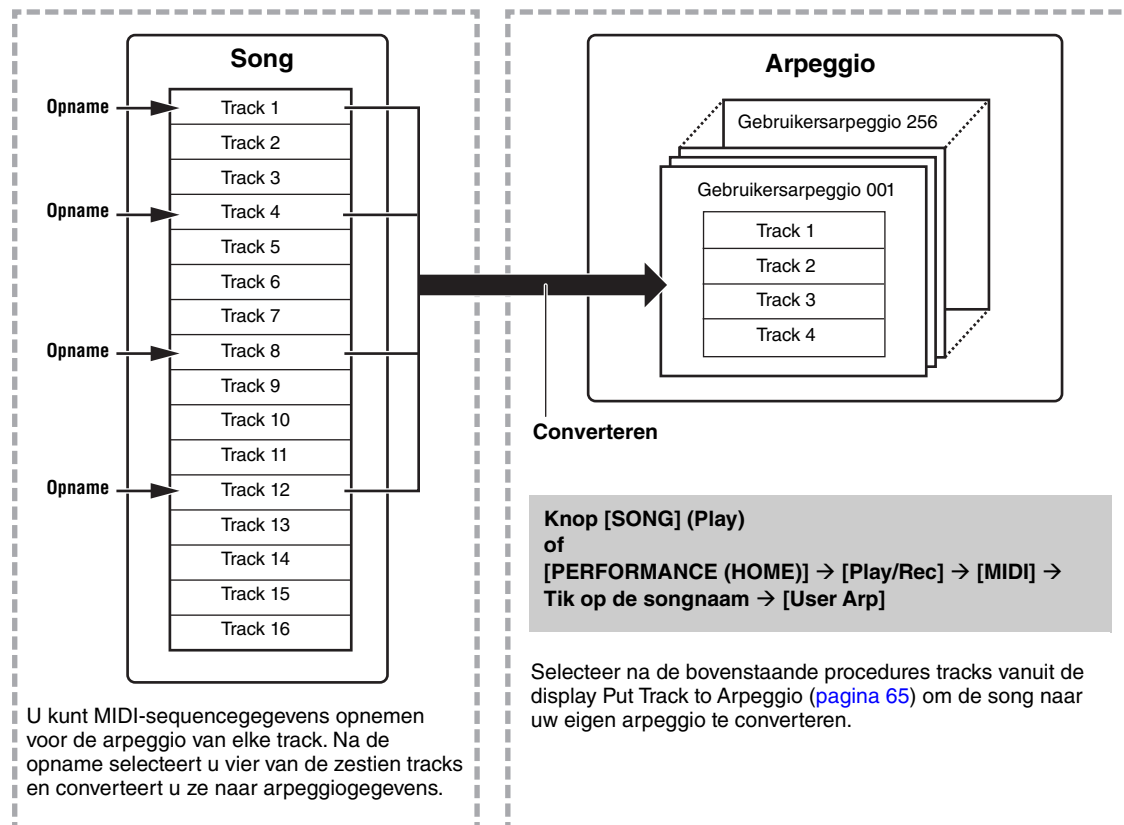
Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Een arpeggio maken

U kunt niet alleen de presetarpeggio's gebruiken, maar u kunt ook uw eigen arpeggiogegevens maken. Neem eerst een frase op in songtracks (maximaal vier). Converteer vervolgens de song (of de MIDI-sequencegegevens) naar arpeggiogegevens vanuit de display Put Track to Arpeggio.

1 Neem MIDI-sequencegegevens op in een song.

2 Converteer de MIDI-sequencegegevens (opgenomen in de song) naar arpeggiogegevens.



Bepalen hoe song- of patroongegevens worden omgezet naar een arpeggio van het type Convert

MIDI-sequencegegevens (van songtracks) kunnen op drie manieren worden geconverteerd naar arpeggiogegevens. U kunt kiezen uit de onderstaande conversietypes. Deze types kunnen ook apart voor elke bestemmingstrack worden geselecteerd, wat u een enorme flexibiliteit en controle over uw performance oplevert.

Normal (Normal Arpeggio)	De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.
Fixed	Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencegegevens.
OrgNotes (Original Notes)	Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspelenoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Neem de MIDI-sequencegegevens op in een songtrack. Hierbij kunt u indien nodig de voorgaande instructies in dit hoofdstuk raadplegen. De onderstaande voorbeelden dienen ter referentie.

Een ritmepatroon maken (met gebruik van een drumvoice)

Track 1	Neem een basisritmepatroon op met verschillende druminstrumenten.	Converteer dit via 'Fixed'.
Track 2-4	Neem een ander ritmepatroon op met een specifiek druminstrument voor elke track.	Converteer dit via 'Normal'.

Een baslijn maken (met een normale voice)

Track 1	Neem een baslijn op met een gewenste specifieke toets (grondtoon).	Converteer via 'OrgNote' nadat de OrgNotes Root is ingesteld.
Track 2-4		off

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
▶ Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Motion Sequencer-blok

Met de krachtige functie Motion Sequencer kunt u geluiden dynamisch wijzigen met parameters, afhankelijk van de sequences die u vooraf hebt gemaakt.

U kunt geluiden in real-time regelen afhankelijk van verschillende sequences zoals tempo, arpeggio of het ritme van extern aangesloten apparaten.

U kunt maximaal acht gewenste sequencetypen toewijzen voor een lane.

U kunt ook maximaal vier lanes instellen die overeenkomen met de functie Motion Sequencer voor een partij.

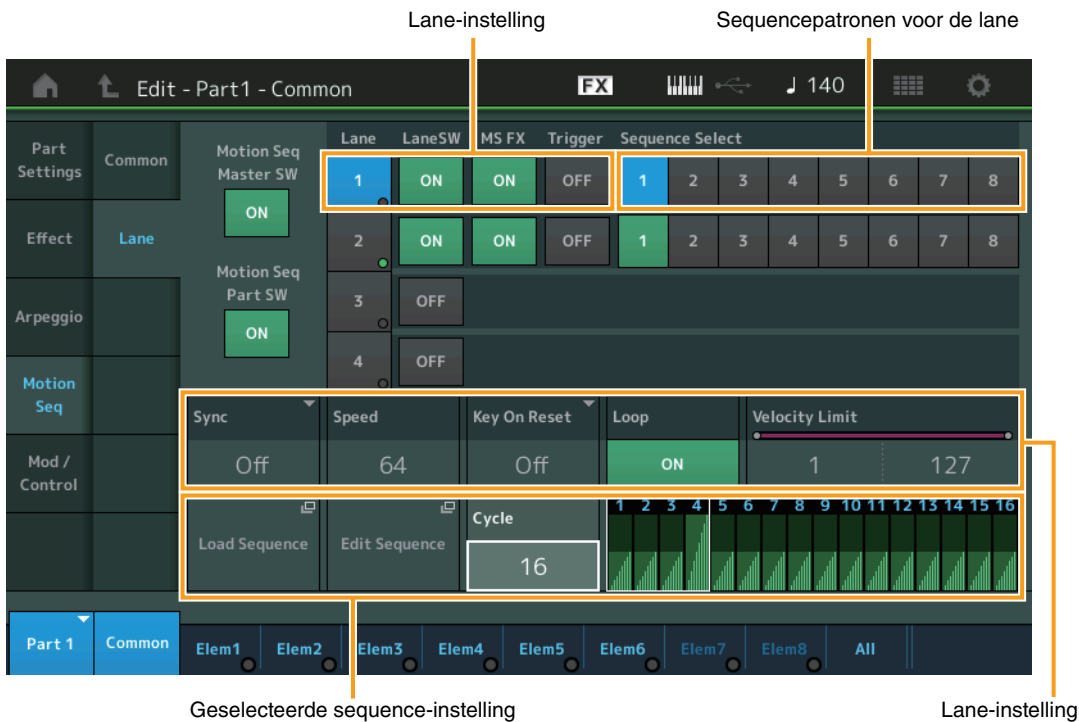
U kunt maximaal acht lanes tegelijkertijd gebruiken voor de hele performance.

De instellingsstatus (aan of uit) van de lanes in de gehele performance worden als volgt weergegeven.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] (pagina 45)

Daarnaast worden de parameters voor elke lane als volgt ingesteld.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Motion Seq] → [Lane] (pagina 129)



Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
▶ Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

De Motion Sequencer in-/uitschakelen

De volgende instellingen zijn beschikbaar voor het in-/uitschakelen van het afspelen van de Motion Sequencer.

De Motion Sequencer alleen afspelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'LaneSW' in op 'On', en de parameter 'Trigger' op 'Off' en de parameter 'Sync' op 'Off'.
De Motion Sequencer alleen afspelen als op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] wordt gedrukt:	Stel de parameter 'LaneSW' in op 'On', en de parameter 'Trigger' op 'On' en de parameter 'Sync' op 'Off'.

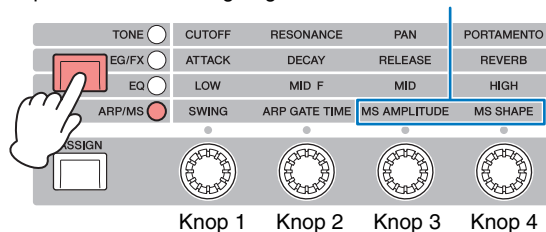
OPMERKING 'LaneSW' en 'Trigger' worden als volgt ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [MOTION Seq] → [Lane] (pagina 129)

De knoppen gebruiken om Motion Sequencer in te stellen

Door op de knopfunctieknop [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] te drukken en 'ARP/MS' te selecteren, kunt u met knop 3-4 het afspelen van de Motion Sequencer regelen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie Quick Edit ([pagina 38](#)) voor meer informatie over het effect van knop 3-4.

Motion Sequencer-functies die geregeld kunnen worden via de knoppen



Motion Sequences bewerken

U kunt zelf een Motion Sequence maken die uit maximaal zestien stappen bestaat. Zie [pagina 131](#) voor meer informatie over bewerken.

Parameters gerelateerd aan Motion Sequencer

In dit instrument wordt Motion Sequencer gezien als een virtuele regelaar, die kan worden geselecteerd in de parameter 'Source'. De doelparameter die u wilt aansturen met Motion Sequencer wordt ingesteld in de parameter 'Destination'. Zie [pagina 138](#) voor meer informatie.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
▶ Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Effectblok

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

Effectstructuur

Systeemeffecten—Variation en reverb

Systeemeffecten worden toegepast op het totaalgeluid. Bij het gebruik van systeemeffecten wordt het geluid van elke partij verzonden in overeenstemming met het Effect Send-niveau voor elke partij. Het verwerkte geluid (dit wordt 'nat' genoemd) wordt naar de mixer teruggestuurd op basis van het returnniveau en uitgevoerd nadat het is gemixt met het onverwerkte 'droge' geluid. Dit instrument beschikt over Variation en reverb als systeemeffecten. Daarnaast kunt u het verzendniveau instellen van Variation naar reverb. Deze parameter wordt gebruikt voor het toepassen van reverb op de signalen die worden uitgevoerd door de Variation. U kunt een natuurlijk effect verkrijgen door de reverbdiepte toe te passen op het Variation-geluid met hetzelfde niveau als dat van het droge geluid.

Invoegeffecten

Invoegeffecten kunnen individueel worden toegepast op alle gespecificeerde partijen voordat de signalen van alle partijen worden samengevoegd. Ze moeten worden gebruikt voor geluiden waarvan u de kenmerken ingrijpend wilt wijzigen. U kunt verschillende effecttypen instellen op de invoegeffecten A en B voor elke partij. Deze instellingen kunnen worden uitgevoerd vanuit Part Edit → [Effect] ([pagina 113](#), [pagina 175](#), [pagina 189](#)). Deze synthesizer biedt 13 sets invoegeffecten. Ze kunnen worden toegepast op partij 1–8 en vier van de partijen 9–16 en A/D-ingangspartij.

Mastereffect

Dit blok past effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal van het totaalgeluid. Er zijn meerdere effecttypen beschikbaar.

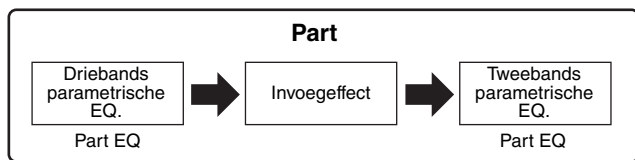
Element EQ

Element-EQ wordt toegepast op elk element van de normale partij (AWM2) en elke toets van de drumpartij. U kunt één van drie verschillende EQ-vormen kiezen, waaronder shelving of parametrisch.

OPMERKING Element-EQ heeft geen invloed op deingangssignalen van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Part EQ

Deze EQ wordt voor en na het invoegeffect toegepast op een partij.



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

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
▶ Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

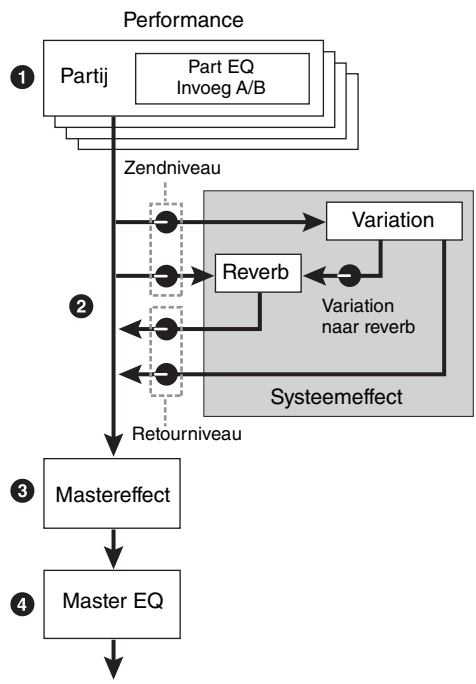
Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Effectaansluiting

- 1 Elke EQ en elk invoegeffect toegepast op elke partij**
- 2 Parameters in verband met Variation en reverb**
Instelling: Part Edit → [Effect] → [Routing] (pagina 113, pagina 175, pagina 189)
 Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (pagina 208)
- 3 Parameters in verband met mastereffect**
Instelling: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (pagina 211)
- 4 Parameters in verband met master-EQ**
Instelling: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (pagina 212)

OPMERKING Het effect betreffende het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen wordt ingesteld in Common/Audio Edit → [Audio In].



Basisstructuur

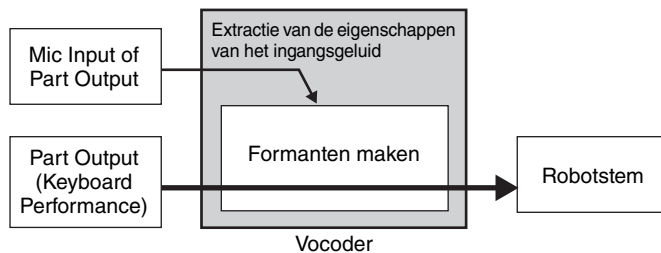
Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
▶ Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Over het Vocoder-effect

MODX+ omvat een Vocoder-effect. Vocoder is een karakteristieke, 'robotstemachtige' klank, een effect waarmee eigenschappen die aan het microfoongeluid zijn ontleend, worden toegevoegd aan het geluid van uw toetsenspel. De menselijke stem bestaat uit geluiden die worden geproduceerd door de stembanden en worden gefilterd door de keel, neus en mond. Deze klankvormers hebben alle specifieke frequentie-eigenschappen en ze fungeren effectief als een filter, waarbij verschillende formanten worden gevormd (resonantie). Met het Vocoder-effect worden de filtereigenschappen geëxtraheerd uit de voice van de microfooningang, waarna de stemformanten opnieuw worden opgebouwd aan de hand van verschillende banddoorlaatfilters. De machineachtige 'robot'-stem wordt gemaakt door de hoge klanken van muziekinstrumenten (zoals een synthesizergeluid) door de filters heen te leiden.



Over effectcategorieën, -typen en -parameters

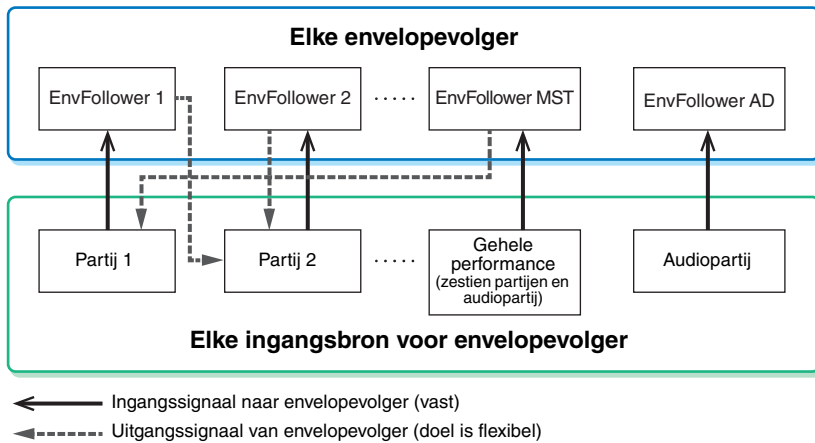
Zie de Effecttypelijst in het pdf-document Datalijst voor informatie over de effectcategorieën van dit instrument en de effecttypen in elke categorie. Zie de Effectparameterlijst in het pdf-document Datalijst voor informatie over de effectparameters die voor elk effecttype kunnen worden ingesteld. Zie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

Over presetinstellingen

Het instrument wordt geleverd met presetparameterinstellingen 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. Presetinstellingen kunnen in elke display voor effectparameters worden bepaald door 'Preset' in te stellen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over elk effecttype.

Envelope Follower-blok

Envelope Follower is een functie voor het detecteren van de envelope van de golfvorm van het ingangssignaal en het dynamisch aanpassen van geluiden. Met deze functie kunt u niet alleen partij-uitvoer regelen, maar ook ingangssignalen van externe apparaten die zijn aangesloten op de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. De ingangsbron van elke envelopevolger is vast, zoals Partij 1 voor EnvFollower 1, Partij 2 voor EnvFollower 2 en de audiopartij voor EnvFollower AD. Het signaal dat via elke envelopevolger wordt uitgevoerd, kan echter een andere 'ingangsbron' voor elke gewenste bestemming zijn, zoals elke partij of zelfs de gehele performance. U kunt het geluid van Partij 2 bijvoorbeeld aanpassen door de envelopevolger voor Partij 1 (EnvFollower 1) te gebruiken als de 'Source'. De envelopevolger als de 'Source' en de doelparameter die moet worden aangestuurd door de envelopevolger (die 'Destination' wordt genoemd), worden ingesteld in de display Control Assign (pagina 138).



Geselecteerde envelopevolger



Signaalbaan van envelopevolger

Ingangsbronnen voor envelopevolger

- [EDIT] → Common/Audio Edit → [Audio In] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower AD)
- [EDIT] → Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → “Envelope Follower” (EnvFollower 1–16)

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
▶ Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Regelblok

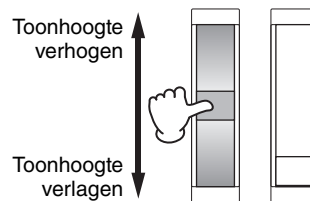
Dit blok bestaat uit het keyboard, de pitchbend- en modulatiewielen, toewijsbare schakelaars, knoppen, schuifregelaars en de superknop. Met deze regelaars kunt u MIDI-berichten naar het toongeneratorblok verzenden voor het afspelen en wijzigen van geluiden, of naar de DAW-software om de geluiden verder te regelen.

Keyboard

Het keyboard stuurt de noot-aan-/noot-uit-berichten naar het toongeneratorblok (voor geluidsproductie) en het sequencerblok (voor opname). U kunt het nootbereik van het keyboard wijzigen in octaven met de knoppen OCTAVE [-]/[+], de noten transponeren met de knoppen OCTAVE [-]/[+] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt, en instellen hoe de daadwerkelijke aanslaggevoeligheid wordt gegenereerd op basis van de kracht waarmee u de noten speelt.

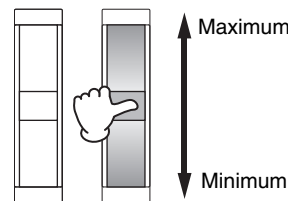
Pitchbendwiel

Gebruik het pitchbendwiel om de toonhoogte te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het keyboard bespeelt. Rol het wiel naar boven als u de toonhoogte wilt verhogen of naar beneden als u de toonhoogte wilt verlagen. Dit wiel is zelfcentrerend en springt automatisch terug naar de normale toonhoogte als u het loslaat. De instelling Pitch Bend Range (pitchbendbereik) kan worden gewijzigd in Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (pagina 106). U kunt andere functies dan Pitch Bend toewijzen aan het pitchbendwiel in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 138, pagina 192).



Modulatiewiel

Hoewel het modulatiewiel met name wordt gebruikt om vibrato toe te voegen aan het geluid, zijn voor veel presetperformances ook andere functies en effecten toegewezen aan dit 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 performance wordt voorkomen. U kunt diverse functies toewijzen aan het modulatiewiel in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 138, pagina 192).



Toewijsbare schakelaars

Volgens de XA Control-instellingen (Expanded Articulation) (pagina 6) in Element Edit → [Osc/Tune] (pagina 145) kunt u specifieke elementen van de huidige partij oproepen door op elk van deze knoppen te drukken tijdens het keyboardspel. U kunt selecteren hoe tussen de aan/uit-status van deze knoppen van deze knop wordt geschakeld in Common/Audio Edit → [General] (pagina 198). Bovendien kunt u verschillende functies (anders dan de functies voor het oproepen van specifieke elementen) toewijzen aan deze knoppen in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 138, pagina 192).

Knoppen en schuifregelaars

Met deze knoppen en schuifregelaars kunt u verschillende aspecten van de partij in realtime aanpassen, terwijl u speelt. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het gebruik van de knoppen en schuifregelaars. Zie 'Quick Edit' (pagina 36) voor instructies over het gebruik van knop 1-4 (5-8).

Superknop

Met de superknop kunt u de parameters die gelden voor alle partijen (Assign 1-8) en die zijn toegewezen aan de acht knoppen, gelijktijdig regelen. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de superknop. Zie de display Super Knob (pagina 46) voor de bewerkbare instellingwaarden voor de superknop. Voor instructies voor het instellen van de regelaars Assign 1-8 raadpleegt u de display Control Assign (pagina 205) voor Common/Audio Edit.

Basisstructuur

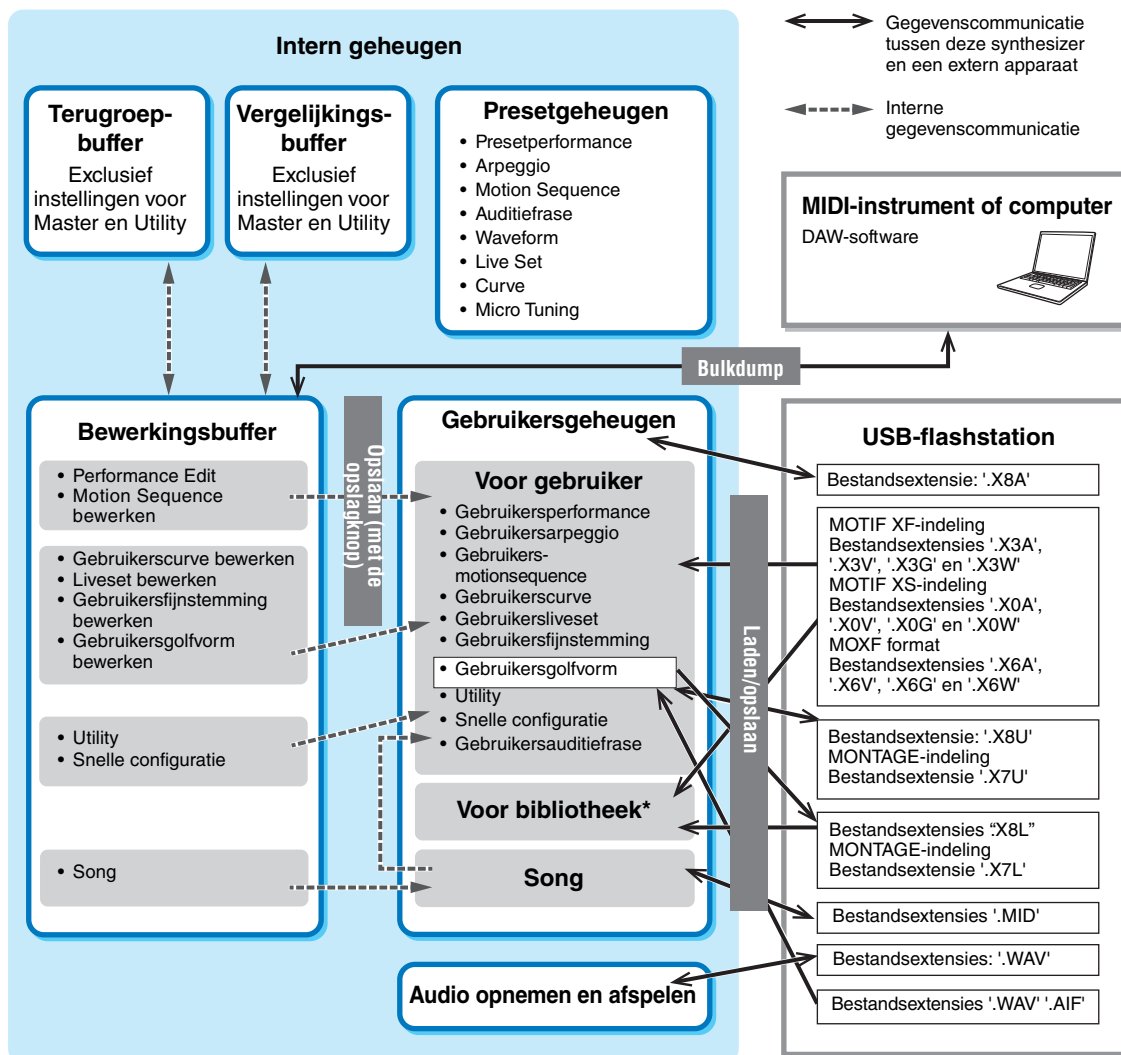
Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
▶ Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Intern geheugen

De MODX+ maakt verschillende soorten gegevens, waaronder performances, livesets en songs. 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.



* Hetzelfde als het gebied 'For User', behalve het volgende: Bevat niet de Utility-instellingen en de Quick Setup. Ook is de meegeleverde liveset slechts één Bank voor elk geïmporteerd bestand.

Presetgeheugen

Presetgeheugen is geheugen dat specifiek is ontworpen voor het uitlezen van gegevens zoals presetperformances, arpeggio's en auditiefrasen. U kunt de gegevens in het presetgeheugen niet overschrijven.

Bewerkingsbuffer

De bewerkingsbuffer is de geheugenlocatie voor bewerkte gegevens van het volgende type: performance, liveset en song. Hoewel de bewerkingsbuffer specifiek is ontworpen voor het schrijven en lezen van gegevens, gaan de gegevens in deze bewerkingsbuffer verloren als het instrument wordt uitgezet. U moet bewerkte gegevens altijd in het gebruikersgeheugen opslaan voordat u een nieuwe performance gaat bewerken en voordat u het instrument uitschakelt. Andere gegevens dan performance en motionsequence worden automatisch opgeslagen.

Gebruikersgeheugen

Gebruikersgegevens die zijn bewerkt in bewerkingsbuffer en hulpprogramma-instellingen voor het gehele systeem worden opgeslagen in een speciaal gedeelte van het gebruikersgeheugen. Er kunnen maximaal acht bibliotheekbestanden (.X8L) die uit het USB-flashstation zijn gelezen in het speciale gedeelte van het gebruikersgeheugen worden geladen.

Dit geheugen is lezen-schrijven en de gegevens blijven ook behouden nadat het instrument is uitgeschakeld.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
Internal Memory

Referentie

Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Terugroepbuffer en vergelijkingsbuffer

Als u een andere performance selecteert zonder het item op te slaan dat u aan het bewerken was, kunt u de oorspronkelijke bewerkingen terugroepen, omdat de inhoud van de bewerkingsbuffer wordt opgeslagen in het back-upgeheugen, dat de terugroepbuffer wordt genoemd. Het instrument heeft ook een vergelijkingsbuffer waarin de geluidsinstellingen van vóór de bewerking tijdelijk worden teruggezet voor vergelijkingsdoeleinden. U kunt overschakelen tussen het zojuist bewerkte geluid en het geluid in de onbewerkte toestand, zodat u de invloed van de bewerking op het geluid beter kunt horen. Beide geheugens zijn van het type lezen-schrijven. Zorg er echter wel voor dat u de sequencegegevens opslaat voor u de stroom uitschakelt. Door u gemaakte sequencegegevens gaan immers verloren als de stroom wordt uitgeschakeld. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor gedetailleerde instructies over het gebruik van de functie Compare.

Basisstructuur

Functional blocks
Tone Generator block
A/D Input block
Sequencer block
Arpeggio block
Motion Sequencer block
Effect block
Envelope Follower block
Controller block
▶ Internal Memory

Referentie

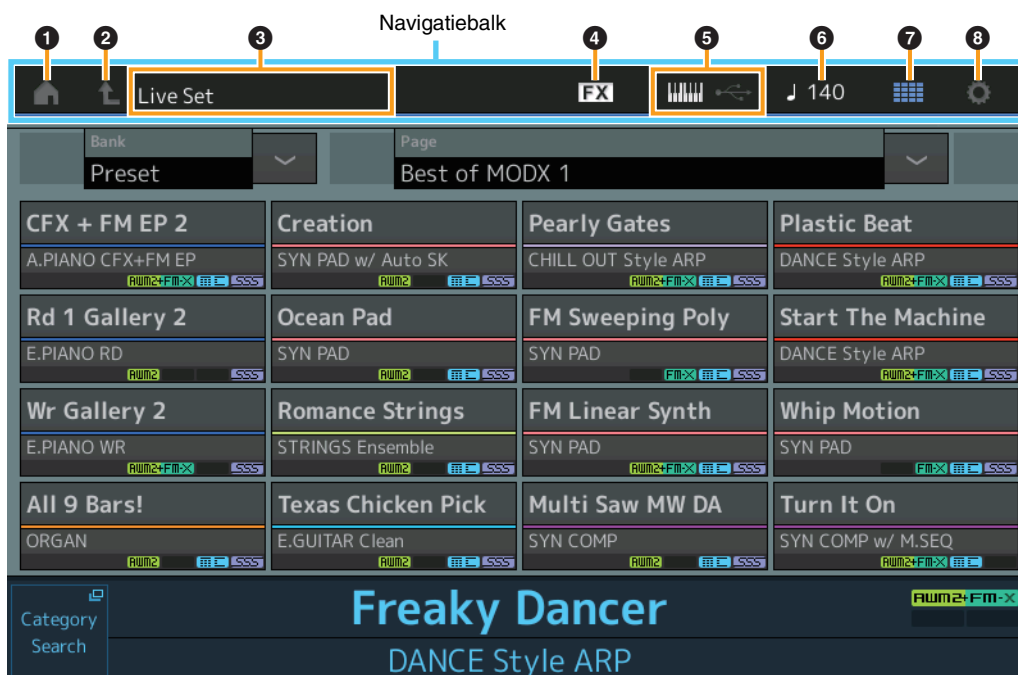
Display (touch panel) config.
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Smart Morph
DAW Remote
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
iPhone/iPad connection
External MIDI connection

Referentie

Display
(aanraakscherm)

Configuratie van de display (het aanraakscherm)

In dit gedeelte wordt de navigatiebalk uitgelegd die geldt voor alle typen displays.



1 HOME-pictogram

Hiermee gaat u naar de display Performance Play ([pagina 27](#)).

2 EXIT-pictogram

Werkt hetzelfde als de knop [EXIT] op het paneel. Druk op dit pictogram om de huidige display te sluiten en terug te gaan naar het vorige niveau in de hiërarchie.

3 [INFORMATION]-gebied

Hierin wordt nuttige informatie weergegeven, waaronder de naam van de momenteel geselecteerde display.

4 EFFECT-pictogram

Tik op het pictogram om de display Effect Switch ([pagina 252](#)) op te roepen. Het pictogram is uitgeschakeld als een van de Effect-blokken (Insertion, System of Master) uit is.

5 QUICK SETUP-pictogram

Hiermee geeft u de instellingen van Local Control ON/OFF en MIDI IN/OUT weer.

Het pictogram in de vorm van een keyboard brandt als Local Control op ON is ingesteld en gaat uit als Local Control op OFF wordt ingesteld.

Als MIDI is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een MIDI-aansluiting weergegeven. Als USB is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een USB-aansluiting weergegeven. Tik op het gewenste pictogram om de desbetreffende Quick Setup-display op te roepen ([pagina 229](#)).

6 TEMPO SETTINGS-pictogram

Hiermee geeft u het tempo van de momenteel geselecteerde performance weer. Tik op het pictogram om de display Tempo Settings ([pagina 250](#)) op te roepen.

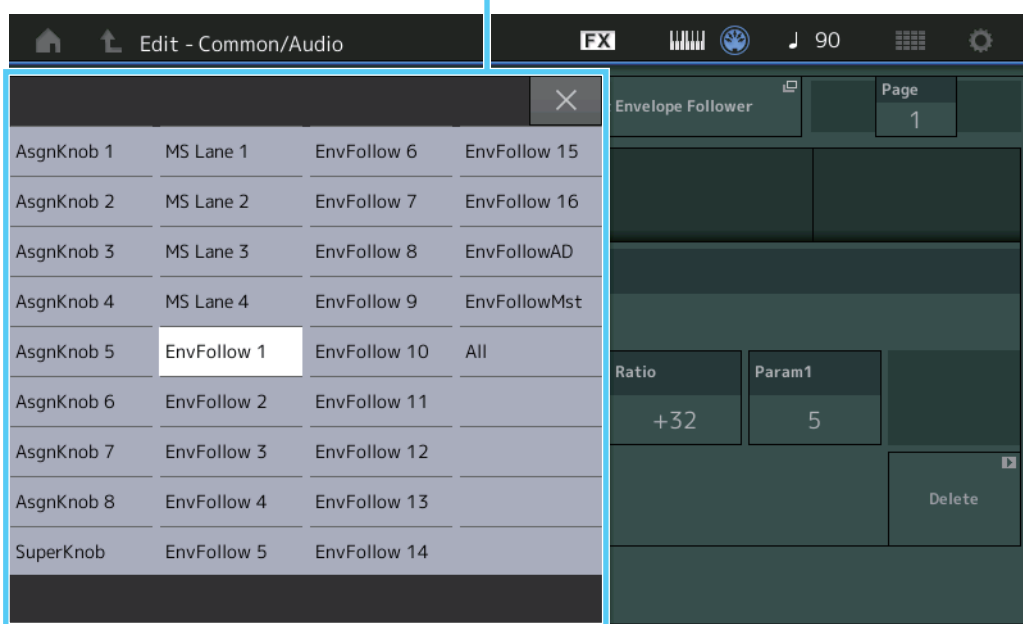
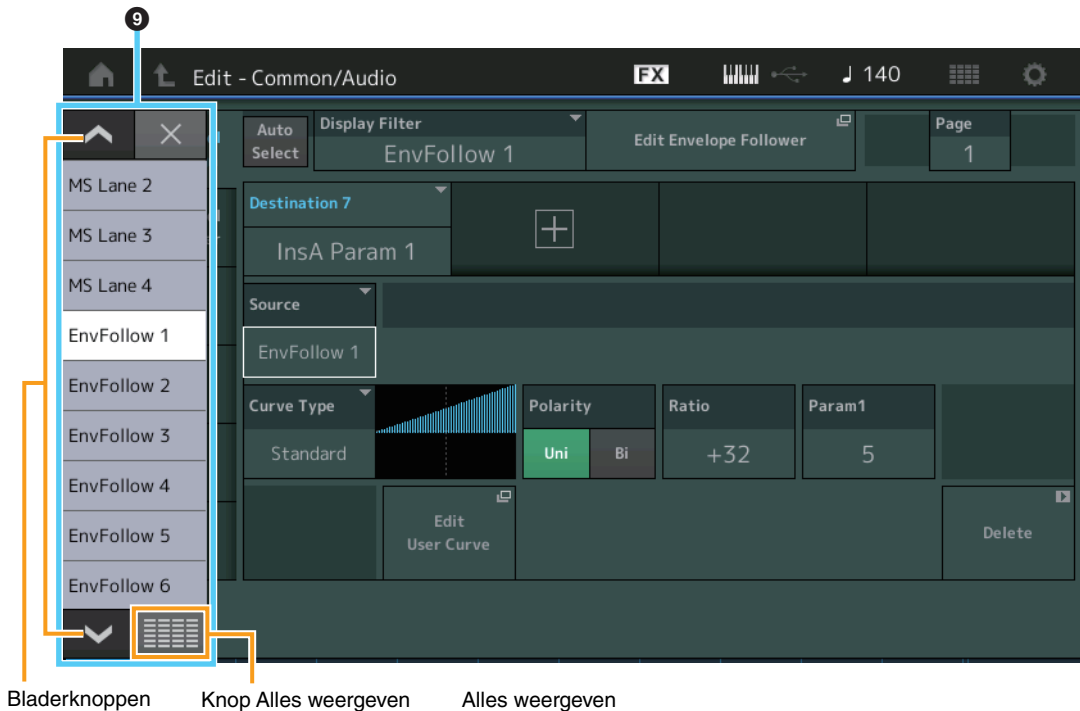
7 LIVE SET-pictogram

Tik op het pictogram om de display Live Set ([pagina 255](#)) op te roepen.

8 UTILITY-pictogram

Tik op het gewenste pictogram om de meest recent geopende display van de Utility-displays op te roepen.

Display (aanraakscherm)



9 Pop-uplijst

Hierin worden instellingswaarden voor parameters weergegeven. Als de instellingswaarden op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met de bladerknoppen door de pagina's bladeren of met de knop Alles weergeven alle instellingswaarden weergeven.

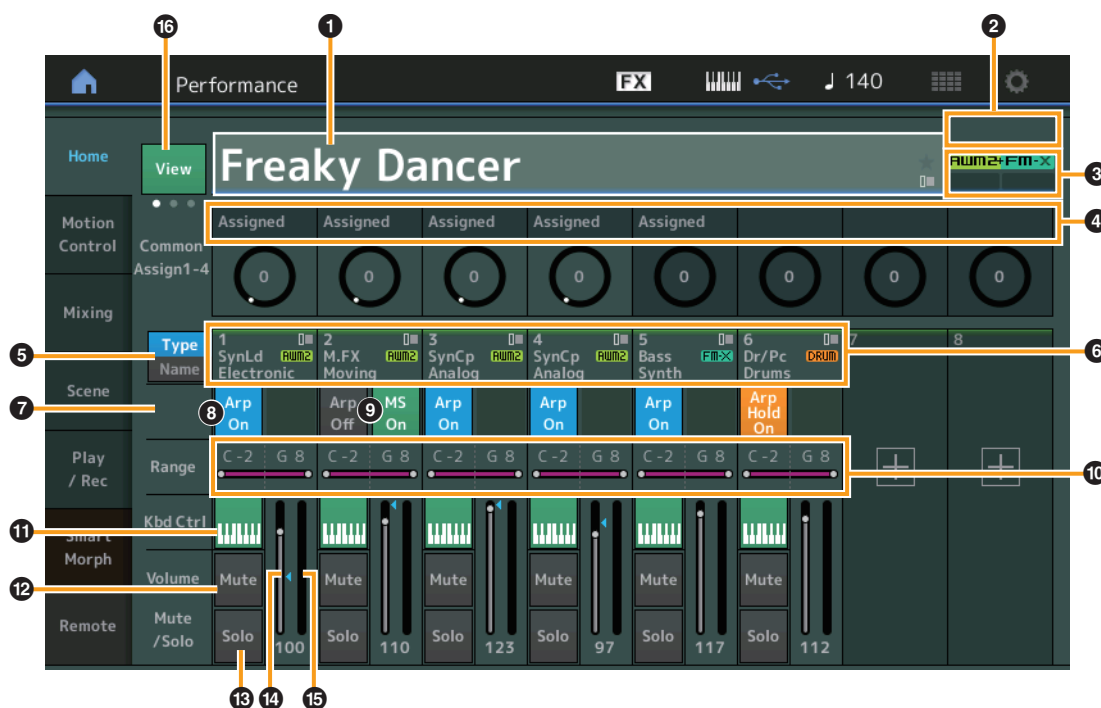
Performance Play (Home)

Vanuit het dialoogvenster Performance Play kunt u een geselecteerde performance afspelen en enkele performance-instellingen bewerken.

Home

Handeling

Druk op de knop [PERFORMANCE (HOME)]
of
Tik op het pictogram [HOME]



1 Performancenaam

Geeft de naam van de momenteel geselecteerde performance aan. Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor Category Search, Edit en Recall opgeroepen.

OPMERKING Als u een parameter in de geselecteerde performance hebt bewerkt wordt rechts van de performancenaam een blauw vlaggetje weergegeven.

2 Partijaanduiding

Als de cursor op de performancenaam of op Partij 1–8 staat, geeft dit aan of Partij 9–16 worden gebruikt. Als de cursor op Partij 9–16 staat, geeft dit aan of Partij 1–8 worden gebruikt. Als Partij 9–16 niet worden gebruikt, wordt deze indicator niet weergegeven.

3 Vlaggetje

Geeft de toongeneratie-attributen van de geselecteerde performance aan. (Zie het overzicht hierna.)

Markering	Definitie
AWM2	Performance die bestaat uit alleen AWM2-partijen
FM-X	Performance die bestaat uit alleen FM-X-partijen (Een tweekleurenweergave geeft aan dat de performance Smart Morph-gegevens heeft.)
AWM2+FM-X	Performance die bestaat uit zowel AWM2- als FM-X-partijen
MC	Performance met Motion Control
SSS	Performance met Seamless Sound Switching

4 Knopfuncties

Geeft aan welke functies op dit moment zijn toegewezen aan knop 1–4 (5–8).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

5 Type/Name-schakelaar

Hiermee schakelt u tussen de weergave van het partijtype/de partijcategorie of de partijnaam.

Instellingen: Type, Name

6 Partijtypen/partijnamen

Geeft de partijtypen en -categorieën of de partijnamen aan.

Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor Category Search, Edit en Copy opgeroepen.

Raak het pictogram + aan als u nog een partij wilt toevoegen.

7 Common Motion Sequencer-schakelaar

Bepaalt of de motionsequencer van de Common/AD-partijen is in- of uitgeschakeld. Als alle Lane-schakelaars van de Common/AD-partijen uit staan, wordt deze schakelaar niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

8 Part Arpeggio On/Off-schakelaar

Bepaalt of het arpeggio van elke partij is in- of uitgeschakeld. Als Arpeggio en Arpeggio aanhouden zijn ingesteld op 'on' (aan), wordt Arpeggio Hold On weergegeven.

OPMERKING U kunt Arpeggio Hold voor de partij in- of uitschakelen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden terwijl u deze schakelaar aanraakt.

Instellingen: Off, On

9 Part Motion Sequencer-schakelaar

Bepaalt of de motionsequencer van elke partij is in- of uitgeschakeld. Als alle Lane-schakelaars van de partij uit staan, wordt deze schakelaar niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

10 Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten in het nootbereik van de partij. Als u bijvoorbeeld een nootbegrenzing instelt van 'C5–C4', kunt u de partij horen door noten te spelen in het bereik C -2 tot en met C4 en C5 tot en met G8. Noten die worden gespeeld tussen C4 en C5 hebben geen geluid. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de instelling Note Limit.

Instellingen: C -2 – G8

11 Keyboard Control-schakelaar

Hiermee bepaalt u of Keyboard Control voor elke partij is in- of uitgeschakeld. Als deze schakelaar is ingesteld op Off, geeft de partij geen geluid, ook niet als u op het keyboard speelt (tenzij de partij wordt geselecteerd).

Instellingen: Off, On

12 Dempen in-/uitschakelen voor partijen

Hiermee bepaalt u of dempen voor elke partij is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

13 Solo in-/uitschakelen voor partijen

Hiermee bepaalt u of de solo voor elke partij is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

14 Volume van partijen

Bepaalt het volume van de partij.

Instellingen: 0–127

OPMERKING Als de driehoekjes voor het volume blauw worden weergegeven, wordt de met de schuifregelaars gecreëerde volumewijziging niet doorgevoerd in het totale geluid. Als de met de schuifregelaar gewijzigde waarde de waarde bereikt die met een blauw driehoekje wordt aangegeven, verandert de kleur van de driehoek in wit en wordt de met de schuifregelaars gecreëerde volumewijziging doorgevoerd in het totale geluid.

15 Meter

Geeft het audio-uitgangsniveau van de partij aan.

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

16 View

Schakelt tussen de volgende drie verschillende weergavetypen van partij-informatie: 1 (acht partijen), 2 (vier partijen en verschillende gedetailleerde informatie), 3 (vier partijen en Smart Morph-kaart). In weergavetype 2 variëren de weergegeven items afhankelijk van de cursorpositie of de instellingen van de Control-functie.

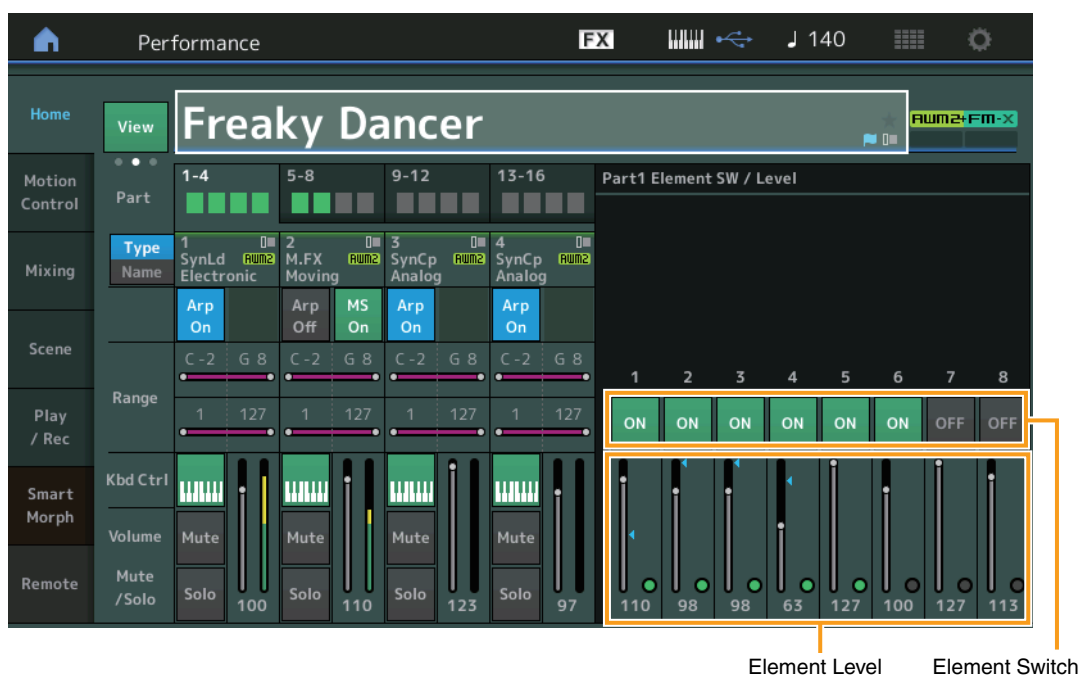
Instellingen: 1-3

OPMERKING Als de cursor op de naam van de performance staat in de display Performance Play (Home), kunt u ook tussen de informatieweergaven schakelen door op de knop [PERFORMANCE (HOME)] te drukken.

Dit gedeelte bevat uitleg over de verschillende displays wanneer View is ingesteld op 2 (vier partijen en verschillende gedetailleerde informatie).

■ Element-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de normale partij (AWM2) is en Motion Control → Overview → Slider Function-knop [Elem/Op Control] ON is.



Element SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

Element Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.

Instellingen: 0-127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Drum Key-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de drumpartij is en Motion Control → Overview → Slider Function-knop [Elem/Op Control] ON is.

Drum Key Level

Drum Key Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets bepaald.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Algorithm-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de momenteel geselecteerde partij de normale partij (FM-X) is en Motion Control → Overview → Slider Function-knop [Elem/Op Control] ON is.



Algorithm (algoritmenummer)

Verandert algoritmen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

OPMERKING Als u op de afbeelding van het algoritme tikt, wordt de display Algorithm Search opgeroepen.

Feedback (feedbackniveau)

U kunt golfvormen veranderen door een gedeelte van het signaal dat door een operator wordt gegenereerd terug te voeren via die operator. Hiermee kunt u het feedbackniveau instellen.

Instellingen: 0-7

Operator Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de operator bepaald.

Instellingen: 0-99

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Part – Note-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de knop [PART CONTROL] is ingeschakeld of de cursor op de Note Limit staat. Dit is nuttig voor het controleren van de Layer/Split-instellingen van verschillende partijen.

The screenshot shows the Performance screen for 'Freaky Dancer'. The 'Part - Note' view is active, displaying four parts (1-4) with their respective settings. The 'Range' section is highlighted with an orange box, showing 'C -2' and 'G 8' for each part. A vertical line labeled 'Note Limit' points to the 'Range' section.

■ Velocity – Note-weergave

Dit wordt alleen weergegeven als de cursor op een aanslagbegrenzing van partijen staat. Dit is nuttig voor het instellen van verschillende aanslagsnelheden tussen partijen.

The screenshot shows the Performance screen for 'Freaky Dancer'. The 'Velocity - Note' view is active, displaying four parts (1-4) with their respective settings. The 'Range' section is highlighted with an orange box, showing '1' and '127' for each part. A vertical line labeled 'Velocity Limit' points to the 'Range' section.

Performance

▶ Home

Motion Control

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Seq
- Super Knob
- Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

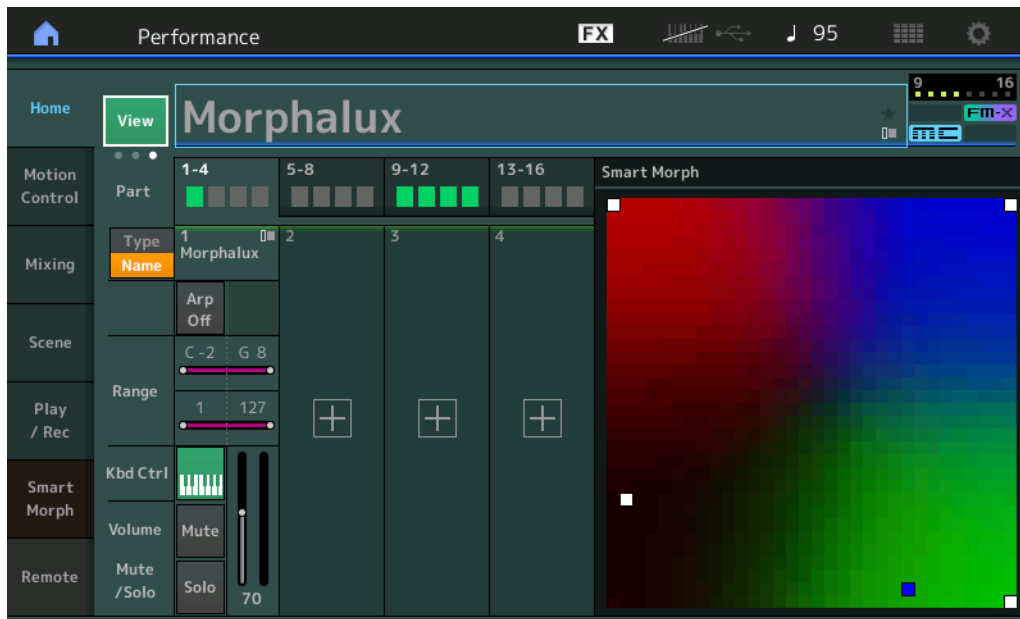
- MIDI
- Audio
- Pattern

Smart Morph

- Play
- Edit
- Analyze
- Super Knob
- Job

Remote


Als View is ingesteld op 3 (vier partijen en Smart Morph-kaart) en de huidige performance Smart Morph-informatie heeft, wordt de volgende display opgeroepen.




Raak een positie op de kaart aan om het geluid aan partij 1 toe te wijzen.

OPMERKING Als de huidige performance nog geen Smart Morph-gegevens heeft, is de weergave hetzelfde als wanneer View is ingesteld op 2.

OPMERKING Op de Live Set-display geeft een speciaal FM-X-pictogram aan of de toegewezen performance al dan niet Smart Morph-gegevens heeft.

 : Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij.

 : Weergegeven voor een performance met een FM-X-partij en Smart Morph-gegevens.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



Motion Control

Vanuit de display Motion Control kunt u alle Motion Control-instellingen bewerken, zoals algemene geluidsinstellingen, arpeggio en de motionsequencer van de momenteel geselecteerde performance. Het gedeelte Motion Control bevat de volgende displays.

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

Motion Control

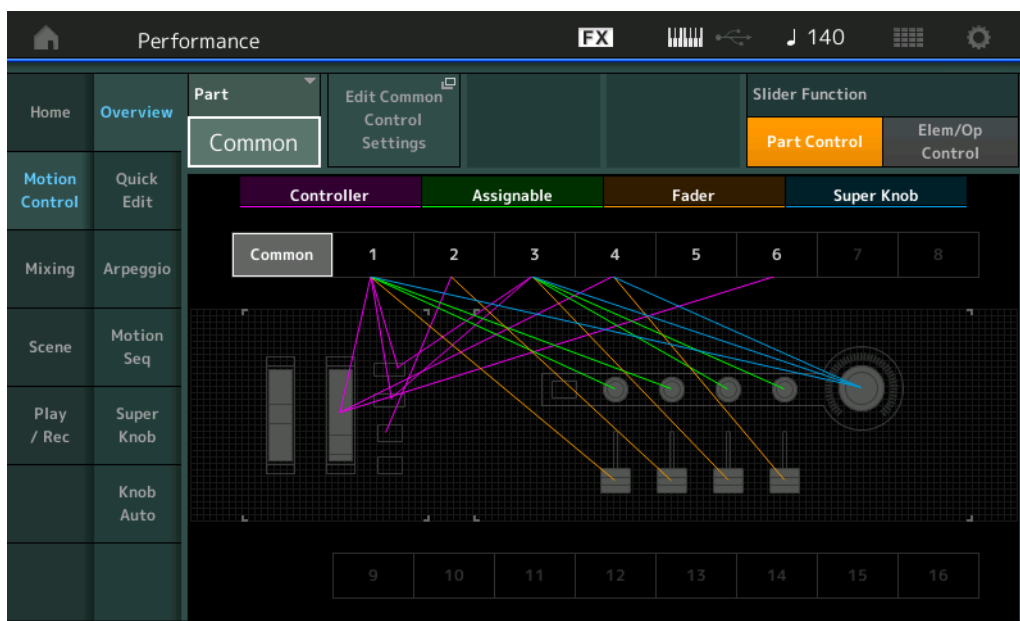
Overview

In de display Overview wordt een afbeelding weergegeven van de koppeling tussen regelaars en partijen. U kunt hier de huidige instellingen bevestigen.

OPMERKING Lijnen tussen de meest recent gebruikte controller en partij worden vet weergegeven.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Overview]
of
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]



Partij

Duidt de momenteel geselecteerde partij aan. Selecteer hier een partij als u de koppelingen van een partij wilt bevestigen.

Instellingen: Common, Part 1–16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

Roept de display Control Assign voor de geselecteerde partij op. Zie [pagina 205](#) voor 'Common'. Zie [pagina 138](#) voor partij 1–16.

Slider Function

Hiermee schakelt u tussen Performance Control, Part Control en Element/Operator Control.

Instellingen: Part Control, Elem/Op Control

OPMERKING U kunt schuifregelaarfunctiebedieningen opslaan als performancegegevens.

Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Regelaar

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Controller' en partij wordt weergegeven. 'Controller' verwijst hier naar:

- Pitchbendwiel
- Modulatiewiel
- [ASSIGN 1]- en [ASSIGN 2]-knoppen (toewijsbare schakelaars 1 en 2)
- [MOTION SEQ HOLD] (Motion sequencer Hold)-knop
- [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion sequencer trigger)-knop

Instellingen: Off, On

Assignable

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Assignable' en partij wordt weergegeven. 'Assignable' verwijst hier naar:

- Toewijsbare knoppen 1–4 (5–8)

Instellingen: Off, On

Fader

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Fader' en partij wordt weergegeven. 'Fader' verwijst hier naar:

- Schuifregelaars 1–4 (5–8/9–12/13–16)

Instellingen: Off, On

Super Knob

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Super Knob' en partij wordt weergegeven. 'Super Knob' verwijst hier naar:

- Super Knob

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Quick Edit

Vanuit de display Quick Edit kunt u algemene geluidsinstellingen uitvoeren. U kunt selecteren of de instellingen algemeen worden toegepast op alle partijen of alleen maar op één geselecteerde partij.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Partij

Duidt de momenteel geselecteerde partij aan. Selecteer de partij waarmee u hier Quick Edit wilt gebruiken.

Instellingen: Common, Part 1–16

■ Als 'Part' is ingesteld op 'Common'

U kunt de parameters bewerken die algemeen worden toegepast op alle partijen.

Performance Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de performance in. Performancenamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

FEG Atk (FEG-attacktijd)

Bepaalt de snelheid van filtervariatie vanaf het tijdstip waarop een noot wordt gespeeld tot het maximale oorspronkelijke niveau van de afsnijfrequentie wordt bereikt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG ([pagina 157](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Decay (FEG-decaytijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG-parameter ([pagina 157](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Rel (FEG-releasetijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het sustainniveau naar nul daalt zodra een noot wordt losgelaten. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde voor de FEG-parameter ([pagina 157](#)) van Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Edit Master EQ

Hiermee roept u de display Master EQ ([pagina 212](#)) op voor Common/Audio Edit.

Edit All Arp (alle arpeggio's bewerken)

Hiermee roept u de display Arpeggio ([pagina 42](#)) op voor Motion Control.

Edit Common MS (algemene motionsequencer bewerken)

Hiermee roept u de display Motion Sequencer Lane ([pagina 204](#)) op voor Common/Audio Edit.

Cutoff (afsnijfrequentie)

Hiermee wordt de afsnijfrequentie bepaald voor het filter. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, geldt bijvoorbeeld dat de decay helderder is naarmate de waarde hoger is. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de Filter Cutoff Frequency ([pagina 154](#)) voor Element/Drum Key/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Resonance

Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie wordt gegeven. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de Filter Resonance ([pagina 155](#)) voor Element/Drum Key/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Depth

Hiermee bepaalt u het bereik waarbinnen de afsnijfrequentie van de Filter EG wordt gewijzigd. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG Depth ([pagina 157](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Portamento (portamentotijd)

Hiermee wordt de overgangstijd van de toonhoogte bepaald als portamento wordt toegepast. Deze parameter wordt gesynchroniseerd op dezelfde parameter voor Common/Audio Edit.

Instellingen: -64 – +63

Attack (AEG-attacktijd)

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald vanaf de tijd waarop een toets wordt aangeslagen tot het maximale oorspronkelijke niveau van de AEG wordt bereikt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 162](#), [pagina 182](#), [pagina 196](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Decay (AEG-decaytijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 162](#), [pagina 182](#), [pagina 196](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Sustain (AEG-sustainniveau)

Bepaalt het sustainniveau waarop het volume wordt vastgehouden terwijl een noot wordt aangehouden, na de initiële attack en decay. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 162](#), [pagina 182](#), [pagina 196](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Release (AEG-releasetijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume daalt van het sustainniveau naar nul zodra een noot wordt losgelaten. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 162](#), [pagina 182](#), [pagina 196](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Low Gain (lage versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (low-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de low-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Mid Gain (mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de middelste Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Hi Mid Gain (high-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de high-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

High Gain (hoge versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de hoge Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Pan (performancepan)

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de geselecteerde performance. Via deze parameter wordt de waarde van dezelfde parameter in de instelling Part Edit gewijzigd.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Var Return (Variation-retour)

Bepaalt het retourniveau van het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Rev Return (reverb-retour)

Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0–127

Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance.

Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor arpeggio/de motionsequencer van de partij is ingesteld op 'Common'.

Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50%–400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common Arp Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Arp Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequence.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

■ Als 'Part' is ingesteld op partij 1–16

U kunt de parameters voor de geselecteerde partij bewerken.



Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Bepaalt de hoofd- en subcategorie van de partij.

Categorieën zijn trefwoorden die de algemene kenmerken van de partijen aanduiden. Als u de juiste categorie selecteert, wordt het gemakkelijker om de gewenste partij te vinden tussen het grote aantal partijen.

Er zijn 17 hoofdcategorieën die typen muziekinstrumenten vertegenwoordigen. Er zijn maximaal negen subcategorieën voor elke hoofdcategorie, die gedetailleerdere typen muziekinstrumenten aanduiden.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Part Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de partij in. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

De parameters hieronder zijn dezelfde als de parameters als 'Partij' is ingesteld op 'Common' ([pagina 36](#)).

- FEG Atk (FEG-attacktijd)
- FEG Decay (FEG-decaytijd)
- FEG Rel (FEG-releasetijd)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth
- Portamento (portamentotijd)

De instellingswaarden zijn anders dan wanneer 'Part' is ingesteld op 'Common'.

Instellingen: 0–127

- Attack (AEG-attacktijd)
- Decay (AEG-decaytijd)
- Sustain (AEG-sustainniveau)
- Release (AEG-releasetijd)

FEG Sus (FEG-sustainniveau)

Hiermee bepaalt u het FEG-sustainniveau van de partij. Dit is de offsetwaarde voor het FEG Decay2-niveau van Element/Operator Common ([pagina 157](#)).

Instellingen: -64 – +63

Edit Part EQ

Hiermee roept u de display Part EQ ([pagina 116](#)) op voor Part Edit.

Edit Part Arp (arpeggio voor partij bewerken)

Hiermee roept u de display Arpeggio ([pagina 120](#)) op voor Part Edit.

Edit Part MS (motionsequencer voor partij bewerken)

Hiermee roept u de display Motion Sequencer Lane ([pagina 129](#)) op voor Part Edit.

EQ Low Gain (lage versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking voor de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq (middenfrequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de middelste band.

Instellingen: 139,7Hz–10,1kHz

EQ Mid Gain (middenversterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking voor de middelste band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Q (midden-Q voor driebands EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de middenband.

Instellingen: 0.7–10.3

EQ High Gain (hoge versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63–C (midden)–R63

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect.

Instellingen: 0–127

Part Clock Swing (partijswing)

Vertraagt noten op even genummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: Exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Part Clock Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de geselecteerde partij.

Instellingen: 50%–400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

Part Arp Gate Time (arpeggiogatetijd van partij)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid ([pagina 124](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0%–200%

Common Arp Velocity (arpeggiosnelheid van partij)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Dit is de offsetwaarde voor de aanslagtijd ([pagina 123](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0%–200%

Part Motion Seq Amplitude (amplitude motionsequencer voor partij)

Bepaalt de amplitude ([pagina 131](#)) van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Amplitude als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (pulsvorm motionsequencer voor partij)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq 'Step Curve Parameter' ([pagina 132](#)) als 'MS FX' in ingesteld op On voor de lane en 'Control' is ingesteld op On voor de parameter.

Instellingen: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor partij)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Smoothness ([pagina 131](#)) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Random

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

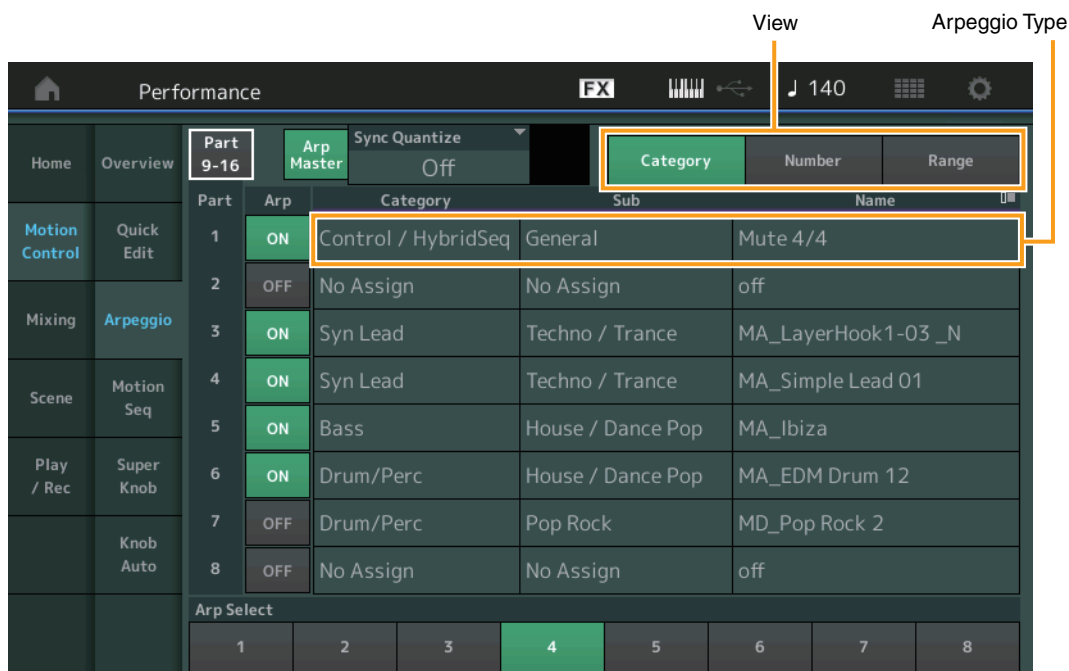
Remote

Arpeggio

Vanuit de display Arpeggio kunt u verschillende arpeggiogerelateerde parameters voor meerdere partijen instellen.

Als u in deze display op de naam van het arpeggiotype tikt (of als u op de knop [CATEGORY] op het paneel drukt), wordt een menu opgeroepen. Tik in het menu dat wordt weergegeven op [Search] om de display Arpeggio Category Search op te roepen en tik op [Number] zodat u het arpeggiotype kunt bepalen door het arpeggionummer op te geven.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8

Schakelt tussen de weergave van partij 9–16 of partij 1–8. In het geval van de afbeelding hierboven raakt u 'Part 9-16' aan om de arpeggiotypen voor partij 9-16 weer te geven.

Instellingen: Part 9-16 / Part 1-8

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de gehele performance is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop [ARP ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl de arpeggio van meerdere partijen wordt afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het nummer geeft de clock aan.

Instellingen: Off, 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)

Arp (arpeggioschakelaar voor partij)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor elke partij is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Arp Select (arpeggio selecteren)

Bepaalt de arpeggiotypen.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u arpeggio's kopiëren of wisselen. Zie "Arpeggio's kopiëren of wisselen" (pagina 124) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

View

Bepaalt welke informatie met betrekking tot arpeggiotypen wordt weergegeven.

Instellingen: Category, Number, Range

■ Als 'View' is ingesteld op 'Category'

Category (arpeggiocategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën (pagina 11).

Sub (arpeggiosubcategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën (pagina 11).

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

■ Als 'View' is ingesteld op 'Number'

Part	Arp	Bank	Number	Name
1	ON	Preset	10221	Mute 4/4
2	OFF	Preset	0	off
3	ON	Preset	4999	MA_LayerHook1-03_N
4	ON	Preset	5016	MA_Simple Lead 01
5	ON	Preset	3673	MA_Ibiza
6	ON	Preset	8321	MA_EDM Drum 12
7	OFF	Preset	6576	MD_Pop Rock 2
8	OFF	Preset	0	off

Arp Select: 1 2 3 **4** 5 6 7 8

Bank (arpeggiobank)

Instellingen: Preset, User, Library 1-8

Number (arpeggionummer)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

■ Als 'View' is ingesteld op 'Range'

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
1	ON	Mute 4/4	1 - 127	C -2 - G 8
2	OFF	off	1 - 127	C -2 - G 8
3	ON	MA_LayerHook1-03_N	1 - 127	C -2 - G 8
4	ON	MA_Simple Lead 01	1 - 127	C -2 - G 8
5	ON	MA_Ibiza	1 - 127	C -2 - G 8
6	ON	MA_EDM Drum 12	1 - 127	C -2 - G 8
7	OFF	MD_Pop Rock 2	1 - 127	C -2 - G 8
8	OFF	off	1 - 127	C -2 - G 8

Arp Select: 1 2 3 **4** 5 6 7 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Velocity Limit (aanslagbegrenzing arpeggio)

Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsnelheid die het afspelen van het arpeggio kan activeren. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over aanslagbegrenzingsinstellingen.

Instellingen: 1–127

Note Limit (nootbegrenzing arpeggio)

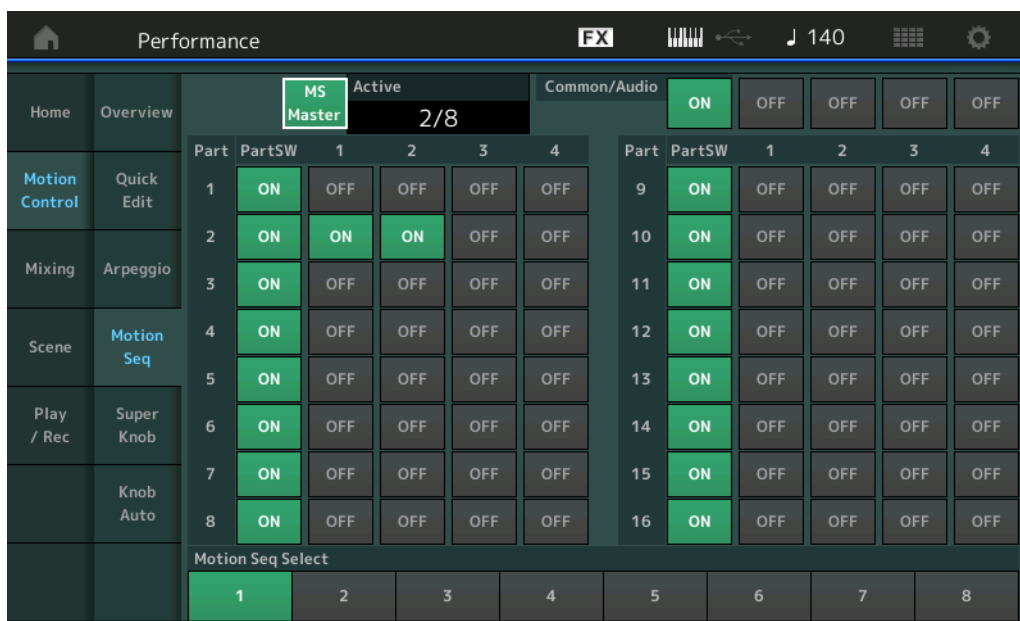
Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van het arpeggio. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over nootbegrenzingsinstellingen.

Instellingen: C -2 – G8

Motion Seq (motionsequencer)

Vanuit de display Motion Sequencer kunt u parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen voor meerdere partijen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer voor de gehele performance is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop ARP [MS ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Active (actieve motionsequencer)

Geeft het nummer van de actieve lane aan. Het getal achter de schuine streep geeft het maximale aantal lanes aan dat gelijktijdig kan worden geactiveerd.

PartSW (partijschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer is in- of uitgeschakeld voor elke partij/alle partijen.

Instellingen: Off, On

Lane Switch

Hiermee bepaalt u of elke lane is in- of uitgeschakeld. U kunt maximaal vier lanes instellen die overeenkomen met de functie Motion Sequencer voor een partij. U kunt maximaal acht lanes tegelijkertijd gebruiken voor de hele performance.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (motionsequence selecteren)

Bepaalt het motionsequencetype.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen. Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" ([pagina 133](#)) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

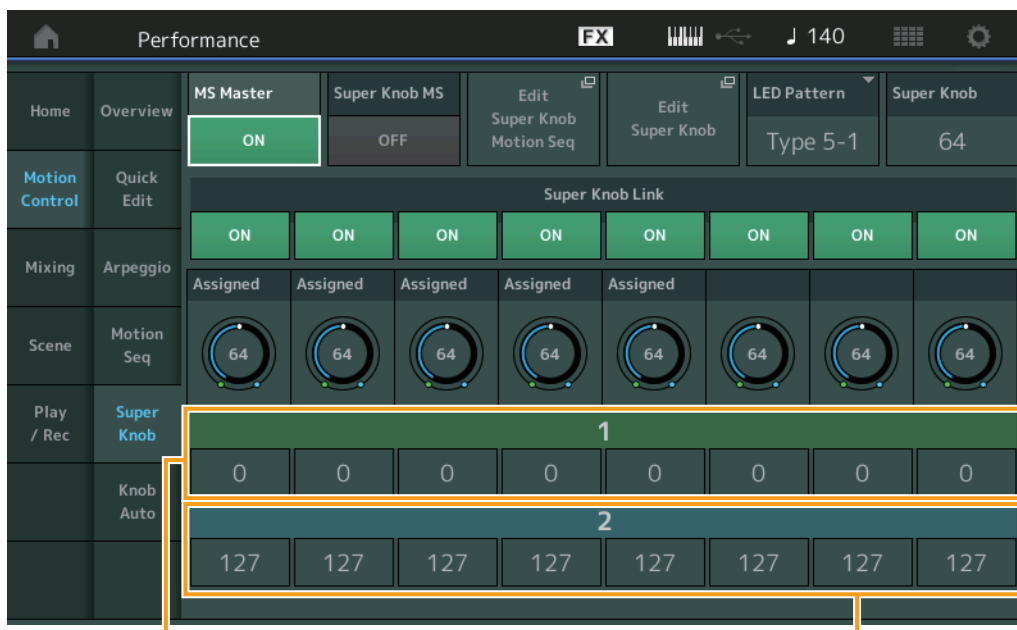
Job

Remote

Super Knob

Vanuit de display Super Knob kunt u parameters instellen die worden geregeld met de superknop.

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



Toewijsbare knop 1–8 Bestemmingswaarde 1

Toewijsbare knop 1–8 Bestemmingswaarde 2

MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Schakelt de motionsequencer voor de gehele performance in/uit. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop ARP [MS ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Super Knob MS (schakelaar voor motionsequencer voor superknop)

Schakelt de motionsequencer die wordt toegepast op de superknop in/uit.

Instellingen: Off, On

Edit Super Knob Motion Seq

Hiermee wordt de display Knob Auto weergegeven, waarin u de motionsequencer voor de superknop kunt instellen.

Edit Super Knob (Superknop bewerken)

Hiermee wordt de display Control Assign voor Common/Audio Edit weergegeven, waarin u de parameters kunt instellen die moeten worden geregeld met de Super Knob.

LED Pattern (ledpatroon superknop)

Bepaalt het lichtpatroon van de superknop.

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

Super Knob (superknopwaarde)

Bepaalt de waarde van de superknop.

Instellingen: 0–127

Super Knob Link

Hiermee wordt de link tussen de toewijsbare knop en de superknop in-/uitgeschakeld. Als dit is uitgeschakeld, verandert de functiewaarde van de bijbehorende knop zelfs niet als de superknop wordt geregeld.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Toewijsbare knop 1–8 Waarde

Hiermee wordt de waarde voor de toewijsbare knoppen 1–4 (5–8) bepaald.

Instellingen: 0–127

Toewijsbare knop 1–8 Bestemmingswaarde 1

Toewijsbare knop 1–8 Bestemmingswaarde 2

Bepaalt de laagste waarde (toewijsbare waarde 1) en de hoogste waarde (toewijsbare waarde 2) voor de desbetreffende knop.

Als u de superknop bedient, varieert de waarde van de toewijsbare knop binnen het opgegeven bereik.

Instellingen: 0–127

Knob Auto

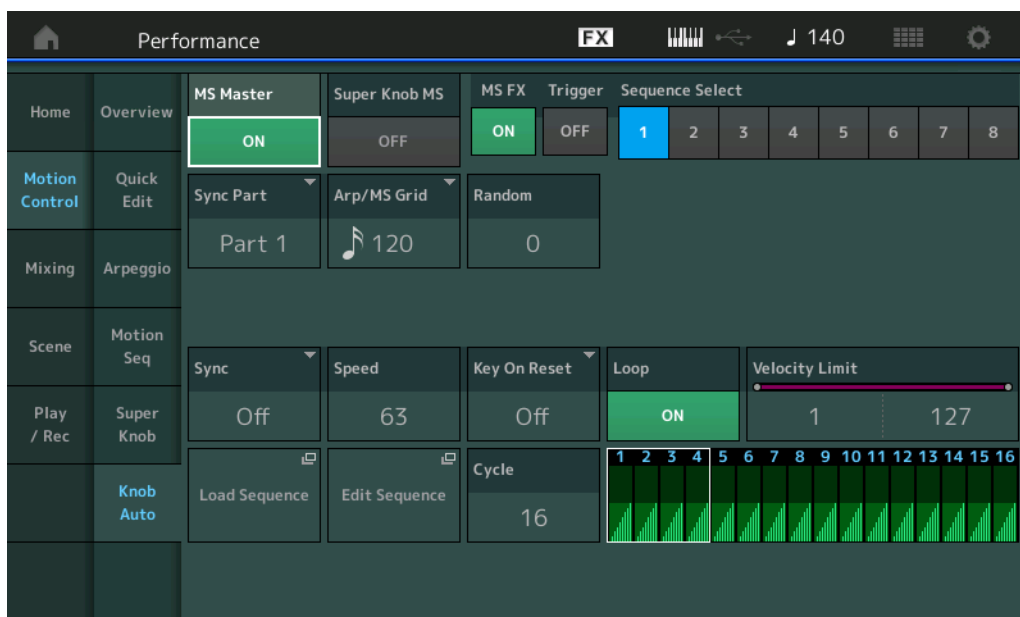
Vanuit de display Knob Auto kunt u parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen die worden toegepast op de superknop (motionsequencer van superknop). De parameterwaarde van de superknop kan automatisch worden geregeld door de motionsequencer.

U kunt slechts één lane instellen voor de motionsequencer voor de superknop.

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

Handeling

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



MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Schakelt de motionsequencer voor de gehele performance in/uit. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop ARP [MS ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Super Knob MS (schakelaar voor motionsequencer voor superknop)

Schakelt de motionsequencer die wordt toegepast op de superknop in/uit.

Instellingen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Bepaalt of de motionsequencer wordt beïnvloed door knophandeling als "ARP/MS" wordt geselecteerd met de knopfunctie-knop [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS].

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Bepaalt of het signaal van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] wordt ontvangen. Als dit is ingesteld op On, begint de motionsequence zodra u op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (Super Knob Motion Sequence Select)

Bepaalt het motionsequencetype.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen.

Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" ([pagina 133](#)) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Sync Part (Super Knob Motion Sequencer Sync Part)

Bepaalt welke partij wordt gesynchroniseerd met de motionsequencer voor de superknop. Deze instelling wordt toegepast op de Note On-instelling en de Arp/Motion Seq Grid-instelling voor de geselecteerde partij.

Instellingen: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor de motionsequencer is deze waarde de lengte van één stap. Deze instelling wordt toegepast op de partij die is geselecteerd als de synchronisatiepartij (hierboven).

Instellingen: 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)

Random (Super Knob Motion Sequencer Random)

Bepaalt de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0–127

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Bepaalt of het afspelen van de motionsequence die is toegepast op de superknop wordt gesynchroniseerd met het tempo, de maat of het arpeggio van de performance.

Instellingen: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: Super Knob Motion Sequencer wordt afgespeeld volgens de eigen clock en wordt niet gesynchroniseerd met een externe clock.

Tempo: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met het tempo van de performance.

Beat: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de maat.

Arp: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de eerste tel van de maat van het momenteel afgespeelde arpeggio.

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Bepaalt de snelheid voor het afspelen van de Motion Sequence.

Deze parameter is actief als Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 0–127

Unit Multiply (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor de Super Knob Motion Sequencer aan.

Deze parameter is actief als Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 50%–6400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

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

Bepaalt of het afspelen van de Motion Sequence wordt gestopt als u het keyboard bespeelt.

Deze parameter is actief als de Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Arp'.

Deze parameter is ook niet beschikbaar als 'Trigger' is ingesteld op 'On'.

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

Each-On: De Sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de Sequence vanaf het begin starten.

1st-On: De sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de sequencer vanaf het begin starten. Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de sequence lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de sequence alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Bepaalt of de motionsequence één keer of herhaaldelijk wordt afgespeeld.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen de motionsequence reageert.

Instellingen: 1–127

Cycle (Super Knob Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1–16

Load Sequence

Hiermee worden motionsequencegegevens in het gebruikersgeheugen geladen. Zie 'Laden' ([pagina 240](#)) voor meer informatie over laden.

Edit Sequence

Hiermee roept u de instellingsdisplay Motion Sequence op. U kunt zelf een sequence maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

The screenshot shows the 'Edit - Knob Automation - Sequence1' interface. At the top, there are settings for Cycle (16), Amplitude (64), Smooth (0), and Sequence Select (1). Below these are two rows of 16 steps each. The first row shows values of 64 for all steps, and the second row shows 'A' for all steps. The 'Motion Seq Step Value' label points to the values in the first row, and the 'Motion Seq Step Type' label points to the 'A' types in the second row. The interface also includes sections for Store Sequence and Load Sequence, each with a Pulse A/B dropdown, a Threshold/Standard setting, a Direction (Forward/Reverse) selector, and Prm1/Control settings.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Cycle (Super Knob Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1–16

Amplitude (Super Knob Motion Sequencer Amplitude)

Bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Instellingen: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequencer Smoothness)

Bepaalt de geleidelijkheid van de maatsoortwijziging van de motionsequence.

Instellingen: 0–127

Sequence Select (Super Knob Motion Sequence Select)

Bepaalt het motionsequencetype.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen. Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" ([pagina 133](#)) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequencer Polarity)

Bepaalt de polariteit van de sequence.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verandert alleen in een positieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de sequence.

Bipolar: Unipolar verandert in positieve én negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Motion Seq Step Value (Super Knob Motion Sequencer Step Value)

Bepaalt de stapwaarde voor de motionsequence. U kunt de stapwaarde 1–4, 5–8, 9–12 of 13–16 regelen met de schuifregelaars 1–4, afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: 0–127

Motion Seq Step Type (Super Knob Motion Sequencer Step Type)

Bepaalt elk stapttype van de motionsequence. U kunt schakelen tussen stapttype A en B voor stap 1–4, 5–8, 9–12 of 13–16 met de knoppen SCENE [1/5]–[4/8], afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: A, B

Pulse A / Pulse B (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Type)

Bepaalt het curvetype van de parameter voor 'Pulse A' en 'Pulse B'. Met het hierboven beschreven 'Motion Seq Step Type' wordt bepaald welke hier ingestelde curve wordt gebruikt voor elke stap. De verticale as geeft de stapwaarde aan en de horizontale as de tijd. Zie [pagina 140](#) voor meer informatie over de curvevormen.

Instellingen: Voor presetbank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Voor gebruikersbank: User 1–32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1–8

Direction (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Direction)

Bepaalt de richting van de stapcurve voor de motionsequence.

Instellingen: Forward, Reverse

Prm1 / Prm2 (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Parameter)

Past de vorm van de stapcurve voor de motionsequence aan.

Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar. Het bereik van de beschikbare parameterwaarden varieert ook afhankelijk van het curvetype.

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

Bepaalt of de vorm van de stapcurve voor de motionsequence wordt geregeld met knoppen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'MS FX' is ingeschakeld. Bovendien is deze parameter mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Store Sequence

Hiermee worden de bewerkte motionsequencegegevens opgeslagen. Zie 'Store/Save' voor meer informatie over het opslaan van gegevens ([pagina 244](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Mixing

Vanuit de display Mixing kunt u de volume- en effectinstellingen voor elke partij aanpassen.

OPMERKING De instellingen in de display Mixing worden opgeslagen als onderdeel van de performancegegevens.

Mixing

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing]



Part 1-16 / Audio Switch

Part 1-16 / Audio Switch

Schakelt tussen de weergave van de Mixing-instellingen voor partij 1–16 of de Mixing-instellingen voor partij 1–8, de audiopartij, de digitale partij en de master.

Instellingen: Part 1-16, Audio

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

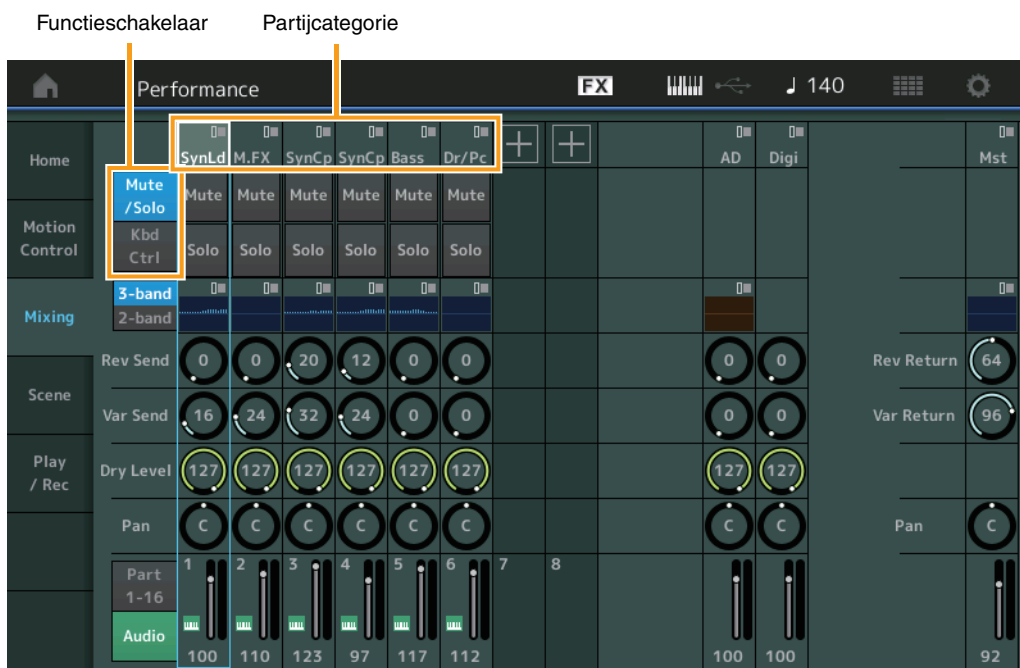
Super Knob

Job

Remote

■ Als een van de partijen 1–16 is geselecteerd

Bepaalt de Mixing-instelling voor elke partij 1 – 16.



Partijcategorie

Geeft de hoofdcategorie voor de partij aan.

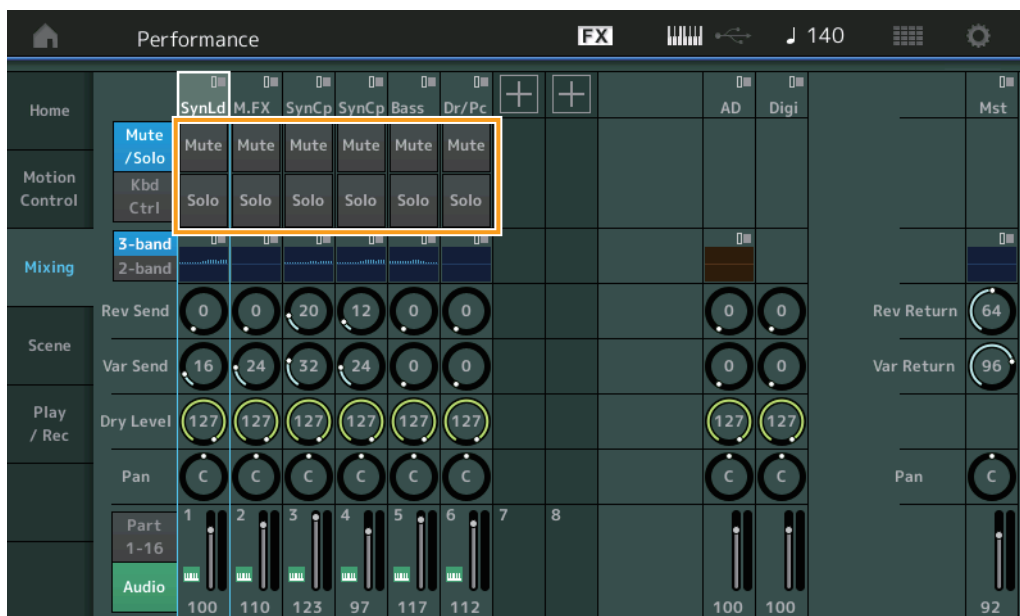
Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Functieschakelaar

Bepaalt de Mute/Solo-instelling en de Keyboard Control-instellingen voor de geselecteerde partij 1–16.

Instellingen: Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Als 'Mute/Solo' is geselecteerd



Mute/Solo (dempen/solo voor partij)

Hier schakelt u de dempings-/solofunctie voor de geselecteerde partij 1–16 aan/uit. Als de functie aan staat, brandt het lampje van deze knop.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

- Als 'Kbd Ctrl' is geselecteerd



Kbd Ctrl (keyboardbesturing)

Hier schakelt u de functie Keyboard Control voor de geselecteerde partij 1–8 in/uit. Als de functie aan staat, brandt het lampje van deze knop.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

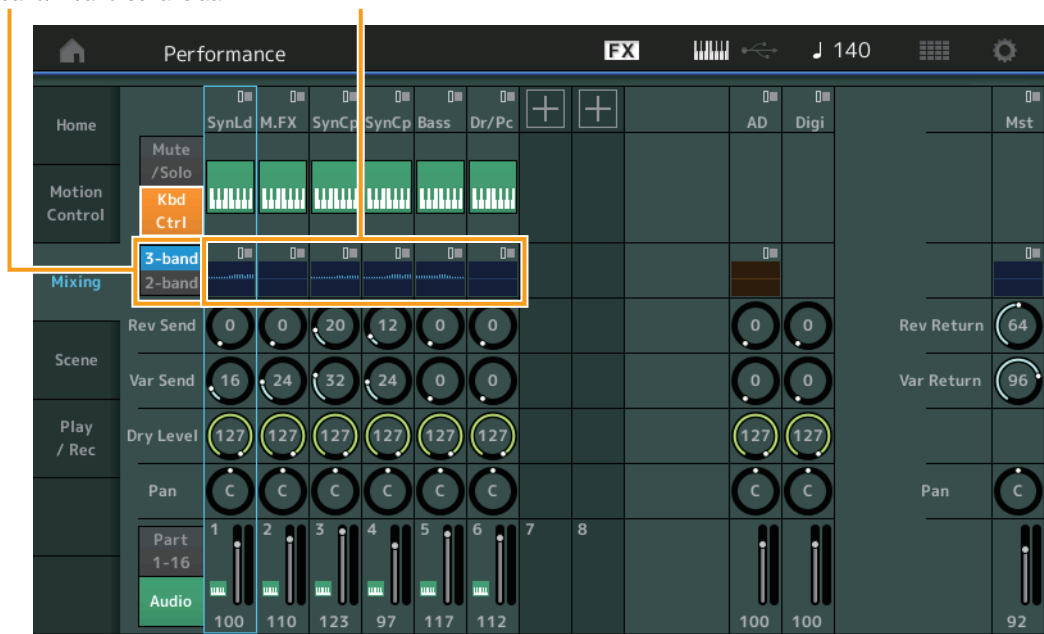
Super Knob

Job

Remote

3-band/2-band-schakelaar

EQ



3-band/2-band-schakelaar (3-bands EQ/2-bands EQ-schakelaar)

Schakelt tussen de weergave van de 3-bands EQ of de 2-bands EQ voor partij 1–16.

Instellingen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Geeft de 3-bands EQ of de 2-bands EQ weer afhankelijk van de instelling '3-band/2-band'.

Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Part EQ Edit weergegeven.

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van de geselecteerde partij 1–16 aangepast.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van de geselecteerde partij 1–16 aangepast.

Instellingen: 0–127

Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid van de geselecteerde partij 1–16.

Instellingen: 0–127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij 1–16.

Instellingen: L63–C–R63

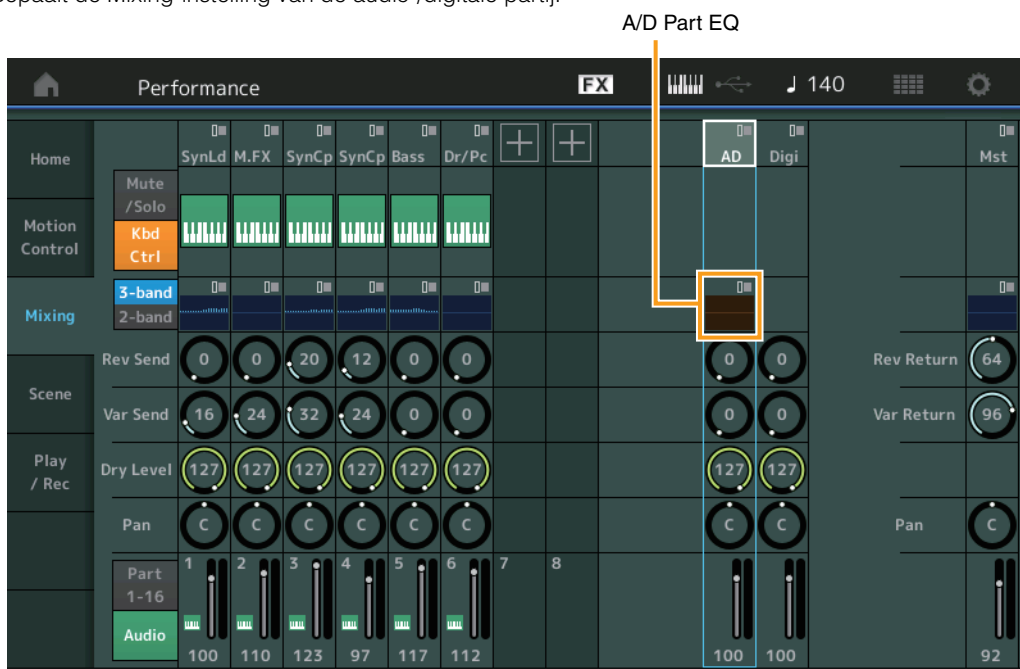
Volume (partijvolume)

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij 1–16.

Instellingen: 0–127

■ Als 'AD' (audiopartij) of 'Digi' (digitale partij) is geselecteerd

Bepaalt de Mixing-instelling van de audio-/digitale partij.



A/D Part EQ (equalizer voor audiopartij)

Geeft de tweebands parametrische EQ weer.

Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Common/Audio Part EQ Edit weergegeven.

A/D Part Rev Send (reverb-zend voor audiopartij)

Digital Part Rev Send (reverb-zend voor digitale partij)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van de audiopartij/digitale partij aangepast.

Instellingen: 0–127

A/D Part Var Send (Variation-zend voor audiopartij)

Digital Part Var Send (Variation-zend voor digitale partij)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van de audiopartij/digitale partij aangepast.

Instellingen: 0–127

A/D Part Dry Level (dry-niveau audiopartij)

Digital Part Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid van de audiopartij/digitale partij.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

A/D Part Pan (pan voor audiopartij)**Digital Part Pan**

Bepaalt de stereopanpositie van de audiopartij/digitale partij.

Instellingen: L63–C–R63

A/D Volume (volume voor audiopartij)**Digital Part Volume**

Bepaalt het uitgangsniveau van de audiopartij.

Instellingen: 0–127

■ **Als 'Mst' (masterpartij) is geselecteerd**

Bepaalt de master-Mixing-instellingen.

**Master EQ (masterequalizer)**

Geeft de vijfbands parametrische EQ weer.

Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Master EQ Edit weergegeven.

Rev Return (reverb-retour)**Var Return (Variation-retour)**

Bepaalt het returnniveau van het reverb-/Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Pan (performancepan)

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de gehele performance. Via deze parameter wordt de waarde van dezelfde parameter in de instelling Part Edit gewijzigd.

Instellingen: L63–C–R63

Performance Volume

Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau van de gehele performance.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Scene

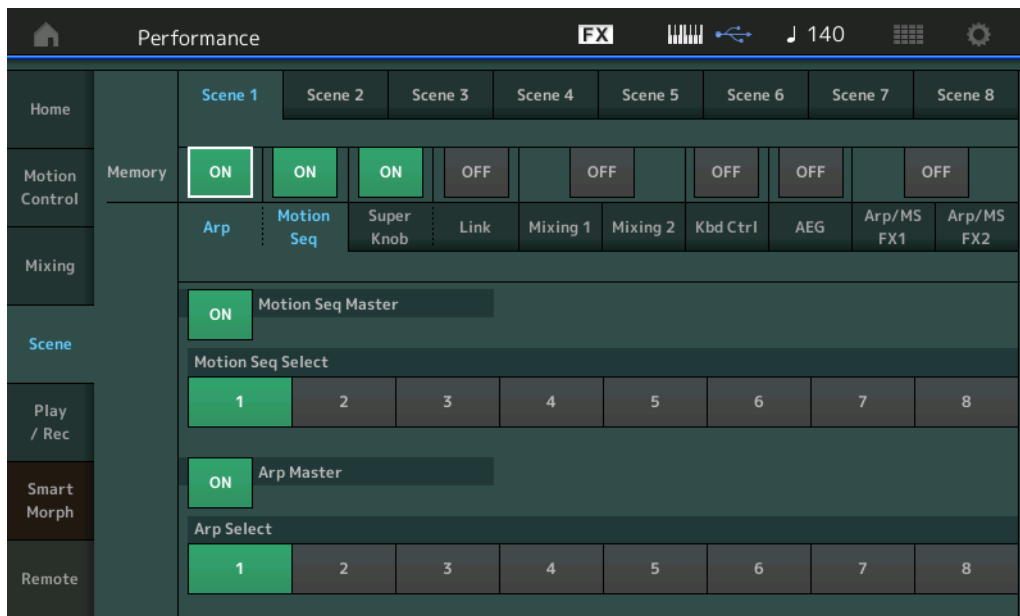
Met de functie Scene kunt u alle parameterinstellingen zoals arpeggiotype, Motion Sequencer-type en de parameterwaarden van de partijen samen opslaan als een 'scène'. Er zijn acht scènes, die u kunt selecteren door op de knop [SCENE] te drukken. Vanuit de display Scene kunt u parameters bewerken die betrekking hebben op de functie Scene.

Als [Memory] is ingeschakeld voor de functie, het Motion Sequencer-type of het arpeggiotype, wordt de overeenkomstige functie-informatie automatisch in het geheugen voor de momenteel geselecteerde knop [SCENE] opgeslagen. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor informatie over hoe u de functie Scene gebruikt.

OPMERKING U kunt scène-instellingen ook wijzigen vanuit een van de andere bedieningsdisplays. Stel hiervoor de parameterwaarde die beschikbaar is voor de scène in met de desbetreffende knop of schuifregelaar, en druk vervolgens op een van de SCENE [1/5]–[4/8]-knoppen terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt. Scène 1 tot 8 worden toegewezen aan elke knop.

Scene

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Scene Select

Schakelt tussen scènes door het selecteren van tabbladen. Deze instelling wordt toegepast op de knoppen SCENE [1/5]–[4/8] op het paneel.

Instellingen: 1–8

Memory (geheugenschakelaar)

Bepaalt of elke parameter (bijvoorbeeld Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Super Knob Link, Mixing, Amplitude EG en Arp/MS FX) als een scène in het geheugen moet worden opgeslagen. Als dit is uitgeschakeld, wordt de parameter niet weergegeven, ook niet als het desbetreffende tabblad is geselecteerd.

Instellingen: Off, On

■ Als het tabblad 'Arp/Motion Seq' is geselecteerd en beide geheugenschakelaars voor 'Arp' en 'Motion Seq' zijn ingesteld op ON

Motion Seq Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer voor de gehele performance in de geselecteerde scène is ingesteld op ON of OFF.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (motionsequence selecteren)

Bepaalt het motionsequencetype voor de geselecteerde scène.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen. Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" (pagina 133) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Bepaalt of arpeggio voor de gehele performance in de geselecteerde scène is ingesteld op ON of OFF.

Instellingen: Off, On

Arp Select (arpeggio selecteren)

Bepaalt het arpeggiotype voor de geselecteerde scène.

Instellingen: 1–8

- Als het tabblad 'Super Knob/Link' is geselecteerd en beide geheugenschakelaars voor 'Super Knob' en 'Link' zijn ingesteld op ON



Super Knob (superknopwaarde)

Bepaalt de superknopwaarde voor de geselecteerde scène.

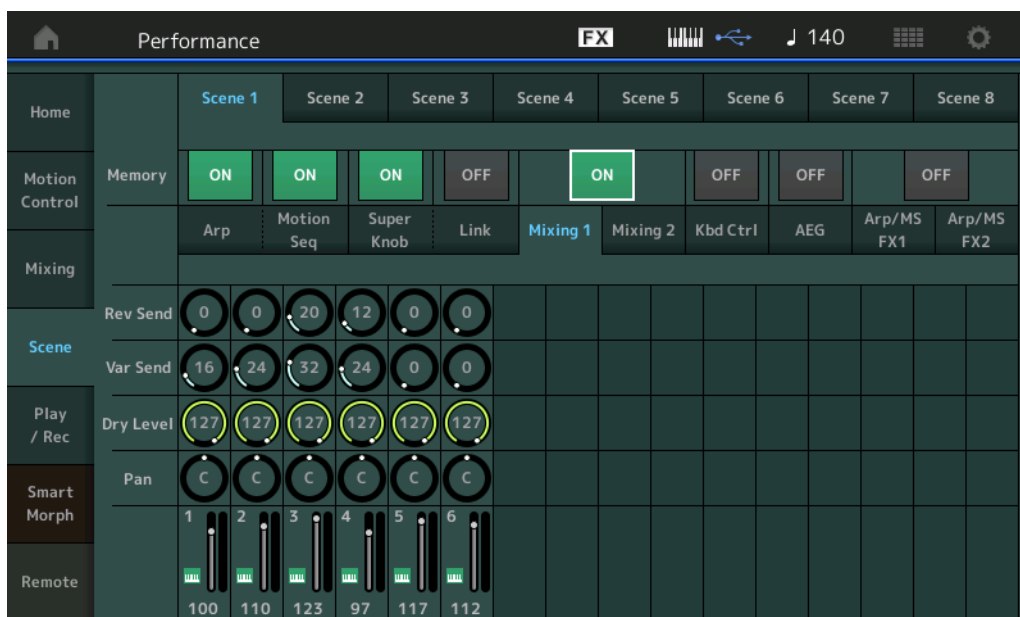
Instellingen: 0–127

Super Knob Link

Bepaalt of de toewijsbare knoppen 1-8 op de geselecteerde scène worden beïnvloed door Super Knob-bewerkingen of niet. Toewijsbare knoppen die zijn ingesteld op Off, worden niet beïnvloed door Super Knob-bewerkingen.

Instellingen: Off, On

- Als het tabblad 'Mixing 1' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van elke partij in de geselecteerde scène aangepast.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van elke partij in de geselecteerde scène aangepast.

Instellingen: 0–127

Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0–127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie voor elke partij in de geselecteerde scène.

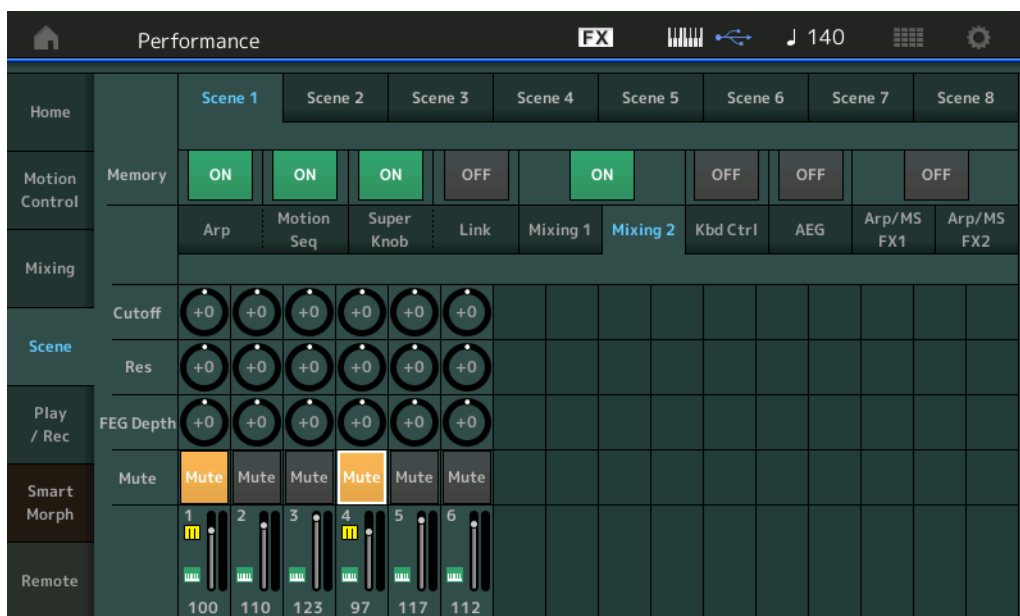
Instellingen: L63–C–R63

Volume (partijvolume)

Bepaalt het volume van elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0–127

- Als het tabblad 'Mixing 2' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Cutoff

Bepaalt de afsnijfrequentie voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Res (resonantie)

Bepaalt het resonantie voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

FEG Depth

Bepaalt de diepte van de Filter Envelope Generator (de mate van afsnijfrequentie) voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Mute (partij dempen)

Bepaalt het dempingsinstelling voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

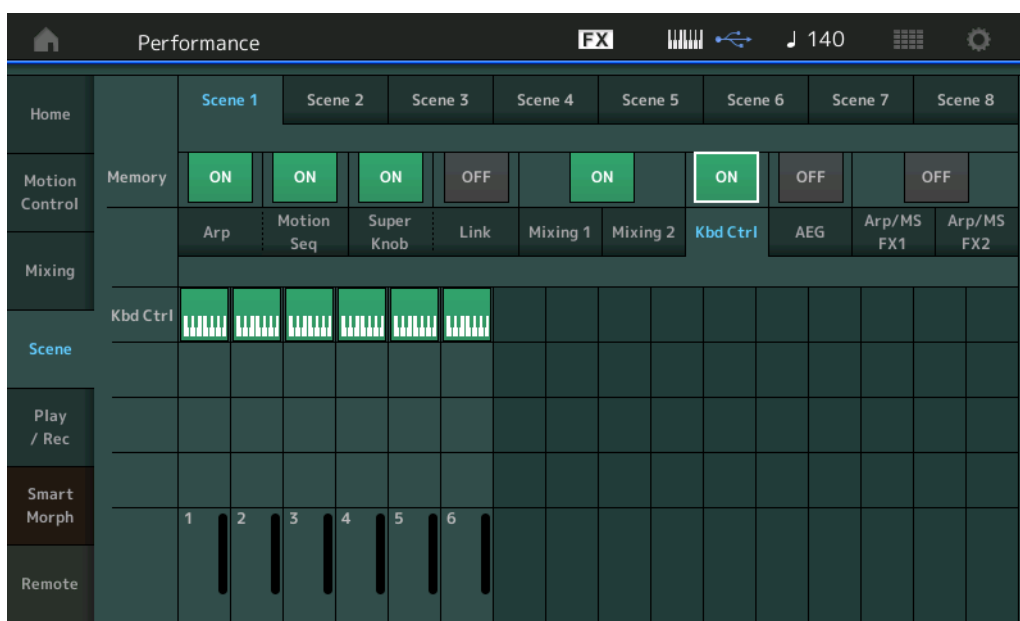
Analyze

Super Knob

Job

Remote

- Als het tabblad 'Kbd Ctrl' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)

Bepaalt of keyboardbedieningshandelingen in een scène worden opgeslagen of niet.

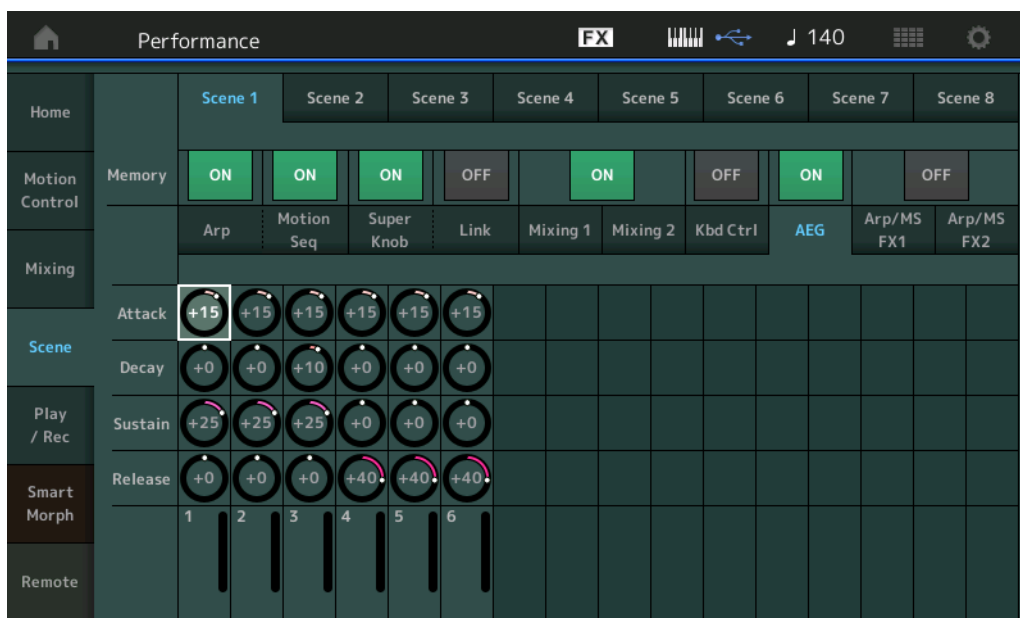
Instellingen: Off, On

Kbd Ctrl (keyboardbesturing)

Bepaalt de keyboardbedieningsschakelaar op elke partij in de geselecteerde scène. Partijen die zijn ingesteld op Off worden niet beïnvloed door het bespelen van het keyboard.

Instellingen: Off (grijs), On (groen)

- Als het tabblad 'AEG' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Attack (AEG-attacktijd)

Bepaalt de AEG-attacktijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Decay (AEG-decaytijd)

Bepaalt de AEG-decaytijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Sustain (AEG-sustainniveau)

Bepaalt het AEG-sustainniveau voor elke partij in de geselecteerde scène.

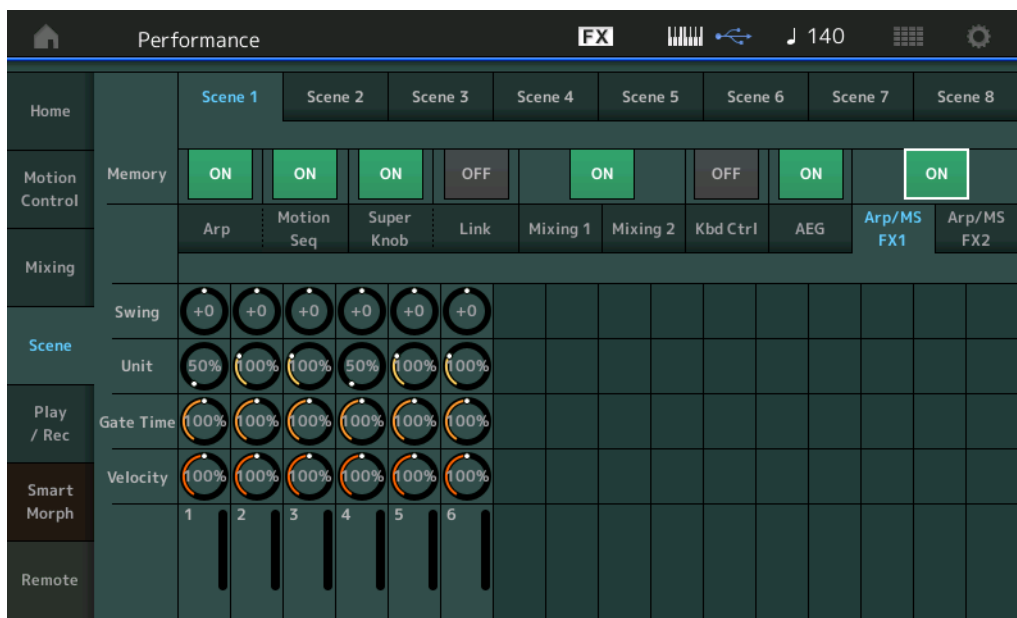
Instellingen: -64 – +63

Release (AEG-releasetijd)

Bepaalt de AEG-releasetijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

- Als het tabblad 'Arp/MS FX 1' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Swing

Bepaalt de Swing-instelling van het arpeggio en de motionsequencer voor elke partij in de geselecteerde scène. Zie 'Quick Edit' voor meer informatie over Swing ([pagina 41](#)).

Instellingen: -120 – +120

Unit (Part Unit Multiply)

Bepaalt de Unit Multiply-instelling van het arpeggio en de motionsequencer voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 50%–400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij in de geselecteerde scène.

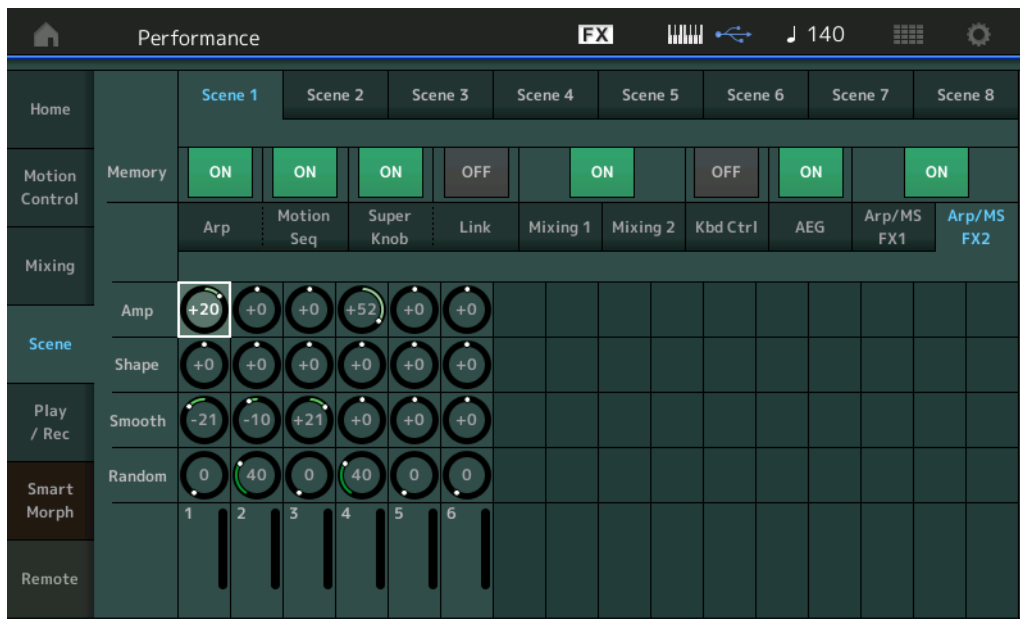
Instellingen: 0%–200%

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt de aanslagsnelheid van het arpeggio voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0%–200%

- Als het tabblad 'Arp/MS FX 2' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Amp (amplitude van motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' (pagina 38) voor meer informatie over de amplitude.

Instellingen: -64 – +63

Shape (pulsvorm van motion sequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' (pagina 38) voor meer informatie over de pulsform.

Instellingen: -100 – +100

Smooth (geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' (pagina 39) voor meer informatie over geleidelijkheid.

Instellingen: -64 – +63

Random (willekeur motionsequencer)

Bepaalt de 'Random' van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' (pagina 39) voor meer informatie over willekeur.

Instellingen: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Play / Rec

U kunt MIDI-gegevens afspelen/opnemen als songs op het instrument zelf, of uw spel (audiogegevens) afspelen/opnemen op een USB-flashstation.

Play/Rec

MIDI

Vanuit de display MIDI kunt u uw keyboardspel afspelen/opnemen terwijl u de geselecteerde performance voor de song gebruikt. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw keyboardspel als MIDI-events afspelen/opnemen op de opgegeven track.

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Handeling

Druk op de knop [▶] (Play) of
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

The screenshot shows the Performance screen with the following details:

- Song Name:** 004: NewSong4
- Performance Name:** Freaky Dancer
- Time Signature:** 4/4
- Position:** 001 :01:000
- Tempo:** 140
- Loop:** OFF
- Loop Start:** 001 :01
- Loop End:** 002 :01
- Timeline:** A progress bar showing the current position at 00:23. A label 'Songlengte' points to this bar.
- Play/Rec:** A row of 16 green 'ON' buttons, with a label 'Afspeelschakelaar' pointing to them.
- Smart Morph:** A row of 16 sliders with values: 100, 110, 123, 97, 117, 112.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Song Name

Hiermee worden de naam en het nummer van de geselecteerde song aangegeven. Als u op de songnaam tikt, wordt een menu geopend waarin u Load (laden), Rename (naam wijzigen), New Song (nieuwe song) en User Arpeggio (gebruikersarpeggio) kunt selecteren. U kunt ook een song selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] terwijl deze is gemarkeerd.

Koppelingspictogram

Geeft aan dat de songgegevens en performancegegevens in de patroongegevens overeenkomen. Wanneer de songgegevens en performancegegevens in de patroongegevens niet overeenkomen, wordt een verbroken koppelingspictogram weergegeven.

Performance Name

Duidt de naam van de geselecteerde performance aan.

Click Settings

Geeft de instellingendisplay Tempo weer.

Time Signature

Geeft het metrum van de song aan.

Position (songpositie)

Bepaalt de startpositie voor opnemen/afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer en de clocks staan in de rechtercel.

Tempo

Bepaalt het tempo van de song.

Instellingen: 5–300

OPMERKING Het tempo kan als volgt worden ingesteld.
[PERFORMANCE (HOME)] → [UTILITY] → [Tempo Settings] ([pagina 250](#))

Store Song & Perf Settings

Hiermee wijzigt u het tempo van de song, loop-instellingen en de performance die samen met de song naar de huidige instellingen worden opgeroepen.

Deze parameter is niet beschikbaar tijdens:

- Nieuwe opname (geen eerder opgenomen songgegevens).
- Playback
- Stand-by voor opnemen
- Opname

Loop

Bepaalt of de song één keer of voortdurend wordt afgespeeld. Als de instelling is ingeschakeld, wordt de song herhaaldelijk afgespeeld tussen de punten 'Loop starten' en 'Loop stoppen' (onder).

Instellingen: Off, On

Loop Start / End

Hiermee bepaalt u de begin- en eindpositie voor het afspelen van de loop. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer staat in de rechtercel. Niet beschikbaar als 'Loop' is uitgeschakeld.

Save As .mid File

Hiermee roept u de display Store/Save op waarin u de song als een bestand kunt opslaan.

Deze knop is niet beschikbaar tijdens:

- Nieuwe opname (geen eerder opgenomen songgegevens).
- Playback
- Stand-by voor opnemen
- Opname
- Er is geen extern geheugen, zoals een USB-flashstation, aangesloten.

Songlengte

Geeft de lengte van de gehele sequence aan.

Afspeelschakelaar voor tracks

Schakelt het afspelen voor elke track in/uit.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

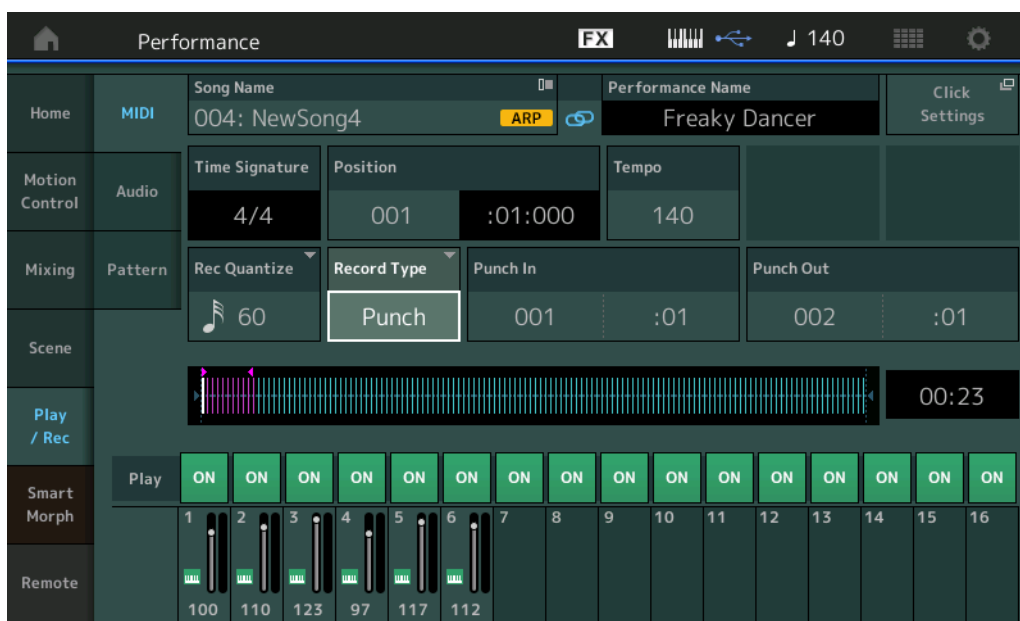
Job

Remote

■ Opnemen en stand-by voor opnemen

Handeling

Druk op de knop [●] (Record)
of
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → knop [●] (Record)



Time Signature

Bepaalt het metrum van de song.

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

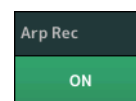
Arp Rec (Arpeggio Rec)

Als deze parameter is ingeschakeld, wordt de Arpeggiator-uitvoer opgenomen. Als dit is uitgeschakeld, wordt alleen het keyboardspel opgenomen. Dit kan alleen worden ingesteld bij het opnemen van een nieuwe song. De instelling kan ook niet worden gewijzigd na de eerste opname.

Bij het opnieuw opnemen van eerder opgenomen songs met deze instelling uit, kan het opnametype alleen worden ingesteld op Replace.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Songs die zijn opgenomen met deze instelling uit, kunnen worden afgespeeld met een ander arpeggio dan het arpeggio dat is opgenomen door in de performance naar een ander arpeggio te gaan.



Rec Quantize (opname quantizeren)

Quantizing is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen. Met Record Quantize wordt de timing van noten automatisch afgestemd tijdens de opname.

Instellingen: 60 (1/32-noot), 80 (1/16-noot), 120 (1/8-noot), 160 (1/4-noot), 240 (1/2-noot), 320 (1-noot), 480 (2-noot), Off

Record Type

Bepaalt het opnametype. Deze parameter is niet beschikbaar voor de eerste opname.

Instellingen: Replace, Overdub, Punch

Replace: Met deze methode kunt u een reeds opgenomen track in realtime overschrijven met nieuwe gegevens. De oorspronkelijke gegevens worden gewist.

Overdub: Met deze methode kunt u meer gegevens toevoegen aan een track die al gegevens bevat. Eerder opgenomen gegevens blijven behouden*.

Punch: Met deze methode kunt u gegevens overschrijven op een bepaald gedeelte van een track dat al gegevens bevat. U kunt de reeds opgenomen gegevens overschrijven vanaf het beginpunt tot het eindpunt (metrum/tel) die vóór de opname zijn opgegeven.

* Bij gebruik van Overdub met controllergebeurtenissen die in de originele opname voorkomen, worden de bestaande controllergebeurtenissen uitgeschakeld en verwijderd, en vervolgens opnieuw opgenomen, vanaf het moment dat de controller voor het eerst wordt bediend tot het moment waarop de opname wordt gestopt.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Punch-in

Bepaalt het startpunt (maat en tel) voor de opname. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'punch' is geselecteerd voor 'Record Type'.

Punch-out

Bepaalt het eindpunt (maat en tel) voor de opname. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'punch' is geselecteerd voor 'Record Type'.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de instelling Punch In/Out.

Undo

Met de taak Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie en herstelt u de vorige toestand van de gegevens.

Redo

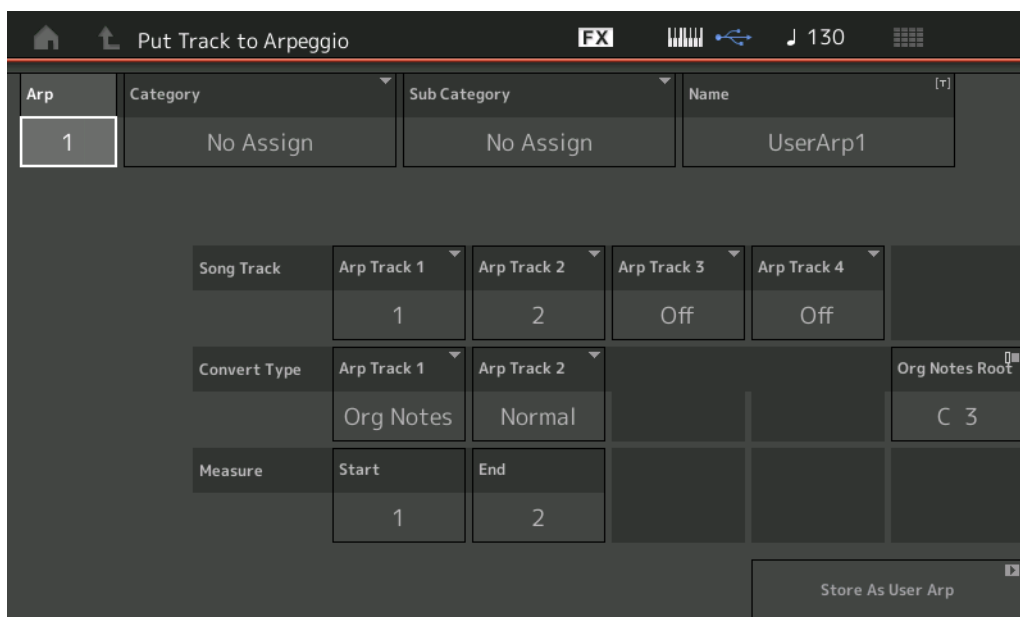
De taak Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt. Met deze taak kunt u de wijzigingen herstellen die u hebt gemaakt voordat u deze ongedaan maakte.

■ Put Track to Arpeggio

Met deze functie kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiogegevens te maken. U kunt tot 16 unieke nootnummers opnemen op de arpeggiotrack. Indien u meer dan 16 verschillende nootnummers opneemt in de MIDI-sequencegegevens, wordt met de handeling Convert het aantal noten teruggebracht tot de limiet. Let daarom goed op dat u niet meer dan 16 verschillende noten opneemt als u een arpeggio maakt, vooral als u meerdere tracks gebruikt.

Handeling

Knop [▶] (PLAY) of
of
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → Tik op de songnaam om het menu → [User Arp] in het menu te openen



Arp (Arpeggionummer)

Hiermee bepaalt u het gebruikersarpeggionummer. Een van de niet gebruikte nummers wordt standaard toegewezen. Als een nummer wordt geselecteerd dat al in gebruik is, worden de vorige arpeggiogegevens in het geselecteerde nummer overschreven.

Instellingen: 1–256

Category (arpeggiocategorie)

Hiermee worden de categorie-instellingen (hoofdcategorie en subcategorie) voor de gemaakte arpeggiogegevens bepaald.

Instellingen: Raadpleeg heb overzicht van arpeggiotypecategorieën in het pdf-document Naslaggids.

Name (arpeggionaam)

Bepaalt de naam van het gebruikersarpeggio. De arpeggionaam kan maximaal 20 tekens bevatten.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Songtrack

Hiermee bepaalt u de track van de bronsong voor iedere arpeggiotrack.

Convert Type (conversietype)

Hiermee bepaalt u hoe de MIDI-sequencegegevens (van songtracks) worden geconverteerd naar arpeggiogegevens. U kunt kiezen uit de onderstaande drie opties. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: Normal (normaal), Fixed (vast), Org Notes (oorspronkelijke noten)

Normal: De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Fixed: Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencegegevens.

Org Notes (oorspronkelijke noten): Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspelenotens van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Original Notes Root (oorspronkelijke grondtoon)

Hiermee bepaalt u de grondtoon wanneer het conversietype van een track is ingesteld op 'org notes'. Deze optie is alleen beschikbaar als track is ingesteld op 'Org Notes'.

Instellingen: C -2 – G8

Measure

Hiermee bepaalt u het bereik van maten dat moet worden gekopieerd naar de arpeggiogegevens.

Instellingen: 001–999

Store As User Arp (Opslaan als gebruikersarpeggio)

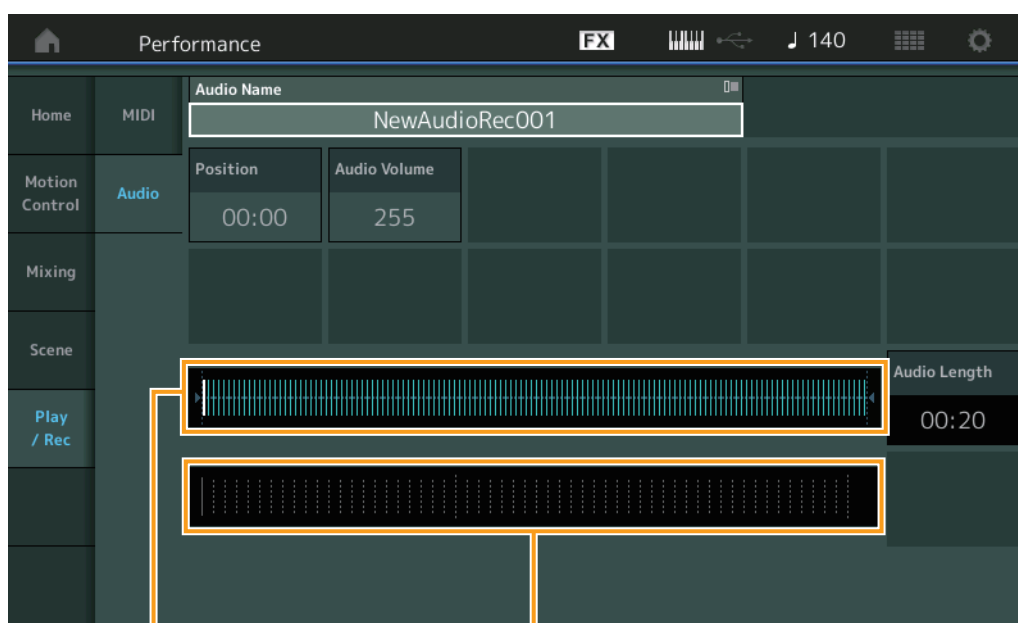
Hiermee slaat u een gebruikersarpeggio op met de instellingen in deze display. Niet beschikbaar als alle tracks zijn uitgeschakeld.

Audio

Vanuit de display Audio kunt u uw spel op het instrument als audiobestanden met de WAV-indeling (44,1 kHz, 24-bits stereo) opnemen naar een USB-flashstation. Het is mogelijk om continu maximaal 74 minuten op te nemen (aangenomen dat het USB-opslagapparaat voldoende beschikbaar geheugen heeft).

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Audio]



Huidige afspelpositie in de volledige audiogegevens

Niveaumeter

Audio Name

Hiermee wordt de naam van het geselecteerde audiobestand aangegeven.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

▶ Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Position (audiopositie)

Bepaalt de startpositie voor afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan.

Audio Volume

Bepaalt het volume van de afgespeelde audio. Deze parameter kan tijdens het opnemen niet worden gewijzigd.

Instellingen: 0–255

Audio Length

Geeft de lengte van de gehele audiogegevens aan.

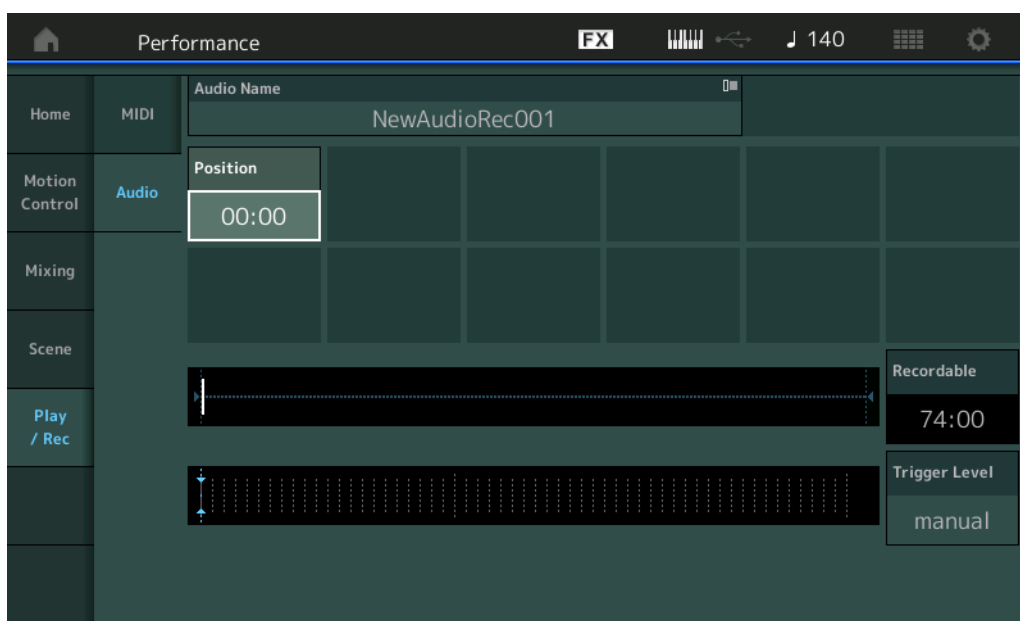
Level Meter

Geeft het audio-ingangs-/uitgangsniveau aan.

■ Opnemen en stand-by voor opnemen

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Audio] → knop [●] (Record)



Recordable (audio-opnametijd)

Geeft de beschikbare opnametijd aan. Deze parameter wordt alleen weergegeven tijdens stand-by voor opnemen.

Trigger Level (triggerniveau)

Bepaalt de methode voor het starten van opnames. Deze parameter wordt alleen weergegeven tijdens stand-by voor opnemen.

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

Instellingen: manual, 1–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

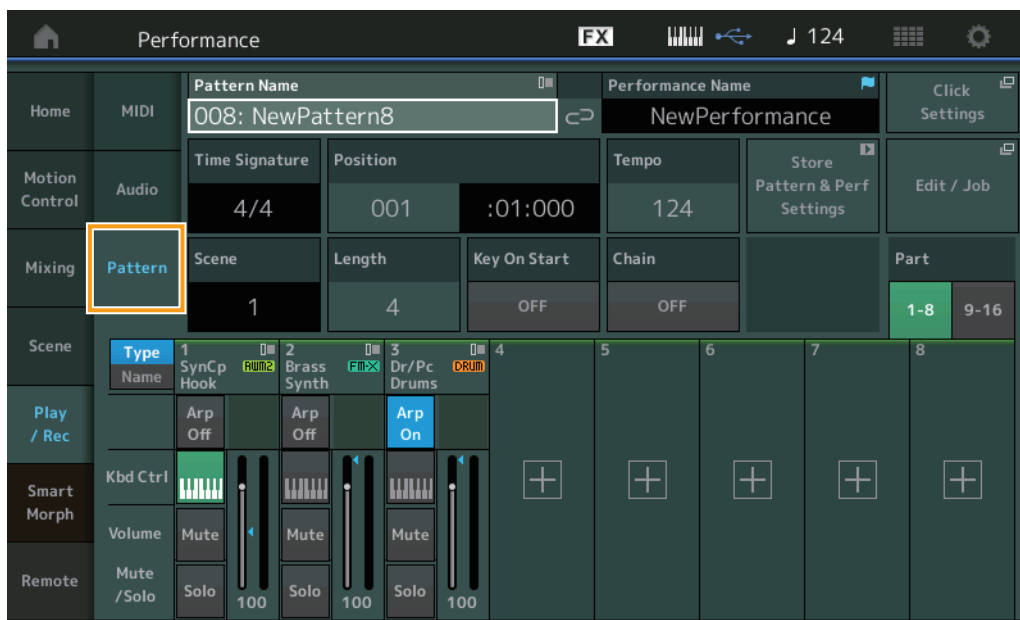
Remote

Pattern

In de display Pattern kunt u uw eigen patroongegevens maken door voor elke scène sequences op te nemen.

■ Afspelen/Wachten op afspelen

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



Pattern Name

Geeft de naam van het geselecteerde patroon aan. Door de parameter aan te raken, roept u het menu op waarmee u een patroon kunt laden of hernoemen of een nieuw patroon kunt maken. U kunt ook een patroon selecteren met de knoppen [INC/YES] en [DEC/NO] terwijl deze is gemarkeerd.

Koppelingspictogram

Geeft aan dat de patroongegevens en performancegegevens in de patroongegevens overeenkomen. Wanneer de patroongegevens en prestatiegegevens in de patroongegevens niet overeenkomen, wordt een verbroken koppelingspictogram weergegeven.

Performance Name

Geeft de naam van de geselecteerde performance aan.

OPMERKING Wanneer u de parameters in Performance wijzigt, wordt rechts van de naam van de performance een blauw vlaggetjes weergegeven.

Time Signature

Geeft het metrum van het patroon aan.

Position

Bepaalt de startpositie voor opnemen/afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan. Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer en de clockwaarde staan in de rechtercel.

Tempo

Bepaalt het tempo voor het afspelen van het patroon.

Bereik: 5–300

Click Settings

Opent de instellingsdisplay Tempo.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer aan.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Length

Bepaalt de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène.

Bereik: 1–256

Key On Start

Bepaalt of wordt begonnen met het opnemen of afspelen van het patroon wanneer u het keyboard bespeelt.

Instellingen: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Slaat de bewerkte patroongegevens en de koppeling naar de geselecteerde performance op.

OPMERKING Nadat u parameters in de performance hebt bewerkt, moet u de performancegegevens opslaan.

Edit/Job

Opent de display voor het bewerken van het patroon en gerelateerde taken.

■ Wachten op nieuwe opname

Handeling

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



Time Signature

Bepaalt het metrum/de maatsoort van de scène.

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

Rec Quantize

Quantizing is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen. Met Record Quantize wordt de timing van noten automatisch afgestemd tijdens de opname.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot), 80 (1/16-noot), 120 (16e noot), 160 (1/8-noot), 240 (8e noot), 320 (1/4-noot), 480 (1/4-noot)

Loop

Als Loop is ingesteld op On, stopt het opnemen niet aan het einde van het patroon, maar gaat het verder in een 'lus' door terug te keren naar het begin van het patroon.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als u de opnamemodus tijdelijk wilt uitschakelen en naar de modus Rehearsal wilt gaan, hoeft u alleen maar tijdens het realtime opnemen op de knop [●] (Record) te drukken. De indicator [●] (Record) knippert en het afspelen wordt zonder onderbrekingen voortgezet, maar er worden geen gegevens opgenomen. Met deze handige repeteerfunctie kunt u gemakkelijk het opnemen tijdelijk uitschakelen om een partij te oefenen of verschillende ideeën uit te proberen (terwijl u andere tracks beluistert) zonder dat u dit ook daadwerkelijk opneemt. Als u wilt terugkeren naar de opnamemodus, drukt u opnieuw op de knop [●] (Record) zodat de indicator [●] (Record) ononderbroken blijft branden.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

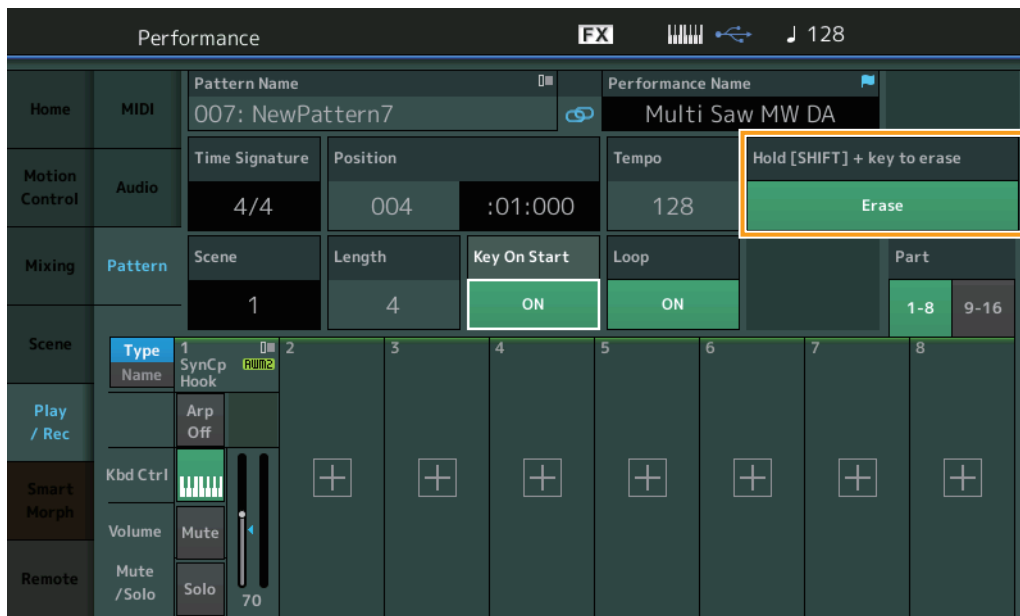
Super Knob

Job

Remote

Opname

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop



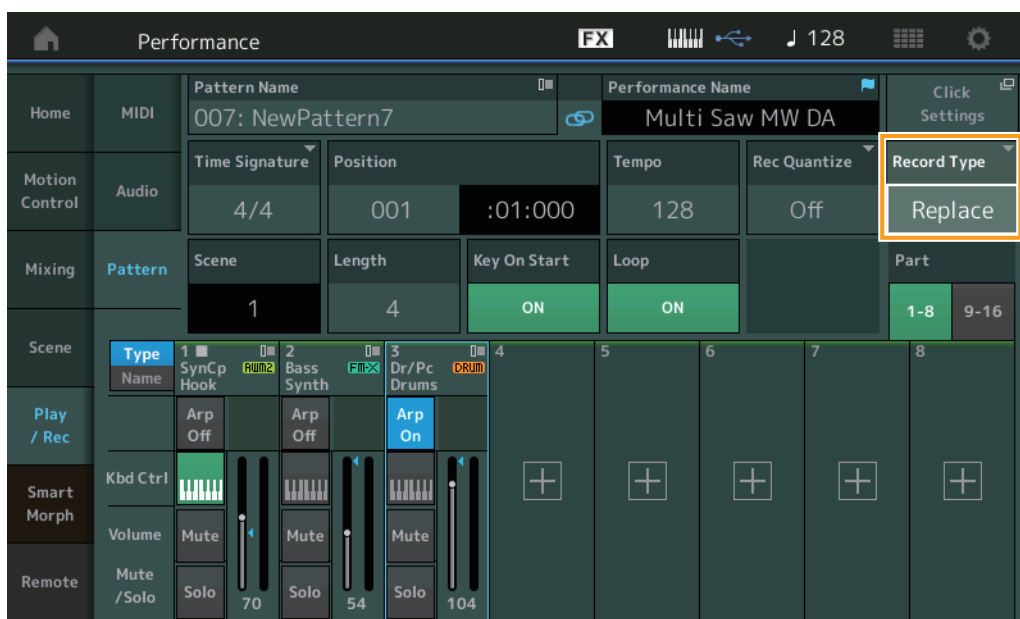
[SHIFT] ingedrukt houden + te wissen toets

U kunt specifieke nootgebeurtenissen verwijderen door op de knop [SHIFT] te drukken en de toetsen te spelen die overeenkomen met de noten die u wilt verwijderen.

OPMERKING U kunt het geluid zelfs tijdens het opnemen via de display Part Category Search wijzigen door op de partijnaam te tikken en vervolgens [Category Search] te selecteren.

Opnieuw opnemen

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (aangegeven patroon is al opgenomen) → [●] (Record)-knop → [▶] (Play)-knop



Record Type

Bepaalt of een patroon wordt vervangen of overgedubd tijdens het opnemen.

Instellingen: Replace, Overdub

OPMERKING Als dit is ingesteld op Overdub, wordt het opnemen van controllergebeurtenissen anders afgehandeld. Bestaande controllergebeurtenissen worden uitgeschakeld en verwijderd, en vervolgens opnieuw opgenomen, over het bereik vanaf het moment dat de controller voor het eerst wordt bediend tot het moment waarop de opname wordt gestopt.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

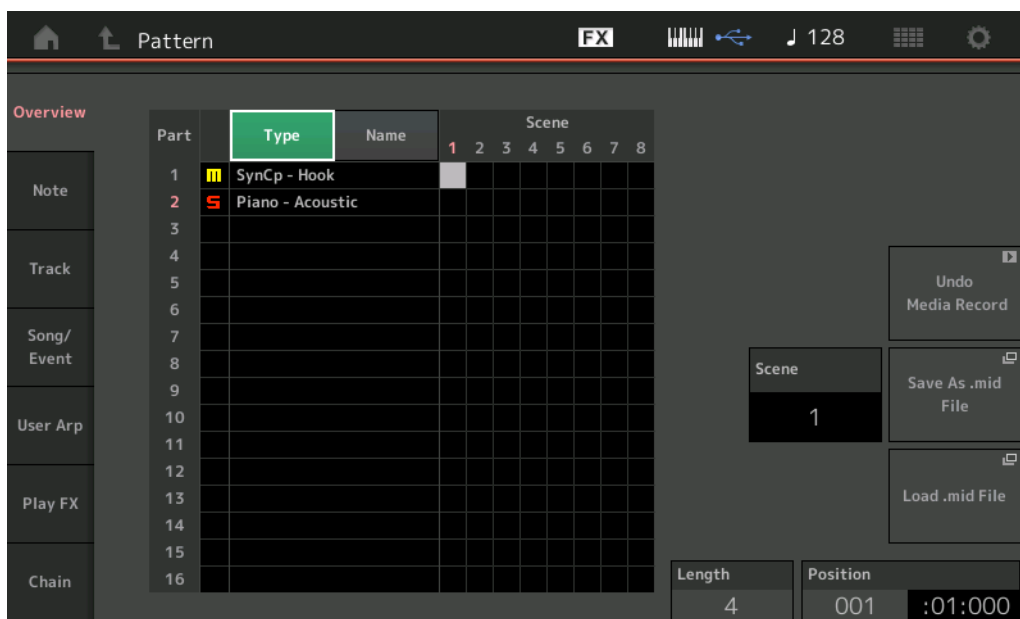
Super Knob

Job

Remote

Overview

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in hoofdcategorie en subcategorie. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Name

Als u op deze knop drukt, verandert de weergegeven tekst van de partij in de naam van de partij. Deze knop werkt synchroon met de bijbehorende knop op de display Play/Rec. Als u de ene knop verandert, verandert de andere ook.

Scene

Geeft het geselecteerde scènenummer aan.

Undo

Annuleert de meest recent aangebrachte wijzigingen en herstelt de status voorafgaand aan de laatste wijzigingen. Deze taak is alleen beschikbaar als er al een opgenomen sequence bestaat en u een taak hebt uitgevoerd op de sequencegegevens.

Redo

Herstelt de wijzigingen die zijn uitgevoerd door Undo. Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt.

Save As .mid File

Opent de display Store/Save. U kunt de sequence van de geselecteerde scène opslaan als een MIDI-bestand.

Load .mid File

Opent de display Load voor het laden van MIDI-bestanden. U kunt het patroon en de scène selecteren die moeten worden geladen nadat u een MIDI-bestand hebt geselecteerd.

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001–256

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

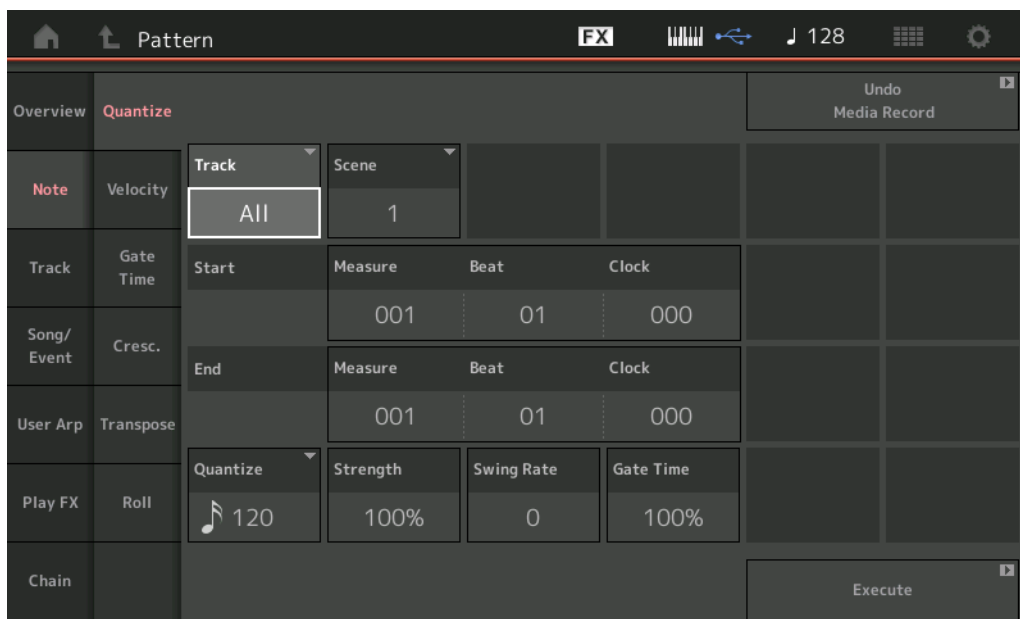
Opmerking

Quantize

Quantizing is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen.

U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen.

Handeling [▶](Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Bepaalt de track waarop de taak wordt toegepast.

Scene

Bepaalt de scène waarop de taak wordt toegepast.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de startpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de eindpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Quantize (Resolution)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de opgegeven track worden gelijkgetrokken.

Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noottriool, 1/16-noot, 1/8-noottriool, 1/8-noot, 1/4-noottriool, 1/4-noot, 1/16-noot + 1/16-noottriool, 1/8-noot + 1/8-noottriool

Strength

Stelt de mate of 'magnetische sterkte' in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0%–100%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen. Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de kwantiseringswaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 – de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 0 – de helft van het trioolrooster

Als de kwantiseringswaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool, 1/16-noot + 1/16-noottriool is: 0 – de helft van het trioolrooster

Gate Time

Bepaalt de gatetijd (hoe lang een noot klinkt) van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0%–200%

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Velocity

Met deze taak wijzigt u de aanslagwaarden van een opgegeven notenbereik, waardoor u selectief het volume van deze noten kunt verhogen of verlagen.

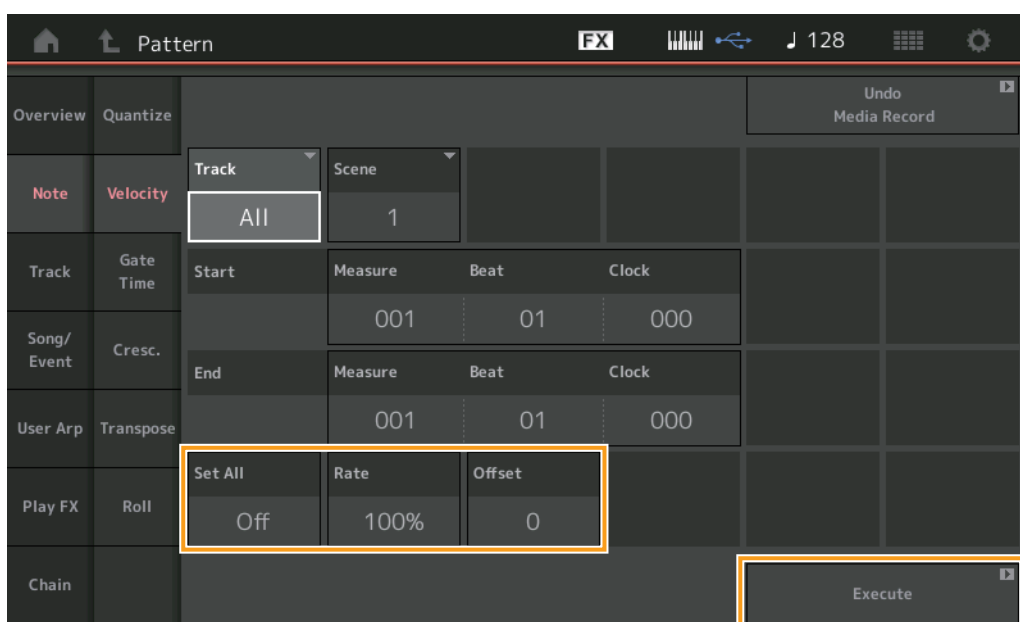
OPMERKING Wijzigingen in de aanslag worden als volgt berekend

Aangepaste aanslag = (oorspronkelijke aanslag x snelheid) + offset

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

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Hiermee wordt de aanslag van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off, 001–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de doelnoten worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke aanslagen. Waarden onder 100% verkleinen de aanslagen, waarden boven de 100% verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0%–200%

Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste aanslagwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkleinen de aanslagen, waarden boven de 0 verhogen de aanslagen proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -127 – +127

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Gate Time

Met deze taak wijzigt u de gatetijden van een opgegeven notenbereik.

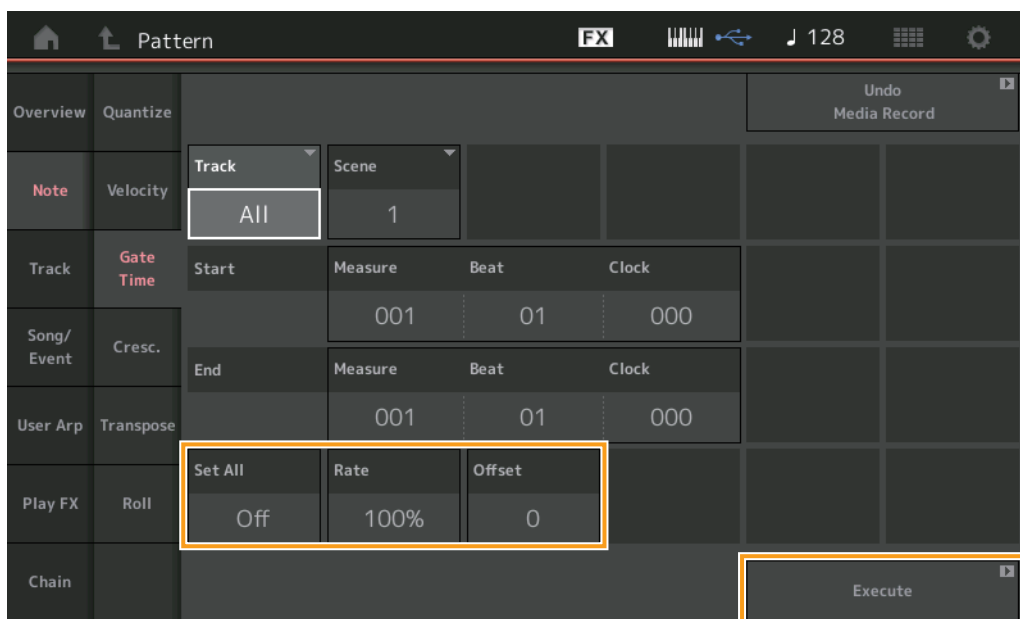
OPMERKING Wijzigingen in de gatetijd worden als volgt berekend:

Aangepaste gatetijd = (oorspronkelijke gatetijd x snelheid) + offset

Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde afgerond op 1.

Handeling

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



Set All

Hiermee worden de gatetijden van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'Off', heeft deze geen invloed. Wanneer de parameter een andere waarde dan 'Off' heeft, zijn de parameters Rate en Offset niet beschikbaar.

Bereik: Off (0), 001–9999

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de gatetijd van de doelnoten wordt gewijzigd. Waarden onder 100% verkorten de noten, waarden boven de 100% verlengen de noten proportioneel. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: 0%–200%

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste gatetijdwaarden. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Waarden onder 0 verkorten de gatetijd, waarden boven 0 verlengen de gatetijd. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op een andere waarde dan 'Off', kan deze parameter niet worden gewijzigd.

Bereik: -9999 – +9999

Execute

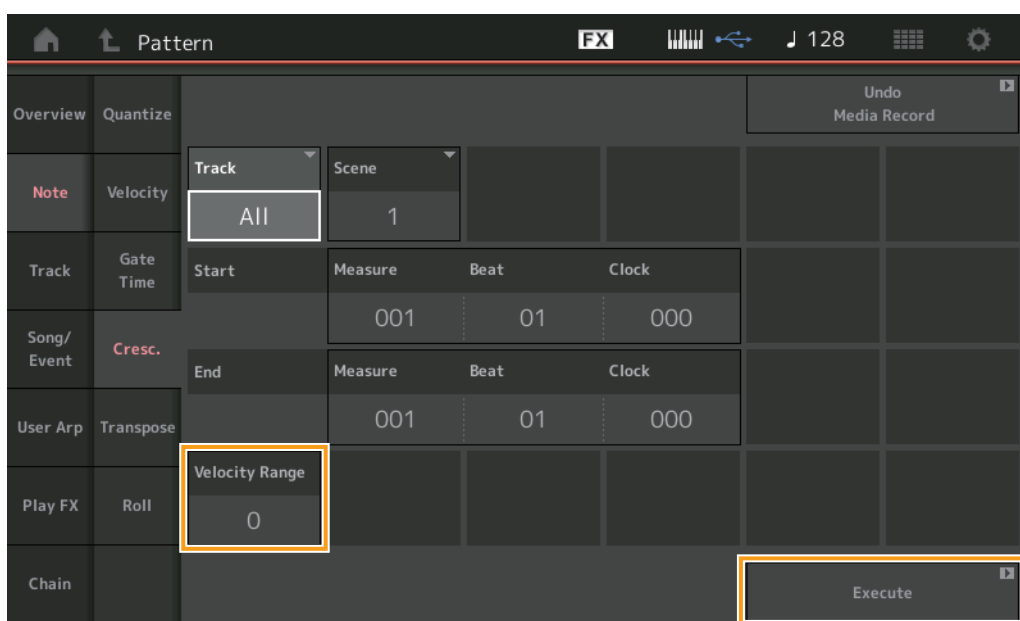
Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Cresc. (Crescendo)

Met deze taak kunt u een crescendo of decrescendo maken voor een opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)

Handeling

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



Velocity Range

Bepaalt de intensiteit van het crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de noot plus de waarde van Velocity Range. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1–127 ligt, wordt deze ingesteld op 1 of 127. Waarden hoger dan 0 produceren een crescendo, waarden kleiner dan 0 produceren een decrescendo. De instelling 0 heeft geen effect.

Bereik: -127 – +127

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

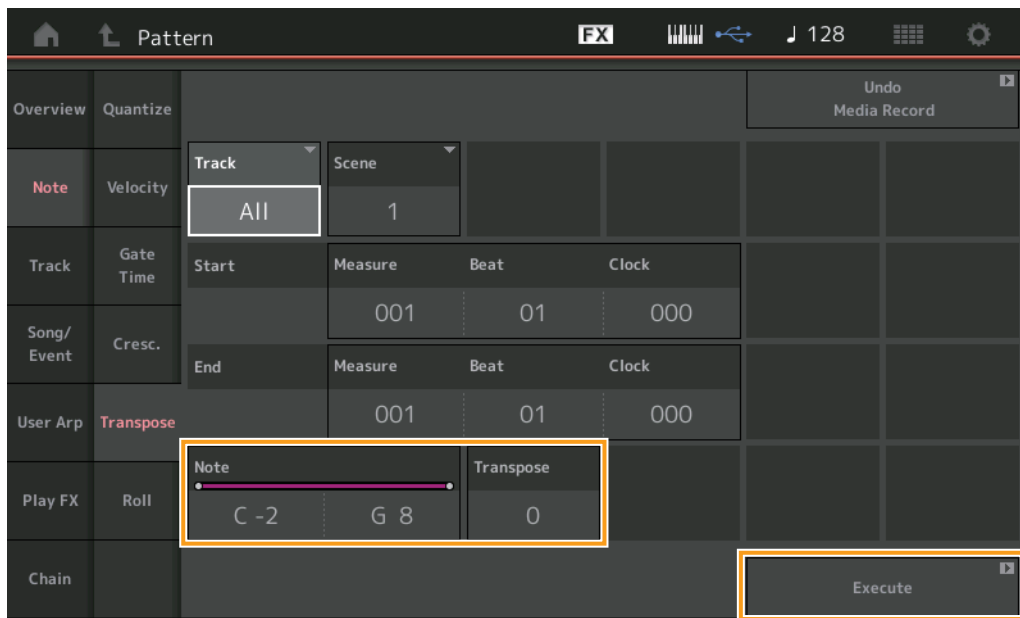
Transpose

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

OPMERKING Wanneer u deze taak uitvoert en noten wijzigt buiten het toegestane bereik van C-2 – G8, worden de noten automatisch ingesteld op het octaaf lager (of hoger).

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Bepaalt het notenbereik waarop de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Transpose

Hiermee transposeert u de noten in het opgegeven bereik (in halve tonen). Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging.

Bereik: -127 – +127

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

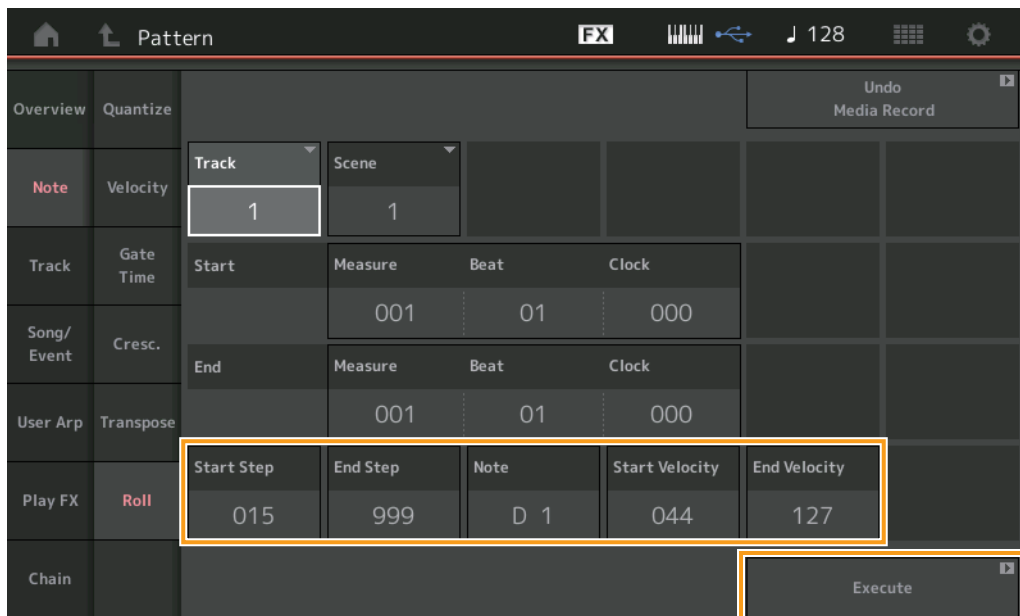
Remote

Roll

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

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de eerste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015–999

End Step

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. U kunt onderverdeelde roffels maken door kleine waarden in te stellen tussen Start Step en End Step. Dit komt overeen met de laatste clockwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 015–999

Note

Bepaalt de noten waarvoor de taak wordt toegepast. U kunt de noot rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [Keyboard] aan te raken.

Bereik: C -2 – G8

Start Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de eerste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Bereik: 001–127

End Velocity

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Dit is de laatste aanslagwaarde in het bereik dat u hebt opgegeven.

Instellingen: 001–127

OPMERKING Door de Start Velocity en End Velocity te bepalen, kunt u roffels maken die geleidelijk toenemen of afnemen in volume (crescendo/decrescendo).

Execute

Voert de taak uit op de MIDI-sequencegegevens.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

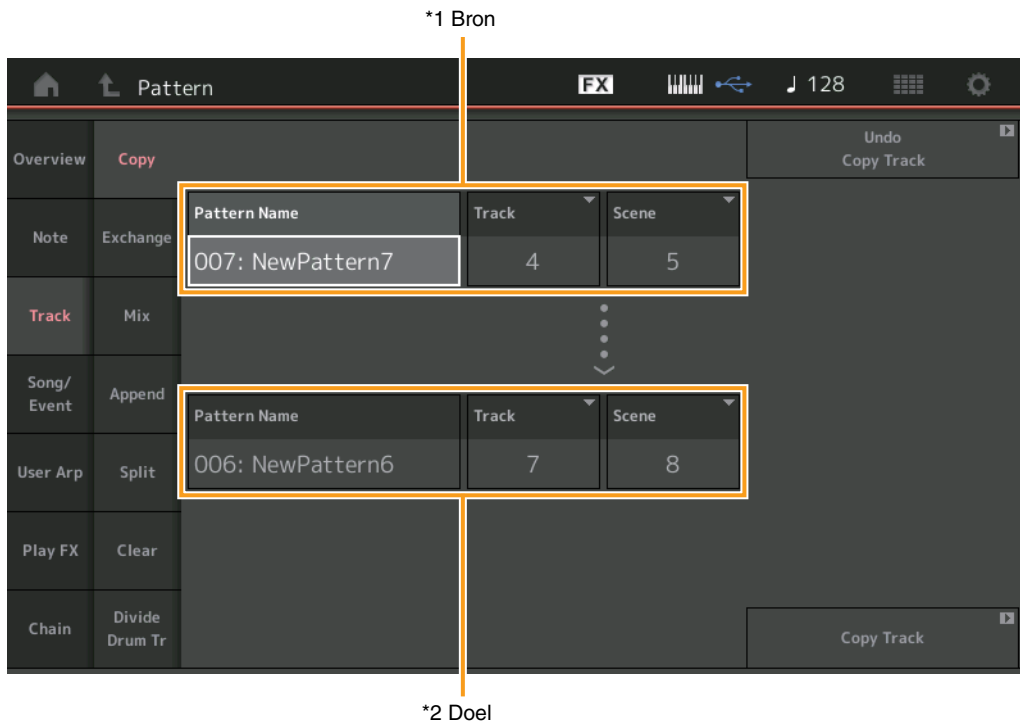
Track

Copy

Met deze taak kopieert u alle gegevens van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]

**Pattern Name *1 Bron**

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

Copy Track

Voert de kopieertaak uit.

OPMERKING Wanneer u Copy Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens (pagina 92) automatisch gekopieerd.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

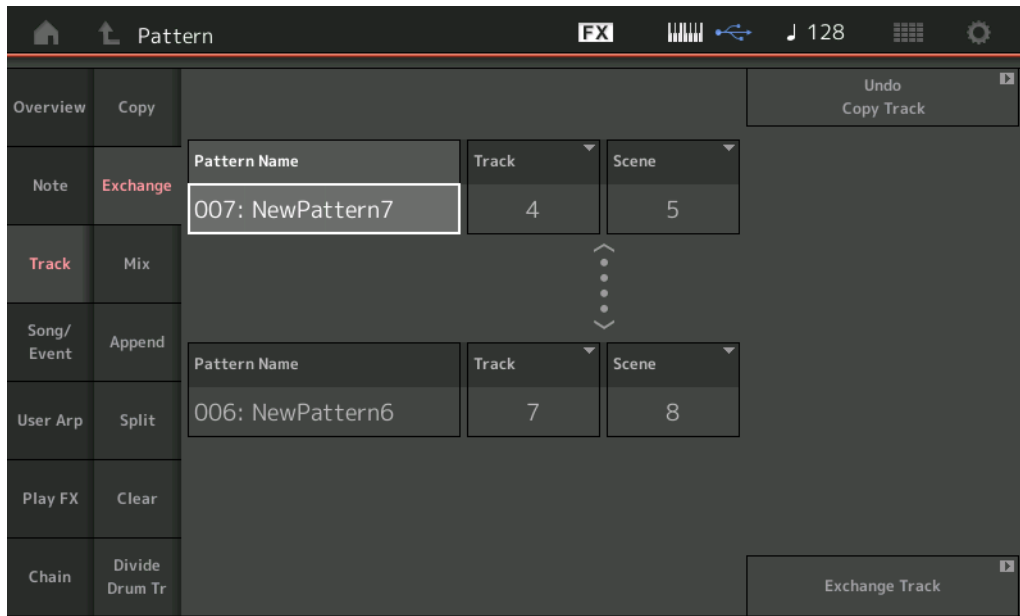
Remote

Exchange

Deze taak verwisselt alle gegevens van een opgegeven track naar een andere.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Bepaalt een van de patronen voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Pattern Name

Bepaalt het andere patroon voor gegevensuitwisseling.

Track

Bepaalt de track die moet worden uitgewisseld.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden uitgewisseld.

Exchange Track

Voert de uitwisselingstaak uit.

OPMERKING Wanneer u Exchange Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 92](#)) automatisch gekopieerd.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

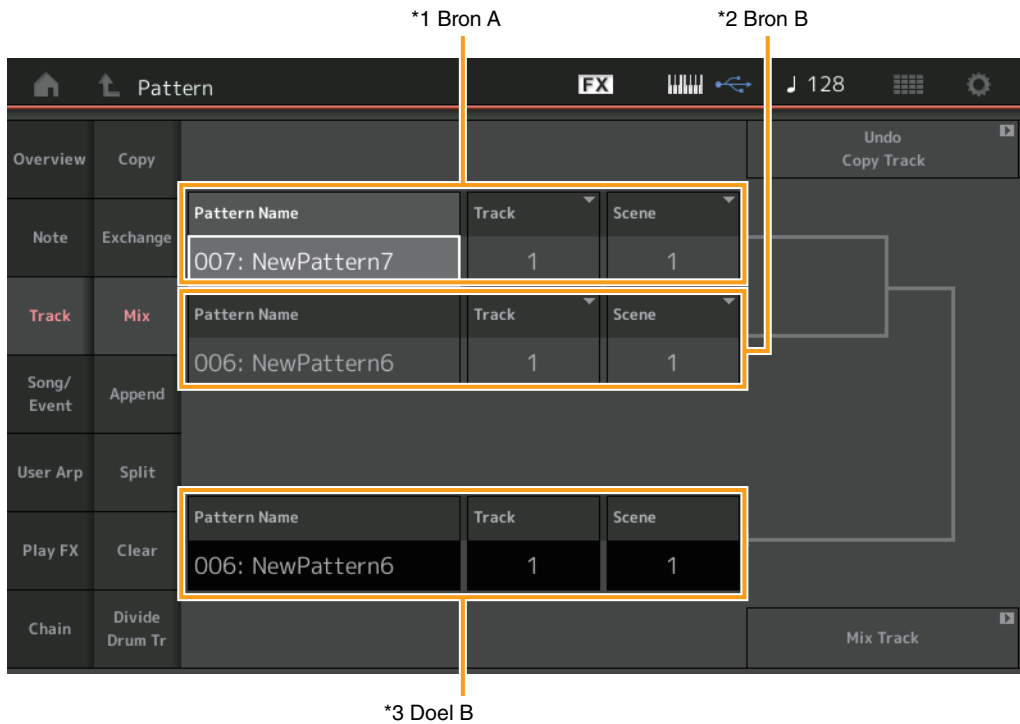
Remote

Mix

In deze taak worden alle gegevens van twee geselecteerde tracks ('A' en 'B') gemixt, en wordt het resultaat in track B geplaatst.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Bron A

Bepaalt de bron voor patroon A.

Track *1 Bron A

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *1 Bron A

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *2 Bron B

Bepaalt de bron voor patroon B.

Track *2 Bron B

Bepaalt de track die moet worden gemixt.

Scene *2 Bron B

Bepaalt de scène die moet worden gemixt.

Pattern Name *3 Doel B

Geeft het doelpatroon aan.

Track *3 Doel B

Geeft de doeltrack aan.

Scene *3 Doel B

Geeft de doelscène aan.

Mix Track

Voert de mixtaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

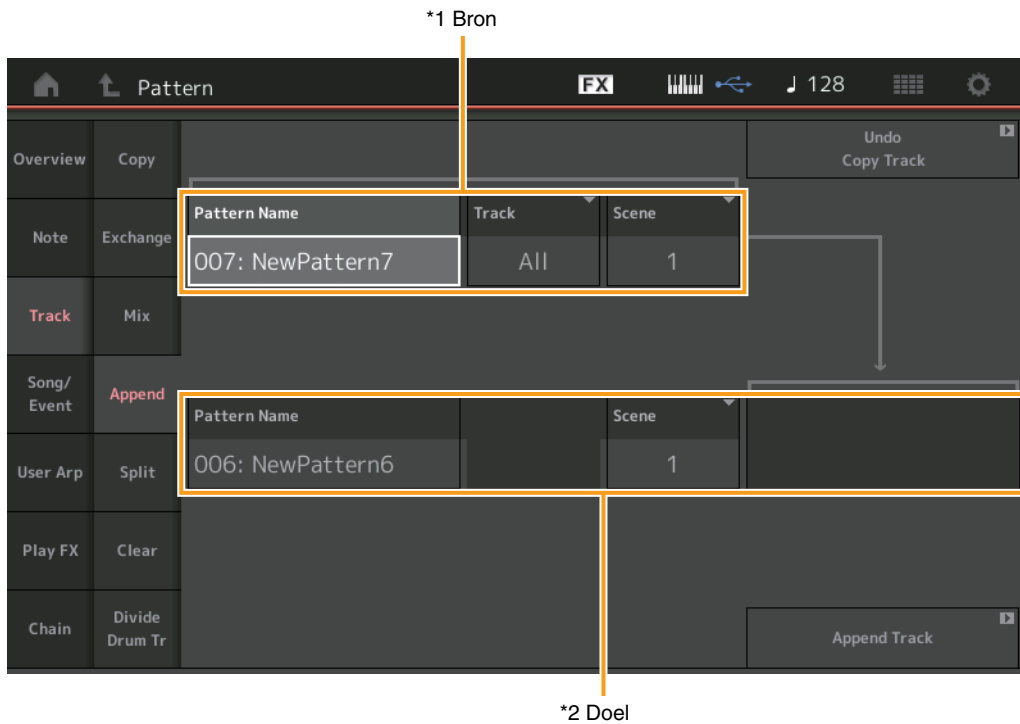
Remote

Append

Met deze taak voegt u alle gegevens van een opgegeven brontrack toe aan het einde van een opgegeven doeltrack.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

Append Track

Voert de toevoegtaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

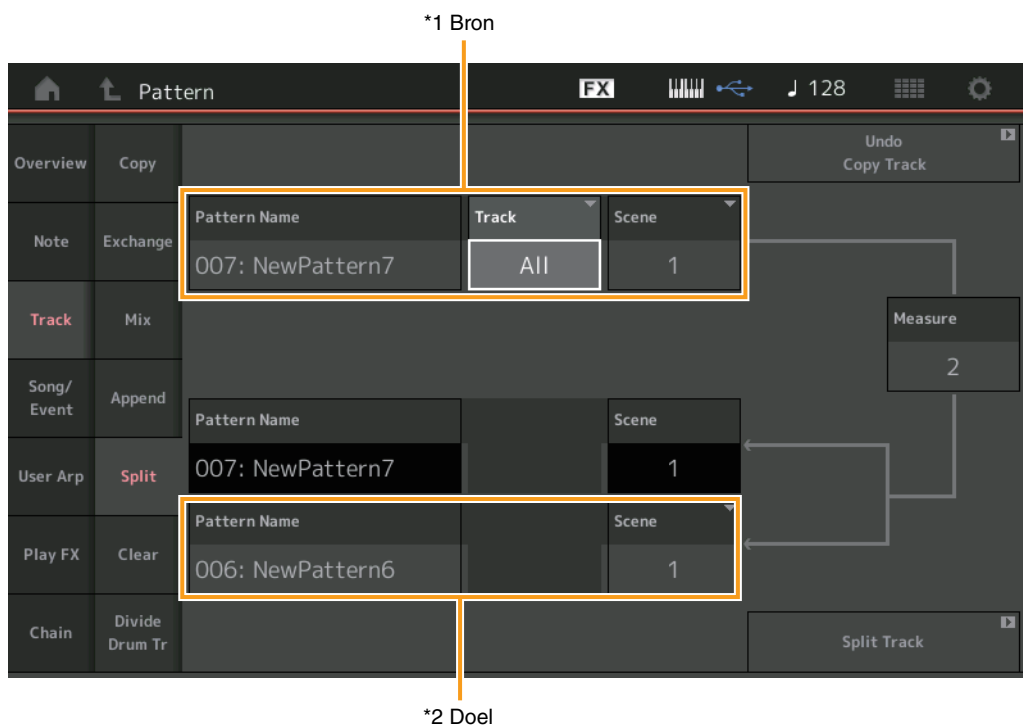
Remote

Split

Met deze taak wordt de laatste helft van de gegevens, verdeeld bij een opgegeven maat, verplaatst van een opgegeven brontrack naar de opgegeven doeltrack.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Bron

Bepaalt het bronpatroon.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack.

Scene *1 Bron

Bepaalt de bronscène.

Measure *1 Bron

Bepaalt de maat waarbij de gegevens worden verdeeld.

Pattern Name

Geeft het doelpatroon aan.

Track

Geeft de doeltrack aan.

Scene

Geeft de doelscène aan.

Pattern Name *2 Doel

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack.

Scene *2 Doel

Bepaalt de doelscène.

Split Track

Voert de splitstaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

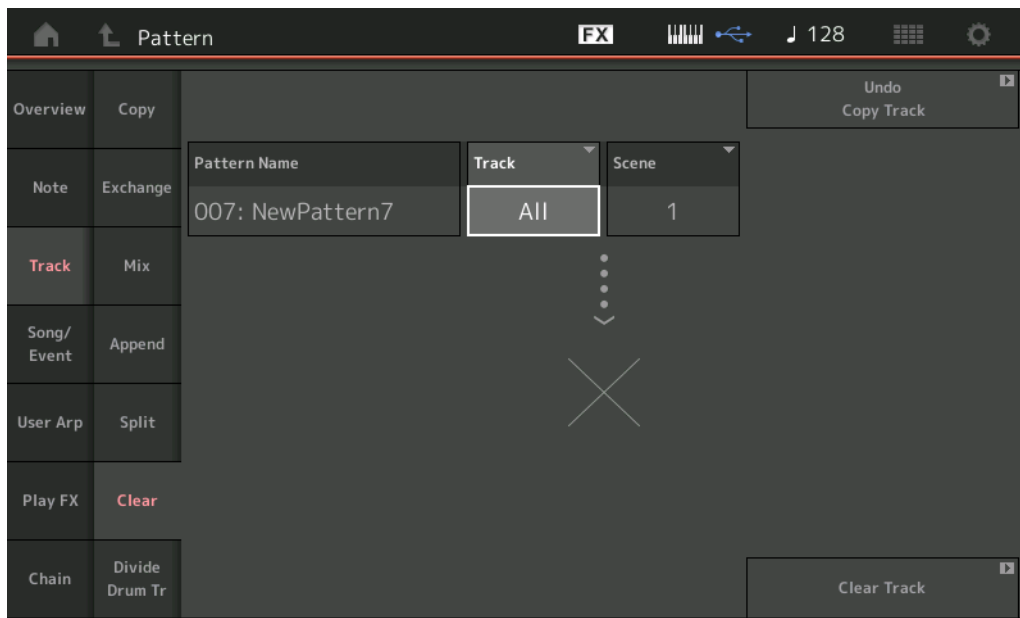
Remote

Clear

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven track verwijderd.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Bepaalt het patroon dat moet worden gewist.

Track

Bepaalt de track die moet worden gewist.

Scene

Bepaalt de scène die moet worden gewist.

Clear Track

Voert de wistaak uit.

OPMERKING Wanneer u Clear Track uitvoert met Track ingesteld op All en Scene ingesteld op All, worden Chain-gegevens ([pagina 92](#)) ook verwijderd.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

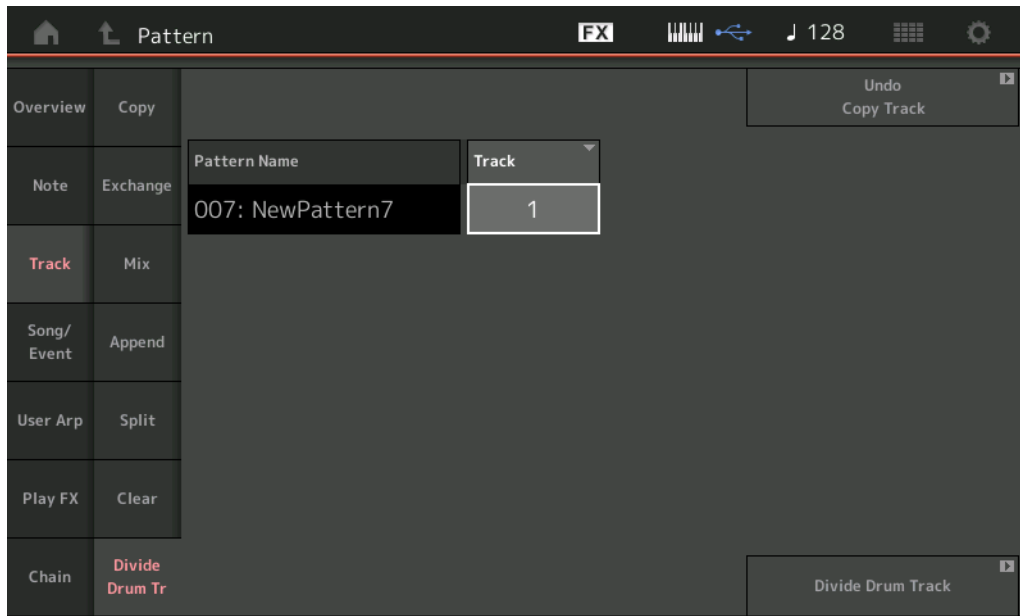
Met deze taak kunt u drumnootgegevens scheiden van een opgegeven track.

Hiermee scheidt u de nootevents in een drumtrack die zijn toegewezen aan een opgegeven track en plaatst u de noten die bij verschillende druminstrumenten horen in afzonderlijke tracks (track 9–16).

OPMERKING De eerder bestaande gegevens op track 9–16 en partij 9–16 worden vervangen wanneer u Divide Drum Tr uitvoert. U kunt deze bewerking niet ongedaan maken.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Bepaalt het patroon met de te verdelen drumtrack.

Track

Bepaalt de track waarvoor de drumnootgegevens worden gescheiden.

Divide Drum Track

Voert de verdeeltaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Song/Event

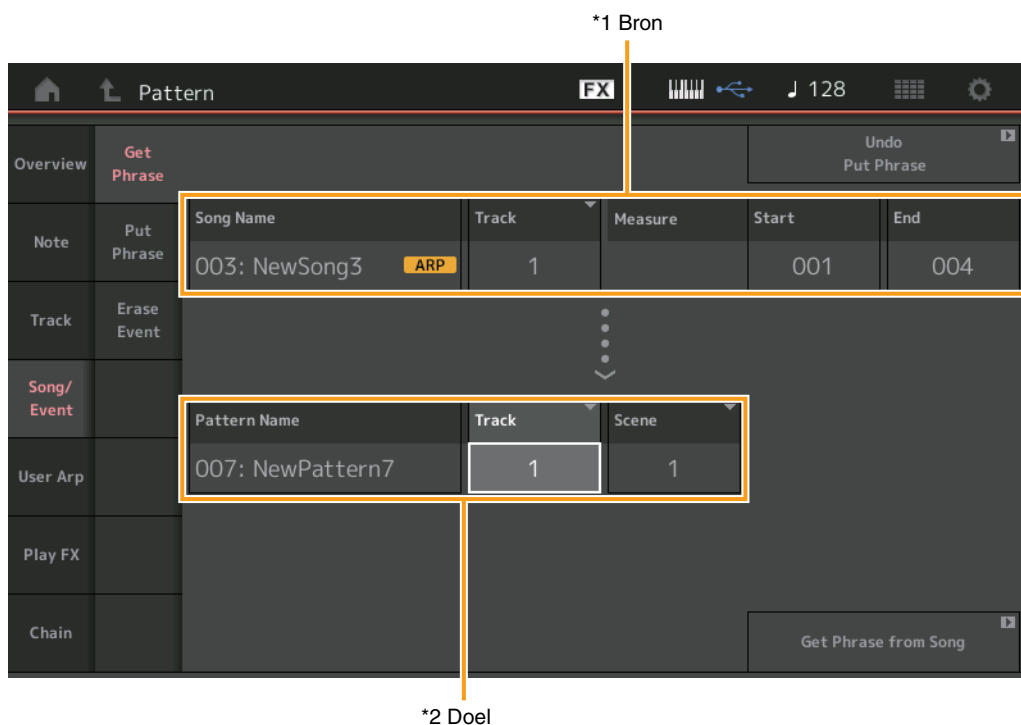
Get Phrase

Met deze taak worden opgegeven gegevens van een opgegeven bronsong naar een opgegeven doeltrack gekopieerd.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u Get Phrase uitvoert.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Song Name

Bepaalt de bronsong.

Track *1 Bron

Bepaalt de brontrack. U kunt ook 'All' opgeven.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–998

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 002–999

Pattern Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track *2 Doel

Bepaalt de doeltrack. U kunt ook 'All' opgeven.

Scene

Bepaalt de doelscène.

Get Phrase from Song

Voert de kopieertaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

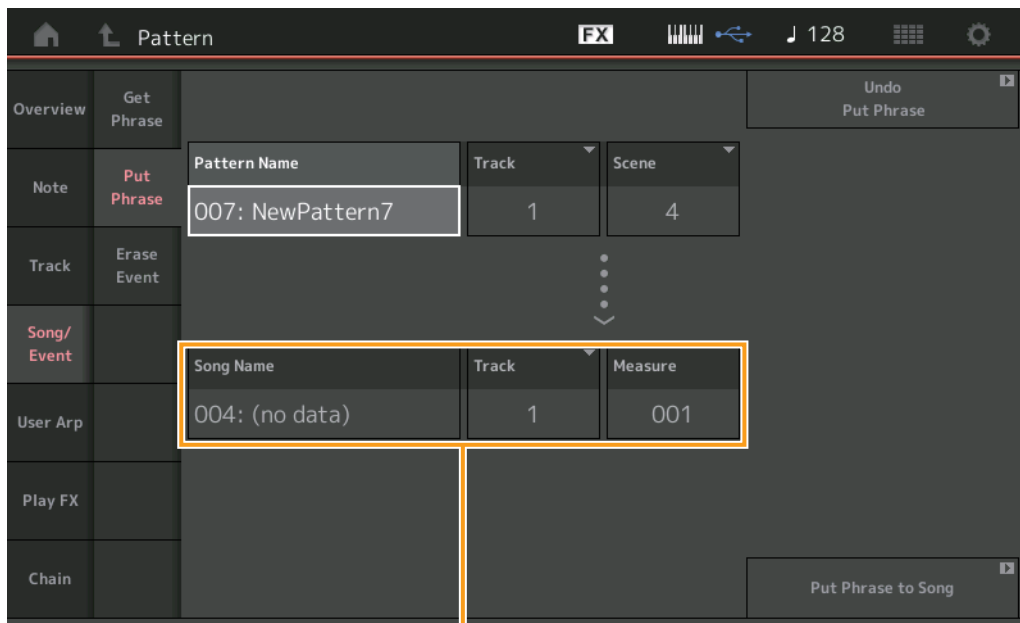
Put Phrase

Met deze taak worden alle gegevens van een opgegeven bronpatroon naar een opgegeven maat in de doelsong gekopieerd.

OPMERKING Het opgegeven bronpatroon wordt samengevoegd met eerder bestaande gegevens op de opgegeven doelsong wanneer u Put Phrase uitvoert.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Put Phrase]



Doel

Pattern Name

Bepaalt het bronpatroon.

Track

Bepaalt de brontrack.

Scene

Bepaalt de bronscène.

Song Name

Bepaalt het doelpatroon.

Track *Doel

Bepaalt de doeltrack.

Measure

Bepaalt de positie van de maat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–999

Put Phrase to Song

Voert de kopieertaak uit.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

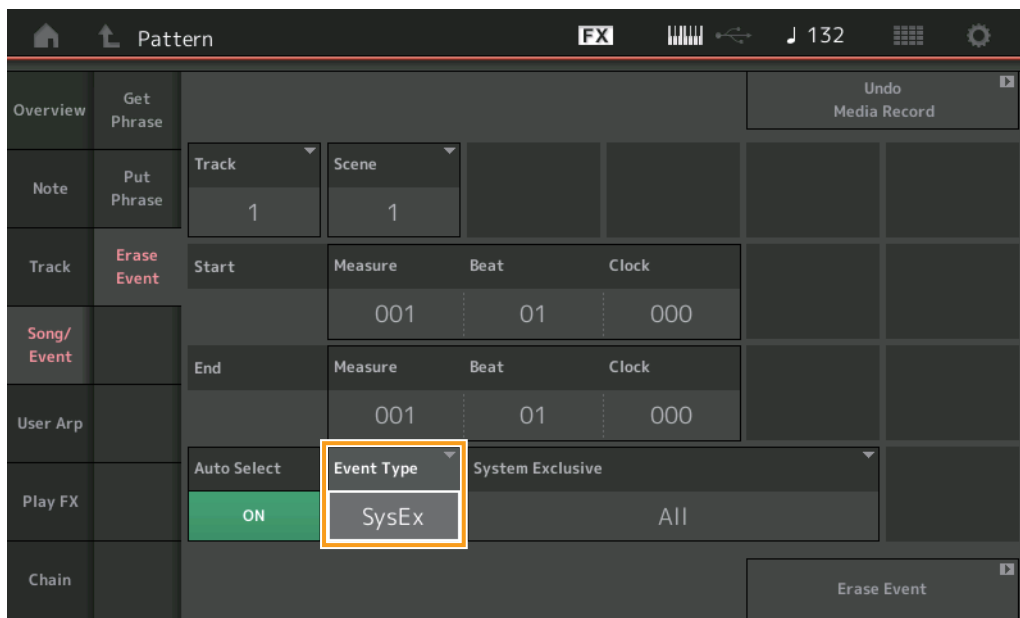
Job

Remote

Erase Event

U kunt MIDI-gebeurtenissen in een patroon verwijderen op basis van het gebeurtenistype en het bereik opgeven (maat, tel en clock).

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track

Bepaalt de track die u wilt wissen.

Scene

Bepaalt de scène die u wilt wissen.

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–257

Start Beat

Bepaalt de positie van de starttel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Start Clock

Bepaalt de startpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 001–257

End Beat

Bepaalt de positie van de eindtel waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

End Clock

Bepaalt de eindpositie van de clock waarop de taak wordt toegepast.

Instellingen: Hangt af van de geselecteerde maatsoort

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Auto Select

Als dit is ingeschakeld, kunt u hiermee bepalen welk type gebeurtenis moet worden gewist met paneelregelaars, zoals het pitchbendwiel of de knop.

Instellingen: Off, On

Event Type

Bepaalt het type gebeurtenis dat moet worden gewist.

Instellingen: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Control Change Number)

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op CC. Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat moet worden gewist.

Bereik: All, 1–127

System Exclusive

Wordt weergegeven wanneer het gebeurtenistype is ingesteld op SysEx. Bepaalt de System Exclusive die moet worden gewist.

Instellingen: All, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

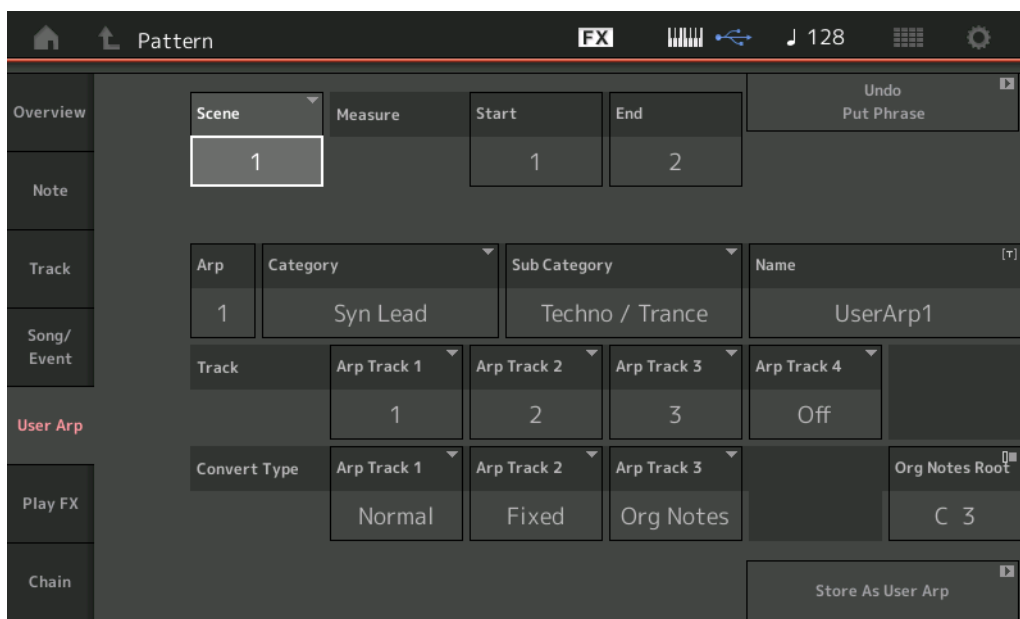
OPMERKING Als Common parameters en Super Knob zijn opgegeven, wordt de System Exclusive verwijderd, ongeacht de Track-instellingen.

User Arp (User Arpeggio)

Met deze taak kopieert u gegevens in de opgegeven maten van een track om arpeggiogegevens te maken.

OPMERKING De gegevens die eerder op de opgegeven doeltrack stonden, worden vervangen wanneer u User Arp uitvoert.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Bepaalt de bronscène.

Bereik: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Start Measure

Bepaalt de positie van de startmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 1-256

End Measure

Bepaalt de positie van de eindmaat waarop de taak wordt toegepast.

Bereik: 2-257

Arp (Arpeggionummer)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

Category

Geeft de hoofdcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Datalijst voor de lijst met arpeggiotypecategorieën.

Sub Category

Geeft de subcategorie aan waaraan het geselecteerde arpeggiotype wordt toegewezen.

Instellingen: Raadpleeg de Datalijst voor de lijst met arpeggiotypesubcategorieën.

Name

Bepaalt de naam van het arpeggiotype.

Track

Bepaalt het brontracknummer voor elke arpeggiotrack.

Convert Type (conversietype)

Bepaalt hoe de MIDI-sequencegegevens worden geconverteerd naar arpeggiogegevens, op een van de drie onderstaande manieren. Deze parameter kan voor iedere track worden ingesteld.

Instellingen: Normal (normaal), Fixed (vast), Org Notes (oorspronkelijke noten)

Normal: De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Fixed: Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencegegevens.

Org Notes (oorspronkelijke noten): Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspelennoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Store As User Arp

Voert de opslagtaak uit.

Performance**Home****Motion Control**

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing**Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Play FX (Play Effect)

Deze taak voegt effecten toe aan de MIDI-sequencegegevens in een patroon wanneer dit wordt afgespeeld. U kunt het bereik en de kracht bepalen voor elke parameter op de track die u hebt opgegeven.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Bedient de parameters Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate en Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Bepaalt op welke tellen de nootgegevens in de sequencegegevens worden gelijkgetrokken.

Instellingen: Off, 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)

Qntz Str (Quantize Strength)

Stelt de mate of 'magnetische sterkte' in waarop Quantize wordt toegepast. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. De instelling 0% leidt tot geen kwantisering.

Bereik: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity)

Hiermee past u de aanslag van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0%–200%

Swing Gate

Hiermee past u de gatetijd van de bijbehorende noten aan om het ritmische swinggevoel te vergroten.

Bereik: 0%–200%

Swing Rate

Hiermee worden de noten selectief op even tellen (backbeats) vertraagd om een swinggevoel te verkrijgen.

Instellingen: Hangt af van de opgegeven kwantiseringswaarde

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is: 0 – de helft van het rooster

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noottriool, 1/8-noottriool, 1/16-noottriool is: 0 – de helft van het rooster

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



Play FX2

Bedient de parameters Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate en Velocity Offset.

Note Shift

Hiermee wordt de toonhoogte van alle noten in de geselecteerde track met stappen van een halve noot verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Clock Shift

Hiermee wordt de timing van alle noten in de geselecteerde track vooruit of achterruit verschoven in clockstappen.

Bereik: -120 – +120

Gate Time

Hiermee wordt de gatetijd van alle noten in de geselecteerde track verhoogd.

Bereik: 0%–200%

Velocity Rate

Hiermee wordt de aanslag van de noten met een opgegeven percentage aangepast.

Bereik: 0%–200%

Velocity Offset

Hiermee wordt de aanslag van de noten met de opgegeven offsetwaarde verhoogd of verlaagd.

Bereik: -99 – +99

Normalize Play FX

Past de effecten die zijn ingesteld in Play FX toe op de MIDI-gegevens.

Part

Bepaalt de doelpartij van 'Normalize Play FX'.

Bereik: All, 1–16

Scene

Bepaalt de doelscène van 'Normalize Play FX'.

Bereik: All, 1–8

Length

Geeft de lengte van de volledige sequence in de geselecteerde scène aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een scène en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001–256

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

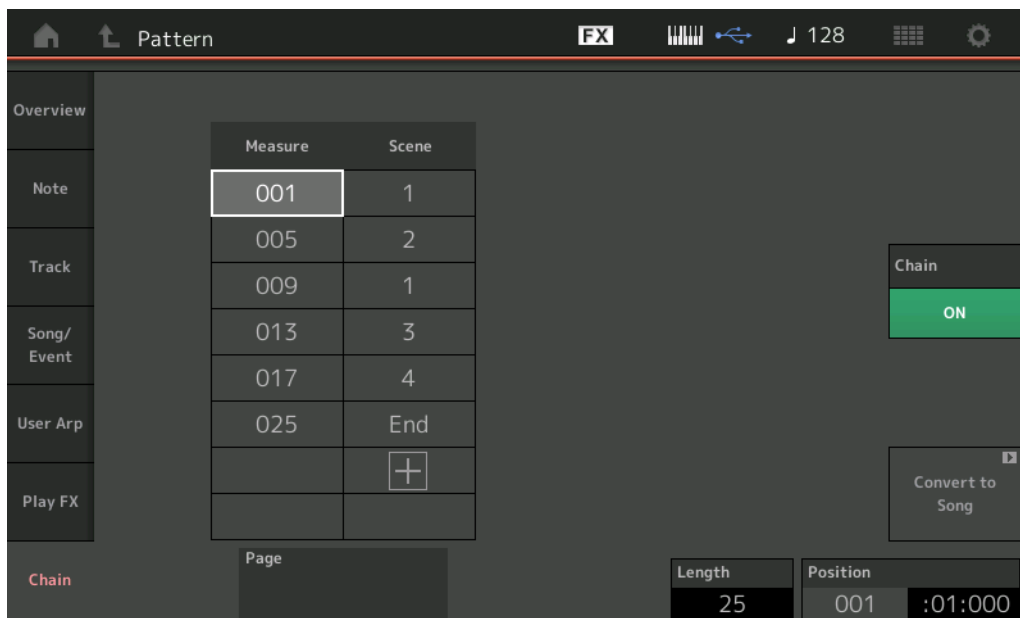
Job

Remote

Chain

Deze taak ketent scènes en speelt geketende scènes af. Instellingen voor ketenafspelen worden in elk patroon opgeslagen. Daarnaast wordt een pictogram weergegeven naast de scène die wordt afgespeeld.

Handeling [▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Bepaalt de maatpositie van waaruit de scène wordt afgespeeld.

Bereik: 001–999

Scene

Bepaalt de scène die wordt afgespeeld vanaf de opgegeven maatpositie.

Bereik: 1–8, End

Page

Als er meer dan 8 maten of scènes zijn, wordt dit aangegeven met de knoppen Omhoog en Omlaag. Als u op deze knop tikt, wordt de volgend/vorige pagina opgeroepen.

Convert to Song

Slaat de keten op als een song.

Length

Geeft de lengte van de gehele sequence aan.

Position

Toont de huidige positie tijdens het afspelen van een keten en laat u de startpositie van het afspelen instellen.

Bereik: 001–999

Chain

Bepaalt of de patroongegevens worden afgespeeld met de aaneengeschakelde scenes terwijl andere displays dan de Chain-display worden opgeroepen.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

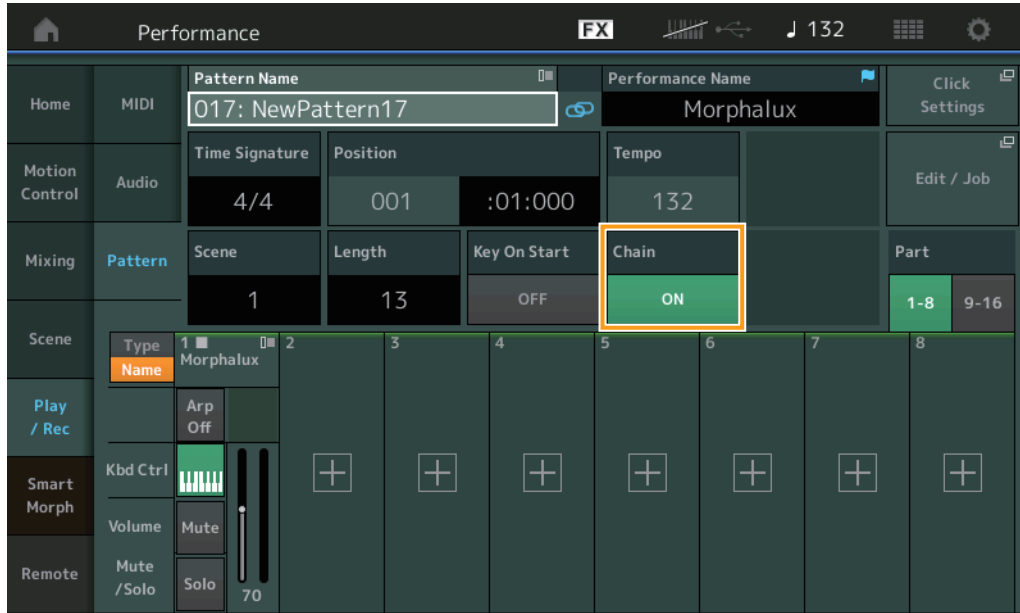
Remote

■ Patroonketenschakelaar instellen

In de display Pattern kunt u instellen of de patroongegevens worden afgespeeld met de aaneengeschakelde scenes terwijl andere displays dan de Chain-display worden opgeroepen.

Handeling

[▶] (Play)-knop of [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain

Bepaalt of de patroongegevens worden afgespeeld met de aaneengeschakelde scenes terwijl andere displays dan de Chain-display worden opgeroepen.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als op de Live Set-display het patroon met de instelling voor ketenweergave ingeschakeld is toegewezen aan een sleuf, verandert het pictogram zoals hieronder wordt getoond.

PTN : Verschijnt in de sleuf waaraan het patroon (zonder ketenweergave) is toegewezen.

PTN CHAIN : Verschijnt in de sleuf waaraan het in te keten af te spelen patroon is toegewezen.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Smart Morph

Smart Morph is een functie die FM-X-geluiden verandert met behulp van machine learning.

MODX+ leert twee of meer geluiden die zijn toegewezen aan partij 9 tot 16 door geavanceerde logica, en tekent vervolgens elk geluid als een punt op de kaart. De afstand tussen deze punten vertegenwoordigt de overeenkomst tussen de geluiden. Deze functie creëert automatisch geïnterpoleerde FM-X-geluiden door de hiaten van de getekende geluiden op de kaart op te vullen.

Als u een positie op de kaart aanraakt, wordt het bijbehorende geluid aan partij 1 toegewezen.

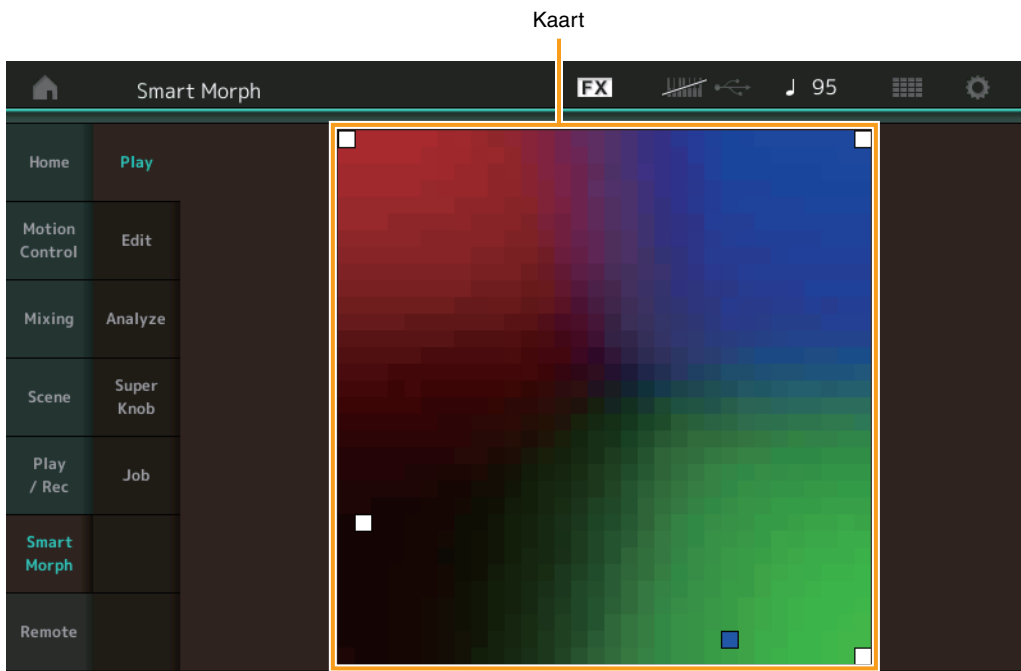
Door op deze manier de gewenste punten te selecteren en de resultaten op te slaan, kunt u dit gebruiken als een krachtig hulpmiddel voor het creëren van nieuwe FM-X-geluiden.

U kunt ook punten op de kaart slepen of de overgang tussen twee willekeurige punten toewijzen aan de Superknop, waardoor u ongekende realtime controle krijgt voor het expressief morphen van het FM-X-geluid terwijl u speelt.

Smart Morph

Play

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Tik op deze display op de Smart Morph-kaart om het FM-X-geluid voor Part 1 te wijzigen.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

▶ Smart Morph

▶ Play

Edit

Analyze

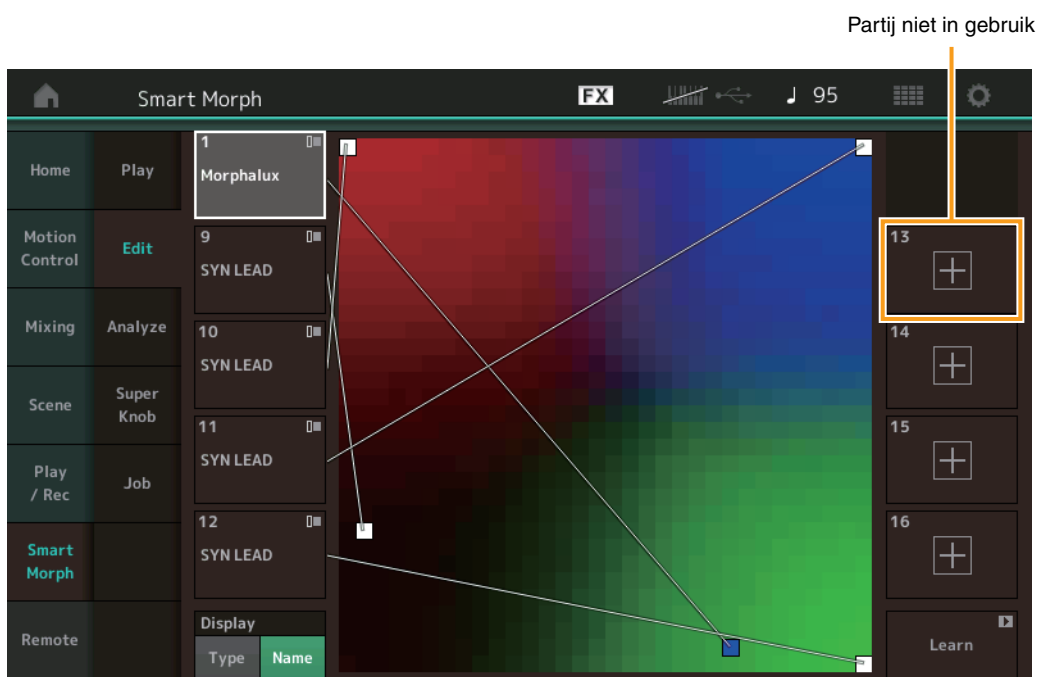
Super Knob

Job

Remote

Edit

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Partij niet in gebruik

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

▶ Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

Partij niet in gebruik

Roept de Part Category Search-display op voor het selecteren van een FM-X-geluid wanneer u op een van de plusknoppen (+) tikt.

Partij in gebruik

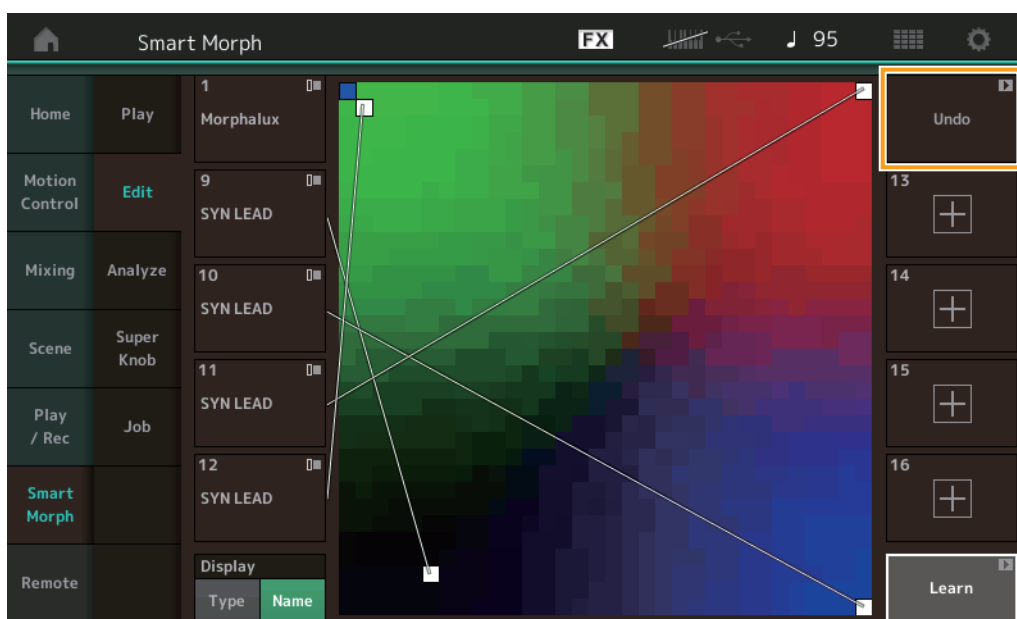
Roept het contextmenu (Category Search, Edit, Copy, Delete) op wanneer u hierop tikt.

Display

Bepaalt of elke partij wordt aangegeven met de hoofdcategorie of met de naam van de partij.

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren. U kunt het instrument ook bespelen tijdens de leerhandeling.



ETA (Estimated Time of Action)

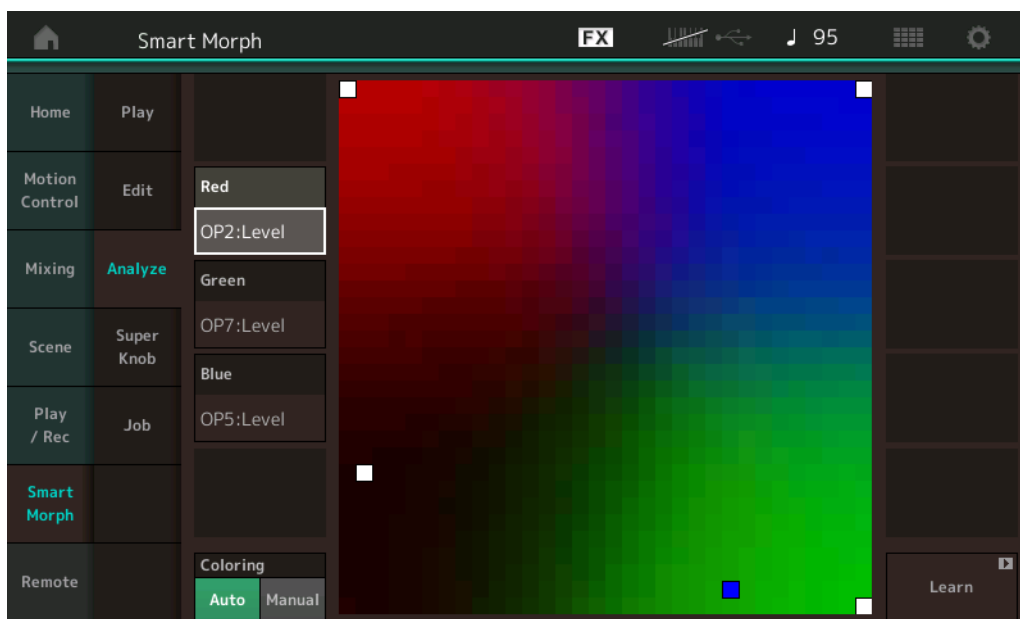
Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Analyze

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een rode tint. Raadpleeg "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue" ([pagina 97](#)) voor de instellingswaarden.

Green

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een groene tint. Raadpleeg "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue" ([pagina 97](#)) voor de instellingswaarden.

Blue

Geeft de grootte van de waarde voor de geselecteerde parameter weer als een blauwe tint. Raadpleeg "Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue" ([pagina 97](#)) voor de instellingswaarden.

ETA (Estimated Time of Action)

Geeft de geschatte resterende tijd voor de leerhandeling weer.

Coloring

Zet Red, Green en Blue automatisch terug wanneer Learn wordt uitgevoerd, als dit is ingesteld op Auto. Als dit is ingesteld op Manual, worden Red, Green en Blue niet automatisch teruggezet als Learn wordt uitgevoerd.

Instellingen: Auto, Manual

Learn

Start het leren (maken van de kaart) als u hierop tikt. Tijdens de verwerking zijn sommige interfacebewerkingen uitgeschakeld en wordt de knop [Cancel] weergegeven in plaats van [Learn]. Als u de verwerking annuleert, keert de kaart terug naar de status van voor het leren.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

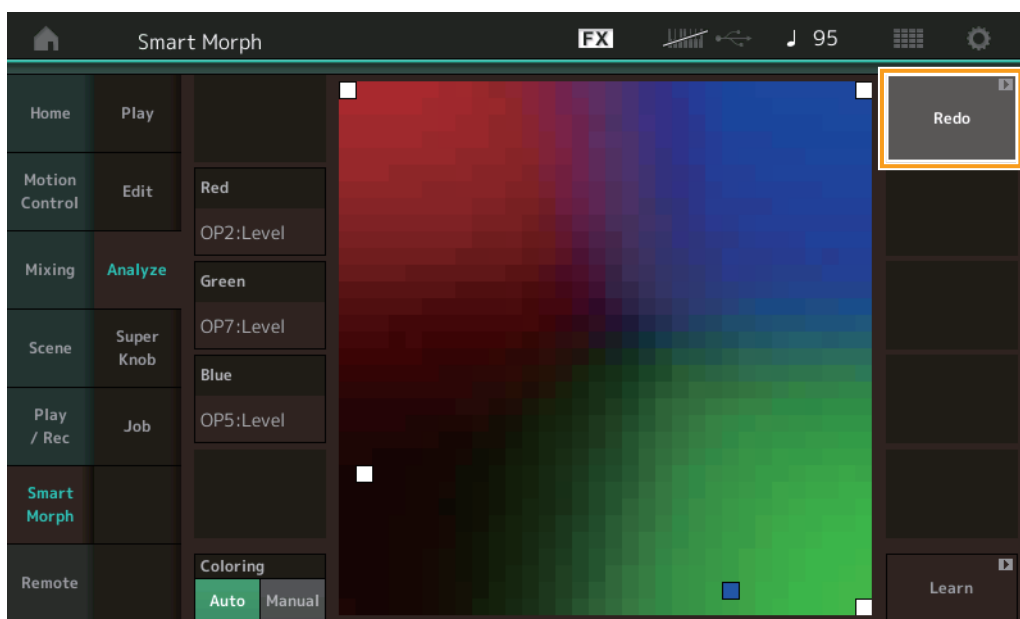
Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



Undo/Redo

Na het bedienen van de leerfunctie wordt de knop [Undo] rechtsboven weergegeven. Druk op Undo om uw bewerkingen te annuleren en de kaart terug te brengen naar de staat van vóór het leren. Nadat u Undo hebt gebruikt, wordt [Redo] weergegeven, waarmee u de bewerkingen die u hebt aangebracht kunt herstellen.

Parameters die kunnen worden ingesteld voor Red, Green en Blue

FM Common

Naam van parameter	Weergegeven naam	Naam van parameter	Weergegeven naam
Random Pan Depth	Random Pan	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Flt Cutoff/Key
Alternate Pan Depth	Alternate Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Flt Break Point 1
Scaling Pan Depth	Scaling Pan	Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Flt Break Point 2
Key On Delay Time Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Flt Break Point 3
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync	Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Flt Break Point 4
Key On Delay Note Length	Delay Length	Filter Cutoff Scaling Offset 1	Flt Cutoff Offset 1
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel	Filter Cutoff Scaling Offset 2	Flt Cutoff Offset 2
Random Pitch Depth	Random Pitch	Filter Cutoff Scaling Offset 3	Flt Cutoff Offset 3
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key	Filter Cutoff Scaling Offset 4	Flt Cutoff Offset 4
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
Filter Type	Filter Type	PEG Attack Time	PEG Attack Tm
Filter Cutoff Frequency	Cutoff	PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel	PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width	PEG Release Time	PEG Release Tm
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel	PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff	PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
Distance	Distance	PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
Filter Gain	Filter Gain	PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
FEG Hold Time	FEG Hold Tm	PEG Release Level	PEG Release Lvl
FEG Attack Time	FEG Attack Tm	PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm	PEG Depth	PEG Depth
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm	PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
FEG Release Time	FEG Release Tm	2nd LFO Wave	LFO Wave
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl	2nd LFO Speed	LFO Speed
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl	2nd LFO Phase	LFO Phase

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

► Analyze

Super Knob

Job

Remote

Naam van parameter	Weergegeven naam
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

FM Operator (op1– op8)

Naam van parameter	Weergegeven naam
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm

Naam van parameter	Weergegeven naam
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

Naam van parameter	Weergegeven naam
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

► Analyze

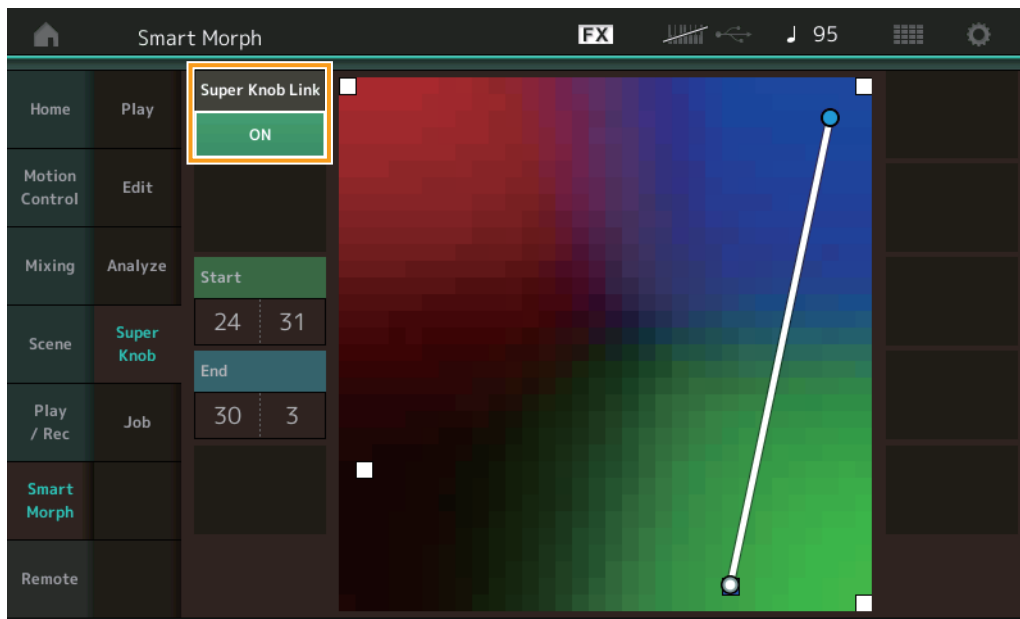
Super Knob

Job

Remote

Super Knob

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link

Voegt van begin tot eind een effect toe aan de Superknop wanneer dit is ingesteld op ON.

Instellingen: On, Off

Start

Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de minimumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op Start de kaart aan om de startpositie in te stellen.

End

Bepaalt de positie op de kaart die overeenkomt met de maximumwaarde van de Superknop. Raak met de cursor op End de kaart aan om de eindpositie in te stellen.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

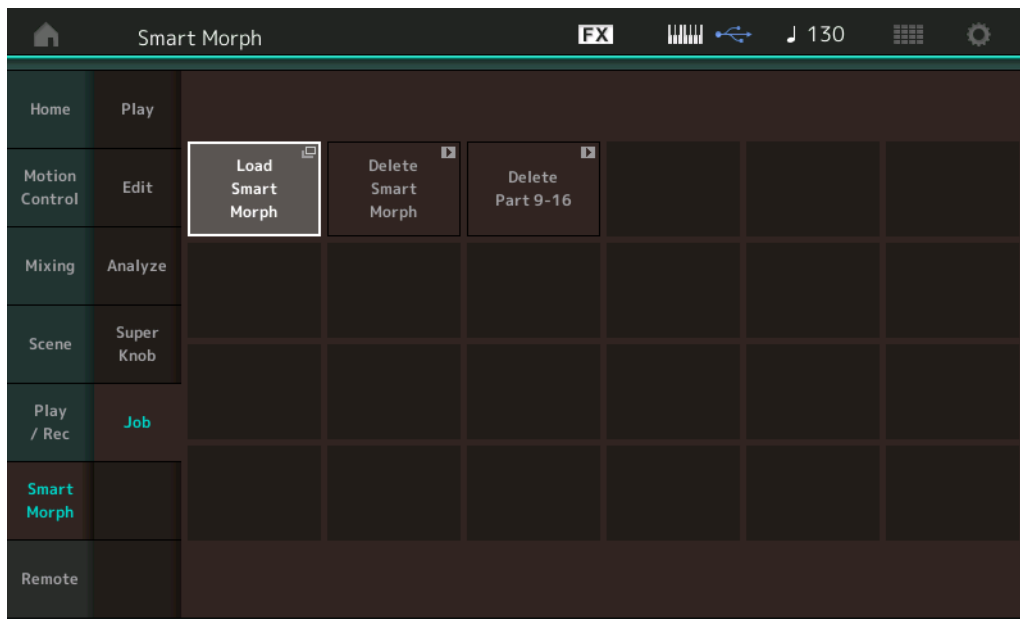
▶ Super Knob

Job

Remote

Job

Handeling [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

▶ Job

Remote

Load Smart Morph

Opent de Load-display. Selecteer een andere performance op de Load-display om de Smart Morph-gegevens in die performance naar de huidige performance te laden.

Delete Smart Morph

Verwijdert de Smart Morph-gegevens in de huidige performance.

Delete Part 9–16

Zet partij 9 tot partij 16 in één keer op de ongebruikte status.

Als partij 5-16 zijn ingesteld op de ongebruikte status, is SSS ingeschakeld.

Smart Morph gebruikt partij 9-16 voor het maken van een kaart. Het verwijderen van partij 9-16 heeft echter geen effect op het geluid van partij 1, waardoor het niet nodig is om de kaart opnieuw te bewerken.

DAW Remote (functie)

Met de DAW Remote-functie kunt u DAW-software op uw computer bedienen vanaf de MODX+. De DAW Remote-functie kan alleen worden gebruikt als de computer is aangesloten via een USB-kabel. U kunt geen MIDI-kabels gebruiken.

De DAW Remote-functie configureren

Instellingen op MODX+

Raadpleeg de gebruikershandleiding voor gebruik met een computer. Selecteer [Remote] → [Settings] om de instellingsdisplay van de DAW Remote-functie op te roepen en stel vervolgens het DAW-type in op uw specifieke DAW-software.

De DAW-software configureren

In dit gedeelte worden de specifieke bewerkingen voor elk DAW-softwaretype uitgelegd.

OPMERKING Zodra de verbinding tussen de computer en de MODX+ verloren is gegaan, herkent de DAW-software de MODX+ soms niet, zelfs niet wanneer u opnieuw verbinding maakt terwijl de stroom is ingeschakeld. Als dit gebeurt, sluit u de computer en de MODX+ weer op elkaar aan en start vervolgens de DAW-software opnieuw op.

BELANGRIJK

Afhankelijk van de versie van de DAW-software kan de configuratieprocedure verschillen van de volgende instructies, of kan de configuratie mislukken. Raadpleeg de gebruikershandleiding van de DAW-software voor meer informatie.

■ Cubase

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

■ Logic Pro

- 1 Selecteer [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- 2 Vink in de weergegeven [Preferences]-display [Show Advanced Tools] aan.
- 3 Vink bij [Additional Options] [Control Surfaces] aan.
- 4 Selecteer het tabblad [Control Surfaces] bovenaan in de [Preferences]-display.
- 5 Klik op [Setup...] rechtsonder in de weergegeven display.
- 6 Selecteer [New] → [Install...] linksboven in het weergegeven dialoogvenster [Control Surface Setup].
- 7 Selecteer in het weergegeven dialoogvenster [Install] de optie [Mackie Control] voor [Mackie Designs] en klik op [Add].
- 8 Sluit het dialoogvenster [Install].
- 9 Stel in het dialoogvenster [Control Surface Setup] de uitgangspoort en de ingangspoort van Mackie Control in op [MODX Port2].
- 10 (Optioneel) Klik op [Controller Assignments...] rechtsonder in de display die wordt weergegeven na procedure 1–4.
- 11 (Optioneel) Stel in de weergegeven [Controller Assignments] display [Zone] in op Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Optioneel) Wijs functies toe aan [F1]–[F8] van [Control].

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

■ Ableton Live

- 1 Selecteer [Live] → [Preferences...].
- 2 Selecteer in de weergegeven [Preferences]-display het tabblad [Link MIDI].
- 3 Stel op het weergegeven tabblad [Control Surface] in op [MackieControl].
- 4 Stel [Input] en [Output] in op [MODX (Port2)].
- 5 (Optioneel) Schakel [Remote] in in [Input: MackieControl-ingang (MODX (Port2))] van [MIDI Ports].
- 6 (Optioneel) Schakel naar [Options] → [Edit MIDI Map] en klik op de Ableton Live-functie die u wilt toewijzen.
- 7 (Optioneel) Wijzig de DAW Remote-functiemodus op de MODX+ in Track en druk vervolgens op de knop SCENE.

■ Pro Tools

- 1 Selecteer [Setup] → [Peripherals...] om het dialoogvenster te openen.
- 2 Selecteer het tabblad [MIDI Controllers].
- 3 Stel het Type in op [HUI] en stel [Receive From] en [Send To] in op MODX-2 of MODX Port2 van [Predefined].

DAW-software bedienen vanaf de MODX+

In de Remote-display is de DAW Remote-functie van toepassing en worden de resultaten van paneelbewerkingen gewijzigd.

Handeling [PERFORMANCE] → [Remote]

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

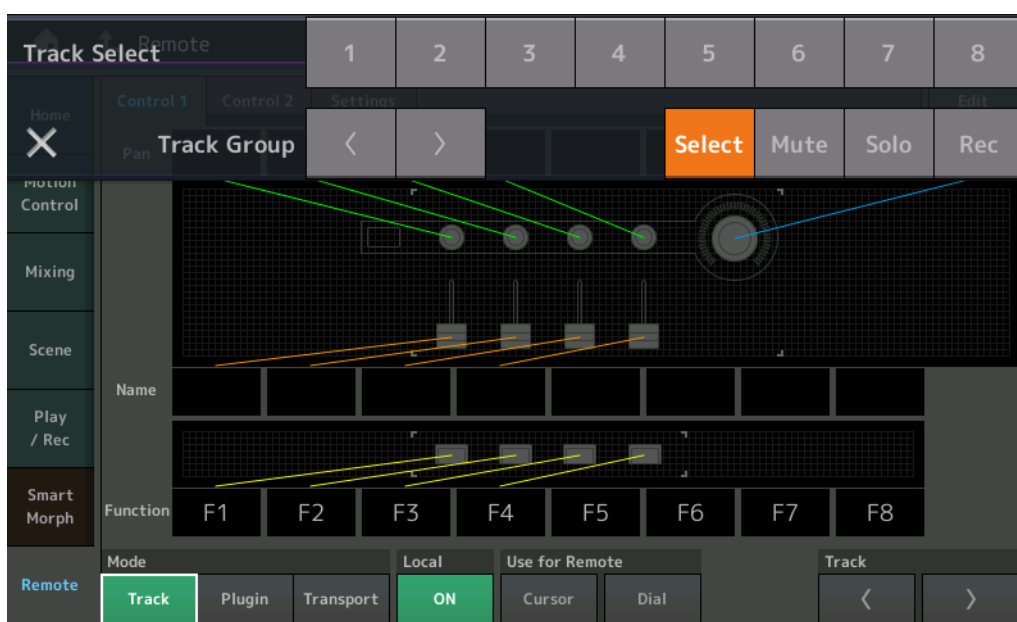
Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote



Mode

Selecteer een gedrag van de DAW Remote-functie uit drie modi.

Instellingen: Track, Plugin, Transport

Track: Modus voor het tegelijkertijd bedienen van meerdere tracks op DAW-software.

Toewijsbare knop	Track Pan wordt uitgevoerd vanaf Port 2. De display verandert volgens de geselecteerde optie voor de schuifknop.
Schuif	Track Volume wordt uitgevoerd vanaf Port 2. De display verandert volgens de geselecteerde optie voor de schuifknop.
SCENE-knop	Toegewezen functies voor F1–F8 worden uitgevoerd vanaf Port 2.
Andere regels	CC-nummers die zijn toegewezen in Remote Mode worden uitgevoerd.

Select	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Track Select wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Mute	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Mute wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Solo	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Solo wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Rec	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Rec Enable wordt uitgevoerd vanaf Port 2.
Track Group	Dit wordt weergegeven in de pop-uplijst wanneer u op de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] drukt. Track Group Select wordt uitgevoerd (per track) vanaf Port 2.

Plugin: Modus voor gedetailleerde bediening van een specifieke plug-in in DAW-software.

Knop, schuif, SCENE-knop, andere regelaars	CC-nummers die zijn toegewezen in Remote Mode worden uitgevoerd.
--	--

Transport: Deze modus is voor het spelen op de MODX+ tijdens het afspelen van DAW-software en het opnemen van uw toetsenspel op de MODX+ naar DAW-software. Met behulp van de Transport-paneelregelaars kunt u het afspelen, stoppen enz. in de DAW-software regelen. Andere bewerkingen dan de Transport-paneelregelaars zijn hetzelfde als normaal.

Local

Bepaalt of Local Control is in- of uitgeschakeld. Dit kan ook worden ingesteld via de MIDI I/O-display in Utility.

Use for Remote

Bepaalt of de draaiknop en de cursorknoppen op het paneel van de MODX+ al dan niet worden gebruikt voor het bedienen van DAW-software.

- On: Gebruiken voor DAW-bediening.
- Off: Gebruiken voor MODX+ displaybediening.

Track

Track Group Select wordt uitgevoerd (per acht tracks) vanaf Port 2.

Edit

Bepaalt het regelaarnummer van de CC-uitvoer vanaf Port 1 en de bedieningsmodus van de regelaars.

[MS ON/OFF]-knop

Track Group Select wordt uitgevoerd (normaal gesproken per acht tracks, per track wanneer u op [SHIFT] drukt) vanaf Port 2.

[ARP ON/OFF]-knop

Track Group Select wordt uitgevoerd (normaal gesproken per acht tracks, per track wanneer u op [SHIFT] drukt) vanaf Port 2.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

Normale partijen (AWM2) bewerken

Een normale partij (AWM2) (met melodische geluiden van muziekinstrumenten) kan uit maximaal acht elementen bestaan.

Een element is de basiseenheid, de kleinste eenheid van een partij. Er zijn twee typen Normal Part (AWM2) Edit-displays: De display Element Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht elementen gelden, en de display Element Edit voor het bewerken van individuele elementen.

Element Common Edit (algemeen)

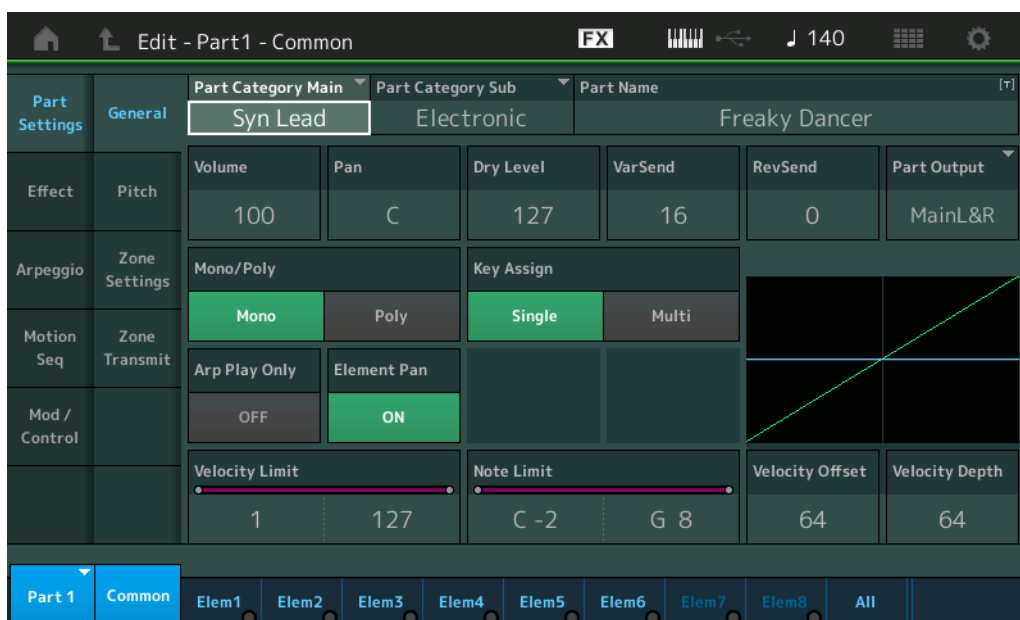
Part Settings

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters instellen, zoals Part Name, Volume en Pan.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde partij bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Part Name

Bepaalt de partijnaam van de geselecteerde partij. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Volume (partijvolume)

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij.

Instellingen: 0–127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63–C–R63

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Dry Level

Bepaalt het niveau van het droge geluid (zonder effectverwerking) van de geselecteerde partij. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Bepaalt welke audio-uitgang wordt gebruikt voor de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1...8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon afspelen voor de geselecteerde partij. Monofoon wordt alleen gebruikt voor enkele noten en polyfoon wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Instellingen: Mono, Poly

Key Assign (toetstoewijzingsmodus)

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu worden ontvangen en zonder bijbehorende noot-uitberichten. Raadpleeg het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie.

Instellingen: Single, Multi

Single: het dubbel of herhaald afspelen van dezelfde noot is niet mogelijk. De eerste noot wordt gestopt en vervolgens klinkt de volgende.

Multi: alle noten klinken tegelijk. Dit maakt het afspelen van dezelfde noot mogelijk als deze meerdere keren achter elkaar wordt afgespeeld (met name voor tamboerijn- en cymbaalgeluiden die u wilt laten klinken tot ze volledig zijn uitgestorven).

Arp Play Only (alleen arpeggio afspelen)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Element Pan (schakelaar voor elementpan)

Bepaalt of de afzonderlijke paninstellingen voor elk element (ingesteld via [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Pan") worden toegepast. Als dit is ingesteld op 'off', wordt de panpositie van elk element in de partij ingesteld op het midden.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Bepaalt de minimum- en maximumwaarde van het aanslagbereik waarbinnen elke partij reageert. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven aanslagbereik. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het instellen van de aanslagbegrenzing.

Instellingen: 1–127

Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten van het keyboardbereik voor elke partij. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven bereik. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

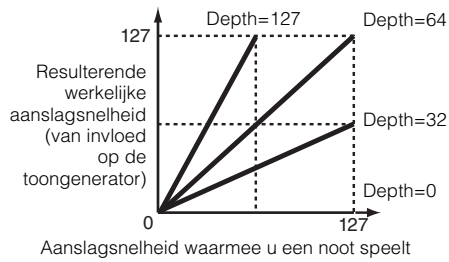
Kopiëren of wisselen Elementen

Velocity Depth (diepte van aanslaggevoeligheid)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator reageert op uw aanslagsterkte. Naarmate de waarde hoger wordt, verandert het volume als gevolg van de kracht die u uitoefent, meer (zie de afbeelding hieronder).

Instellingen: 0-127

Als Offset (onder) is ingesteld op 64:



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

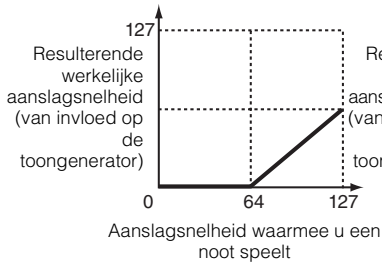
Kopiëren of wisselen Elementen

Velocity Offset (offset van aanslaggevoeligheid)

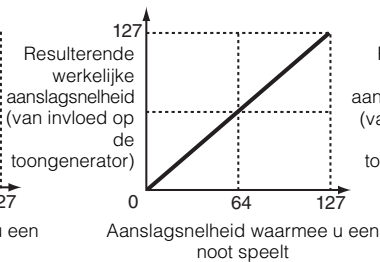
Hiermee bepaalt u de mate waarin gespeelde aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect dat hiervan het resultaat is. Hierdoor kunt u alle snelheden verhogen of verlagen op basis van de waarde van deze instelling, zodat automatische compensatie mogelijk is voor te harde en te zachte aanslagen.

Instellingen: 0-127

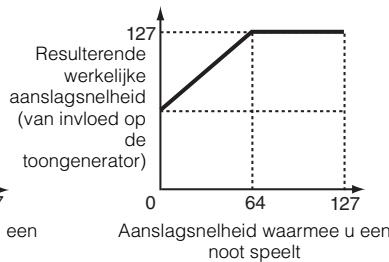
Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 32



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 64



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 96



U kunt een partij selecteren met aanraakbewerkingen binnen de volgende displays: Normal Part (AWM2) Edit, Drum Part Edit, Normal Part (FM-X) Edit, en Common/Audio Edit. In deze instructies ziet u een voorbeelddisplay van Normal Part (AWM2) Edit.

Part

Geeft een momenteel geselecteerde partij aan. Als u een partij aanraakt, wordt een pop-uplijst weergegeven waarin u een andere partij kunt selecteren om te bewerken.

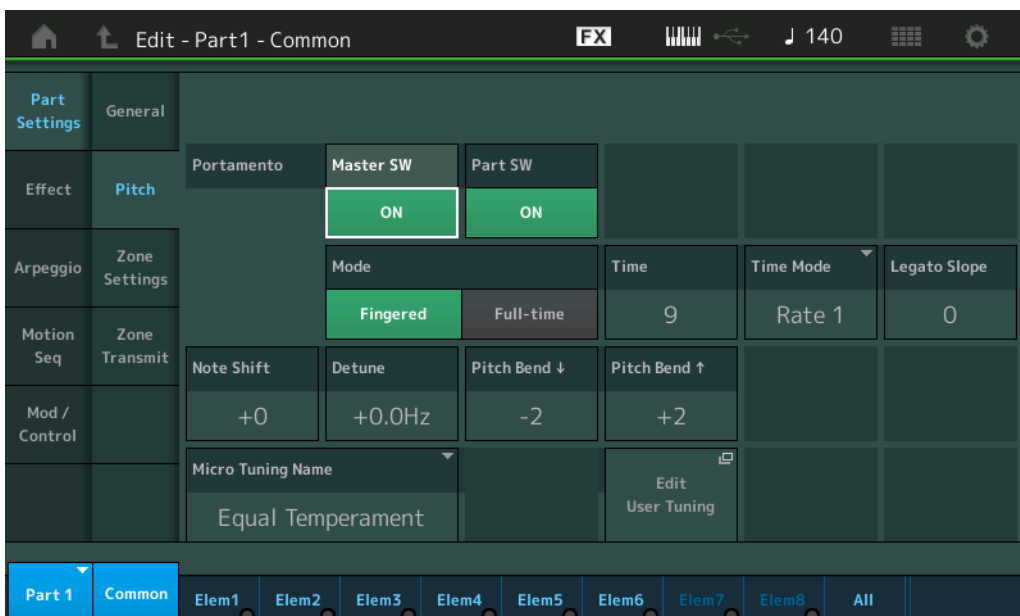
Instellingen: Common, Part 1-16

Pitch

Vanuit de display Pitch kunt u de toonhoogtegerelateerde parameters instellen voor de partij.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (portamento-masterschakelaar)

Portamento wordt gebruikt om een geleidelijke overgang te realiseren in de toonhoogte van de als eerste gespeelde noot op het keyboard naar de toonhoogte van de volgende noot. De portamento-masterschakelaar bepaalt of portamento wordt toegepast op de gehele performance.

Instellingen: Off, On

Portamento Part SW (portamento-partijschakelaar)

Bepaalt of portamento wordt toegepast op de geselecteerde partij.

Instellingen: Off, On

Portamento Mode

Hiermee bepaalt u de portamento-modus.

Instellingen: Fingered, Full-time

Fingered: Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de vorige noot loslaat).

Full-time: Portamento wordt op alle noten toegepast.

Portamento Time

Bepaalt de overgangstijd of -snelheid van de toonhoogte als portamento wordt toegepast.

Instellingen: 0–127

Portamento Time Mode

Bepaalt hoe de toonhoogte verandert in de tijd.

Instellingen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid.

Time 1: De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd.

Rate 2: De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid binnen een octaaf.

Time 2: De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd binnen een octaaf.

Portamento Legato Slope

Bepaalt de attacksnelheid van legatonoten als 'Mono/Poly' is ingesteld op 'Mono'. Legatonoten 'overlappen' elkaar, zodat de volgende noot wordt gespeeld voordat de vorige is losgelaten.

Instellingen: 0–7

Note Shift

Bepaalt voor elke partij de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24 – +0 – +24

Detune

Bepaalt de toonhoogte-instellingen van de geselecteerde partij in stappen van 0,1 Hz.

Instellingen: -12,8Hz – +0,0Hz – +12,7Hz

Pitch Bend ↗/↘ (Pitch Bend Range Upper/Lower)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten.

Instellingen: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name

Bepaalt het stemmingssysteem voor de geselecteerde partij. Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de verschillende stemmingssystemen.

Instellingen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (als de userbank is geselecteerd), Library 1–1 – 8–8 (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Micro Tuning Root

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning. Afhankelijk van het type 'Micro Tuning Name' is deze grondtooninstelling mogelijk niet nodig.

Instellingen: C–B

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Edit User Tuning

Roept de display User Micro Tuning Setting op.



Tuning No. (microstemmingnummer)

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Instellingen: 1-8

Tuning Name (naam van microstemming)

Bepaalt de naam van de geselecteerde gebruikersmicrostemming. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Past de toonhoogte van elke noot aan in stappen van 1 cent en bepaalt zo de microstemming.

Instellingen: -99 - +99

Initialize

Initialiseert de geselecteerde gebruikersmicrostemming.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Zone Settings

Vanuit de display Zone Setting kunt u de parameters met betrekking tot zone instellen.

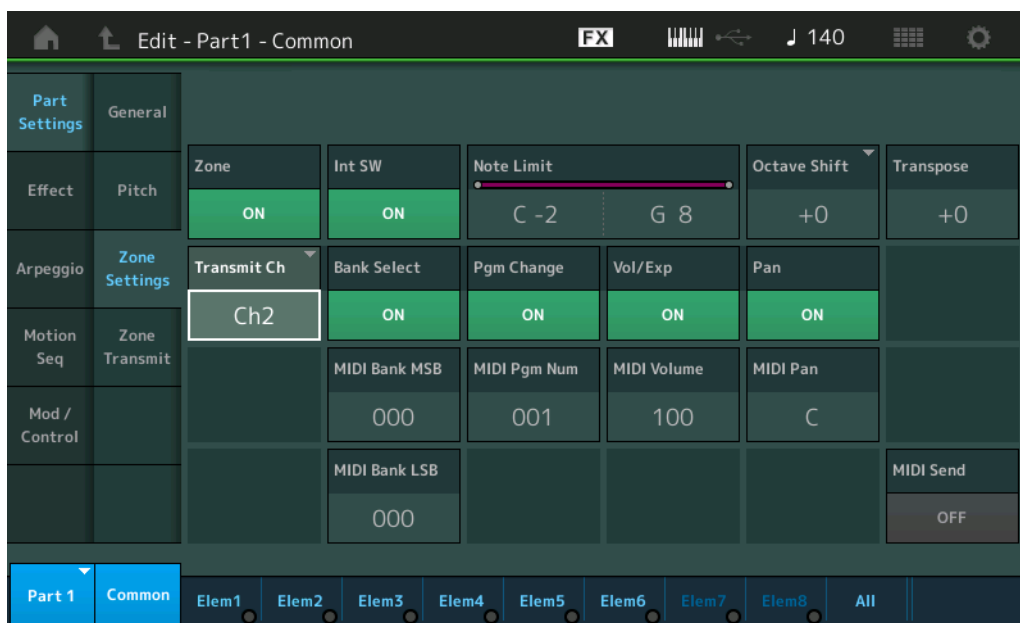
U kunt het keyboard indelen in maximaal acht onafhankelijk te bespelen secties (de zogenoemde zones). Aan elke zone kunnen verschillende MIDI-kanalen worden toegewezen. Hierdoor wordt het mogelijk verschillende partijen van de multitimbrale toongenerator gelijktijdig met één keyboard te regelen. Bovendien kunt u in aanvulling op de interne partijen van de synthesizer zelf via verschillende kanalen de partijen van een extern MIDI-instrument regelen en zo de MODX+ het werk van verschillende keyboards laten doen.

U activeert deze display door [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] te selecteren en vervolgens 'Zone Master' in te stellen op 'ON'.

Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (zoneschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de zonefunctie wordt gebruikt (on) of niet (off). Als dit is ingesteld op Off, zijn de volgende parameters niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Int SW (interne schakelaar)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het keyboard binnen het bereik van de geselecteerde zone te bespelen, naar de interne toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Transmit Ch (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal voor de geselecteerde zone bepaald.

Instellingen: Ch1–Ch16, Off

Note Limit

Hiermee worden de laagste en hoogste noot van het bereik voor de geselecteerde zone bepaald. De geselecteerde zone klinkt alleen als u noten binnen dit bereik speelt. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Octave Shift

Bepaalt het aantal octaven waarmee het bereik van de zone wordt verhoogd of verlaagd. U kunt de offset in een bereik van maximaal drie octaven omhoog of omlaag aanpassen.

Instellingen: -3 – +0 (standaardinstelling) – +3

Transpose

Bepaalt het aantal halve noten waarmee het bereik van de zone wordt verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -11 – +0 (standaardinstelling) – +11

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Bank Select (bankselectie zenden)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (programmawijziging zenden)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie zenden)

Bepaalt of volumeberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pan (pan zenden)

Bepaalt of panberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Bepaalt de banknummers die bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moeten worden gezonden. De bank bestaat uit MSB- en LSB-waarden. Niet beschikbaar als 'Transmit Bank Select' is ingesteld op Off.

Instellingen: 000–127

MIDI Pgm Num (programmawijzigingsnummer)

Bepaalt het programmawijzigingsnummer dat bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moet worden gezonden. Niet beschikbaar als 'Transmit Program Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: 001–128

MIDI Volume

Bepaalt het volume dat bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator wordt gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Volume/Expression is ingesteld op 'off'.

Instellingen: 0–127

MIDI Pan

Bepaalt de pan die bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moet worden gezonden.

Niet beschikbaar als Transmit Pan is ingesteld op 'off'.

Instellingen: L64–C–R63

MIDI Send

Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt afhankelijk van de instelling van de Transmit-schakelaar MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume of MIDI Pan naar de externe toongenerator gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off of als alle vier de Transmit-schakelaars zijn ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Zone Transmit

Vanuit de display Zone Transmit kunt u instellen welke invloed elke afzonderlijke zone heeft op het verzenden van verschillende MIDI-gegevens, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten. Als de desbetreffende parameter is ingesteld op 'on', worden bij het bespelen van de geselecteerde zone de overeenkomende MIDI-gegevens verzonden.

De instellingen in deze display zijn niet beschikbaar als 'Transmit Ch' is ingesteld op 'Off' in de display Zone Setting.

U activeert deze display door [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] te selecteren en vervolgens 'Zone Master' in te stellen op 'ON'.

Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (programmawijziging zenden)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Bank Select (bankselectie zenden)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pitch Bend (pitchbend zenden)

Bepaalt of pitchbendberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

CC (besturingswijziging zenden)

Bepaalt of besturingswijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie zenden)

Bepaalt of volumeberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pan (pan zenden)

Bepaalt of panberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

MW (modulatiewiel zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van het modulatiewiel naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Sustain (sustain zenden)

Bepaalt of sustainberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FC1/FC2 (voetregelaar zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetregelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FS (voetschakelaar zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetschakelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (toewijsbare schakelaar zenden)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Hold (Motion Sequencer Hold zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knop [MOTION SEQ HOLD] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Trigger (motionsequencer-trigger zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A.Knob1–8 (toewijsbare knop zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van toewijsbare knoppen 1–4 (5–8) naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Effect

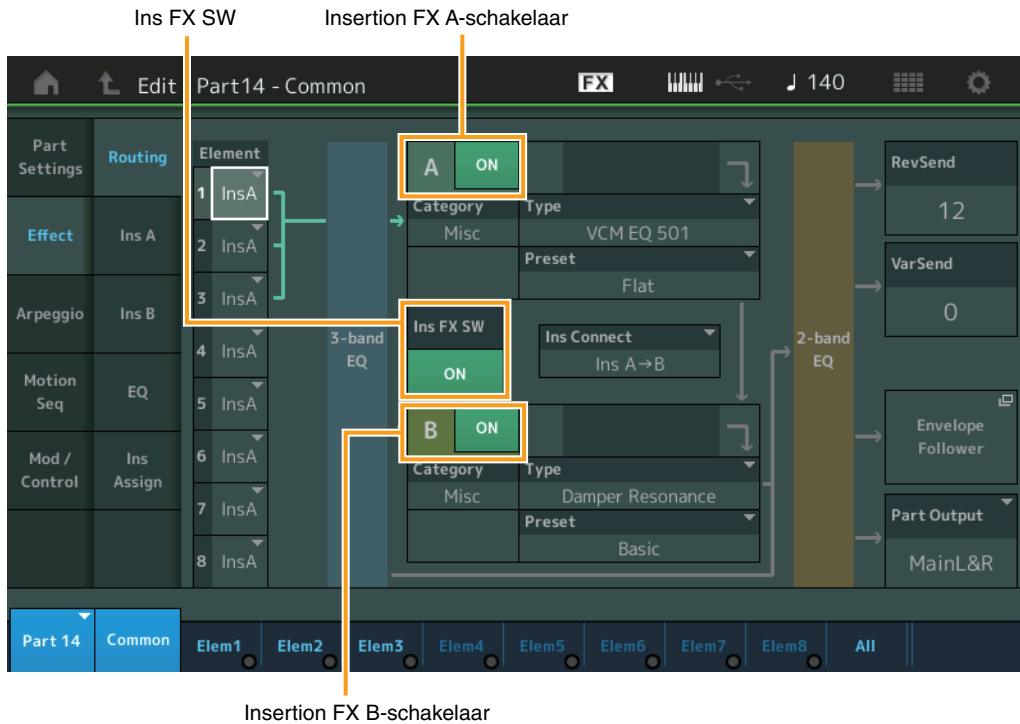
Normale partijen (AWM2) bewerken

Routing

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor partijen bepalen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Effect] → [Routing]



Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Element 1–8 (Element Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Met de instelling 'Thru' kunt u de invoegeffecten voor het specifieke element negeren.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Insertion FX Switch (invoegeffectschakelaar)

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Voor partij 9-16 wordt de Ins FX SW in het midden van de pagina weergegeven en kan het invoegeffect van de partij die wordt bewerkt worden in- of uitgeschakeld (ON of OFF).

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

De side chain/modulator gebruikt de uitvoer van een track om een effect in een andere track te regelen. U kunt het effecttype opgeven voor het activeren van de functie zodat de ingangssignalen voor andere partijen dan de geselecteerde partij of het audio-ingangssignaal het opgegeven effect kunnen regelen. Mogelijk niet actief, afhankelijk van het specifieke effecttype.

Hier kunt u bepalen welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingswijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectaansluiting' in 'Basisstructuur' ([pagina 20](#)) voor meer informatie.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

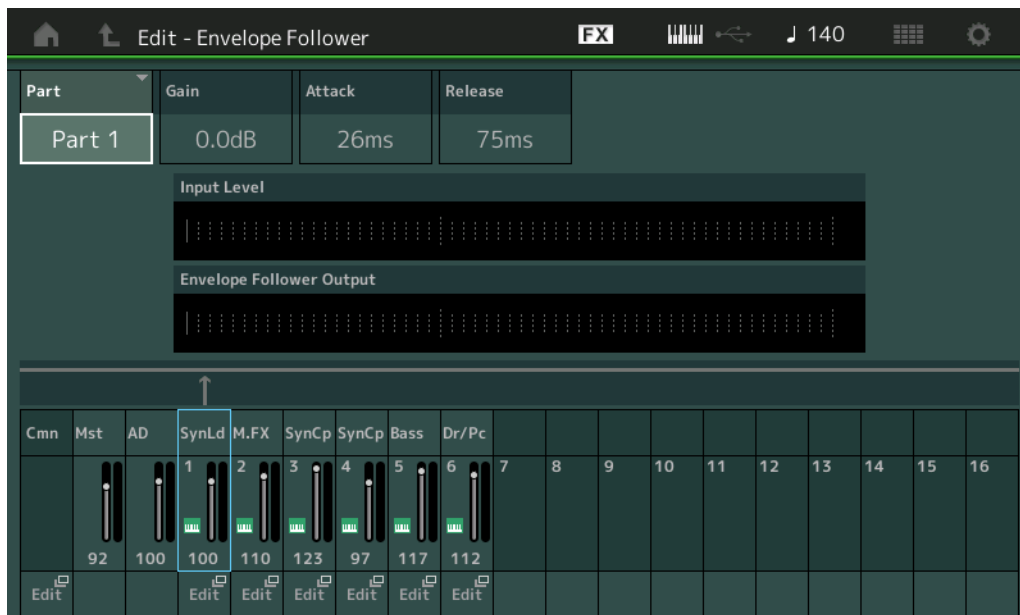
USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2...7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1...8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Zie het 'Envelope Follower-blok' ([pagina 21](#)) in de 'Basisstructuur' voor meer informatie over de envelopevolger.



Part (ingangsbron)

Geeft de partij weer als 'Input Source' voor de geselecteerde envelopevolger.

Instellingen: Master, AD, Part 1–Part 16

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Gain (envelopevolgerversterking)

Bepaalt de ingangsversterking van de ingangsbron die is ingesteld in 'Part'.

Instellingen: -24dB – 0dB – +24dB

Attack (envelopevolgerattack)

Bepaalt de attacktijd van de envelopevolger.

Instellingen: 1ms–40ms

Release (envelopevolgerrelease)

Bepaalt de releasetijd van de envelopevolger.

Instellingen: 10ms–680ms

Input Level

Geeft het ingangsniveau aan van het signaal van de ingangsbron die is ingesteld in 'Part'.

Envelope Follower Output

Geeft het uitgangsniveau van de envelopevolger aan.

Edit

Roept de display Control Assign voor de bestemmingspartij op.

Ins A (invoegeffect A)

Ins B (invoegeffect B)

Vanuit de display Insertion Effect A/Insertion Effect B kunt u parameters instellen die betrekking hebben op het invoegeffect.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

Insertion FX Switch

Effectparameter

Insertion FX Switch (invoegeffectschakelaar)

Bepaalt of het geselecteerde invoegeffect actief is.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type voor het geselecteerde invoeffect.

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

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

De side chain/modulator gebruikt de uitvoer van een track om een effect in een andere track te regelen. U kunt het effecttype opgeven voor het activeren van de functie zodat de ingangssignalen voor andere partijen dan de geselecteerde partij of het audio-ingangssignaal het opgegeven effect kunnen regelen. Mogelijk niet actief, afhankelijk van het specifieke effecttype.

Hier kunt u bepalen welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

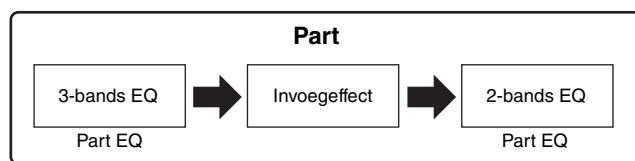
Instellingen: Part 1-16, A/D, Master, Off

Effectparameter

Welke effectparameters actief zijn is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectparameters. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

EQ (partij-equalizer)

Vanuit de display Part Equalizer kunt u parameters instellen die betrekking hebben op Part EQ.



Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Effect] → [EQ]

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

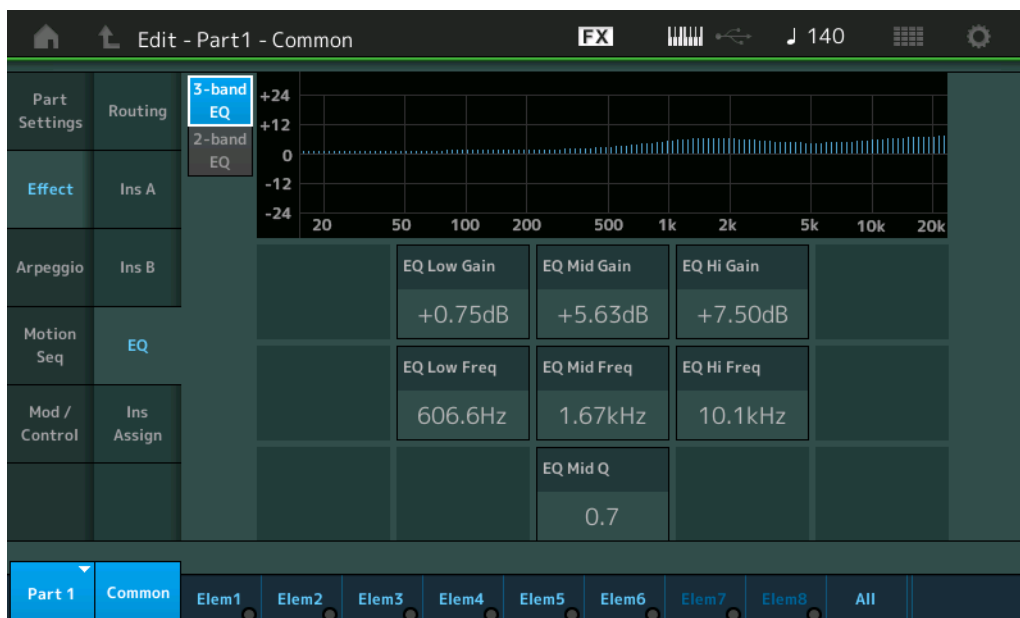
3-band EQ / 2-band EQ (schakelaar 3-bands EQ/2-bands EQ)

Schakelt de weergave tussen driebands EQ en tweebands EQ

Instellingen: 3-band EQ, 2-band EQ

■ Als '3-band EQ' is geselecteerd

Vanuit deze display kunt u instellingen voor driebands EQ maken.



EQ Low Gain (lage versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Gain (middenversterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de middelste band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (hoge versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (lage frequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage band.

Instellingen: 50,1Hz–2,00kHz

EQ Mid Freq (middenfrequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de middelste band.

Instellingen: 139,7Hz–10,1kHz

EQ Hi Freq (hoge frequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 503,8Hz–14,0kHz

EQ Mid Q (midden-Q voor driebands EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de middenband.

Instellingen: 0.7–10.3

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

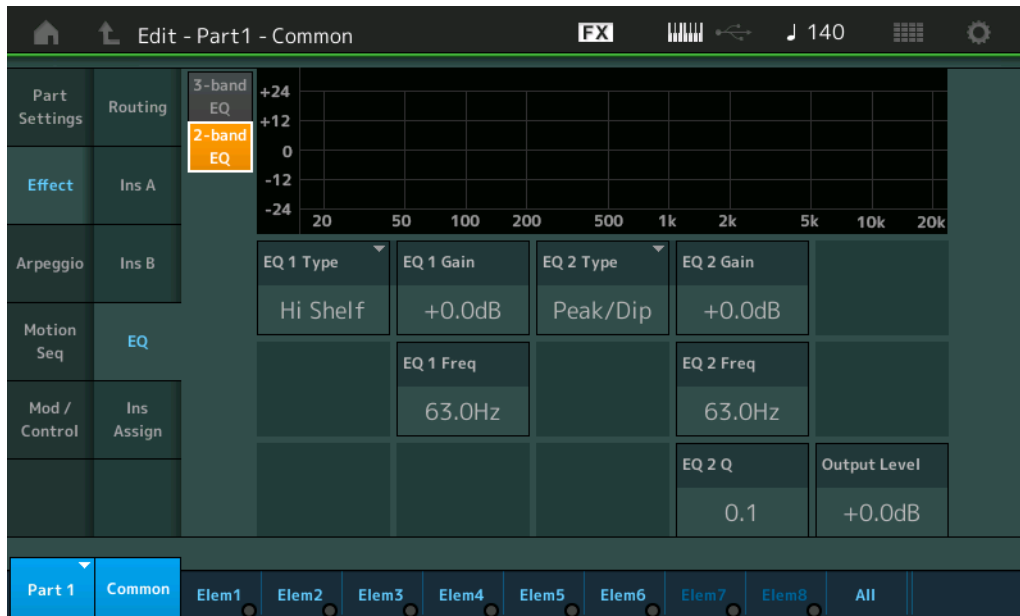
Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

■ Als '2-band EQ' is geselecteerd

Vanuit deze display kunt u instellingen voor tweekbands EQ maken.



EQ1 Type (tweekbands EQ1-type)/EQ2 Type (tweekbands EQ2-type)

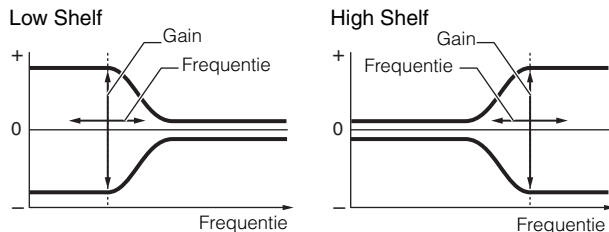
Hiermee wordt het equalizertype bepaald.

Instellingen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

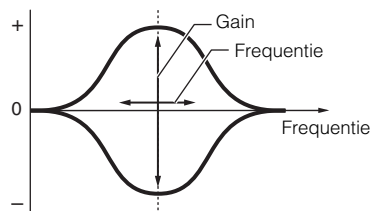
Thru: Met deze instelling worden de equalizers genegeerd en wordt het volledige signaal niet beïnvloed.

LPF/HPF: Met deze instelling worden alleen signalen onder of boven de afsnijfrequentie doorgelaten.

Low Shelf/Hi Shelf: Met deze instelling wordt het signaal bij frequenties boven of onder de opgegeven frequentie-instelling verzwakt/versterkt



Peak/Dip: Met deze instelling wordt het signaal bij de opgegeven frequentie-instelling verzwakt/versterkt.



EQ 1 Gain (tweekbands EQ1-versterking)/EQ 2 Gain (tweekbands EQ2-versterking)

Bepaalt de vermogensversterking van de frequentie die is ingesteld in 'EQ1 Freq' of 'EQ2 Freq'. Niet actief als 'EQ Type' is ingesteld op 'Thru', 'LPF' of 'HPF'.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ 1 Freq (tweekbands EQ1-frequentie)/EQ 2 Freq (tweekbands EQ2-frequentie)

Bepaalt de frequentie die moet worden verzwakt of versterkt.

Niet actief als 'EQ Type' is ingesteld op 'Thru'.

Instellingen: 63Hz–18,0Hz

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

EQ 1 Q (tweebands EQ1 Q)/EQ 2 Q (tweebands EQ2 Q)

Bepaalt de EQ-bandbreedte voor de frequentie die is ingesteld in 'EQ 1 Freq/EQ2 Freq'. Alleen beschikbaar als 'EQ Type' is ingesteld op 'Peak/Dip'.

Instellingen: 0.1–12.0

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de EQ-structuur.

Output Level (tweebands uitgangsniveau)

Bepaalt het uitgangsniveau van de tweebands EQ.

Instellingen: -12dB – +12dB

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

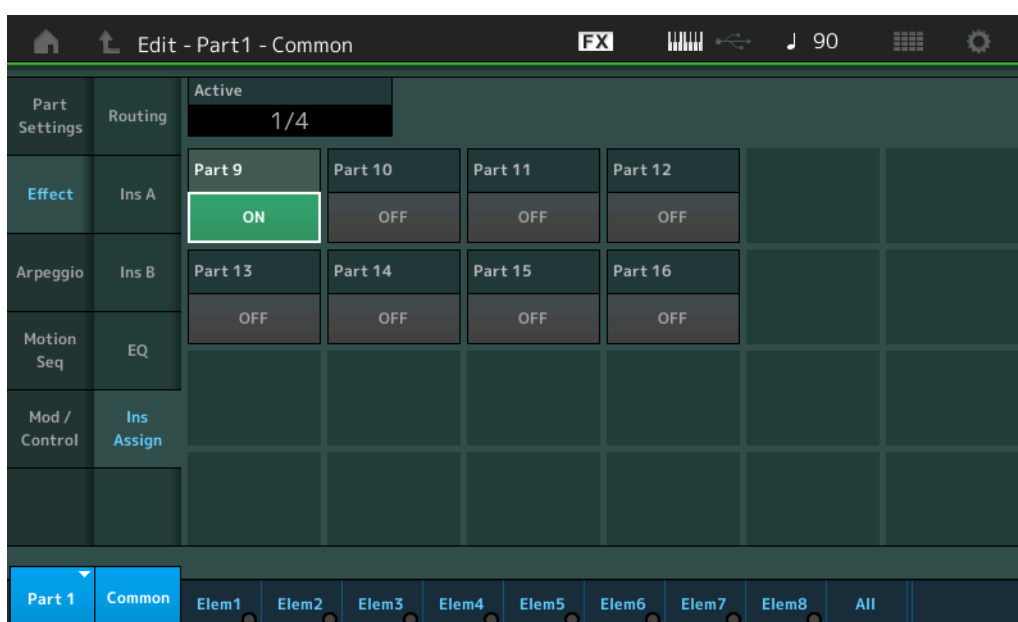
Balance

Ins Assign (Insertion Assign)

In de display Insertion Assign kunt u het invoegeffect instellen voor partij 9–16.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

**Active (actieve partij)**

Geeft het aantal partijen weer waarvoor de Ins FX SW is ingesteld op ON. Het getal achter de schuine streep (/) is het maximale aantal invoegeffecten dat gelijktijdig op ON kan worden ingesteld.

Part9–Part16

Hiermee wordt het invoegeffect voor partij 9-16 ingesteld op ON of OFF.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Het invoegeffect voor partij 1–8 is altijd ON.

Kopiëren of wisselen Elementen

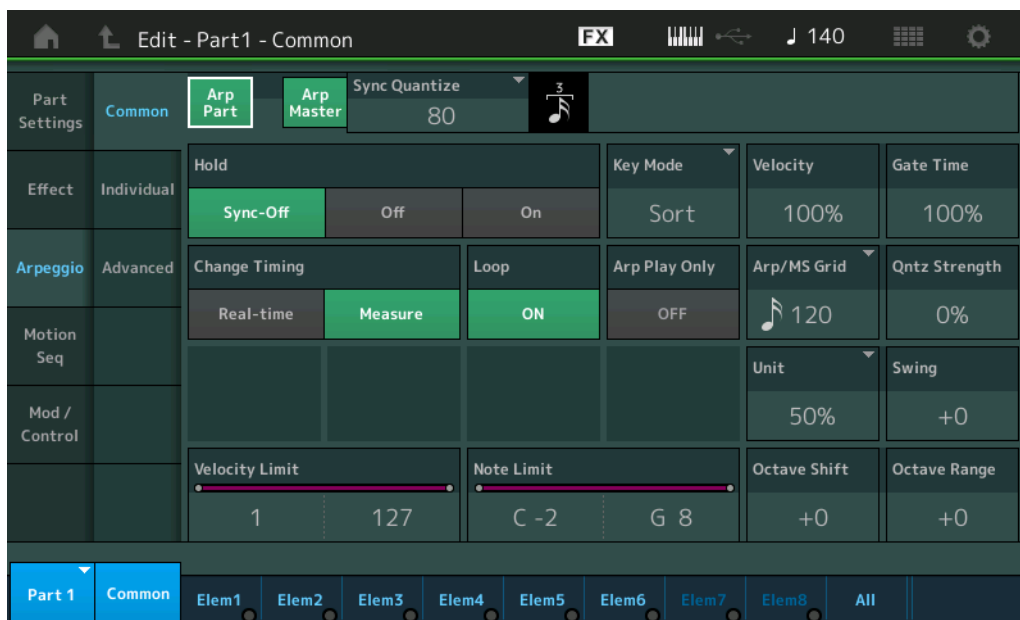
Arpeggio

Common

Vanuit de display Common kunt u de arpeggiogerelateerde parameters instellen voor de partij.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de geselecteerde partij actief is.

Instellingen: Off, On

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de gehele performance actief is.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl de arpeggio's voor partijen worden afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het getal rechts van elke waarde geeft de resolutie in clocks aan.

Instellingen: Off, 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)

Hold

Bepaalt of het arpeggio wordt herhaald nadat de toetsen zijn losgelaten.

Instellingen: Sync-off, Off, On

Sync-off: het arpeggio wordt voortdurend geruisloos afgespeeld, zelfs wanneer u de toetsen loslaat. Door een willekeurige toets in te drukken zet u het afspelen van het arpeggio weer aan en kunt u het arpeggio horen vanaf het punt in de cyclus waarop het afspelen wordt hervat.

Off: het arpeggio wordt alleen afgespeeld als u de toetsen ingedrukt houdt.

On: het arpeggio wordt automatisch herhaald, zelfs wanneer u uw vingers van de toetsen haalt.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Key Mode

Bepaalt hoe het arpeggio wordt afgespeeld als u het keyboard bespeelt.

Instellingen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Wanneer u specifieke noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), wordt dezelfde sequentie gespeeld, ongeacht de volgorde waarin u de noten speelt.

Thru: Wanneer u specifieke noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), hangt de resulterende sequentie af van de volgorde van de noten.

Direct: Nootevents van de arpeggiosequentie worden niet gespeeld. Alleen de noten die u op het keyboard speelt, zijn te horen. Als het arpeggio wordt afgespeeld, worden events als pan en helderheid toegepast op het geluid van uw keyboardspel. Gebruik deze instelling als de arpeggiotypen niet-noot-gegevens bevatten of als u Arpeggio Category instelt op Control.

Sort+Drct: het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de Sort-instelling en de gespeelde noten zijn ook hoorbaar.

Thru+Drct: het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de Thru-instelling en de gespeelde noten zijn ook hoorbaar.

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde 0 is, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: 0%–200%

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggiotnoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende waarde van de gatetijd 0 is, wordt deze ingesteld op 1.

Instellingen: 0%–200%

Change Timing

Bepaalt de timing voor het omschakelen van het arpeggiotype als u tijdens het afspelen van het arpeggio een ander type selecteert. Als het arpeggiotype wordt ingesteld op 'Real-time', wordt het arpeggiotype onmiddellijk omgeschakeld. Als het arpeggiotype wordt ingesteld op 'Measure', wordt aan het begin van de volgende maat omgeschakeld.

Instellingen: Real-time, Measure

Loop

Bepaalt of het arpeggio één keer of voortdurend wordt afgespeeld terwijl noten worden aangehouden.

Instellingen: Off, On

Arp Play Only (alleen arpeggio afspelen)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap.

Instellingen: 60 (1/32-noot), 80 (1/16-noot), 120 (1/16-noot), 160 (1/8-noot), 240 (1/8-noot), 320 (kwartnoot), 480 (kwartnoot)

Qntz Strength (quantizeringssterkte)

Met deze parameter wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de quantizeertel worden getrokken die is ingesteld in 'Arp/MS Grid'. Bij de instelling 100% wordt exact de timing geproduceerd die is ingesteld in 'Arp/MS Grid'. Bij de instelling 0% is er geen quantizing.

Instellingen: 0%–100%

Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd van het arpeggio aan. Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio maken dat verschilt van het oorspronkelijke arpeggio.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Swing

Vertraagt noten op even genummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: Exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioolgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Velocity Limit (aanslagbegrenzing arpeggio)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen het arpeggio reageert. Elk arpeggio klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1–127

Note Limit (nootbegrenzing arpeggio)

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van het arpeggio. Elk van de arpeggio's is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven bereik. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Octave Shift (octaafverschuiving arpeggio-uitvoer)

Verschuift de toonhoogte van het arpeggio omhoog of omlaag in octaven.

Instellingen: -10 – +0 – +10

Octave Range (octaafbereik arpeggio)

Geeft het maximale arpeggiobereik in octaven op.

Instellingen: -3 – +0 – +3

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Individual

Vanuit de display Individual kunt u parameters instellen die overeenkomen met Arpeggio Select 1–8. Als u op Arpeggio Type Setting tikt, wordt een menu opgeroepen. Tik in het menu dat wordt weergegeven op [Search] om de display Arpeggio Category Search (pagina 219) op te roepen en tik op [Number] zodat u het arpeggiotype kunt bepalen door het arpeggiotype op te geven.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Arpeggio] → [Individual]

Arpeggiotype-instellingen

Arp	Category	Sub	Name	Velocity	Gate Time
1	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2_N	+0%	+0%
2	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2_N	+0%	+0%
3	SynCp	D&B	MA_Breakbeats 2_N	+0%	+0%
4	Ct/Hb	General	Mute 4/4	+0%	+0%
5	Ct/Hb	General	Mute 4/4	+0%	+0%
6	M.FX	D&B	MA_ComplxtrSQ12_N	+0%	+0%
7	SynLd	House	MA_SynthRiff2-07	+0%	+0%
8	SynLd	Techno	MA_Simple Lead 01	+0%	+0%

Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Gelijk aan de display Common.

Arp (arpeggio selecteren)

Selecteert het gewenste opgeslagen arpeggio als geselecteerde arpeggio. Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u arpeggio's kopiëren of wisselen. Zie "Arpeggio's kopiëren of wisselen" (pagina 124) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Category (arpeggiocategorie)

Hiermee wordt de geselecteerde arpeggiocategorie aangeduid.

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën op pagina 11.

Sub (arpeggiosubcategorie)

Hiermee wordt de geselecteerde arpeggiosubcategorie aangeduid.

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën op pagina 11.

Name (arpeggioaam)

Duidt de naam van het geselecteerde arpeggio aan.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde 0 is, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: -100% – +100%

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggiotnoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende waarde van de gatetijd 0 is, wordt deze ingesteld op 1.

Instellingen: -100% – +100%

Arpeggio's kopiëren of wisselen

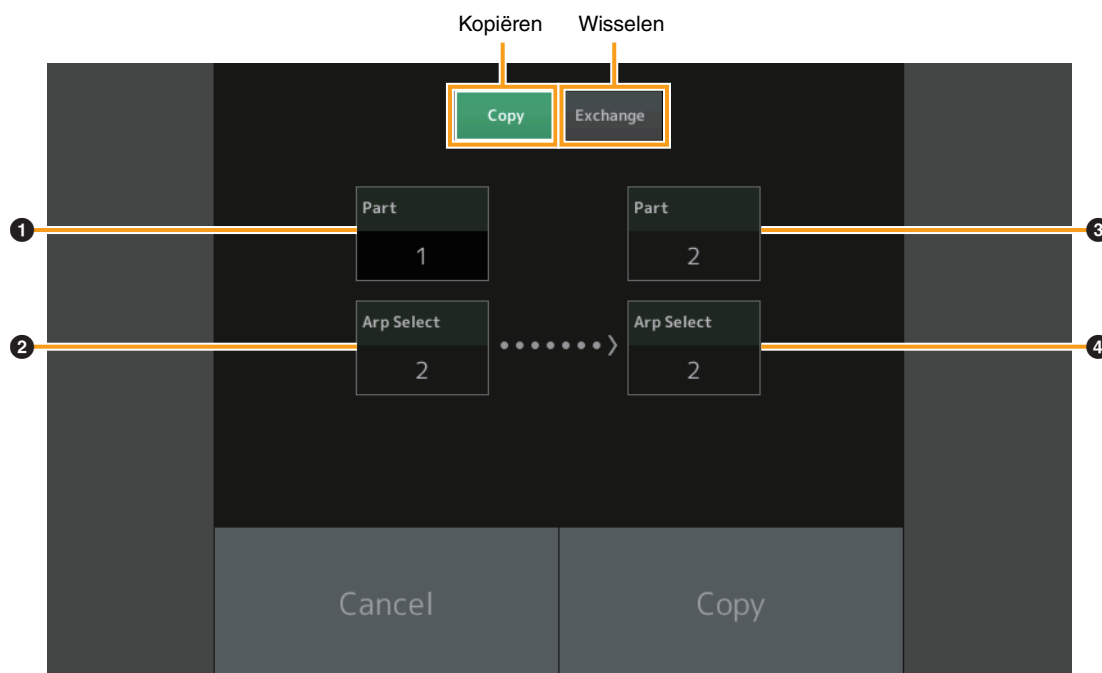
U kunt arpeggiotypen kopiëren of wisselen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Te kopiëren partij selecteren → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]

of

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Te kopiëren partij selecteren → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING U kunt voor Arp Select de optie 'All' selecteren wanneer u tussen verschillende partijen kopieert.

Copy

Raak deze knop aan om de functie Arpeggio Type Copy te activeren.

Exchange

Raak deze knop aan om de functie Arpeggio Type Exchange te activeren.

1 Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

OPMERKING De momenteel geselecteerde partij wordt automatisch ingesteld en deze instelling kan niet worden gewijzigd.

2 Arpeggioselectie die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

3 Doelpartij kopiëren (uitwisselen)

4 Bestemmingsarpeggioselectie kopiëren (uitwisselen)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

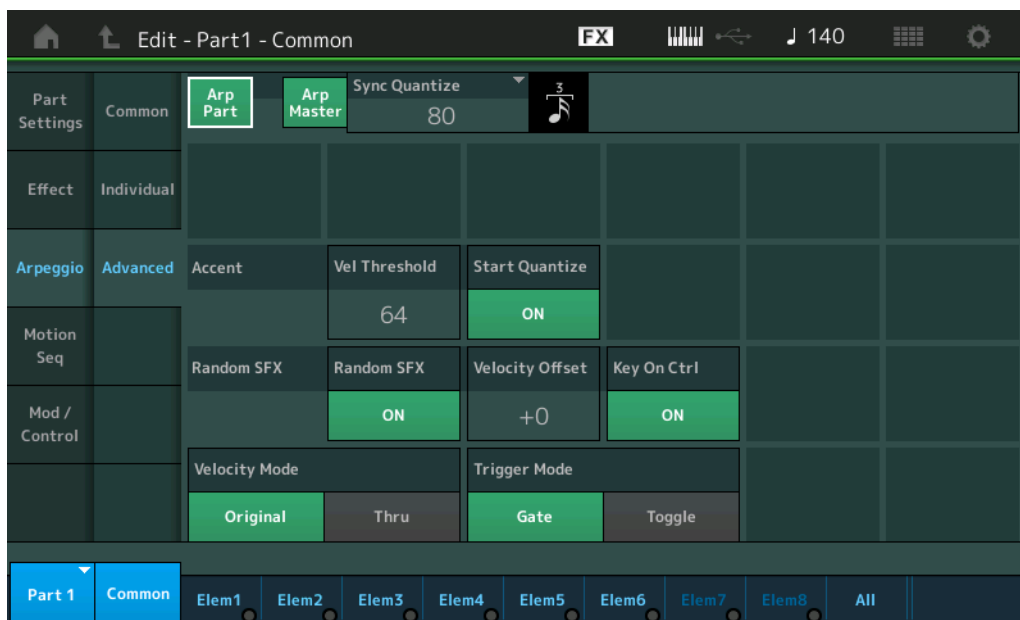
Kopiëren of wisselen
Elementen

Advanced

Vanuit de display Advanced kunt u gevanceerde parameters instellen die betrekking hebben op de functie Arpeggio.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Arpeggio] → [Advanced]



Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Gelijk aan de display Common.

Accent Vel Threshold (aanslagthreshold voor accent)

Bepaalt de minimale aanslagsnelheid die de accentfrase activeert.

Accentfrasen bestaan uit sequencegegevens die deel uitmaken van bepaalde arpeggiotypen en die alleen klinken als u noten speelt met een aanslaggevoeligheid die hoger ligt (sterker is) dan de waarde die is opgegeven voor de parameter Accent Velocity Threshold. Als het moeilijk is om te spelen met de vereiste aanslaggevoeligheid voor het activeren van de accentfrase, moet u de parameter 'Accent Vel Threshold' (Accent Velocity Threshold) instellen op een lagere waarde.

OPMERKING Raadpleeg het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Instellingen: off, 1–127

Accent Start Quantize

Hiermee wordt het beginpunt bepaald van de accentfrase als de aanslagsnelheid die wordt opgegeven in Accent Velocity Threshold hierboven, wordt ontvangen. Als deze parameter wordt ingesteld op 'off', start de accentfrase zodra de aanslagsnelheid wordt ontvangen. Als deze parameter wordt ingesteld op 'on', wordt de accentfrase gestart op de tel die is ingesteld voor elk arpeggiotype nadat de aanslagsnelheid is ontvangen.

Instellingen: off, on

Random SFX

Bepaalt of Random SFX is in- of uitgeschakeld.

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert (zoals fretruis op een gitaar) als de noot wordt losgelaten.

OPMERKING Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Instellingen: off, on

Random SFX Velocity Offset

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van de Random SFX-noten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Random SFX Key On Ctrl (Random SFX Key On Control)

Als de parameter wordt ingesteld op 'on', wordt het Random SFX-geluid afgespeeld met de aanslagsnelheid die wordt gegenereerd bij het aanslaan van elke noot. Als deze parameter wordt ingesteld op 'off', wordt een speciaal Random SFX-geluid afgespeeld met een vooraf geprogrammeerde aanslagsnelheid.

Instellingen: off, on

Velocity Mode

Past de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.

Instellingen: Original, Thru

Original: Het arpeggio wordt afgespeeld met de aanslagsnelheid die is ingesteld voor het arpeggiotype.

Thru: Het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de aanslagsnelheid van uw spel.

Trigger Mode

Als deze parameter wordt ingesteld op 'Gate', wordt het afspelen van het arpeggio gestart bij het indrukken van de noot. Het afspelen wordt gestopt als u de noot weer loslaat. Als deze parameter wordt ingesteld op 'Toggle', wordt het afspelen van het arpeggio gestart en gestopt met het indrukken van de noot. Als u de noot weer loslaat, is dit niet van invloed op het afspelen van het arpeggio.

Instellingen: Gate, Toggle

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Vanuit de display Common kunt u de parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen voor de partij.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance.

Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor arpeggio/de motionsequencer van de partij is ingesteld op 'Common'.

Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50%–400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Common Arpeggio Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100% – +100%

Common Arpeggio Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequentie.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequentie willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Clock Swing (clockswing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de geselecteerde partij. Deze parameter vertraagt noten op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te verkrijgen.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: Exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Part Clock Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de geselecteerde partij.

Instellingen: 50%–400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Part Arp Gate Time (arpeggiogatetijd van partij)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggiototen wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid ([pagina 124](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0%–200%

Common Arp Velocity (arpeggiosnelheid van partij)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Dit is de offsetwaarde voor de aanslagtijd ([pagina 123](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0%–200%

Part Motion Seq Amplitude (amplitude motionsequencer voor partij)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Amplitude ([pagina 131](#)) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (pulsvorm motionsequencer voor partij)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq 'Step Curve Parameter' ([pagina 132](#)) als 'MS FX' in ingesteld op On voor de lane en 'Control' is ingesteld op On voor de parameter.

Instellingen: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor partij)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.

Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Smoothness ([pagina 131](#)) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Random (willekeur motionsequencer voor partij)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0–127

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap.

Instellingen: 60 (1/32-noot), 80 (1/16-nootriool), 120 (1/16-noot), 160 (1/8- nootriool), 240 (1/8- noot), 320 (kwartnootriool), 480 (kwartnoot)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Lane

Vanuit de display Lane kunt u de parameters instellen voor elke lane van de motionsequencer.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de Motion Sequencer voor de gehele performance actief is.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Part SW (partijschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de Motion Sequencer voor de geselecteerde partij actief is.

Instellingen: Off, On

Lane SW (laneschakelaar)

Bepaalt of elke lane actief is. Er kunnen maximaal vier lanes van de motionsequencer worden gebruikt voor één partij en maximaal acht lanes tegelijk voor de gehele performance. Als dit is ingesteld op Off, worden parameters die betrekking hebben op de overeenkomstige lane niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

MS FX (Lane Motion Sequencer FX Receive)

Bepaalt of de geselecteerde lane wordt beïnvloed door knophandelingen als de "ARP/MS" wordt geselecteerd met de knopfunctie-knop [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS].

Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Motion Sequencer Trigger Receive)

Bepaalt of de geselecteerde lane het signaal ontvangt dat wordt gegenereerd door de knop [MOTION SEQ TRIGGER]. Als dit is ingesteld op On, begint de motionsequence zodra u op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (motionsequence voor lane selecteren)

Selecteert de gewenste motionsequence.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen. Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" ([pagina 133](#)) voor meer informatie.

Instellingen: 1-8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Sync (Lane Motion Sequencer Sync)

Bepaalt of het afspelen van de motionsequence die is toegepast op de bestemming (ingesteld in de display Control Assign ([pagina 138](#))), wordt gesynchroniseerd met het tempo, de maat of het arpeggio van de performance.

Instellingen: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (als Lane 2–4 is geselecteerd)

Off: Lane Motion Sequencer wordt afgespeeld volgens de eigen clock en wordt niet gesynchroniseerd met een externe clock.

Tempo: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met het tempo van de performance.

Beat: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de maat.

Arp: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de eerste tel van de maat van het momenteel afgespeelde arpeggio.

Lane 1: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met Lane 1.

Speed (Lane Motion Sequencer Speed)

Bepaalt de snelheid voor het afspelen van de motionsequence.

Alleen beschikbaar als 'Lane Motion Sequencer Sync' is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 0–127

Unit Multiply (Lane Motion Sequencer Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor de motionsequencer aan voor de geselecteerde lane.

Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Off' en 'Lane 1'.

Instellingen: 50%–6400%, Common, Arp

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

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

Arp: de waarde die is ingesteld in de Arpeggio Unit Multiply voor de geselecteerde partij, wordt toegepast.

Key On Reset (Lane Motion Sequencer Key On Reset)

Bepaalt of het afspelen van de Motion Sequence wordt gestopt als u het keyboard bespeelt.

Deze parameter is actief als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Arp' en 'Lane 1'.

Deze parameter is ook niet beschikbaar als 'Trigger' is ingesteld op 'On'.

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

Each-On: De Sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de Sequence vanaf het begin starten.

1st-On: De sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de sequencer vanaf het begin starten. Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de sequence lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de sequence alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Loop (Lane Motion Sequencer Loop)

Bepaalt of de motionsequence één keer of herhaaldelijk wordt afgespeeld.

Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Lane 1'.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit (Lane Motion Sequencer Velocity Limit)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen de Motion Sequence reageert.

Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Lane 1'.

Instellingen: 1–127

Cycle (Lane Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1–16

Load Sequence

Hiermee worden motionsequencegegevens in het gebruikersgeheugen geladen. Zie 'Laden' ([pagina 240](#)) voor meer informatie over laden.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

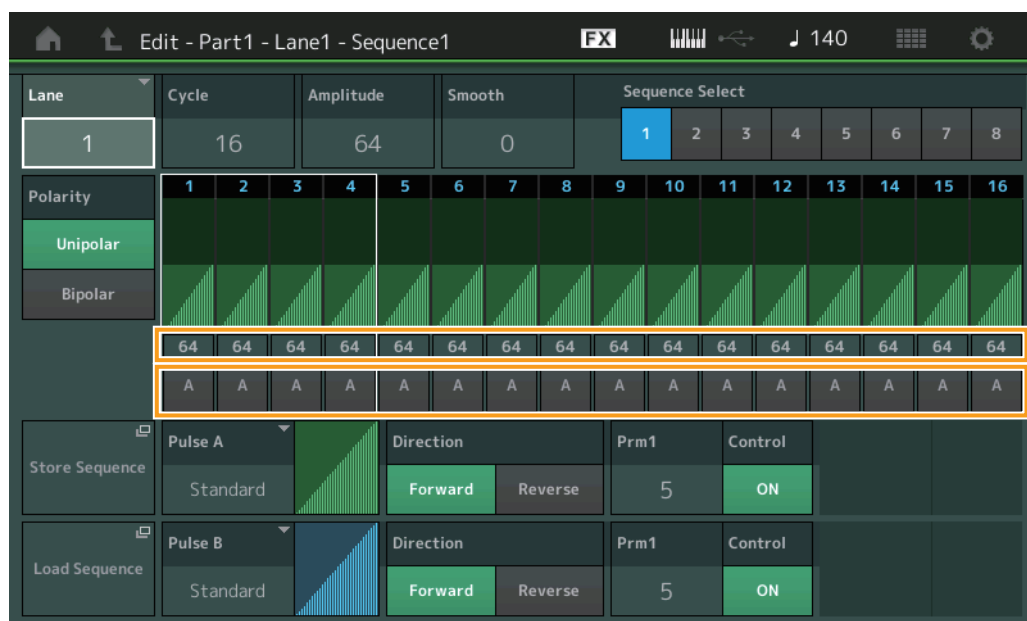
Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Edit Sequence

Hiermee roept u de instellingsdisplay Motion Sequence op. U kunt zelf een sequence maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

Motion Seq Step Value (stapwaarde van motionsequencer voor lane)



Motion Seq Step Type (staptype van motionsequencer voor lane)

Lane (momenteel geselecteerde lane)

Duidt de momenteel geselecteerde lane aan. Deze parameter wordt niet weergegeven als de overeenkomstige laneschakelaar is ingesteld op Off.

Instellingen: 1–4

Cycle (Lane Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1–16

Amplitude (amplitude motionsequencer voor lane)

Bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Instellingen: 0–127

Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor lane)

Bepaalt de geleidelijkheid van de maatsoortwijziging van de motionsequence.

Instellingen: 0–127

Sequence Select (motionsequence voor lane selecteren)

Bepaalt de geselecteerde motionsequence.

Door een type te selecteren en op [SHIFT] + [EDIT] te drukken, kunt u motionsequences kopiëren of wisselen. Zie "Motionsequences kopiëren of wisselen" ([pagina 133](#)) voor meer informatie.

Instellingen: 1–8

Polarity (polariteit motionsequencer voor lane)

Bepaalt de polariteit van de sequence.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verandert alleen in een positieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de sequence.

Bipolar: Unipolar verandert in positieve én negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Motion Seq Step Value (stapwaarde van motionsequencer voor lane)

Bepaalt de stapwaarde voor de motionsequence. U kunt de stapwaarde 1–4, 5–8, 9–12 of 13–16 regelen met de schuifregelaars 1–4 (5–8/9–12/13–16), afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: 0–127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Motion Seq Step Type (staptype van motionsequencer voor lane)

Bepaalt elk staptype van de motionsequence. U kunt schakelen tussen staptype A en B voor stap 1–8 of 9–16 met de knoppen SCENE [1/5]–[4/8], afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: A, B

Pulse A / Pulse B (stapcurvetype van motionsequencer voor lane)

Bepaalt het curvetype van de parameter voor 'Pulse A' en 'Pulse B'. Met het hierboven beschreven 'Motion Seq Step Type' wordt bepaald welke hier ingestelde curve wordt gebruikt voor elke stap.

Instellingen: Voor presetbank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie.

Voor gebruikersbank: User 1–32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1–8

Direction (stapcurverichting van motionsequencer voor lane)

Bepaalt de richting van de stapcurve voor de motionsequence.

Instellingen: Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (stapcurveparameter van motionsequencer voor lane)

Past de vorm van de stapcurve voor de motionsequence aan.

Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar. Het bereik van de beschikbare parameterwaarden varieert ook afhankelijk van het curvetype.

Control (regelschakelaar voor stapcurvevorm van motionsequencer voor lane)

Bepaalt of de vorm van de stapcurve voor de motionsequence wordt geregeld met knoppen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'MS FX' is ingeschakeld. Bovendien is deze parameter mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Store Sequence

Hiermee worden de bewerkte sequencegegevens opgeslagen. Zie 'Store/Save' voor meer informatie over het opslaan van gegevens ([pagina 244](#)).

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

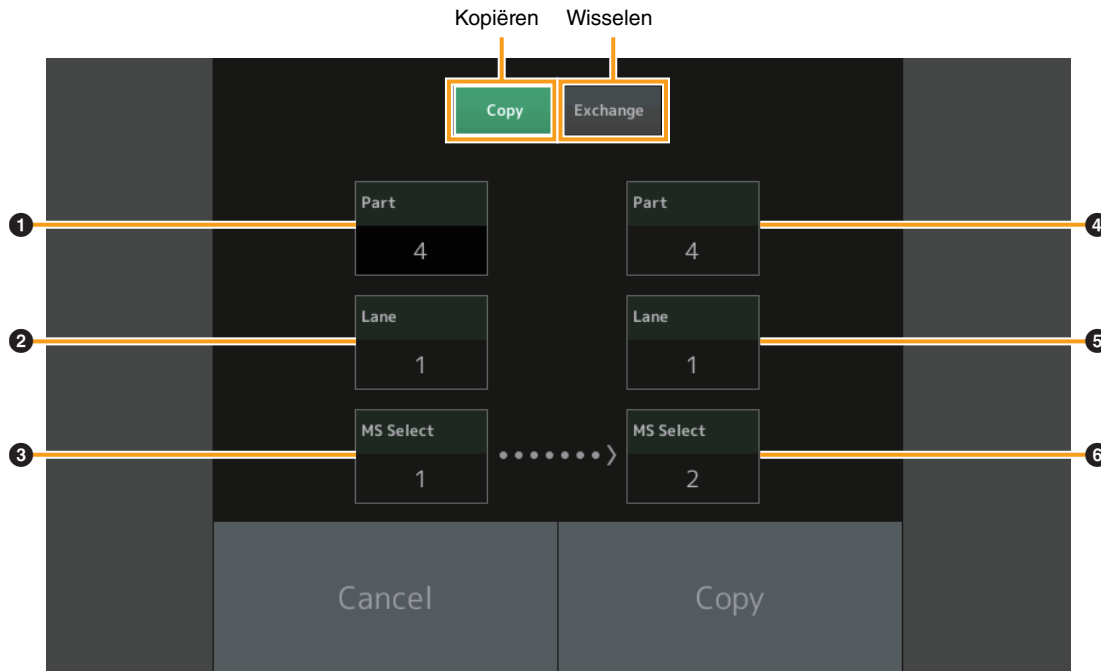
Kopiëren of wisselen
Elementen

■ Motionsequences kopiëren of wisselen

U kunt motionsequences kopiëren of wisselen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Te kopiëren partij selecteren → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]
 of
 [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Te kopiëren partij selecteren → [SHIFT] + [EDIT]
 of
 [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING U kunt voor 'Lane' en 'MS Select' de optie 'All' selecteren wanneer u tussen verschillende partijen kopieert.

Kopiëren

Raak deze knop aan om de functie Motion Sequence Copy te activeren.

Wisselen

Raak deze knop aan om de functie Motion Sequence Exchange te activeren.

❶ Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

OPMERKING De momenteel geselecteerde partij wordt automatisch ingesteld en deze instelling kan niet worden gewijzigd.

❷ Lane die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

❸ Motion Sequence-selectie die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

❹ Doelpartij kopiëren (uitwisselen)

❺ Bestemmingslane kopiëren (uitwisselen)

❻ Bestemmings-Motion Sequence-selectie kopiëren (uitwisselen)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Mod/Control (modulatie/besturing)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Part LFO

Vanuit de display Part LFO kunt u de LFO-gerelateerde parameters instellen voor de partij.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO]

Element	Depth	1	2	3	4	5	6	7	8
Cutoff	0	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	0	127	127	127	127	127	127	127	127
Pan	0	127	127	127	127	127	127	127	127

LFO Wave

Selecteert de LFO-golfvorm.

Instellingen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (LFO-tempo synchroniseren)

Hiermee wordt bepaald of de LFO al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van het arpeggio of de song.

Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

■ Als 'Tempo Sync' is ingesteld op 'OFF'

Speed (LFO-snelheid)

Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variatie aan. Niet beschikbaar als de parameter Tempo Sync is ingesteld op 'On'.

Instellingen: 0–63

Random Speed (willekeurige LFO-snelheidsdiepte)

Bepaalt de mate waarin de LFO-snelheid willekeurig wordt gewijzigd.

Instellingen: 0–127

■ Als 'Tempo Sync' is ingesteld op 'ON'

Tempo Speed (LFO-temposnelheid)

Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Tempo Sync' hierboven is ingesteld op 'ON'. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarden instellen die bepalen hoe de LFO synchroon pulseert met het arpeggio.

Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenoortriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (32 kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (64 kwartnoten per tel)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Delay (LFO-vertragingstijd)

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 (LFO-fade-intijd)

Bepaalt na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen (nadat de 'Delay'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0–127

Hold (LFO-aanhoudduur)

Hiermee wordt bepaald hoe lang de LFO op het maximale niveau wordt vastgehouden.

Instellingen: 0–126, Hold

Hold: Geen fade-out

Fade Out (LFO-fade-outtijd)

Bepaalt hoe lang het LFO-effect wegsterft (nadat de 'Hold'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0–127

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

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

Each-On: De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter.

1st-On: De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter. Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de LFO lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de LFO alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Loop (LFO-lus)

Bepaalt of de LFO-golfvorm één keer (Off) of voortdurend (On) wordt afgespeeld terwijl noten worden aangehouden.

Instellingen: Off, On

Phase (LFO-fase)

Bepaalt het beginpunt van de fase als de LFO-golf wordt gereset.

Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element Phase Offset (Offset van LFO-element)

Bepaalt de wijzigingswaarden van de parameter 'Phase' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

Instellingen: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (LFO-bestemming)

Bepaalt de functies die door de LFO-golf worden bestuurd.

Instellingen: Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO-diepte)

Stelt de diepte van de LFO-golfvorm (amplitude) in voor de parameter 'Destination' (hierboven).

Instellingen: 0–127

Element Depth Ratio (diepteverhouding LFO-element)

Hiermee worden de offsetwaarden bepaald van de parameter 'Depth' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

Als dit is ingesteld op 'Off', is het LFO-effect niet beschikbaar. Alleen beschikbaar als elementgerelateerde parameters zijn ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, 0–127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

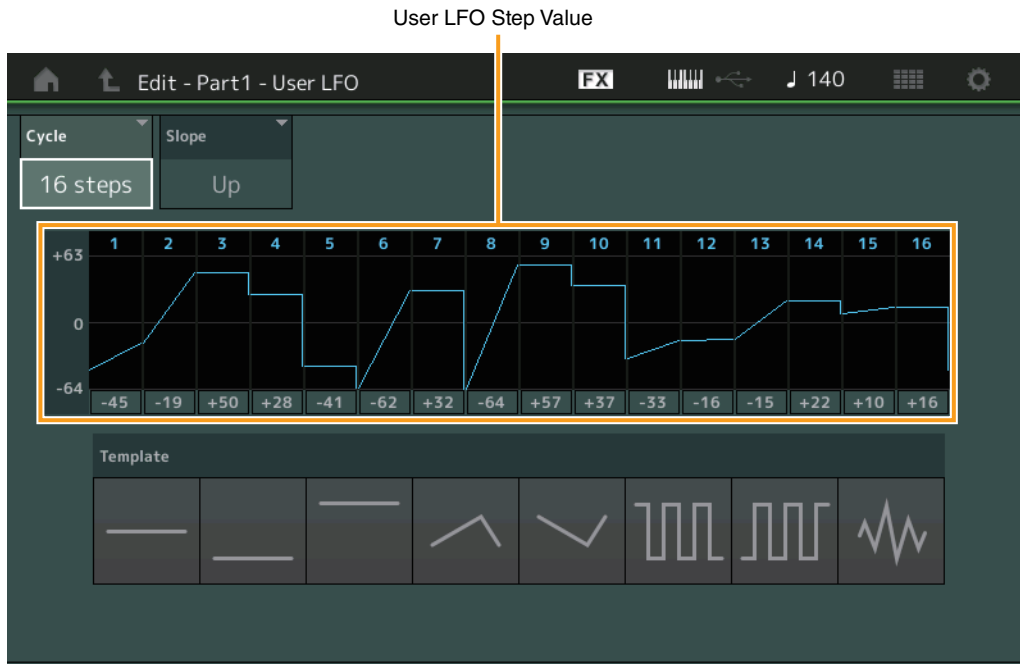
Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Edit User LFO

Hiermee roept u de display User LFO Setting op. U kunt zelf een LFO-golf maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.



Cycle

Selecteert de gewenste staplengte voor de LFO.

Instellingen: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope

Bepaalt de hellingeigenschappen van de LFO-golf.

Instellingen: Off (geen helling), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value

Bepaalt het niveau voor elke stap.

Instellingen: -64 – +63

Template

De sjabloon bevat vooraf geprogrammeerde instellingen voor het maken van een originele LFO.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Control Assign

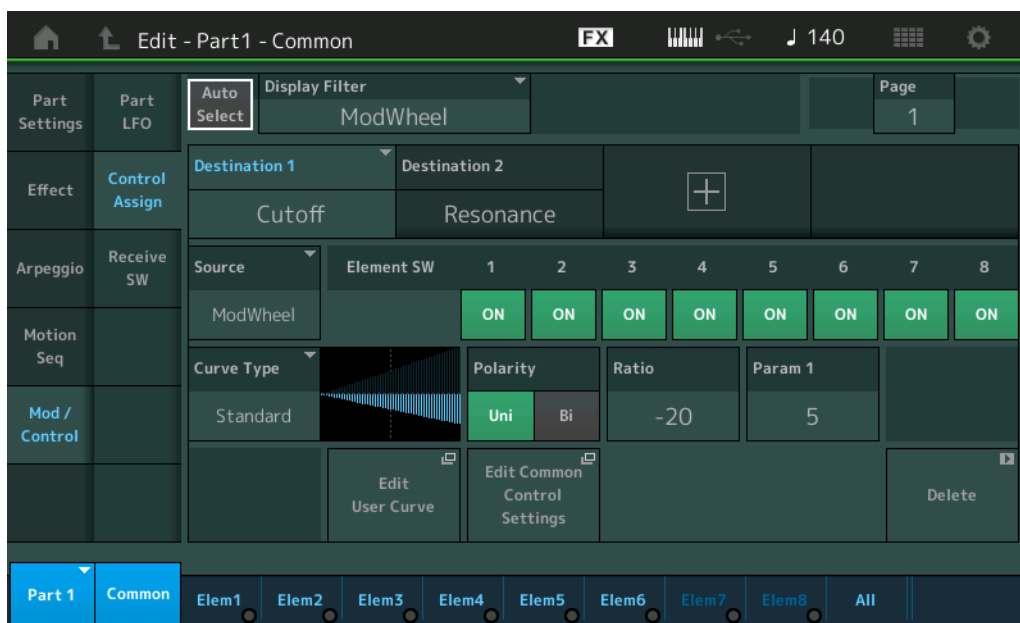
Vanuit de display Control Assign kunt u controllertoewijzingen instellen voor de partij.

U kunt geluiden naar wens wijzigen door de gewenste regelaar in te stellen op 'Source' en de gewenste parameter op 'Destination'. Niet alleen fysieke regelaars zoals het pitchbendwiel, maar ook Motion Sequencer of Envelope Follower kunnen als een virtuele regelaar worden ingesteld op 'Source'.

Er kunnen maximaal 16 besturingssets aan elke partij worden toegewezen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (schakelaar voor automatisch selecteren)

Hiermee wordt bepaald of de functie Auto Select voor Display Filter (hieronder) actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingesteld op 'On', wordt de bediende regelaar automatisch ingesteld in 'Display Filter'. U kunt hetzelfde resultaat ook bereiken door op de knop [CONTROL ASSIGN] te drukken.

Instellingen: Off, On

Display Filter

Bepaalt welke regelaar moet worden weergegeven. Als 'Super Knob' is geselecteerd, worden alle instellingen voor toewijsbare knoppen weergegeven die worden beïnvloed door het gebruik van de Superknop.

Instellingen: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Weergegeven naam

Bepaalt de naam van elke toewijsbare knop 1-8 die wordt weergegeven in de display Performance Play (pagina 27). Alleen beschikbaar als 'AsgnKnob 1-8' is ingesteld in 'Source'.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Destination

Bepaalt de doelparameter die geregeld moet worden. Als u een andere bestemming wilt toevoegen, tikt u op het pictogram '+'. Zie hieronder voor informatie over instellingsvoorbeelden voor 'Destination'.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het pdf-document Datalijst.

Instellingsvoorbeelden voor Destination

Hier volgen enkele handige voorbeelden van hoe u Destination instelt.

Het volume regelen:	Part Param → Volume
De toonhoogte veranderen:	Part Param → Pitch
De snelheid van de draaiende luidspreker aanpassen:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl * ¹
Een Wah-pedaaleffect toepassen:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl * ²

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

*1 'Ins A/B Type' = 'Rotary Speaker' in de display Effect van Part Edit

*2 'Ins A/B Type' = 'VCM Pedal Wah' in de display Effect van Part Edit

Source

Bepaalt de gewenste regelaar voor het regelen van de parameter die is ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (elementschakelaar)

Selecteert of de regelaar van invloed is op alle afzonderlijke elementen (On) of niet (Off). Alleen beschikbaar als elementgerelateerde parameters zijn ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

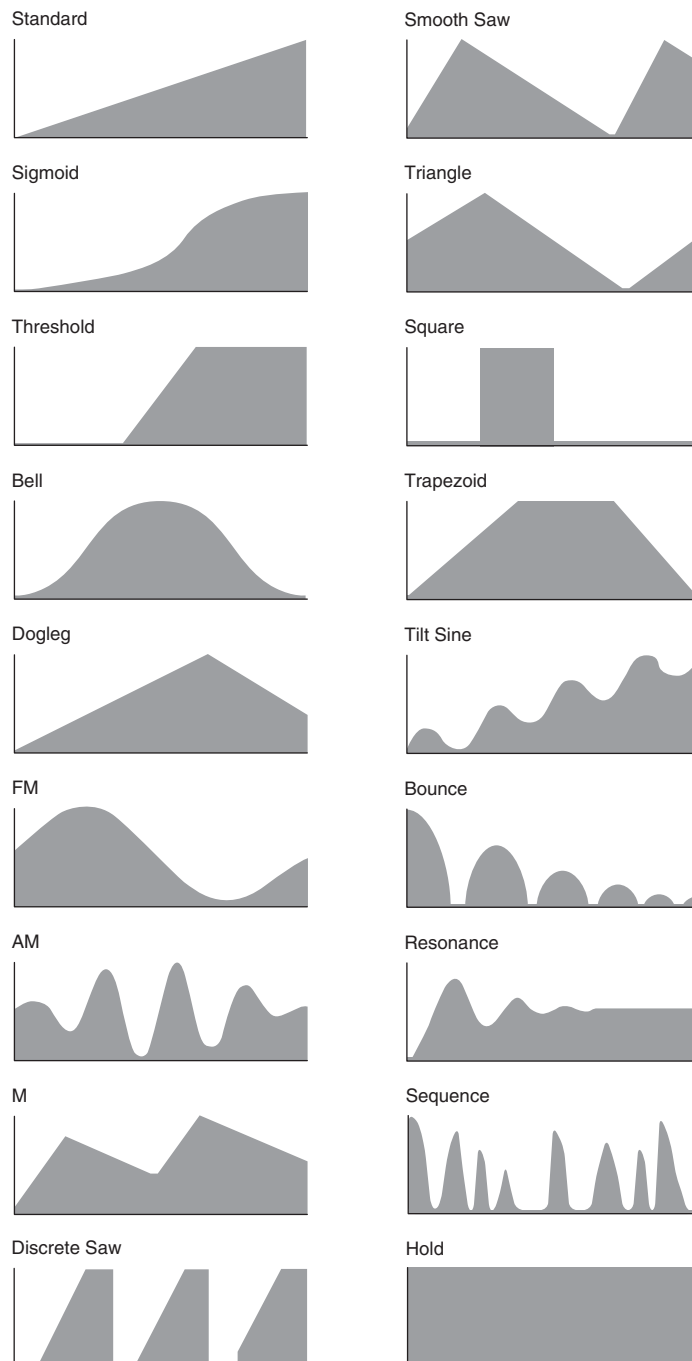
Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Curve Type

Bepaalt het curvetype van de parameter die is ingesteld in 'Destination'. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de waarde aan van de controller die is ingesteld in 'Destination', en de horizontale as de parameterwaarde die is ingesteld in 'Source'.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (als er een gebruikersbank is geselecteerd), Library 1–8 (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)



Polarity (curvepolariteit)

Bepaalt de curvepolariteit van het curvetype dat is ingesteld in 'Curve Type'.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verandert alleen in positieve richting of negatieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de curvevorm.

Bi: Unipolar verandert in positieve én negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Ratio (curveverhouding)

Bepaalt de curveverhouding.

Instellingen: -64 – +63

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Param 1/Param 2 (curveparameter)

Past de curvevorm aan.

Mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Destination to Name

Kopieert de parameter naam van 'Destination' naar 'Display Name'. Alleen beschikbaar als 'Source' is ingesteld op 'AsgnKnob 1-8'.

Edit Common Control Settings (Gemeenschappelijke besturingsinstellingen bewerken)

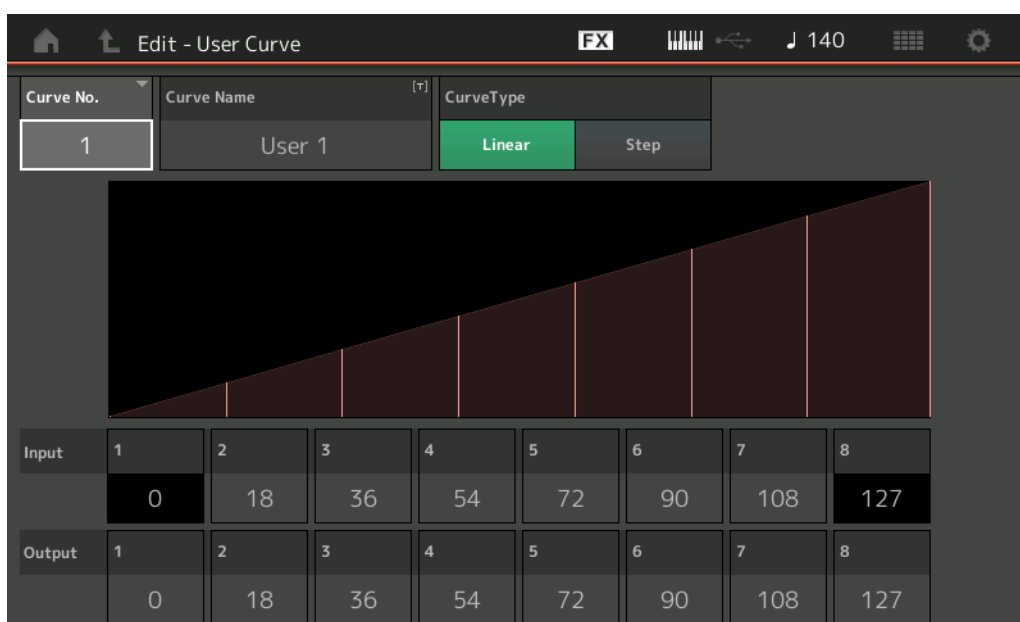
Opent de display 'Control Assign' voor 'Common/Audio Edit'.

Delete

Verwijdert de geselecteerde 'Destination'.

Edit User Curve

Hiermee roept u de display User Curve Setting op. U kunt 'Linear' (curve door lineaire interpolatie van acht coëfficiënten) of 'Step' selecteren.



Curve No. (curvenummer)

Geeft het geselecteerde curvenummer weer.

Instellingen: 1-32

Curve Name

Geeft de geselecteerde curve een naam. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Curve Type

Bepaalt het curvetype.

Instellingen: Linear, Step

Input

Bepaalt het ingangsniveau van de curve. 'Input 1' is vast ingesteld op '0'. 'Input 8' is vast ingesteld op 127 als het curvetype 'Linear' is.

Instellingen: 0-127

Output

Bepaalt het uitgangsniveau van de curve.

Instellingen: 0-127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

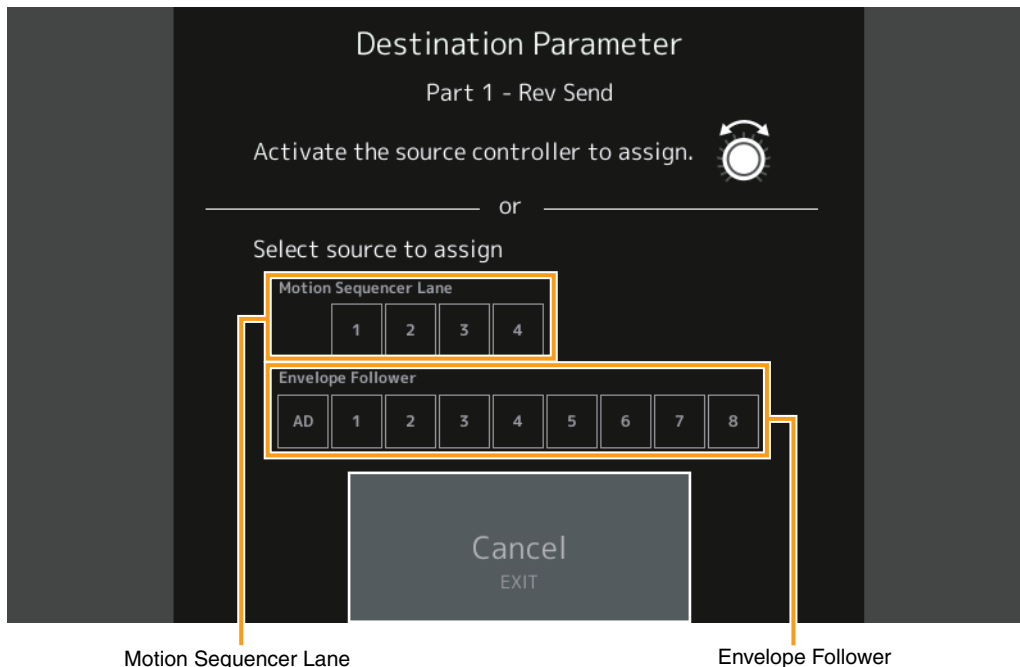
Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

■ Controllers selecteren uit een andere display dan Control Assign

Als er een andere display wordt weergegeven dan de display Control Assign, kunt u controllers selecteren met de knop [CONTROL ASSIGN] op het paneel. Als de cursor op de parameter staat die kan worden ingesteld als bestemming, gaat het lampje voor de knop [CONTROL ASSIGN] op het paneel branden. Druk op de knop [CONTROL ASSIGN] terwijl het lampje brandt zodat de display Destination Parameter wordt weergegeven. Verplaats de controller op het paneel of raak een op de display weergegeven getal aan om een bron te selecteren. De Control Assign-display verschijnt dan met de bron ingesteld zoals u hebt geselecteerd.



OPMERKING Er verschijnt een foutbericht wanneer u de Superknop draait en er geen toewijsbare knoppen/ regelaartoewijzingen meer beschikbaar zijn voor het toewijzen van een bron.

OPMERKING Als u de bron selecteert in de display Destination Parameter, kunt u de toewijsbare knop van Common instellen als de bron door de gewenste toewijsbare knop te bedienen terwijl u de knop [PART SELECT MUTE/SOLO] ingedrukt houdt.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

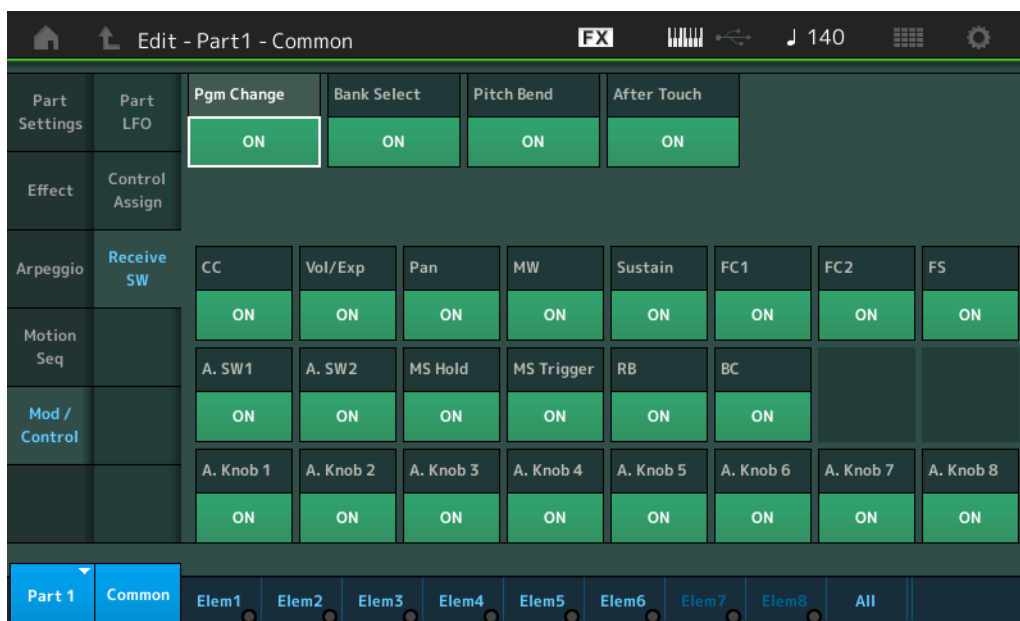
Receive SW (ontvangstschakelaar)

Vanuit de display Receive Switch kunt u de reactie van elke afzonderlijke partij op verschillende MIDI-gegevens instellen, zoals berichten over besturings- en programmawijzigingen. Als de relevante parameter is ingesteld op 'ON', reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-gegevens.

OPMERKING Als CC (Receive Control Change) hier is ingesteld op 'OFF', zijn parameters die betrekking hebben op besturingswijzigingen niet beschikbaar.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element [Common] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (programmawijziging ontvangen)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Bank Select (bankselectie ontvangen)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pitch Bend (pitchbend ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het pitchbendwiel al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

After Touch (aftertouch ontvangen)

Bepaalt of aftertouchberichten worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

CC (besturingswijzigingen ontvangen)

Bepaalt of besturingswijzigingsberichten al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie ontvangen)

Bepaalt of volumeberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pan (pan ontvangen)

Bepaalt of panberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

MW (modulatiewiel ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het modulatiewiel al dan niet worden ontvangen. Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Sustain (sustain ontvangen)

Bepaalt of sustainberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FC1/FC2 (voetregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de optionele voetregelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FS (voetschakelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de optionele voetschakelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (toewijsbare schakelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Hold (Motion Sequencer Hold ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knop [MOTION SEQ HOLD] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Trigger (motionsequencetrigger ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

RB (lintregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten voor de lintregelaar al dan niet worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

BC (ademregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten voor de ademregelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A. Knob 1–8 (toewijsbare knoppen ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd met de toewijsbare knoppen 1–4 (5–8) worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

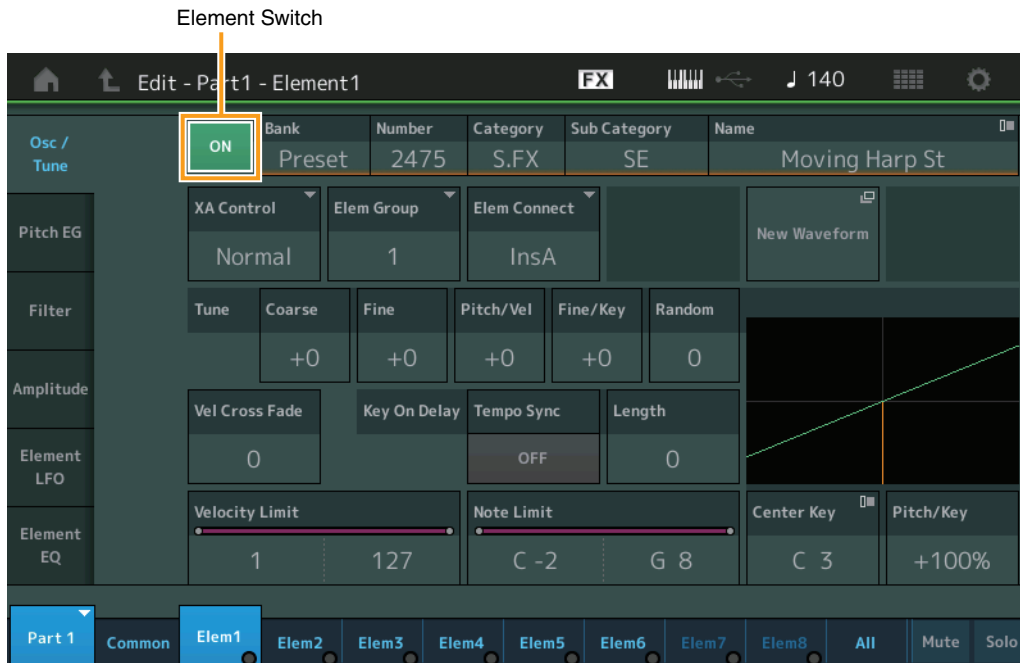
Element Edit (element)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Vanuit de display Oscillator/Tune kunt u de golfvorm (of het basisgeluidsmateriaal) toewijzen aan elk element. U kunt het nootbereik instellen voor het element (het bereik van noten op het keyboard waarop het element klinkt), evenals de aanslagsnelheid (het bereik van nootaanslagsnelheden waarin het element klinkt).

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune]



Bank (golfvormbank)

Number (golfvormnummer)

Category (golfvormcategorie)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Name (Waveform Name)

Geeft de informatie aan van de golfvorm die wordt gebruikt voor het geselecteerde element. 'Bank' geeft aan welke golfvormlocatie (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Element Switch

Hiermee wordt bepaald of het momenteel geselecteerde element is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

XA Control

Bepaalt de werking van de functie XA (Expanded Articulation) van een element.

De functie XA is een geavanceerd toongeneratorsysteem waarmee u effectiever realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken kunt maken. Ook biedt dit systeem andere unieke modi voor willekeurige en wisselende geluidsveranderingen terwijl u speelt. Zie het 'Toongeneratorblok' in de 'Basisstructuur' op [pagina 6](#) voor meer informatie over functie XA.

Instellingen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

U kunt deze voor elk element instellen op:

Normal: het element klinkt normaal telkens wanneer u de noot speelt.

Legato: als de parameter Mono/Poly is ingesteld op Mono, wordt dit element afgespeeld in plaats van het element van de parameter XA Control dat is ingesteld op 'Normal' als u het keyboard op legato-wijze bespeelt (waarbij u de volgende noot van een melodielijn speelt voordat u de noot ervoor hebt losgelaten).

Toets los: het element is hoorbaar telkens wanneer u de noot loslaat.

Cycle (voor meerdere elementen): elk element klinkt anders, afhankelijk van zijn numerieke volgorde. Dat betekent dat bij het spelen van de eerste noot Element 1 hoorbaar is, bij de tweede noot Element 2 enzovoort.

Random (voor meerdere elementen): elk element klinkt willekeurig telkens wanneer u de noot speelt.

A.SW1 On: Als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW2 On: Als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW Off: Als de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] beide zijn ingesteld op Off, klinkt het element.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Elem Group (elementgroep)

Bepaalt de groep voor XA Control. Alle elementen die hetzelfde type XA-functie hebben, moeten hetzelfde groepsnummer hebben. Deze instelling is niet van toepassing als de parameters van XA Control van alle elementen zijn ingesteld op Normal.

Instellingen: 1–8

Elem Connect (Element Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Stel deze parameter in op "Thru" als u de invoegeffecten voor het opgegeven element wilt negeren.

Instellingen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Laadt audiogegevens die zijn opgeslagen op het USB-flashstation als 'Waveform'. Zie 'Load' ([pagina 240](#)) voor meer informatie over laden.

Nadat de golfvorm is geladen, is de parameter Edit Waveform (hieronder) beschikbaar.

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elk element.

Instellingen: -64 – 63

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Bepaalt hoe de toonhoogte van het geselecteerde element reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Fine/Key (Pitch Fine Key Follow Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de toonhoogte bij het nauwkeurig afstemmen.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: de toonhoogte van lagere noten zakt en die van hogere noten stijgt.

Negatieve waarden: de toonhoogte van lagere noten stijgt en die van hogere noten daalt.

Random (willekeurige toonhoogtediepte)

Hiermee kunt u de toonhoogte van het element op willekeurige wijze variëren voor elke noot die u speelt. Hoe hoger de waarde is, hoe groter de variatie in toonhoogte.

Instellingen: 0–127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Bepaalt hoe geleidelijk het volume van een oscillator afneemt in verhouding tot de afstand van aanslagsnelheidswijzigingen buiten de instelling voor Velocity Limit.

Instellingen: 0–127

Hoe hoger de waarde is, hoe geleidelijker het volume afneemt.

0: Geen geluid

Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de 'Key On Delay' (hieronder) al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo.

Instellingen: Off, On

Length (lengte van Key On Delay Time)

Bepaalt de tijd (of de verstreken vertragingstijd) tussen het moment waarop u op een noot op het keyboard drukt en het punt waarop het geluid daadwerkelijk wordt gespeeld. U kunt voor elk element verschillende vertragingstijden instellen. Niet beschikbaar als 'Key On Delay Tempo Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Length (lengte van Key On Delay Note)

Bepaalt de timing van 'Key On Delay' als 'Key On Delay Tempo Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenoortriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnoortriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-noortriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-noortriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1-127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor elk element. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven bereik worden gespeeld. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 - G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de gevoeligheid van het Key Follow-effect (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten), waarbij wordt uitgegaan van de toonhoogte van de centrale toets (hieronder) als standaardwaarde.

Instellingen: -200% - +0% - +200%

+100% (de normale instelling): De toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

0%: alle noten hebben dezelfde toonhoogte als de centrale toets.

Negatieve waarden: de instellingen worden omgekeerd.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op toonhoogte.

Instellingen: C -2 - G8

Edit Waveform

Hiermee roept u de display Waveform Edit op.

Vanuit deze display kunt u parameters instellen die betrekking hebben op keybanks die bestaan uit de golfvorm.

• Keybank

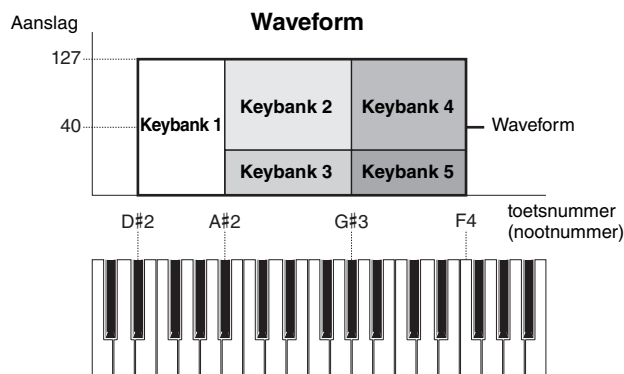
Een keybank bestaat uit digitale audiogegevens die zijn gemaakt door het direct opnemen van een signaal op dit instrument, zoals dat van zang of een elektrische gitaar.

In deze handleiding worden de woorden 'keybank' en 'golf' soms door elkaar gebruikt. Er is echter een verschil tussen 'keybank' (onbewerkte audiogegevens) en 'golfvorm' (verzamelde gerangschikte en bewerkte audiogegevens waaruit een partij bestaat).

• Keybank en golfvorm

Keybanks worden op de MODX+ toegewezen aan en opgeslagen in golfvormen.

Elk van de golfvormen kan meerdere keybanks bevatten. U kunt de nootbegrenzing en de aanslagbegrenzing voor elke keybank instellen, zodat u deze keybanks aan een andere plek of container kunt toewijzen. Met deze instelling kunnen er verschillende keybanks worden afgespeeld, afhankelijk van de ingedrukte toets en de betreffende aanslagsnelheid.



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

• Partij en golfvorm

U kunt de golfvorm afspelen door deze aan een partij toe te wijzen en die partij vervolgens op het keyboard af te spelen. U kunt de golfvorm toe wijzen aan een element van de partij in de Element Edit voor de Normal Part (AWM2) Edit ([pagina 145](#)) en de Key Edit voor de Drum Part Edit ([pagina 179](#)).

Aantal keybanks Totale golfvormgrootte

Nootbegrenzing en aanslagbegrenzing voor elke keybank

Waveform

Geeft de geselecteerde golfvorm aan.

Category (hoofdcategorie van golfvorm)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde golfvorm bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Name (Waveform Name)

Bepaalt de geselecteerde golfvorm. Golfvormnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Number of Keybank (aantal keybanks)

Geeft het aantal keybanks in de geselecteerde golfvorm aan.

Totale golfvormgrootte

Geeft de totale gegevensgrootte van de geselecteerde golfvorm aan.

Keybank (keybank)

Geeft de geselecteerde keybank aan.

Size (keybankgrootte)

Hiermee wordt de gegevensgrootte van de geselecteerde keybank aangegeven.

Channel (keybankkanaal)

Hiermee wordt het kanaal (stereo of mono) van de geselecteerde keybank aangegeven.

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen de geselecteerde keybank reageert.

Instellingen: 1–127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor de geselecteerde keybank.

Instellingen: 1–127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Center Note

Bepaalt de toonsoort (toonhoogte) voor het afspelen zodat deze overeenkomt met de toonhoogte van de originele golfvormgegevens.

Instellingen: C -2 – G8

volume

Hiermee bepaalt u het uitvoervolume van de geselecteerde keybank.

Instellingen: 0–255

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde keybank.

Instellingen: L63–C–R63

Tune Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van de geselecteerde keybank bepaald in halve noten.

Instellingen: -64 – +63

Tune Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee bepaalt u de fijnstemming van de toonhoogte van de geselecteerde keybank.

Instellingen: -64 – +63

Delete Keybank (keybank verwijderen)

Verwijdert de geselecteerde keybank.

Add Keybank (keybank toevoegen)

Voegt een nieuwe keybank toe aan de geselecteerde golfvorm.

Laadt audiogegevens die zijn opgeslagen op het USB-flashstation als een 'golfvorm'. Zie 'Load' ([pagina 240](#)) voor meer informatie over laden.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

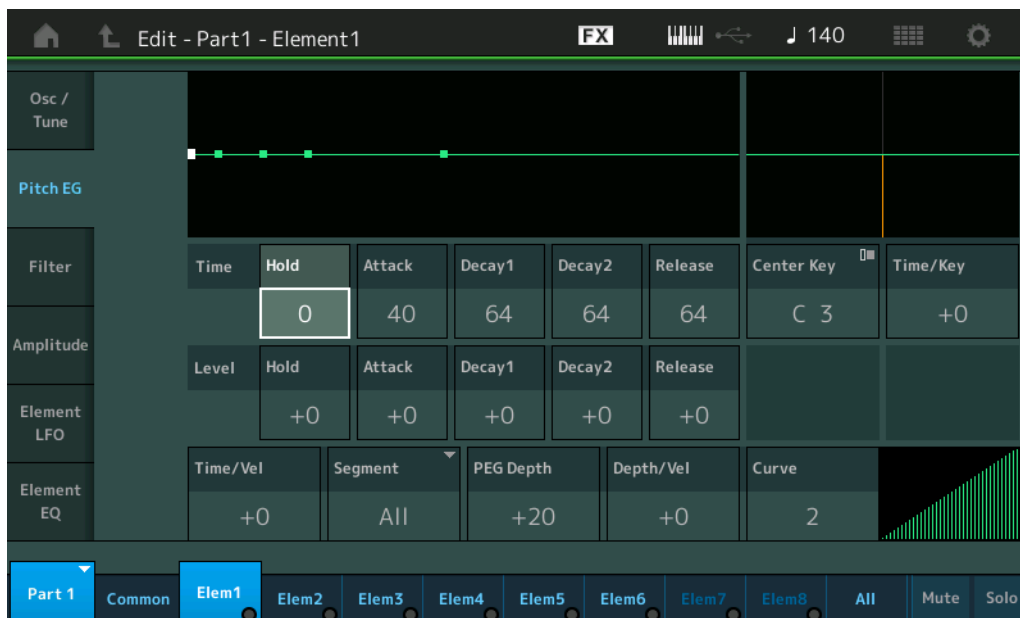
Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Pitch EG

Vanuit de display Pitch EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Pitch EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de toonhoogte van het geluid na verloop van tijd verandert voor oscillators. U kunt ze gebruiken om de wijziging in toonhoogte te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Pitch EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0–127
Level: -128 – +127

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Pitch EG-tijden. De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge PEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge noten resulteren in een lage PEG-overgangstijd en lage noten in een hoge snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Hiermee wordt bepaald hoe de overgangstijd voor PEG (snelheid) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de toets wordt ingedrukt. Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de PEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C-2–G8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van de PEG-tijdparameters. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge PEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage PEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid van de toonhoogte verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle PEG Time-parameters.

PEG Depth

Bepaalt het toonhoogtebereik voor Pitch EG.

Instellingen: -64 – +63

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe het aanslagbereik wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De parameter Curve biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de Pitch EG-diepte door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de toonhoogteverandering aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: Depth/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: Bij hoge aanslagsnelheden wordt het toonhoogtebereik groter en bij lage aanslagsnelheden wordt het kleiner.

Negatieve waarden: bij hoge aanslagsnelheden wordt het toonhoogtebereik kleiner en bij lage aanslagsnelheden wordt het groter.

0: de pitchenvelop verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Curve: 0–4



OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over PEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

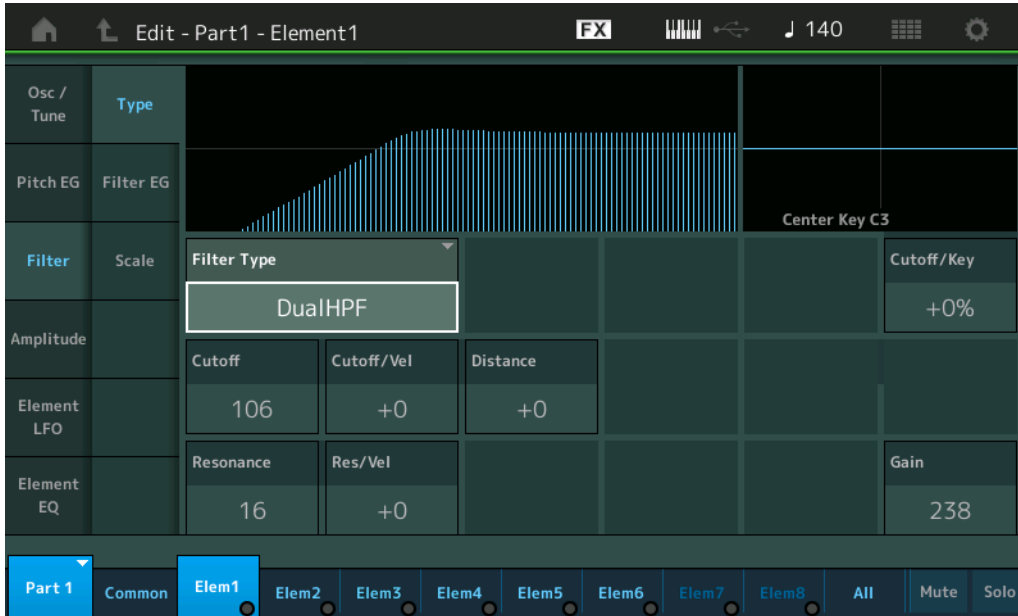
Filter

Type

Vanuit de display type kunt u uitgebreide instellingen voor het filter uitvoeren. Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat hier wordt geselecteerd.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Type]



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

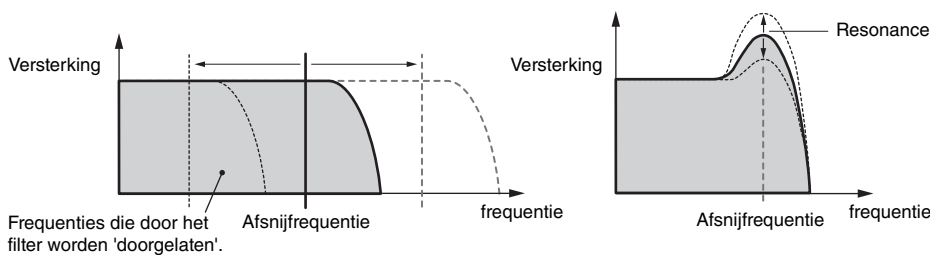
Kopiëren of wisselen Elementen

Filter Type

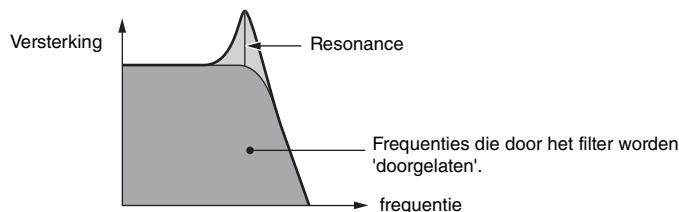
Bepaalt het filtertype voor het huidige element. In principe zijn er vier verschillende filters: LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter) en BEF (Band Elimination Filter). Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



LPF24D: Een dynamisch -24dB/oct laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het LPF24A-type kan dit filter een meer uitgesproken resonantie-effect produceren.

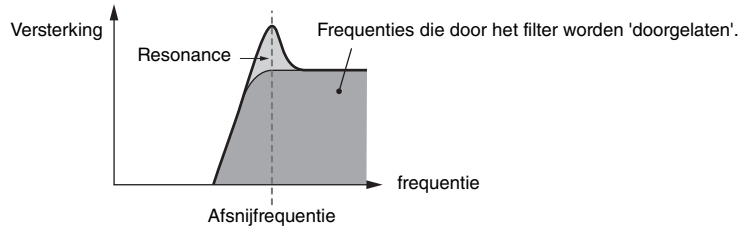


LPF24A: Een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die lijken op die van een 4-polig analog synthesizerfilter.

LPF18: 3-polig -18dB/oct laagdoorlaatfilter.

LPF18s: 3-polig -18dB/oct laagdoorlaatfilter. Dit filter heeft een vloeiendere afsnijfhelling dan het LPF18-type.

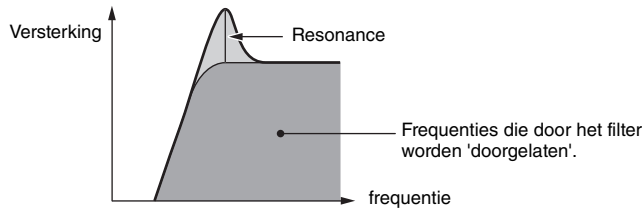
HPF



LPF12+HPF12: Een combinatie van een -12 dB/oct laagdoorlaatfilter en een -12 dB/oct hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff en HPF Key Follow Sensitivity worden ingesteld.

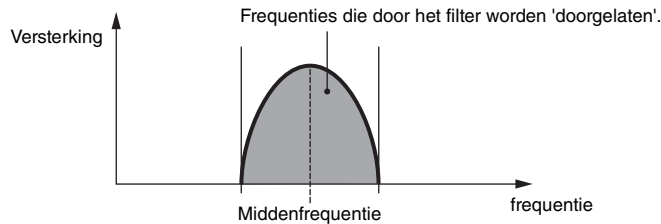
LPF6+HPF12: Een combinatie van een -6 dB/oct laagdoorlaatfilter en een -12 dB/oct hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff en HPF Key Follow Sensitivity worden ingesteld.

HPF24D: Een dynamisch -24dB/oct hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een uitgesproken resonantie-effect produceren.

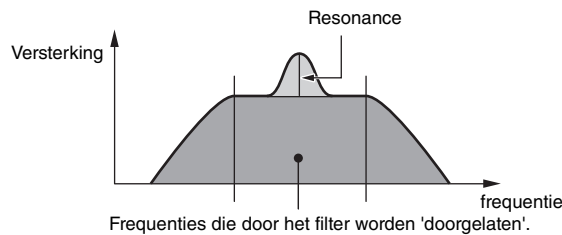


HPF12: -12dB/oct dynamisch hoogdoorlaatfilter.

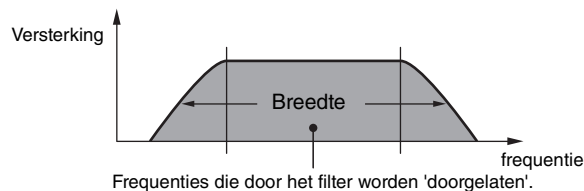
BPF



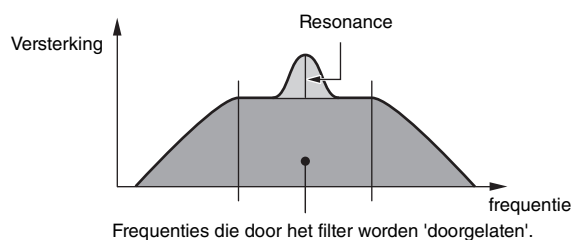
BPF12D: Een combinatie van een dynamisch -12 dB/oct hoog- en laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid.



BPFw: Een -12dB/oct banddoorlaatfilter dat hoogdoorlaatfilters en laagdoorlaatfilters combineert om bredere bandbreedte-instellingen mogelijk te maken.



BPF6: De combinatie van een -6 dB/oct hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter.



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

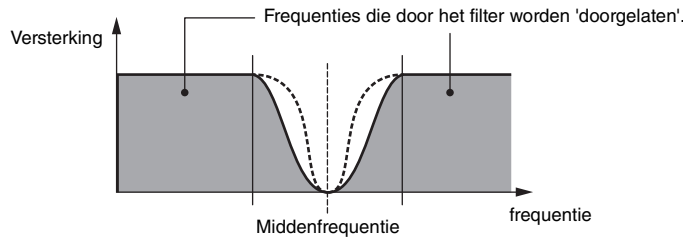
Element EQ

All Element

Osc

Balance

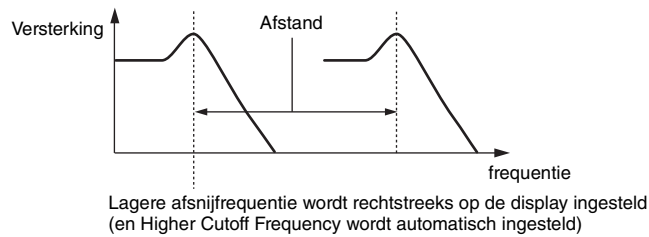
Kopiëren of wisselen Elementen

BEF

BEF12: -12dB/oct bandsperfilter.

BEF6: -6 dB/oct bandsperfilter.

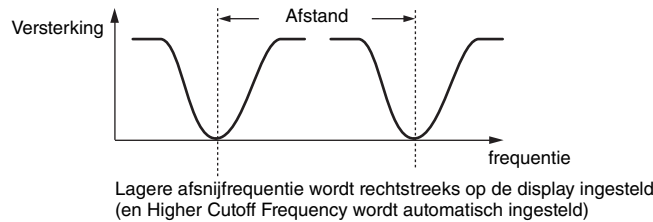
DualLPF: Twee -12dB/oct laagdoorlaatfilters die parallel zijn aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.



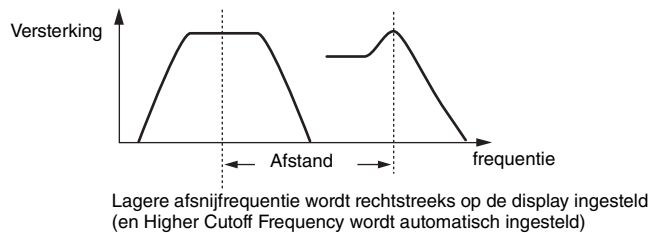
DualHPF: Twee -12dB/oct hoogdoorlaatfilters, parallel aangesloten.

DualBPF: Twee -6dB/oct banddoorlaatfilters, parallel aangesloten.

DualBEF: Twee -6dB/oct bandsperfilters, serieel aangesloten.



LPF12+BPF6: Een combinatie van een -12dB/oct laagdoorlaatfilter en een -6dB/oct banddoorlaatfilter, parallel aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

**Cutoff (afsnijfrequentie)**

Bepaalt de afsnijfrequentie voor het filter. Deze wordt gebruikt als de basisfrequentie voor het geselecteerde filtertype.

Instellingen: 0–255

Cutoff/Vel (Cutoff Velocity Sensitivity)

Bepaalt hoe de afsnijfrequentie reageert op aanslagsnelheid, of de kracht waarmee de toetsen worden bespeeld.

Instellingen: -64 +63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de afsnijfrequentie stijgt.

Negatieve waarden: Hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de afsnijfrequentie stijgt.

0: De afsnijfrequentie verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Resonance

Breedte

De functie van deze parameter hangt af van het geselecteerde filtertype. Als het geselecteerde filter een LPF, HPF, BPF (met uitzondering van BPFw) of BEF is, wordt deze parameter gebruikt om de resonantie in te stellen. Voor het BPFw wordt deze parameter gebruikt om de frequentiebandbreedte aan te passen. Deze parameter wordt gebruikt om de mate van resonantie (harmonische nadruk) in te stellen die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de parameter 'Cutoff' om het geluid meer karakter te geven. Voor het BPFw wordt deze parameter gebruikt om de bandbreedte van signaalfrequenties aan te passen die worden doorgelaten door het filter.

Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van de geselecteerde filtertypen.

Instellingen: 0–127

Cutoff/Key (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (in het bijzonder hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie (hierboven). De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basisafsnijfrequentie voor deze parameter.

Instellingen: -200% – +200%

Positieve waarden: de afsnijfrequentie daalt voor lagere noten en stijgt voor hogere noten.

Negatieve waarden: de afsnijfrequentie stijgt voor lagere noten en daalt voor hogere noten.

Center Key (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'Cutoff/Key' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Versterking

Bepaalt de gain (de hoeveelheid versterking die wordt toegepast op het signaal dat naar het filter wordt verzonden).

■ In het geval van het filtertype met de parameters 'Distance' en 'Res/Vel'

Afstand

Bepaalt de afstand tussen de afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen en het filter LPF12+BPF6. Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van het geselecteerde filtertype.

Instellingen: -128 – +127

Res/Vel (Resonance Velocity Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin resonantie reageert op aanslagsnelheid, of de sterkte waarmee u noten speelt. Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van het geselecteerde filtertype.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoe hoger de aanslagsnelheid, hoe groter de resonantie.

Negatieve waarden: hoe lager de aanslagsnelheid, hoe groter de resonantie.

0: de resonantiewaarde verandert niet.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

■ In het geval van het filtertype met de parameters 'HPF Cutoff' en 'HPF Cutoff/Key'

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Element1' window. The 'Filter' section is active, showing 'Filter Type' set to 'LPF6+HPF12'. The 'Cutoff' is set to 106 and 'Cutoff/Vel' is +0. The 'HPF Cutoff' is set to 0 and 'HPF Cutoff/Key' is +0%. The 'Gain' is set to 238. The 'Center Key C3' is also visible.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B
EQ
Ins Assign

Arpeggio

Common
Individual
Advanced

Motion Seq

Common
Lane

Mod / Control

Part LFO
Control Assign
Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type
Filter EG
Scale

Amplitude

Level / Pan
Amp EG
Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc
Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bepaalt de centrale frequentie voor de parameter Key Follow (hieronder) van het HPF. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een van de filtertypen 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: 0–255

HPF Cutoff/Key (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (in het bijzonder hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie van het HPF. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een van de filtertypen 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: -200% – +200%

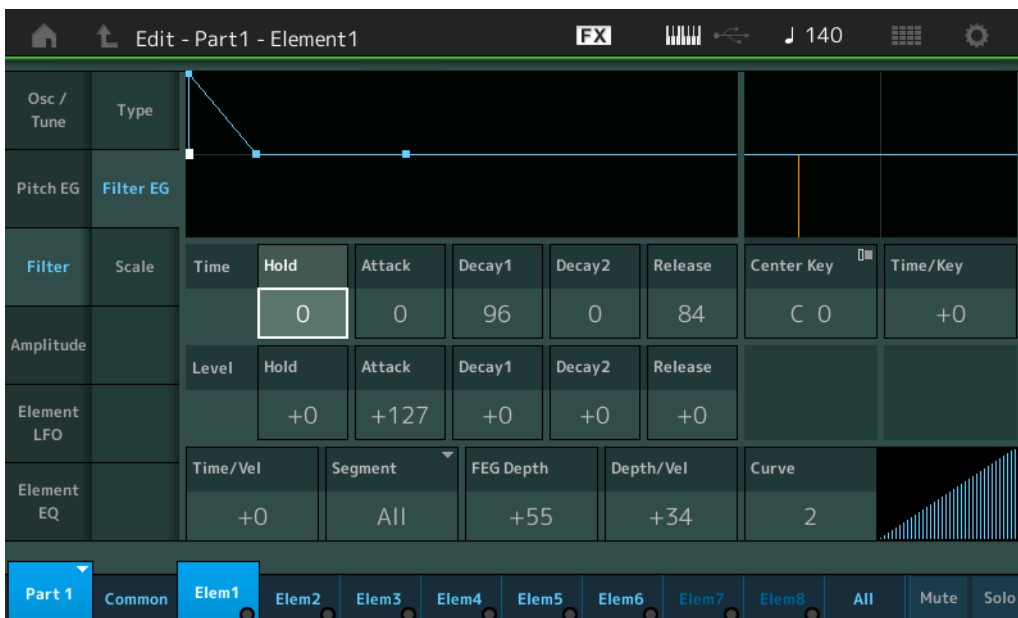
Positieve waarden: de afsnijfrequentie daalt voor lagere noten en stijgt voor hogere noten.

Negatieve waarden: de afsnijfrequentie stijgt voor lagere noten en daalt voor hogere noten.

Filter EG

Vanuit de display Filter EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Filter EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het geluid na verloop van tijd verandert voor elementen. U kunt ze gebruiken om de wijziging van het geluid te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Filter EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0–127
Level: -128 – +127

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Filter EG-tijden. De basiswijzigingssnelheid voor de FEG is bij de noot die is opgegeven in Center Key (hieronder).

Instellingen: -64 – +63

- Positieve waarden:** hoge noten resulteren in een hoge FEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.
- Negatieve waarden:** hoge noten resulteren in een lage FEG-overgangstijd en lage noten in een hoge snelheid.
- 0:** de FEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'Time/Key' hierboven.

Instellingen: C-2–G8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bepaalt hoe de overgangstijd voor FEG (snelheid) reageert op aanslagsnelheid of de kracht waarmee de toets wordt aangeslagen. Selecteer eerst het 'Segment' en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge FEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage FEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de overgangssnelheid van de toonhoogte verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time.

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle FEG Time-parameters.

FEG Depth

Bepaalt het afsnijfrequentiebereik voor Filter EG.

Instellingen: -64 – +63

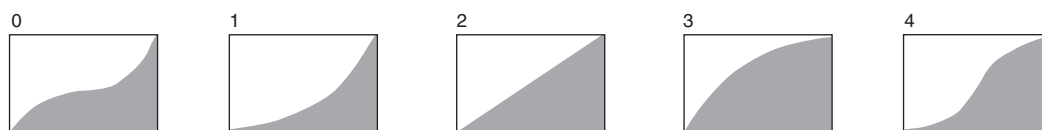
Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe het bereik van de afsnijfrequentie reageert op aanslagsnelheid (kracht) waarmee u de toetsen speelt op het keyboard. De parameter Curve biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de Filter EG-diepte door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de verandering van de afsnijfrequentie aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: Depth/Vel: -64 – +63

Instellingen: Curve: 0–4



OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over FEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

▶ Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

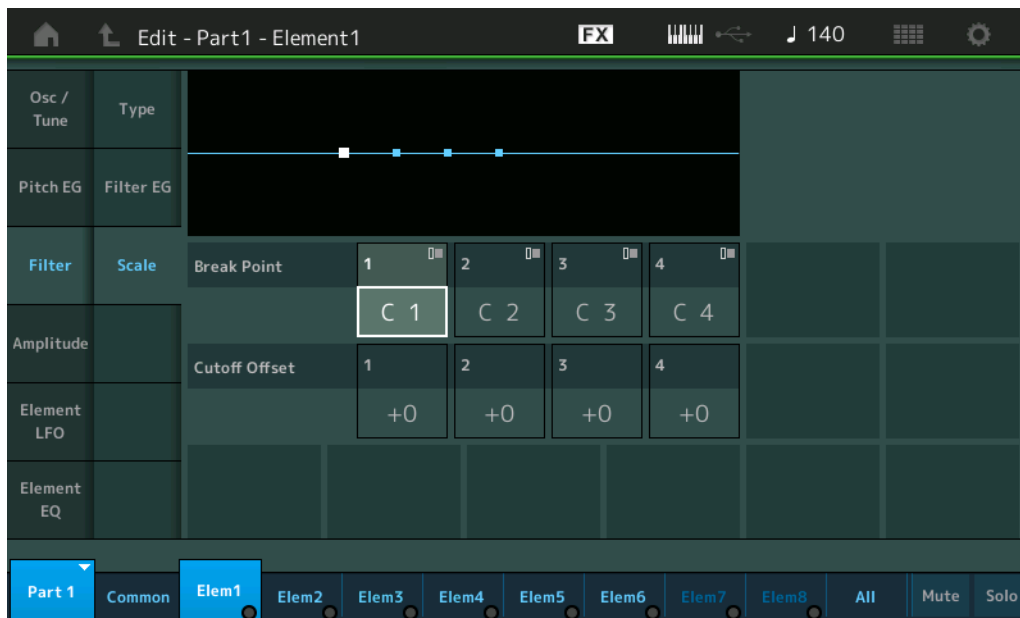
Scale (filterschaal)

Vanuit de display Filter Scale kunt u parameters instellen die betrekking hebben op de filterschaal voor elementen.

Met 'Filter Scale' regelt u de filterafsnijfrequentie in overeenstemming met de posities van de noten op het keyboard.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Scale]



Break Point 1–4

Bepaalt de vier breekpunten door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Breekpunt 1 tot 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld op het keyboard.

Cutoff Offset 1–4

Hiermee wordt de offsetwaarde bepaald voor de afsnijfrequentie bij elk breekpunt.

Instellingen: -128 – +127

OPMERKING De minimale en maximale afsnijlimieten (respectievelijke de waarde 0 en 127) kunnen nooit worden overschreden, ongeacht de grootte van deze offsetwaarden.

OPMERKING Elke noot die onder de noot voor breekpunt 1 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 1 Level. Elke noot die boven de noot voor breekpunt 4 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 4 Level.

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer instellingsvoorbeelden van de filterschaalverdeling.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Amplitude

Level/Pan

Vanuit de display Level/Pan kunt u Level en Pan instellen voor elk afzonderlijke element.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan]



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

- Osc / Tune
- Pitch EG
- Filter
- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.

Instellingen: 0-127

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegeneerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De parameter Offset verhoogt of verlaagt het niveau dat is opgegeven met 'Level/Vel'. Als het resultaat hoger is dan 127, wordt de aanslaggevoeligheid ingesteld op 127. De Curve-parameter biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de daadwerkelijke aanslaggevoeligheid door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de daadwerkelijke resulterende aanslaggevoeligheid aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid waarmee u noten speelt.

Instellingen: Level/Vel: -64 – +63

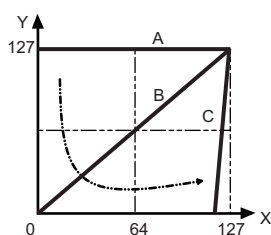
Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: Hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

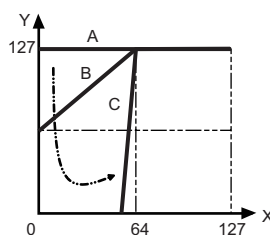
0: Het uitgangsniveau verandert niet.

Instellingen: Offset: 0-127

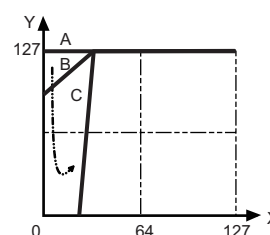
Level Velocity Sensitivity Offset = 0



Level Velocity Sensitivity Offset = 64



Level Velocity Sensitivity Offset = 96



A: Level Velocity Sensitivity = 0

B: Level Velocity Sensitivity = 32

C: Level Velocity Sensitivity = 64

X: Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

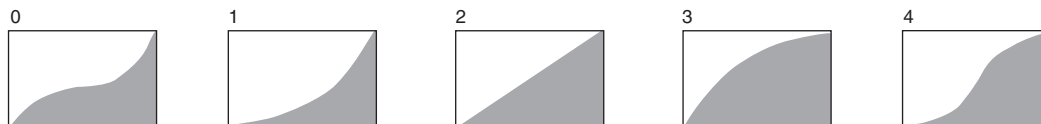
Y: Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

Instellingen: Curve: 0-4**Pan (elementpan)**

Hiermee wordt de stereo panpositie bepaald voor het geselecteerde element.

Instellingen: L63-C (midden)-R63**Alternate Pan**

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64-C-R63**Random Pan**

Bepaalt de mate waarmee het geluid van het geselecteerde element willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke noot die u aanslaat. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de centrale panpositie.

Instellingen: 0-127**Scaling Pan**

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de panpositie, links en rechts, van het geselecteerde element. Bij noot C3 wordt de paninstelling (hierboven) gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: -64 - +0 - +63**Positieve waarden:** Verplaatst de panpositie naar links voor lagere noten en naar rechts voor hogere noten.**Negatieve waarden:** Verplaatst de panpositie naar rechts voor lagere noten en naar links voor hogere noten.**Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)**

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op het volume van het geselecteerde element. Een Center Key-instelling van C3 wordt gebruikt als de basisinstelling.

Instellingen: -64 - +0 - +63**Positieve waarden:** Verlaagt het uitgangsniveau voor lagere noten en verhoogt het voor hogere noten.**Negatieve waarden:** Verhoogt het uitgangsniveau voor lagere noten en verlaagt het voor hogere noten.**Center Key (Level Key Follow Sensitivity Center Key)**

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'Level/Key' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

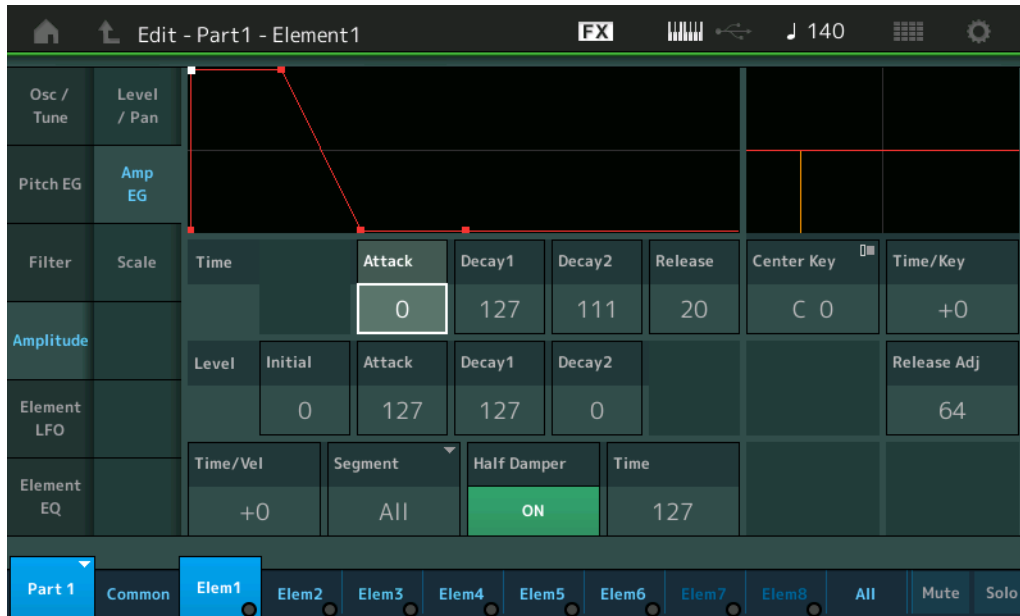
Kopiëren of wisselen
Elementen

Amp EG (amplitude-EG)

Vanuit de display Amplitude EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Amplitude EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het volume van het geluid na verloop van tijd verandert. Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen van het begin tot het einde van het geluid.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Amp EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	–

Instellingen: Time: 0–127
Level: 0–127

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden. De Center Key (hieronder) wordt gebruikt als de basisamplitude voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge noten resulteren in een lage Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een hoge snelheid.

0: de Amplitude EG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (AEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'Time/Key' hierboven. Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de AEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C-2–G8

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Center Key Release Adjustment)

Bepaalt de gevoeligheid van AEG Time Key Follow Sensitivity bij AEG Release. Hoe lager de waarde is, hoe lager de gevoeligheid.

Instellingen: 0–127

127: Stelt de AEG Time Key Follow Sensitivity in op de waarde van Decay 1 of Decay 2.

0: Produceert geen effect in de AEG Time Key Follow Sensitivity.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bepaalt hoe de overgangstijd voor AEG (snelheid) reageert op aanslagsnelheid of de kracht waarmee de toets wordt aangeslagen. Selecteer eerst het 'Segment' en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge AEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage AEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de amplitude-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time.

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle AEG Time-parameters.

Half Damper (Half Damper Switch)

Als het halfdemperpedaal is ingeschakeld, kunt u een 'halfpedaal'-effect produceren zoals op een echte akoestische piano met behulp van de optionele FC3-voetregelaar die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

Instellingen: off, on

Time (halfdempertijd)

Bepaalt hoe snel het geluid wegsterft als de toets wordt losgelaten en u tegelijkertijd voetregelaar FC3 indrukt, terwijl de parameter Half Damper Switch is ingeschakeld. Niet beschikbaar als halfdemperschakelaar is ingesteld op Off.

Instellingen: 0–127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over AEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

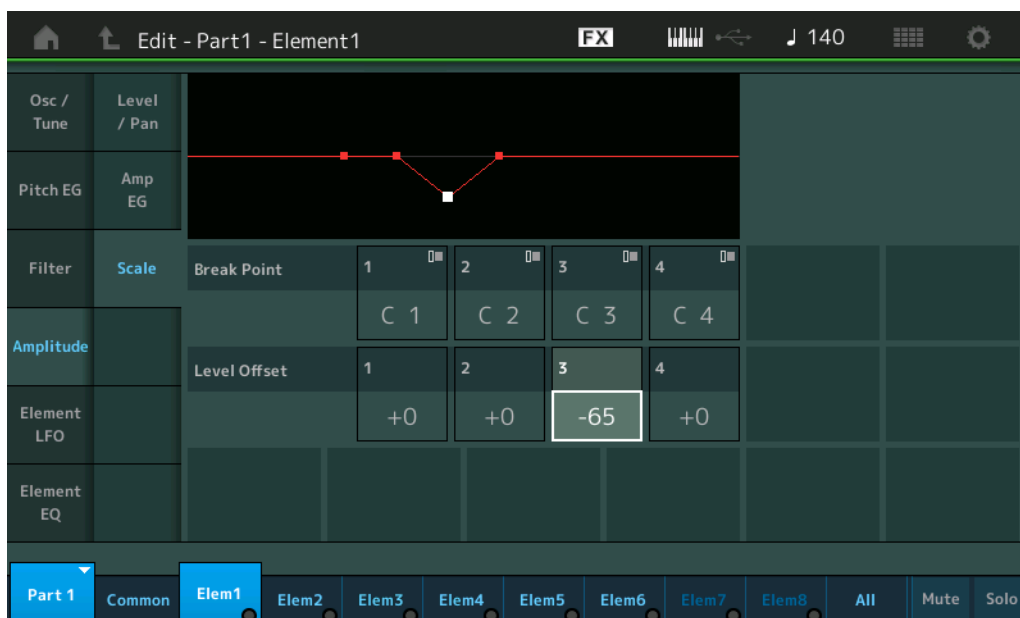
Scale (amplitudeschaal)

Vanuit de display Amplitude Scale kunt u Amplitude Scale instellen voor elk element.

Met de functie Amplitude Scale regelt u het uitgangsniveau van de amplitude volgens de posities van de noten op het keyboard.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1–4

Bepaalt de vier amplitudeschaalbreekpunten door hun respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Breekpunt 1 tot 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld op het keyboard.

Level Offset 1–4

Bepaalt de offsetwaarde van het niveau van elk amplitudeschaalbreekpunt.

Instellingen: -128 – +127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor instellingsvoorbeelden van de amplitudeschaalverdeling.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

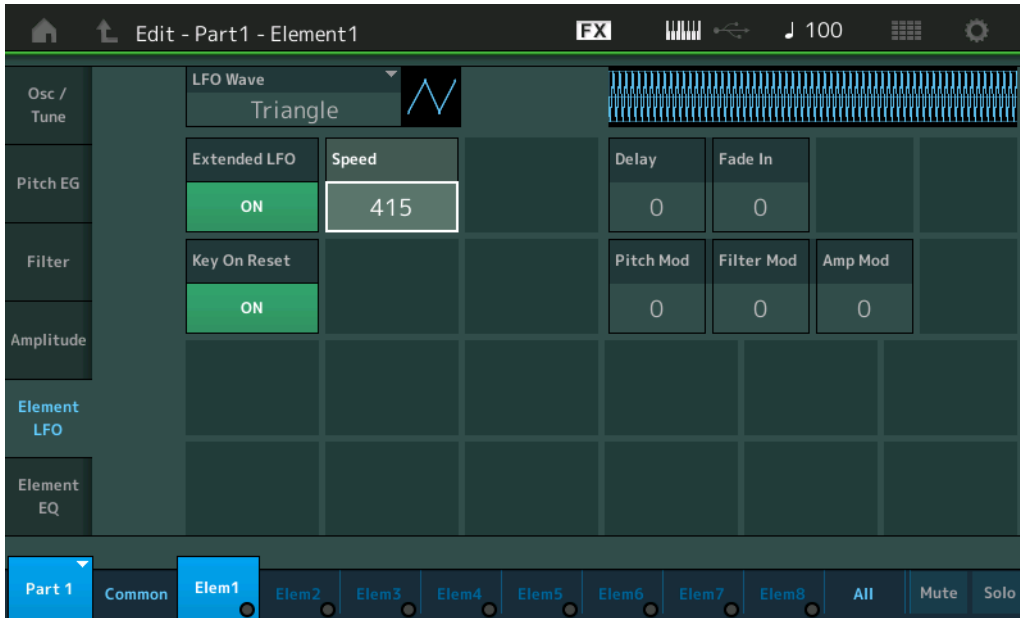
Kopiëren of wisselen
Elementen

Element LFO

Vanuit de display Element LFO kunt u instellingen met betrekking tot LFO instellen voor elk element. De LFO-eenheid (Low-Frequency Oscillator) van het element genereert een signaal met lage frequentie. Het signaal van de LFO kan worden gebruikt om de toonhoogte, het filter en de amplitude te moduleren.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element LFO]

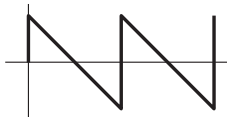


LFO Wave

Selecteert de LFO-golfvorm die wordt gebruikt om het geluid te variëren.

Instellingen: Saw, Triangle, Square

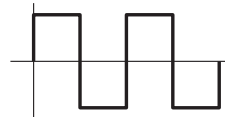
Saw (zaagtanggolf)



Triangle (driehoekgolf)



Square (blok golf)



Extended LFO

Schakelt het LFO-snelheidsbereik tussen het oude conventionele bereik (Off: 0-63) en het nieuwe uitgebreide bereik (On: 0-415).

Als u de compatibiliteit met de oude parameter (van MODX versie 1.10 of ouder/MONTAGE versie 2.50 of eerder) wilt behouden, zet u dit op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (LFO-snelheid)

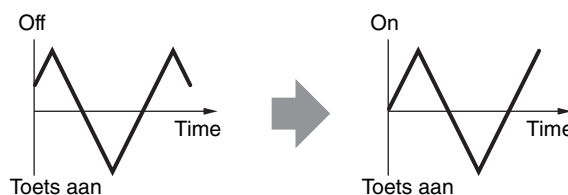
Past de snelheid van de LFO-variatie aan. Hoe hoger de ingestelde waarde, hoe hoger de snelheid. De maximale waarde verandert afhankelijk van de instelling 'Extended LFO'.

Instellingen: 0-63 of 0-415

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset als een noot wordt gespeeld.

Instellingen: Off, On



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Delay (LFO-vertragingstijd)

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop een noot-aan-bericht wordt ontvangen en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0-127

Fade In (LFO-fade-intijd)

Bepaalt na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen (nadat de 'Delay'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0-127

Pitch Mod (LFO-toonhoogtemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0-127

Filter Mod (LFO-filtermodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert).

Instellingen: 0-127

Amp Mod (LFO-amplitudemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert).

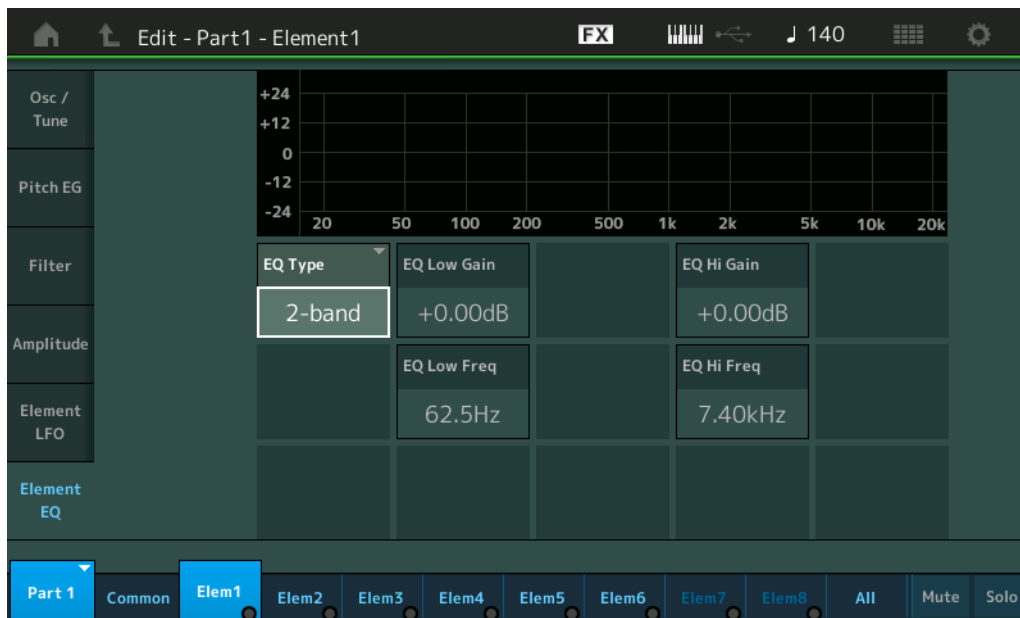
Instellingen: 0-127

Element EQ

Vanuit de display Element EQ kunt u instellingen met betrekking tot EQ instellen voor elk element.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element EQ]



EQ Type (element-EQ-type)

Hiermee wordt het equalizertype bepaald.

Instellingen: 2-band, P.EQ (parametrische EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), Thru

2-band: Dit is een 'shelving'-equalizer, die afzonderlijke hoge en lage frequentiebanden combineert.

P.EQ: De parametrische EQ wordt gebruikt om signaalniveaus rondom de frequentie te verzwakken of te versterken.

Boost6, Boost12, Boost18: Deze instellingen kunnen worden gebruikt om het niveau van het gehele signaal met respectievelijk 6dB, 12dB en 18dB te versterken

Thru: Met deze instelling worden de equalizers genegeerd en wordt het volledige signaal niet beïnvloed.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

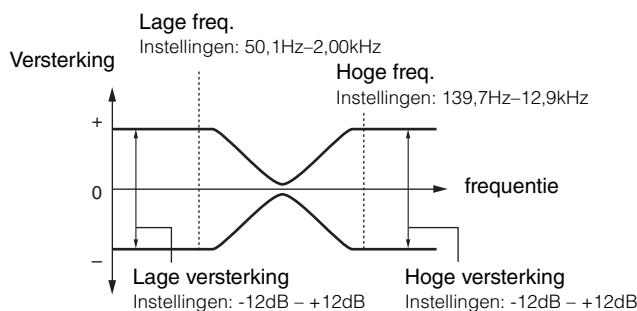
Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

■ Als 'EQ Type' is ingesteld op '2-band'



EQ Low Gain (lage versterking element-EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (hoge versterking element-EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (lage frequentie element-EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage band.

Instellingen: 50,1Hz-2,00kHz

EQ Hi Freq (hoge frequentie element-EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 139,7Hz-12,9kHz

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

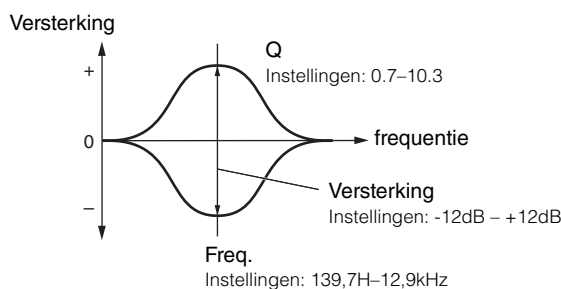
All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

■ Als 'EQ Type' is ingesteld op 'P.EQ'



EQ Gain (element-EQ-versterking)

Bepaalt de vermogensversterking van de frequentie die is ingesteld in 'EQ Freq'.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Freq (element-EQ-frequentie)

Bepaalt de frequentie die moet worden verzwakt of versterkt.

Instellingen: 139,7Hz–12,9kHz

EQ Q (element-EQ Q)

Hiermee brengt u variatie aan in het signaalniveau van de frequentie-instelling, zodat verschillende karakteristieken van de frequentiecurve worden verkregen.

Instellingen: 0.7–10.3

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de EQ-structuur.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Element All (hele element)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Osc (oscillator)

Vanuit de display Oscillator kunt u oscillatorparameters instellen voor de acht elementen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → [All] → [Osc]

	SW	XA Control	Group	Waveform	Velocity Limit	Note Limit
Balance	1	Normal	1	NewAudioRec.wav	1 127	C -2 G 8
	2	A.SW Off	1	Grain3 St	1 127	C -2 G 8
	3	A.SW Off	1	Vocal Res	1 127	C -2 G 8
	4	Normal	1	Neo Seq Em All	1 127	C -2 G 8
	5	A.SW Off	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	6	A.SW2 On	1	Saturation	1 127	C -2 G 8
	7	Normal	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	8	Normal	1	Bubble	1 127	C -2 G 8

SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

XA Control

Bepaalt de werking van de functie XA (Expanded Articulation) van een element.

De functie XA is een geavanceerd toongeneratorsysteem waarmee u effectiever realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken kunt maken. Ook biedt dit systeem andere unieke modi voor willekeurige en wisselende geluidsveranderingen terwijl u speelt. Zie het 'Toongeneratorblok' in de 'Basisstructuur' op [pagina 6](#) voor meer informatie over functie XA.

Instellingen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (toewijsbare schakelaar 1 ON), A.SW2 On (toewijsbare schakelaar 2 ON), A.SW Off (toewijsbare schakelaar 1 OFF)

Normal: het element klinkt normaal telkens wanneer u de noot speelt.

Legato: als de parameter Mono/Poly is ingesteld op Mono, wordt dit element afgespeeld in plaats van het element van de parameter XA Control dat is ingesteld op 'Normal' als u het keyboard op legato-wijze bespeelt (waarbij u de volgende noot van een melodie lijn speelt voordat u de noot ervoor hebt losgelaten).

Toets los: het element is hoorbaar telkens wanneer u de noot loslaat.

Cycle: elk element klinkt anders, afhankelijk van zijn numerieke volgorde. Dat betekent dat bij het spelen van de eerste noot Element 1 hoorbaar is, bij de tweede noot Element 2 enzovoort.

Random: elk element klinkt willekeurig telkens wanneer u de noot speelt.

A.SW1 On: Als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW2 On: Als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW Off: als de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] beide zijn ingesteld op Off staan, klinkt het element.

Group (elementgroep)

Bepaalt de groep voor XA Control. Alle elementen die hetzelfde type XA-functie hebben, moeten hetzelfde groepsnummer hebben. Deze instelling is niet van toepassing als de parameters van XA Control van alle elementen zijn ingesteld op Normal.

Instellingen: 1-8

Waveform (golfvormnaam)

Geeft de golfvormnaam voor elk element aan.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

Balance

Kopiëren of wisselen Elementen

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1–127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor elk element. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven bereik worden gespeeld. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Balance

Vanuit de display Balance kunt u parameters met betrekking tot Level, Pitch en Pan instellen voor de acht elementen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → [All] → [Balance]

	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	100
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elk element.

Instellingen: -64 – +63

Cutoff (afsnijfrequentie)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor elk element.

Instellingen: 0–255

Pan (elementpan)

Bepaalt de stereopanpositie van elk element.

Instellingen: L63 (uiterst links)–C (midden)–R63 (uiterst rechts)

Level

Hiermee wordt het niveau van elk element bepaald.

Instellingen: 0–127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

▶ Osc

▶ Balance

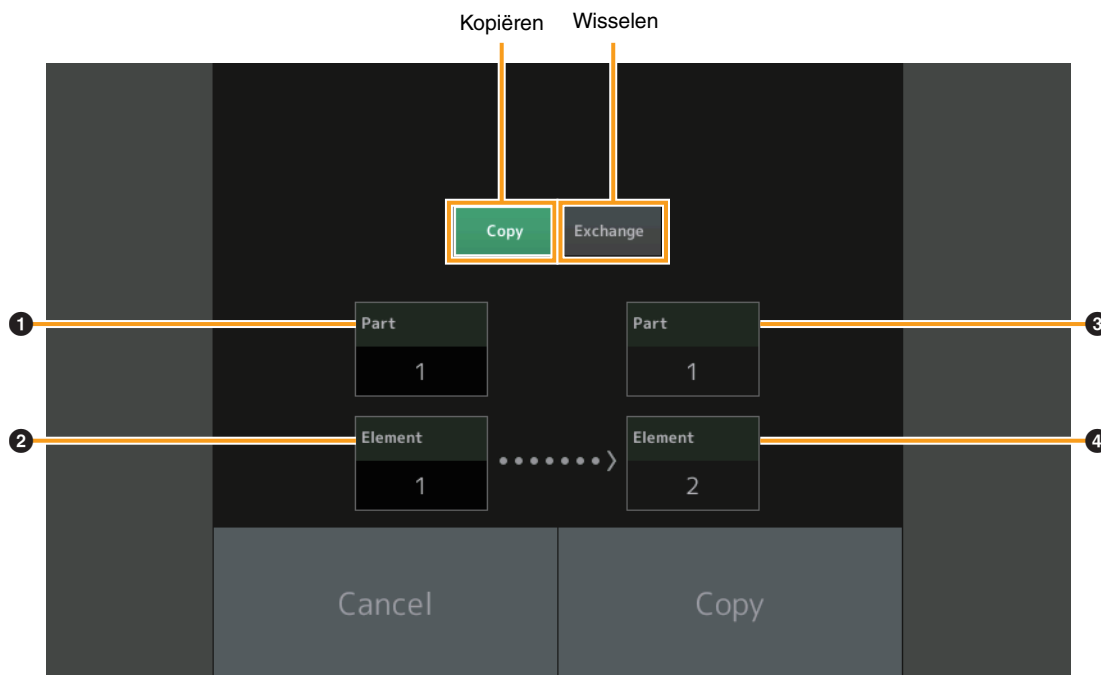
Kopiëren of wisselen
Elementen

■ Elementen kopiëren of wisselen

U kunt elementen kopiëren of wisselen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Selecteer het element/de operator/de drumtoets dat of die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]



OPMERKING Kopiëren of uitwisselen tussen verschillende typen partijen (bijvoorbeeld tussen elementen en operatoren), is niet mogelijk.

Kopiëren

Raak deze knop aan om de functie Copy tussen elementen te activeren.

Wisselen

Raak deze knop aan om de functie Exchange tussen elementen te activeren.

❶ Partij die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

OPMERKING De momenteel geselecteerde partij wordt automatisch ingesteld en deze instelling kan niet worden gewijzigd.

❷ Element dat u wilt kopiëren (of wisselen)

❸ Doelpartij kopiëren (uitwisselen)

❹ Bestemmingselement kopiëren (of wisselen)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

Osc

Balance

Kopiëren of wisselen
Elementen

Drumpartijen bewerken

Elke drumpartij bestaat uit maximaal 73 drumtoetsen, die worden toegewezen aan noten die verspreid zijn over het keyboard (C0 tot en met C6). Er zijn twee typen Drum Part Edit-displays: De display Key Common Edit voor het bewerken van de instellingen die van toepassing zijn op alle drumtoetsen, en de display Key Edit voor het bewerken van individuele toetsen. In dit onderdeel worden de parameters voor Key Common Edit en Key Edit beschreven.

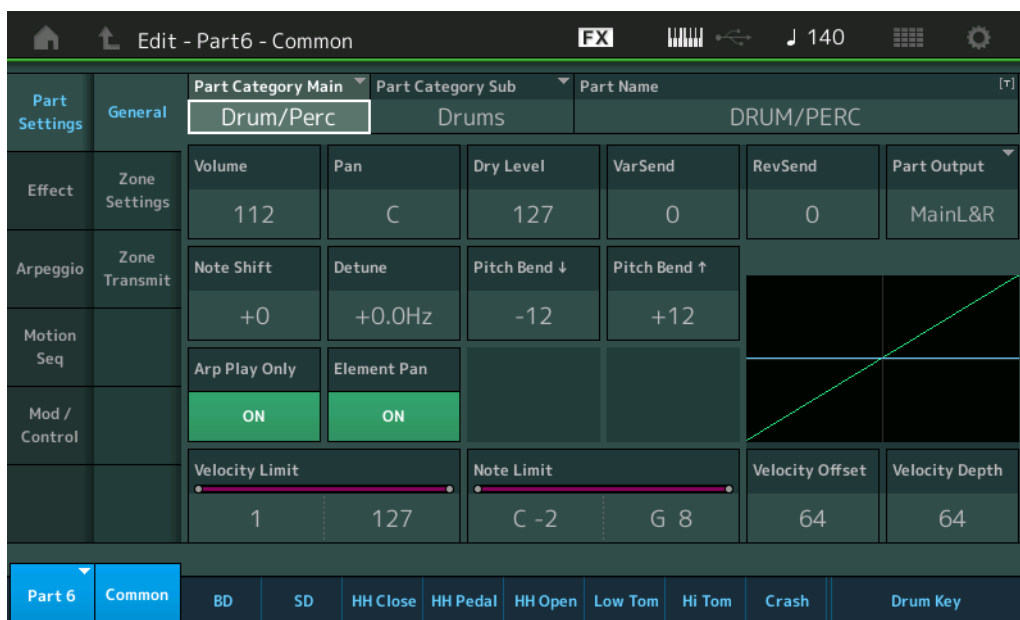
Key Common Edit (algemeen)

Part Settings

General

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Drum Key [Common] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde partij bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Part Name

Bepaalt de partijnaam van de geselecteerde partij. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Volume (partijvolume)

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij.

Instellingen: 0-127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63-C-R63

Dry Level

Bepaalt het niveau van het droge geluid (geen effect toegepast) van de geselecteerde partij. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0-127

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0–127

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0–127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Bepaalt welke audio-uitgang wordt gebruikt voor de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Drum: 'Drum Key Out' wordt weergegeven om de specifieke uitgang voor elke drumtoets te bepalen.

Note Shift

Bepaalt voor elke partij de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24 – +0 – +24

Detune

Bepaalt de toonhoogte-instellingen van de geselecteerde partij in stappen van 0,1 Hz.

Instellingen: -12,8Hz – +0,0Hz – +12,7Hz

Pitch Bend ↑/↓ (Pitch Bend Range Upper/Lower)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten.

Instellingen: -48 – +0 – +24

Arp Play Only (alleen arpeggio afspelen)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Element Pan (schakelaar voor elementpan)

Bepaalt of de afzonderlijke paninstellingen voor elke toetspartij (ingesteld via [EDIT] → Partij selecteren → Drumtoets selecteren → [Level/Pan] → "Pan") worden toegepast. Als dit is ingesteld op 'off', wordt de panpositie voor elke toets in de partij ingesteld op het midden.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Bepaalt de minimum- en maximumwaarde van het aanslagbereik waarbinnen elke partij reageert.

Instellingen: 1–127

Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten van het keyboardbereik voor elke partij.

Instellingen: C -2 – G8

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

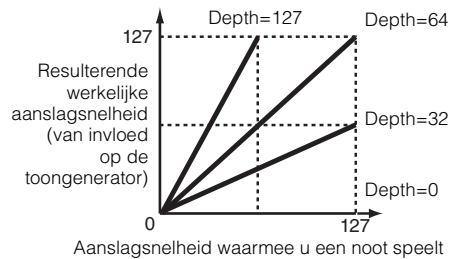
Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Velocity Depth (diepte van aanslaggevoeligheid)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator reageert op uw aanslagsterkte. Naarmate de waarde hoger wordt, verandert het volume als gevolg van de kracht die u uitoefent, meer (zie de afbeelding hieronder).

Instellingen: 0–127

Als Offset (onder) is ingesteld op 64:

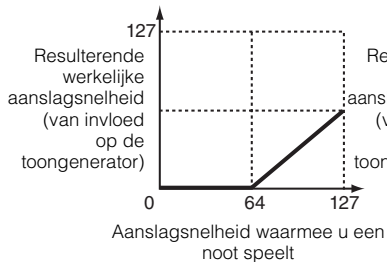


Velocity Offset (offset van aanslaggevoeligheid)

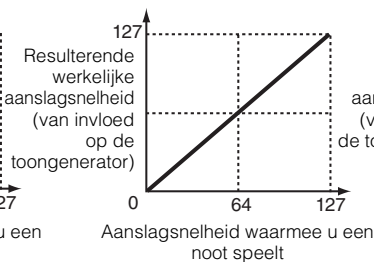
Hiermee bepaalt u de mate waarin gespeelde aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect dat hiervan het resultaat is. Hierdoor kunt u alle snelheden verhogen of verlagen op basis van de waarde van deze instelling, zodat automatische compensatie mogelijk is voor te harde en te zachte aanslagen.

Instellingen: 0–127

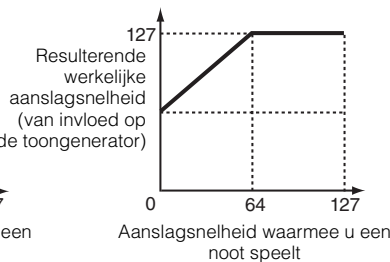
Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 32



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 64



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 96



Zone Settings

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 109](#)).

Zone Transmit

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 111](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Effect

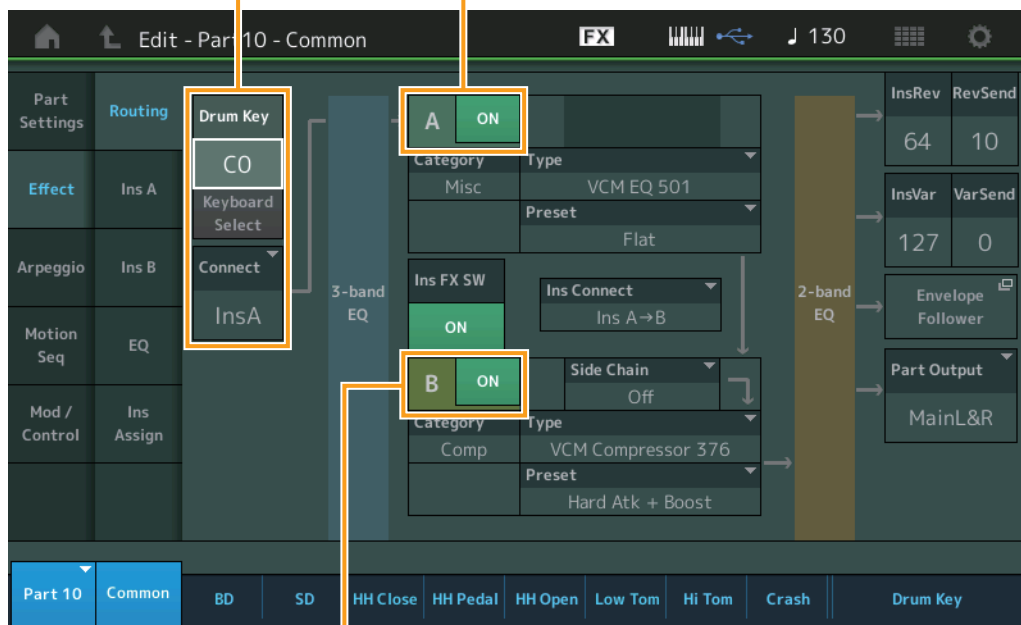
Routing

Handling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → partij selecteren → Drum Key [Common] → [Effect] → [Routing]

Drum Key Connection Switch

Insertion FX Switch



Insertion FX Switch

Drum Key Connection Switch

Bepaalt welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets, en welk invoegeffect wordt genegeerd (Thru).

Als 'Keyboard Select' is ingeschakeld, kunt u toetsen selecteren door de noten op het keyboard te spelen.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Insertion FX Switch

Bepaalt of invoegeffect A/invoegeffect B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)**Type (effecttype)**

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle presetperformances.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator. Mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde effecttype, niet beschikbaar. Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing (pagina 114) van de normale partij (AWM2).

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectroutering voor invoegeffect A en B.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

RevSend (reverb-zend)

VarSend (Variation-zend)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat vanuit Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) naar het reverb-/Variation-effect wordt gezonden. Alleen actief als de partij-uitvoer/drumtoetsuitvoer is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor het audiosignaal.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

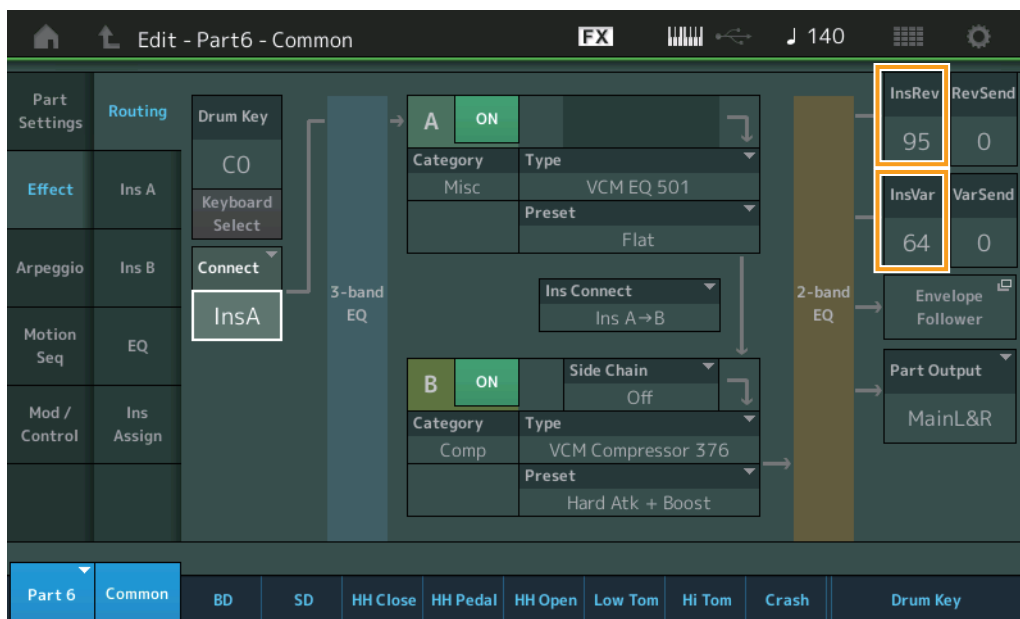
Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Drum: 'Drum Key Out' wordt weergegeven om de specifieke uitgang voor elke drumtoets te bepalen.

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met Envelope Follower-instellingen op.

Raadpleeg de display Routing (pagina 114) voor normale partijen (AWM2).



InsRev (invoegreverb-zend)

InsVar (invoeg-Variation-zend)

Hiermee wordt het zendniveau bepaald voor de volledige drumpartij (alle toetsen), gezonden vanuit invoegeffect A/B naar het reverb-/Variation-effect.

Alleen actief als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'InsA' of 'InsB' en Part Output/Drum Key Output is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

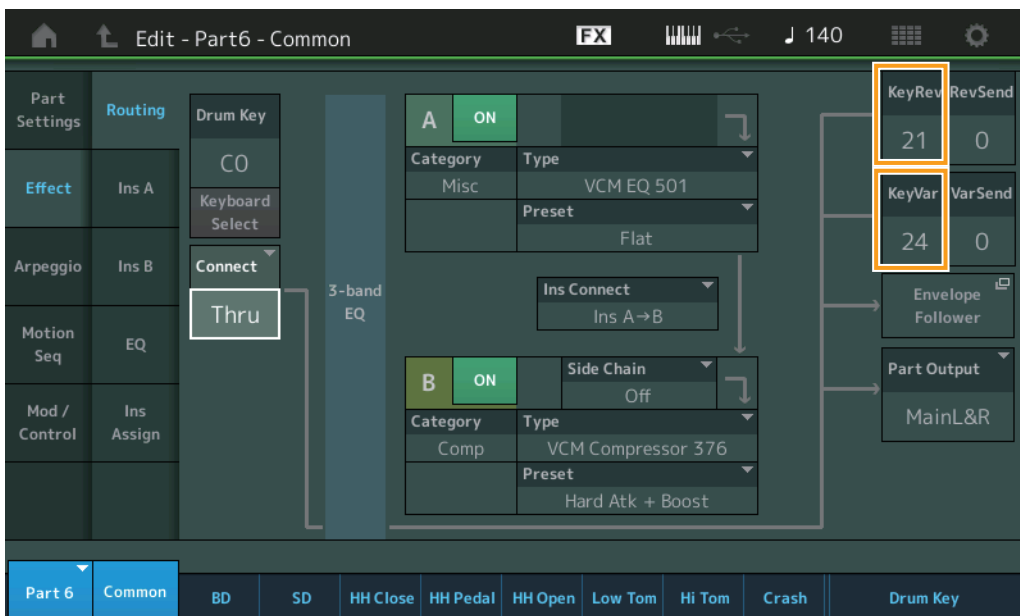
Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen



Drumpartijen bewerken

Common	
Part Settings	
General	
Zone Settings	
Zone Transmit	
Effect	
▶ Routing	
Ins A	
Ins B	
EQ	
Ins Assign	
Arpeggio	
Common	
Individual	
Advanced	
Motion Seq	
Common	
Lane	
Mod / Control	
Control Assign	
Receive SW	
Key	
Osc / Tune	
Filter	
Level / Pan	
Element EQ	

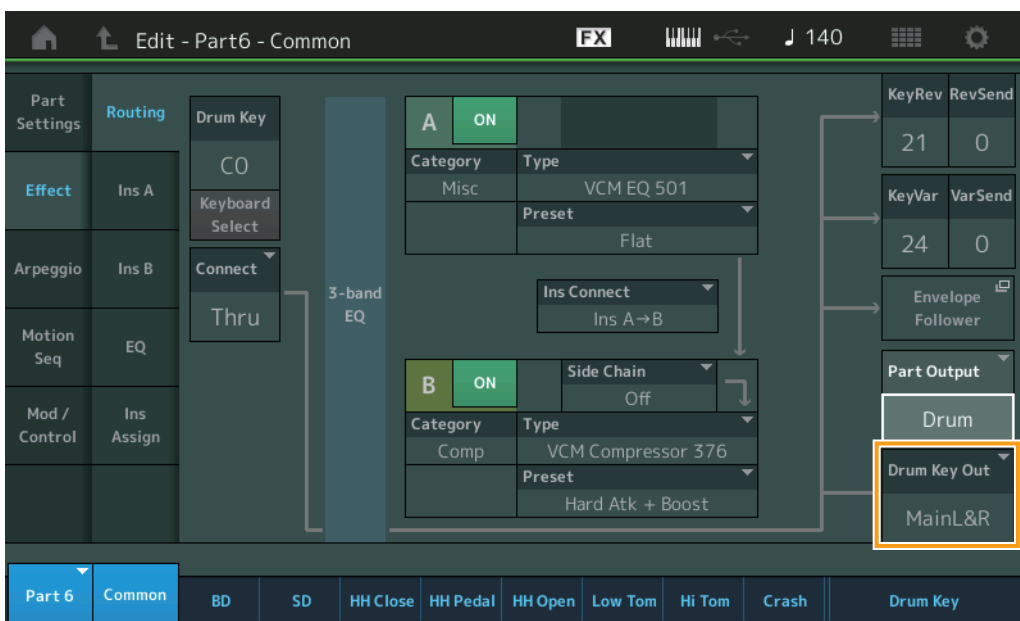
KeyRev (reverb-zend voor drumtoets)

KeyVar (Variation-zend voor drumtoets)

Hiermee wordt het zendniveau bepaald voor elke volledige drumtoets, gezonden vanuit invoergeffect A/B naar het reverb-/Variation-effect.

Alleen actief als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'Thru' en Part Output/Drum Key Output is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0-127



Drum Key Out (uitgangsselectie voor drumtoets)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor de afzonderlijke drumtoets.

Wordt alleen weergegeven als Part Output is ingesteld op 'Drum'.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2-7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1-8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING Als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'InsA' of 'InsB', is deze parameter vast ingesteld op 'MainL&R'.

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Ins A (invoegeffect A) Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 115](#)).

EQ (partij-equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 116](#)).

Ins Assign (Insertion Assign)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 119](#)).

Arpeggio

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 120](#)).

Individual

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 123](#)).

Advanced

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 125](#)), behalve voor de volgende extra parameter.

Fixed SD/BD

Als deze parameter is ingesteld op On, wordt C1 gebruikt als de noot van de basdrum en D1 als de noot van de snaredrum tijdens het afspelen in arpeggio.

Instellingen: Off, On

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 126](#)).

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 129](#)).

Mod/Control (modulatie/besturing)

Control Assign

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 138](#)), met uitzondering van de andere instellingswaarden in de parameter Destination. Raadpleeg de lijst met regelaars in het pdf-document Datalijst voor de instellingswaarde van 'Destination'.

Receive SW (ontvangstschakelaar)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 143](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

▶ Mod / Control

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

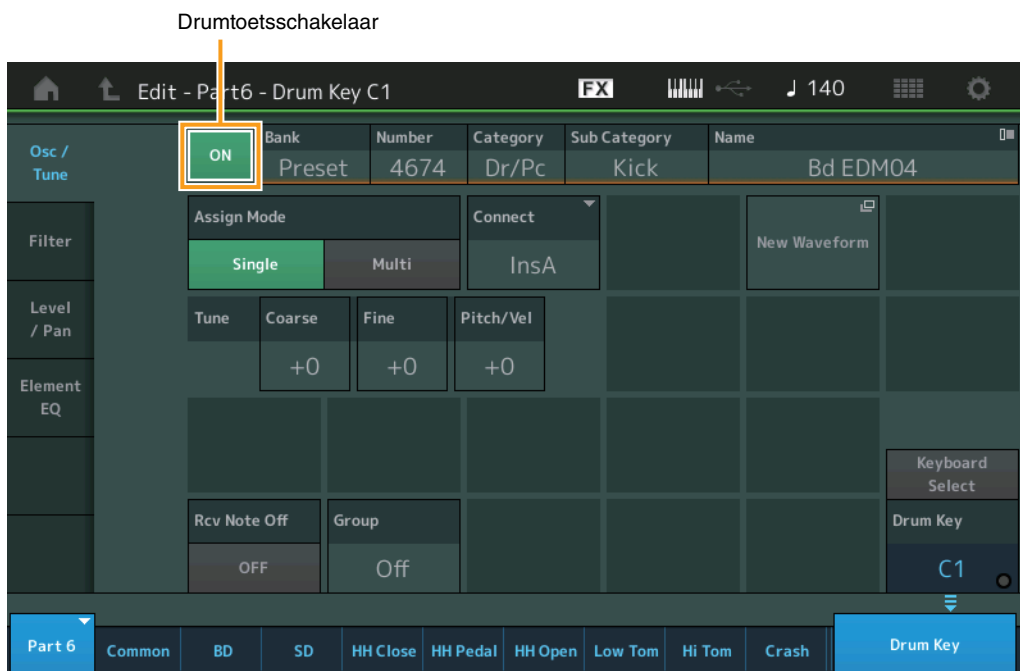
Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Key Edit (toets)

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Vanuit de display Oscillator/Tune kunt u oscillatorparameters instellen voor elke toets van de drumpartij.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Osc/Tune]



Bank (golfvormbank)

Number (golfvormnummer)

Category (golfvormcategorie)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Name (Waveform Name)

Geeft de informatie aan van de golfvorm die wordt gebruikt voor de geselecteerde drumtoets. 'Bank' geeft aan welke golfvormlocatie (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan de toets.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Drumtoetsschakelaar

Hiermee wordt bepaald of de momenteel geselecteerde drumtoets al dan niet wordt gebruikt.

Instellingen: Off, On

Assign Mode (toetstoewijzingsmodus)

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu worden ontvangen en zonder bijbehorende noot-uit-berichten.

Instellingen: Single, Multi

Single: het dubbel of herhaald afspelen van dezelfde noot is niet mogelijk. De eerste noot wordt gestopt en vervolgens klinkt de volgende.

Multi: alle noten klinken tegelijk. Dit maakt het afspelen van dezelfde noot mogelijk als deze meerdere keren achter elkaar wordt afgespeeld (met name voor tamboerijn- en cymbaalgeluiden die u wilt laten klinken tot ze volledig zijn uitgestorven).

Connect (Drum Key Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets. Het invoegeffect wordt genegeerd als 'Thru' geselecteerd is. Deze parameter is hetzelfde als de parameter 'Connect' in de display 'Routing' van Effect-instellingen in Key Common Edit. Als u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

New Waveform

Laadt audiogegevens die zijn opgeslagen op het USB-flashstation als 'Waveform'. Zie 'Load' ([pagina 240](#)) voor meer informatie over laden.

Nadat de golfvorm is geladen, is de parameter Edit Waveform beschikbaar. Zie [pagina 147](#) voor meer informatie over 'Edit Waveform'.

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elke drumtoetsgolf bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elke drumtoetsgolf.

Instellingen: -64 – 63

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de geselecteerde drumtoets reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Rcv Note Off (noot-uit-ontvangst)

Bepaalt of MIDI-noot-uit-berichten worden ontvangen door elke drumtoets.

Instellingen: off, on

Group (alternatiegroep)

Hiermee stelt u de alternatiegroep in waaraan de toets wordt toegewezen. De partijen waaraan hier hetzelfde nummer is toegewezen, kunnen niet gelijktijdig klinken. Met deze instelling kunt u het geluid van een echte drumkit reproduceren, waarin het fysiek onmogelijk is om bepaalde drumgeluiden tegelijkertijd af te spelen, zoals een open en een gesloten hi-hat.

Instellingen: off, 1–127

KeyRev (reverb-zend voor drumtoets)

KeyVar (Variation-zend voor drumtoets)

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het reverb-/Variation-effect wordt gezonden.

Mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instelling van de Drum Key Connection-schakelaar.

Instellingen: 0–127

Drum Key Out (uitgangsselectie voor drumtoets)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor de afzonderlijke drumtoets.

Mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instellingen van de Drum Key Connection-schakelaar of Part Output.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Keyboard Select (schakelaar voor keyboardselectie)

Bepaalt of de instelling Keyboard Select actief is. Als dit is ingesteld op On, kunt u drumtoetsen selecteren door de noten op het keyboard te spelen.

Instellingen: Off, On

Drumtoets

Geeft de geselecteerde drumtoets aan.

Instellingen: C0–C6

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

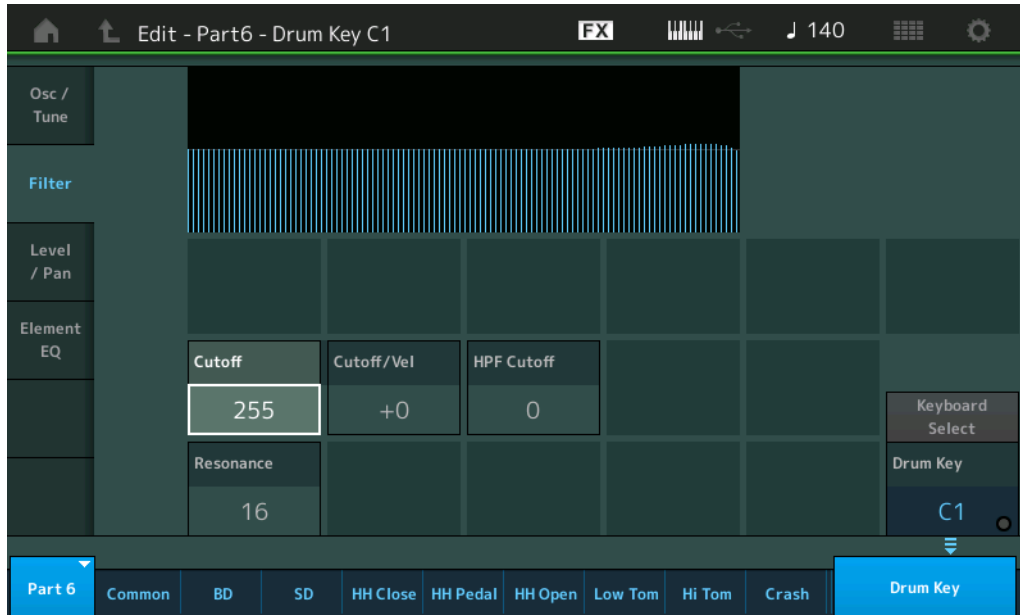
Common/Audio

Filter

Vanuit de display Filter kunt u filterinstellingen toepassen op de drumpartij. Hiermee kunt u op elke afzonderlijke drumtoets een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter toepassen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Filter]



Cutoff (afsnijfrequentie laagdoorlaatfilter)

Gebruik deze parameter om de afsnijfrequentie in te stellen voor het laagdoorlaatfilter.

Instellingen: 0–255

Cutoff/Vel (aanslaggevoeligheid bij afsnijden laagdoorlaatfilter)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter. Bij positieve instellingen wordt de afsnijfrequentie hoger naarmate u het keyboard harder bespeelt. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +63

Resonance (resonantie van laagdoorlaatfilter)

Hiermee wordt de hoeveelheid resonantie (harmonische nadruk) bepaald die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie.

Instellingen: 0–127

HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: 0–255

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

Level / Pan

Element EQ

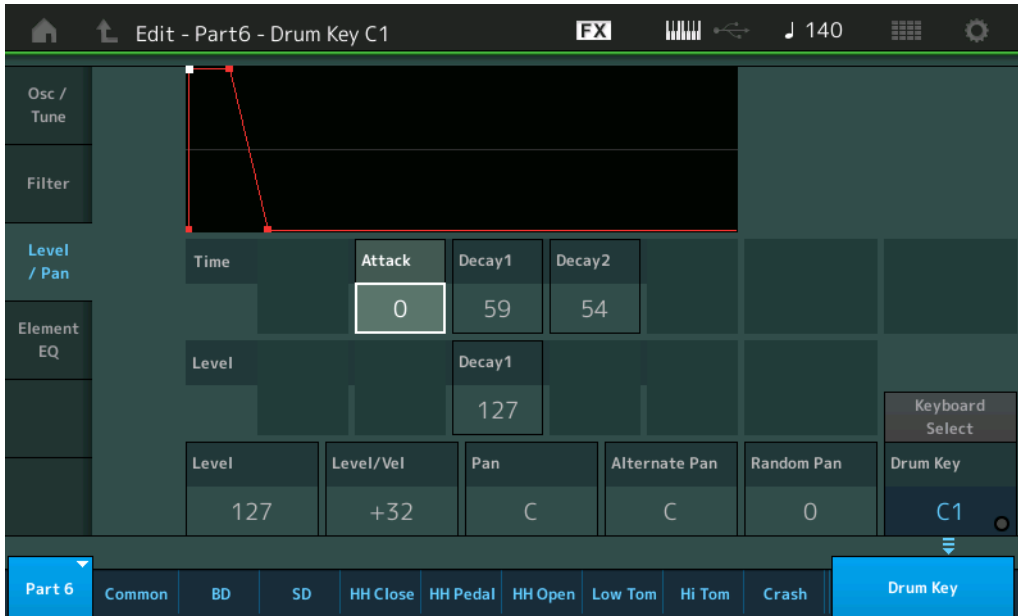
Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Level/Pan

Vanuit de display Level/Pan kunt u Level en Pan instellen voor elke drumtoets.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Level/Pan]

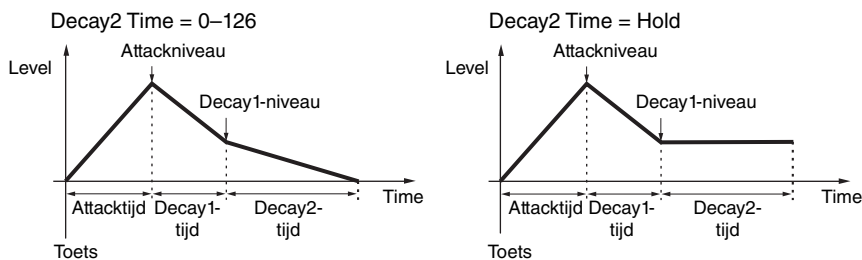


De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Attack	Decay1	Decay2
Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time
Level	–	Decay1 Level	–

Instellingen: Time: 0–127, Hold (alleen voor Decay2)

Level: 0–127



Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets bepaald. Hiermee kunt u gedetailleerde balansaanpassingen uitvoeren voor de diverse geluiden van de drumtoets.

Instellingen: 0–127

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van de drumtoets reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: Hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

0: Het uitgangsniveau verandert niet.

Pan

Stelt de panpositie (stereopositie) van elke drumtoets in. Deze positie wordt ook gebruikt voor de basispanpositie voor de instellingen Alternate (beurtelings) en Random (willekeurig).

Instellingen: L63 (uiterst links)–C (midden)–R63 (uiterst rechts)

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

Alternate Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee het geluid van de geselecteerde drumtoets beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64–C–R63

Random Pan

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid van de geselecteerde drumtoets willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de centrale panpositie.

Instellingen: 0–127

Element EQ

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 166](#)).

■ Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Hetzelfde als 'Elementen kopiëren of wisselen' voor normale partijen (AWM2) ([pagina 171](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Drumtoetsen kopiëren of wisselen

Normale partijen (FM-X) bewerken

Een normale partij (FM-X) kan uit maximaal acht operators bestaan. Er zijn twee typen Normal Part (FM-X) Edit-displays: De display Operator Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht operators gelden, en de display Operator Edit voor het bewerken van individuele operators.

Operator Common Edit (algemeen)

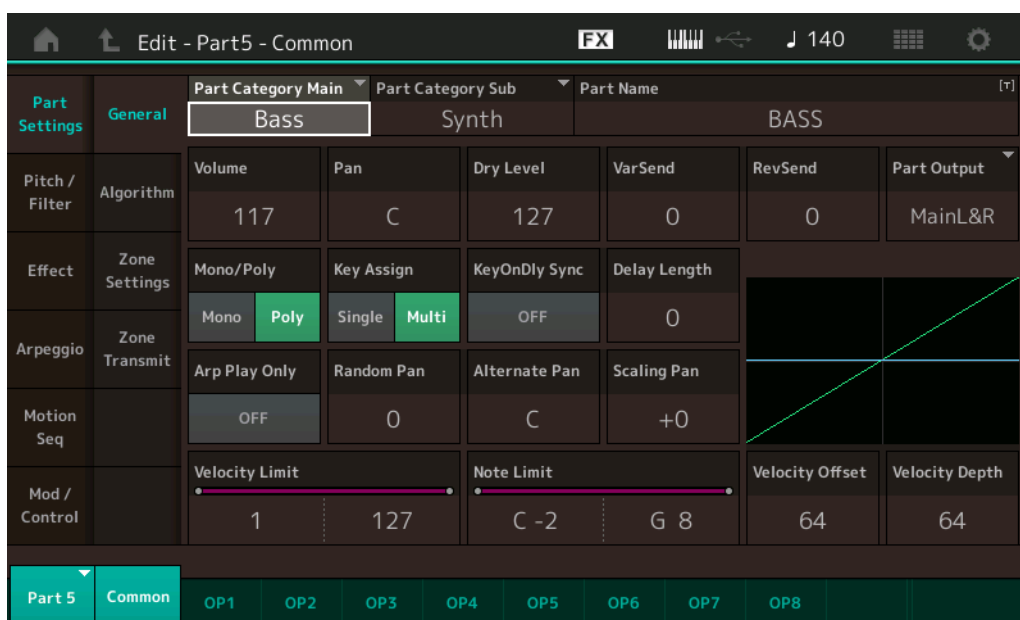
Part Settings

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters instellen, zoals Part Name, Volume en Pan.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Part Settings] → [General]



De meeste parameters zijn dezelfde als de parameters in de display Element Common Edit voor normale partijen (AWM2) (pagina 104), met uitzondering van de volgende aanvullende parameters.

Random Pan

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid van de geselecteerde operator willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de Centerpanpositie.

Instellingen: 0–127

Alternate Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee het geluid van de geselecteerde operator beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64–C–R63

Scaling Pan

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de panpositie, links en rechts, van de geselecteerde operator. Bij noot C3 wordt de paninstelling gebruikt als de basispanpositie. Bij positieve instellingen wordt de panpositie links ingesteld als u op het lagere gedeelte van het keyboard speelt, en rechts als u op het hogere gedeelte van het keyboard speelt. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de 'Key On Delay Time Length' al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo.

Instellingen: Off, On

Delay Length (lengte van Key On Delay Time)

Bepaalt de tijd (of de verstreken vertragingstijd) tussen het moment waarop u op een noot op het keyboard drukt en het punt waarop het geluid daadwerkelijk wordt gespeeld. U kunt voor elke operator verschillende vertragingstijden instellen. Niet beschikbaar als 'KeyOnDly Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 0–127

Delay Length (lengte van Key On Delay Note)

Bepaalt de timing van 'Key On Delay' als 'KeyOnDly Sync' is ingesteld op 'on'.

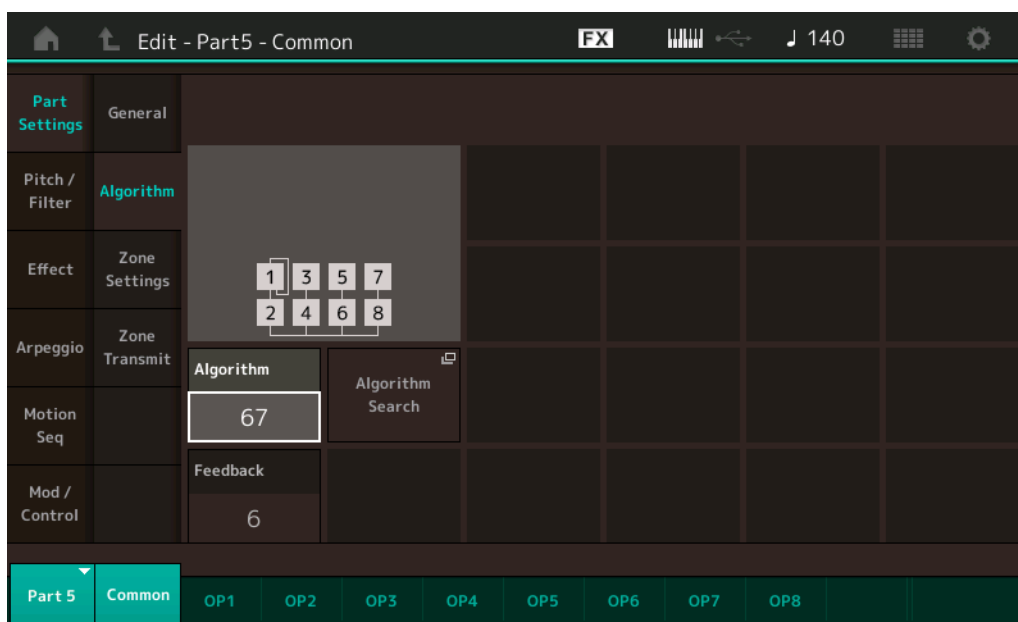
Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenootriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnootriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-nootriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-nootriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Algorithm

Vanuit de display Algorithm kunt u het algoritme opgeven, waarmee wordt bepaald hoe de operators worden gerangschikt en hoe het FM-geluid wordt gegenereerd.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (algoritmenummer)

Verandert algoritmen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Feedback (feedbackniveau)

U kunt golfvormen veranderen door een gedeelte van het signaal dat door een operator wordt gegenereerd terug te voeren via die operator. Hiermee kunt u het feedbackniveau instellen.

Instellingen: 0–7

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

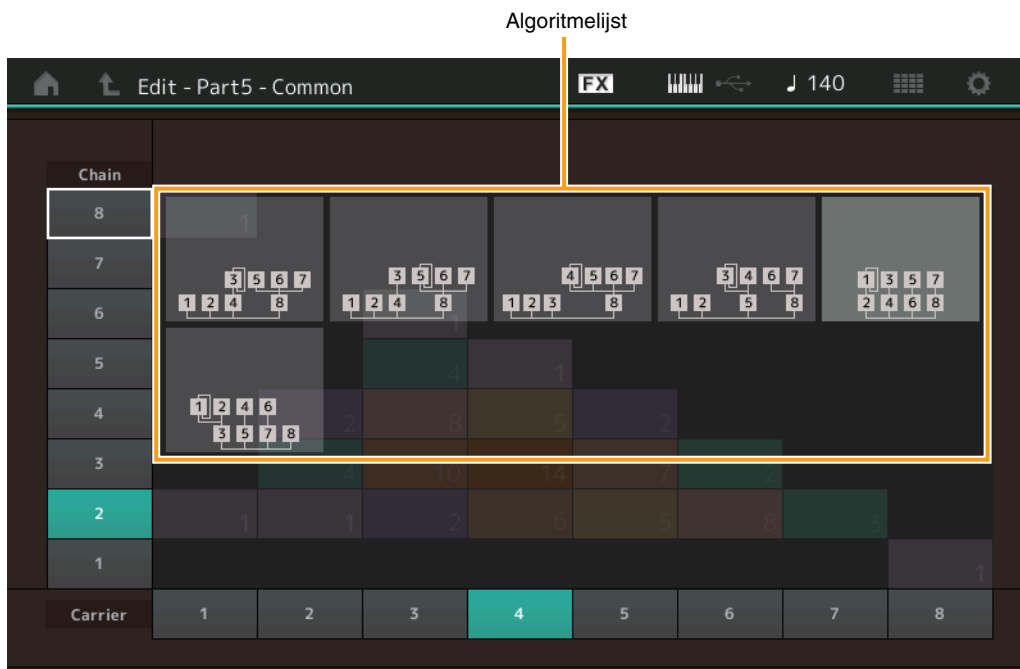
Operator

- Form / Freq
- Level

Operators kopiëren of wisselen

Algorithm Search

Hiermee wordt de display Algorithm Search opgeroepen. Vanuit deze display kunt u naar gewenste algoritmen zoeken door te filteren op het aantal draaggolven of de maximale lengte van de seriële verbinding van operators.



Chain

Filtert de algoritmen op de maximale lengte van seriële verbindingen van operators.

Instellingen: 1-8

Draaggolf

Filtert de algoritmen op het aantal draaggolven.

Instellingen: 1-8

Zone Settings

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 109](#)).

Zone Transmit

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 111](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Pitch/Filter

Pitch

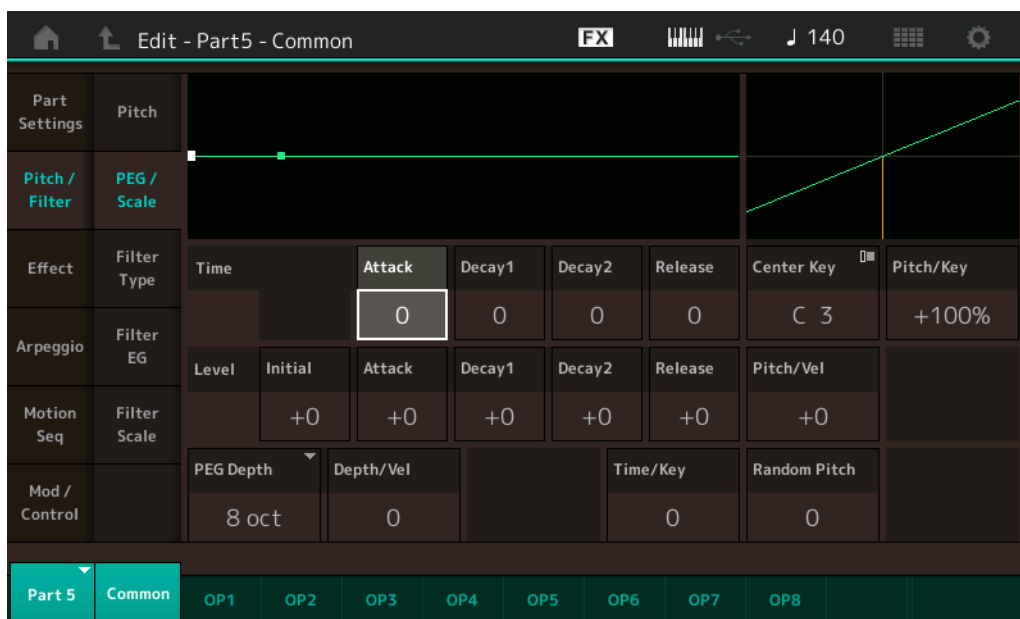
Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 106](#)), behalve dat de parameter Legato Slope niet beschikbaar is.

PEG/Scale (Pitch EG/schaal)

Vanuit de display Pitch EG/Scale kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Pitch EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de toonhoogte van het geluid na verloop van tijd verandert en wat de schaal voor partijen is.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0–99

Level: -50 – +50

PEG Depth

Bepaalt het toonhoogtebereik voor Pitch EG.

Instellingen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Bepaalt hoe het aanslagbereik wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt.

Instellingen: 0–7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Pitch EG-tijden. De middelste toets (C3) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: 0–7

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge PEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de gevoeligheid van het Key Follow-effect (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten), waarbij wordt uitgegaan van de toonhoogte van de centrale toets (hieronder) als standaardwaarde.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

+100% (de normale instelling): De toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

0%: alle noten hebben dezelfde toonhoogte als de centrale toets.

Negatieve waarden: de instellingen worden omgekeerd.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op toonhoogte.

Instellingen: C -2 – G8

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Random Pitch (willekeurige toonhoogtediepte)

Hiermee kunt u de toonhoogte op willekeurige wijze variëren voor elke noot die wordt gespeeld.

Instellingen: 0–127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over PEG.

Filter Type

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 152](#)).

Filter EG

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 157](#)).

Filter Scale

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 159](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Effect

Normale partijen (FM-X) bewerken

Routing

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

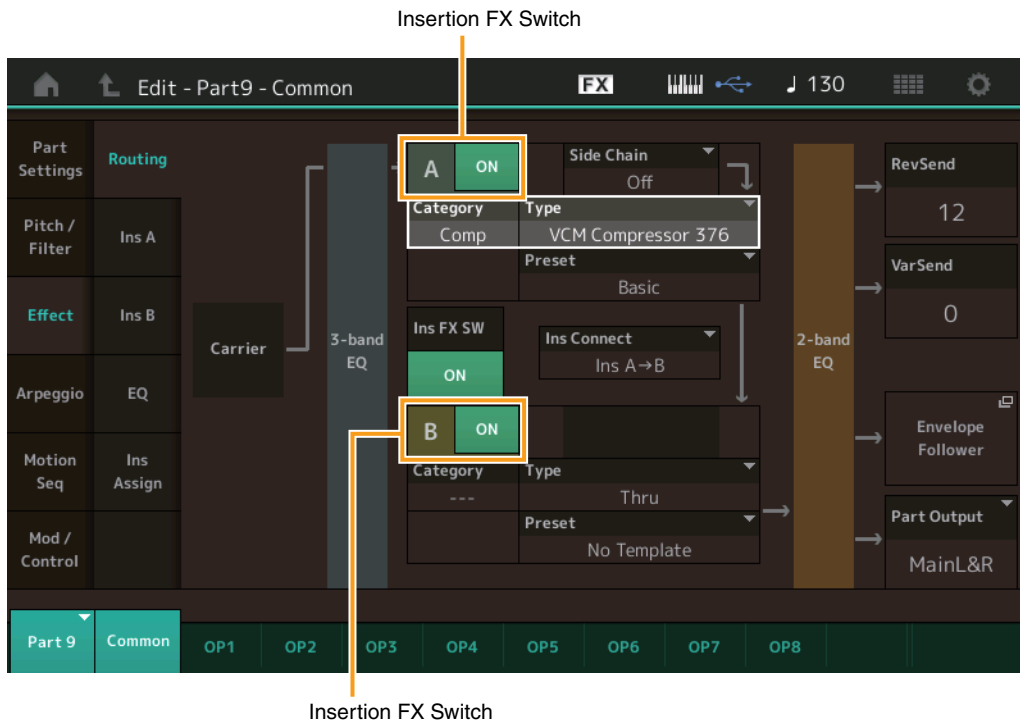
Level

Operators kopiëren of wisselen

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor partijen bepalen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator. Mogelijk, afhankelijk van het effecttype, niet actief.

Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing (pagina 114) van de normale partij (AWM2).

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingswijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectaansluiting' in 'Basisstructuur' (pagina 20) voor meer informatie.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het invoegeffect A/B naar het reverbeffect.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het invoegeffect A/B naar het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Ins A (invoegeffect A)

Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 115](#)).

EQ (partij-equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 116](#)).

Ins Assign (Insertion Assign)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 119](#)).

Arpeggio

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 120](#)).

Individual

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 123](#)).

Advanced

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 125](#)).

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 126](#)).

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 129](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Mod/Control (modulatie/besturing)

Part LFO

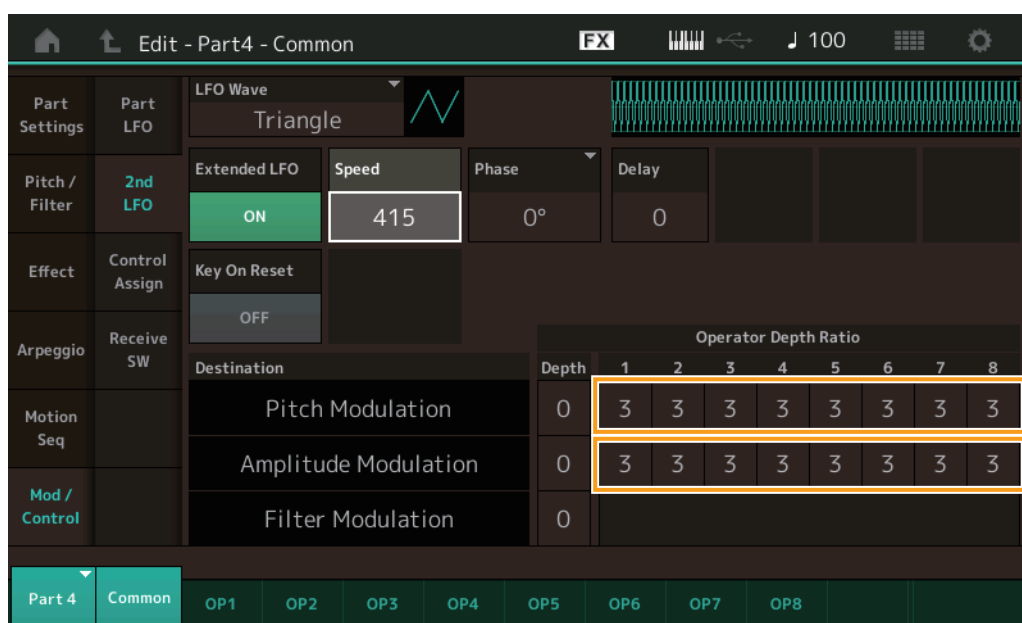
Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 134](#)), behalve dat de instellingswaarden van de parameter Destination afwijken en dat 'Element Phase Offset (Offset van LFO-element)' niet beschikbaar is. Zie het pdf-document Datalijst voor meer informatie over de instellingswaarden.

2nd LFO

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2e LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2e LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

LFO Wave (2e LFO golfvorm)

Selecteert de 2e LFO-golfvorm.

Instellingen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

OPMERKING Als 'Sine' is geselecteerd, worden twee golfvormen weergegeven in de display vanwege de faseverschuiving van de amplitudemodulatiegolf.

Key On Reset (2e LFO Key On Reset)

Bepaalt of de 2e LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

Instellingen: Off, On

Extended LFO

Schakelt het 2e LFO-snelheidsbereik tussen het oude conventionele bereik (Off: 0–99) en het nieuwe uitgebreide bereik (On: 0–415).

Als u de compatibiliteit met de oude parameter (van MODX versie 1.10 of ouder/MONTAGE versie 2.50 of eerder) wilt behouden, zet u dit op Off.

Instellingen: Off, On

Speed (2e LFO-snelheid)

Past de snelheid (frequentie) van de 2e LFO-variatie aan. Hoe hoger de ingestelde waarde, hoe hoger de snelheid. De maximale waarde verandert afhankelijk van de instelling 'Extended LFO'.

Instellingen: 0–99 of 0–415

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Normale partij (AWM2)

Drumpartij

Normale partij (FM-X)

Common/Audio

Phase (2e LFO-fase)

Bepaalt het beginpunt van de fase als de 2e LFO-golf wordt gereset.

Instellingen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2e LFO-vertragingstijd)

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop u een toets op het keyboard aanslaat en het moment waarop de 2e LFO actief wordt.

Instellingen: 0-99

Pitch Modulation (2e LFO-toonhoogtemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0-99

Amplitude Modulation (2e LFO-amplitudemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0-99

Filter Modulation (2e LFO-filtermodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert).

Instellingen: 0-99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio**(2e LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)**

Past de hoeveelheid (diepte) aan die wordt bepaald in de '2nd LFO Pitch Modulation Depth' voor elke operator.

Instellingen: 0-7

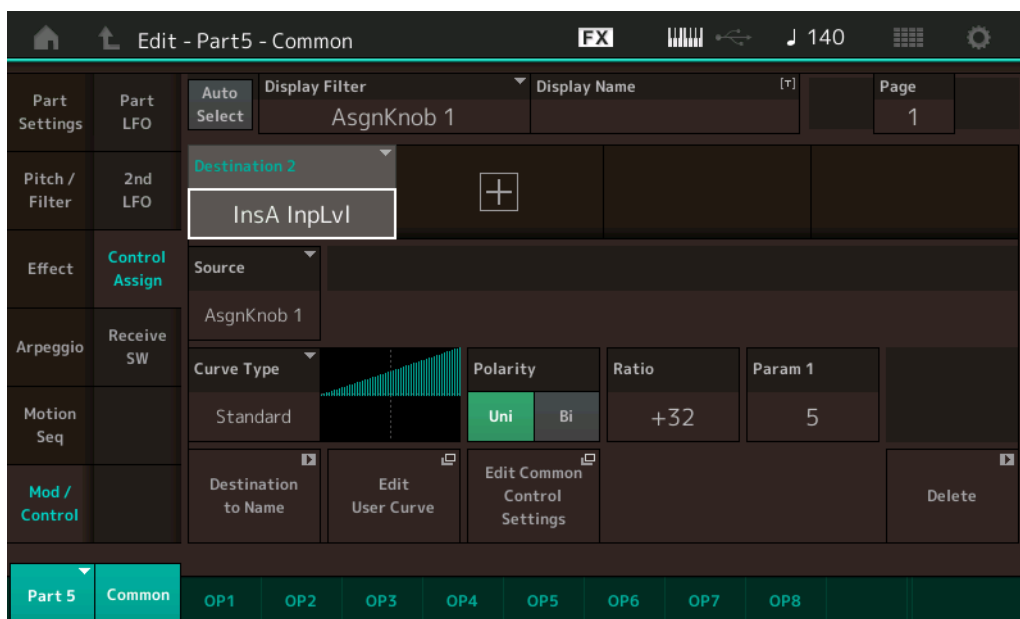
Amplitude Modulation Operator Depth Ratio**(2e LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)**

Past de hoeveelheid (diepte) aan die wordt bepaald in de '2nd LFO Amplitude Modulation Depth' voor elke operator.

Instellingen: 0-7

Control Assign**Handeling**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator [Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Normale partijen (FM-X) bewerken

Common**Part Settings**

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 138), met uitzondering van de andere instellingswaarden in de parameter Destination. Zie het pdf-document Datalijst voor meer informatie over de instellingswaarde.

Daarnaast wordt de volgende parameter weergegeven in deze display.

Operator SW (operatorschakelaar)

Selecteert of de regelaar van invloed is op alle afzonderlijke operators (On) of niet (Off). Alleen beschikbaar als een operatorgerelateerde parameter is ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, On



Operator Rate

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de controller bij het veranderen van de parameter die is ingesteld in 'Destination' voor elke operator.

Alleen beschikbaar als 'Destination' is ingesteld op 'OP Freq' of 'OP AEG Offset'.

Instellingen: Off, On

SW/Rate (Operator Switch/Operator Rate-schakelaar)

Schakelt tussen de displays 'Operator Switch' en 'Operator Rate'.

Alleen beschikbaar als 'Destination' is ingesteld op 'OP Freq' of 'OP AEG Offset'.

Instellingen: Off, On

Receive SW (ontvangstschakelaar)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 143).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

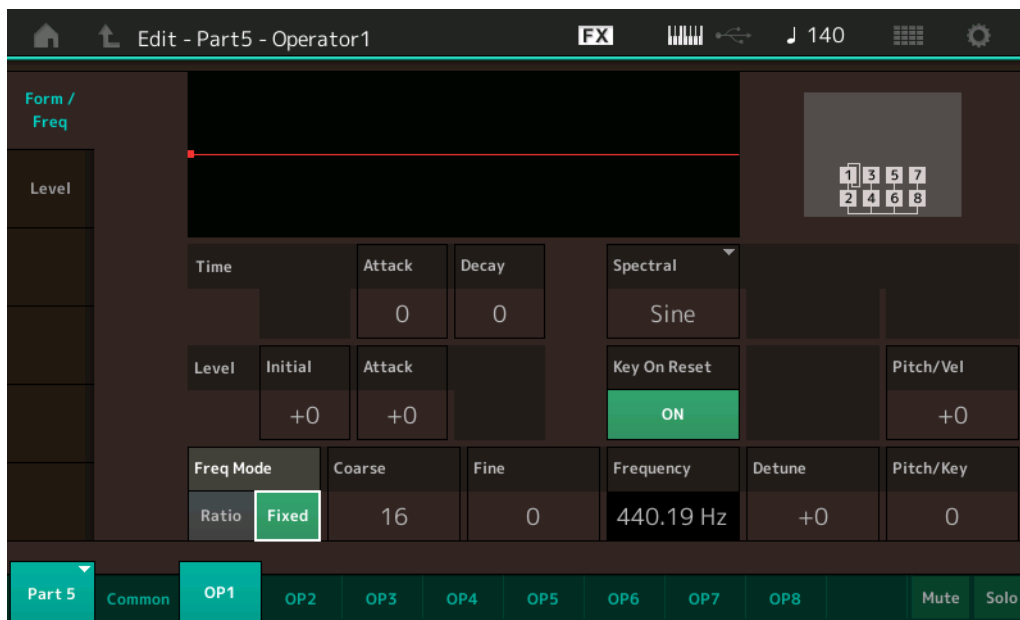
Operators kopiëren of wisselen

Operator Edit (operator)

Form/Freq (vorm/frequentie)

Vanuit de display Form/Frequency kunt u alle golfvorm- en frequentie-instellingen instellen voor operators.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Form/Freq]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	–

Instellingen: Time: 0–99

Level: -50 – +50

Spectral (spectrale vorm)

Bepaalt de 'spectrale vorm' van de geselecteerde operator.

Instellingen: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (spectrale rand)

Bepaalt de verspreiding van de "rand" onder aan de vormende harmonischencurve. Hogere waarden produceren een bredere rand en lagere waarden produceren een smallere rand. Niet beschikbaar als 'Spectral' is ingesteld op 'Sine'.

Instellingen: 0–7

Resonance (spectrale resonantie)

Bepaalt de mate waarin de aanslagsnelheid de resonantie van de spectrale vorm beïnvloedt. De middenfrequentie verschuift naar hogere frequenties, waardoor u een speciale resonantie in het geluid kunt maken. Alleen actief als 'Spectral' is ingesteld op 'Res 1' of 'Res 2'.

Instellingen: 0–99

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

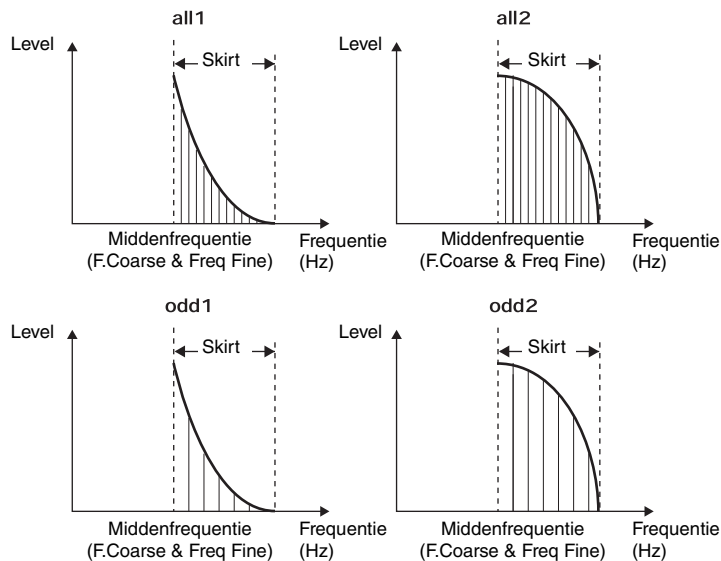
Operator

▶ Form / Freq

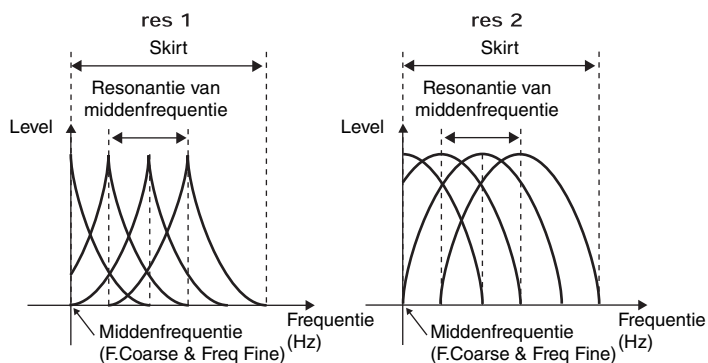
Level

Operators kopiëren of wisselen

Basisgolfvormen die worden gebruikt als operators bevatten harmonischen, met uitzondering van 'Sine'. Een sinusgolf bevat de basisfrequentie zonder aanvullende harmonischen. Als 'Form' is ingesteld op een andere golfvorm dan 'Sine', kunt u daarom harmonischen en de piek van elke formant aanpassen, afhankelijk van het golfvormtype, door de gerelateerde parameters te bepalen. Hieronder ziet u de basisgolfvormen en de karakteristieke parameters.



Hoe hoger de waarde van 'Skirt', hoe meer harmonischen de golf bevat.



Hoe hoger de waarde van 'Resonance', hoe hoger de frequentie waarnaar de middenfrequentie wordt verschoven.

- Resonance=0: De middenfrequentie is de basisgolf
- Resonance=99: De middenfrequentie is de 100e harmonische

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Bepaalt of de oscillatie van de operator wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

Instellingen: Off, On

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de geselecteerde operator reageert op de aanslag. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Freq Mode' op 'Fixed' is ingesteld.

Instellingen: -7 - +7

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Freq Mode (oscillatorfrequentiemodus)

Bepaalt de instellingen voor de uitgangstonhoogte van de operator.

Instellingen: Ratio, Fixed

Ratio: Bepaalt de uitgangstonhoogte door te detecteren welke noot u op het keyboard speelt.

Fixed: Geeft de toonhoogte op door 'Coarse' en 'Fine' in te stellen.

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Operators kopiëren of wisselen

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte bepaald van elke operator.

Instellingen: Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Ratio': 0-31
Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Fixed': 0-21

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elke operator.

Instellingen: Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Ratio': 0-99
Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Fixed': 0-127

Detune

Stelt de uitvoertoonhoogte voor de operator iets hoger of later in.

Zelfs als dezelfde parameterwaarde is ingesteld voor zowel "Coarse Tune" als "Fine Tune," kunt u met Detune de toonhoogte van elke operator iets verhogen of verlagen, zodat u een extra dimensie aan het geluid kunt toevoegen en de ruimtelijke eigenschappen kunt verbeteren.

Instellingen: -15 – +15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het Key Follow-effect (de mate afhankelijk van de positie of het octaafbereik). Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Freq Mode' op 'Fixed' is ingesteld.

Instellingen: 0-99

0: Alle noten hebben dezelfde toonhoogte die is opgegeven met Coarse en Fine.

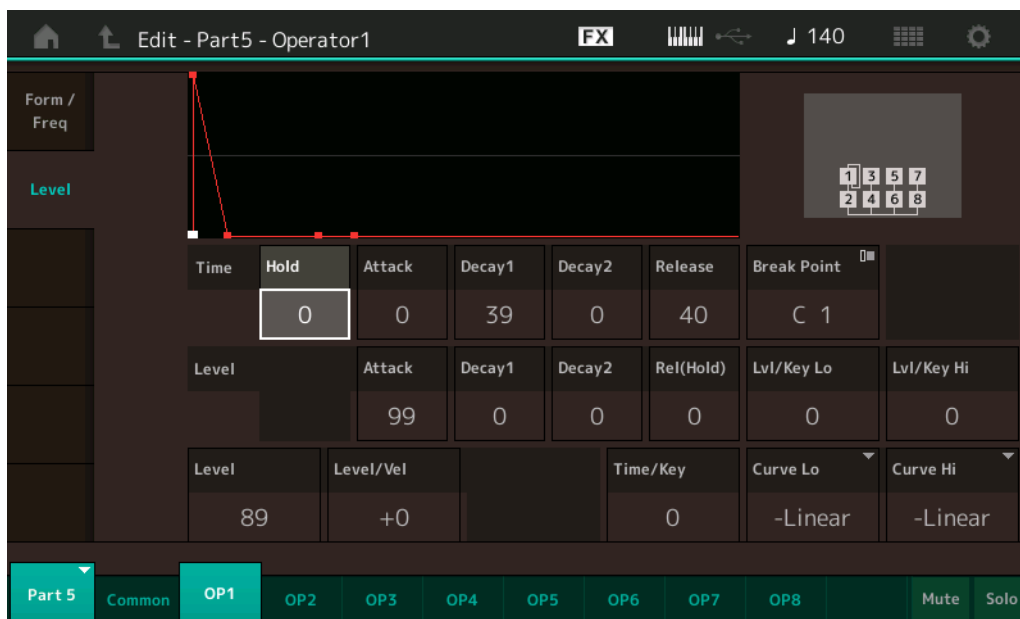
99: De toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

Level

Vanuit de display Level kunt u alle volume-instellingen voor de operator instellen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Level]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	-	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release (Hold) Level

Instellingen: Time: 0-99

Level: 0-99

Level (Operator Level)

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de operator bepaald.

Instellingen: 0-99

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

Operators kopiëren of wisselen

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van de operator reageert op de aanslag.

Instellingen: -7 – +7

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: Hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

0: Het uitgangsniveau verandert niet.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden.

Instellingen: 0–7

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een lage snelheid.

0: de Amplitude EG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Break Point

Bepaalt de amplitudeschaalbreekpunten door hun respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: A-1 – C8

Curve Lo (lage curve)

Curve Hi (hoge curve)

Bepaalt de curve voor de amplitudeschaal.

Instellingen: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo (lage diepte)

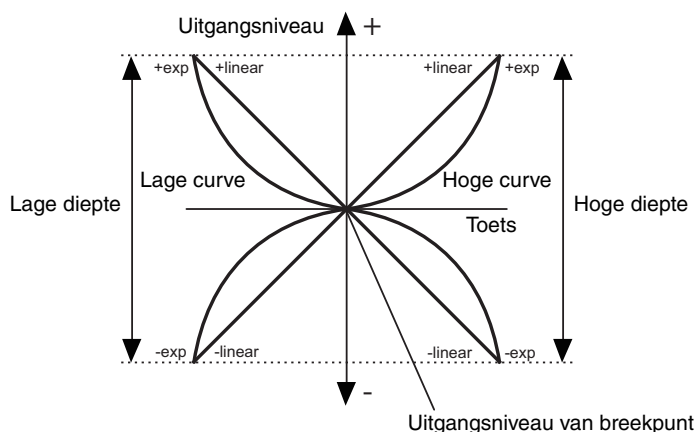
Lvl/Key Hi (hoge diepte)

Bepaalt de curvegraad van de curve (hierboven).

Instellingen: 0–99

Het keyboard wordt in twee gedeelten verdeeld bij het breekpunt.

De hoge zijde aan de rechterkant wordt ingesteld met de R Depth en de R Curve; de lage zijde aan de linkerkant wordt ingesteld met de L Depth en de L Curve.



Het uitgangsniveau van de toets die wordt ingesteld als breekpunt is afhankelijk van de instelling van Operator Level. Voor de toetsen links van het breekpunt wordt het uitgangsniveau aangepast op basis van de curve die wordt bepaald door de lage curve en lage diepte. Voor de toetsen rechts van het breekpunt wordt het uitgangsniveau aangepast op basis van de curve die wordt bepaald door de hoge curve en hoge diepte. Het uitgangsniveau verandert exponentieel afhankelijk van het breekpunt op een curve van het type Exp en het uitgangsniveau verandert lineair afhankelijk van het breekpunt op een curve van het type Linear. In beide gevallen geldt dat hoe verder een toets van het breekpunt ligt, hoe groter de verandering in uitgangsniveau voor de toets.

■ Operators kopiëren of wisselen

Hetzelfde als 'Elementen kopiëren of wisselen' voor normale partijen (AWM2) ([pagina 171](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

▶ Level

Operators kopiëren of wisselen

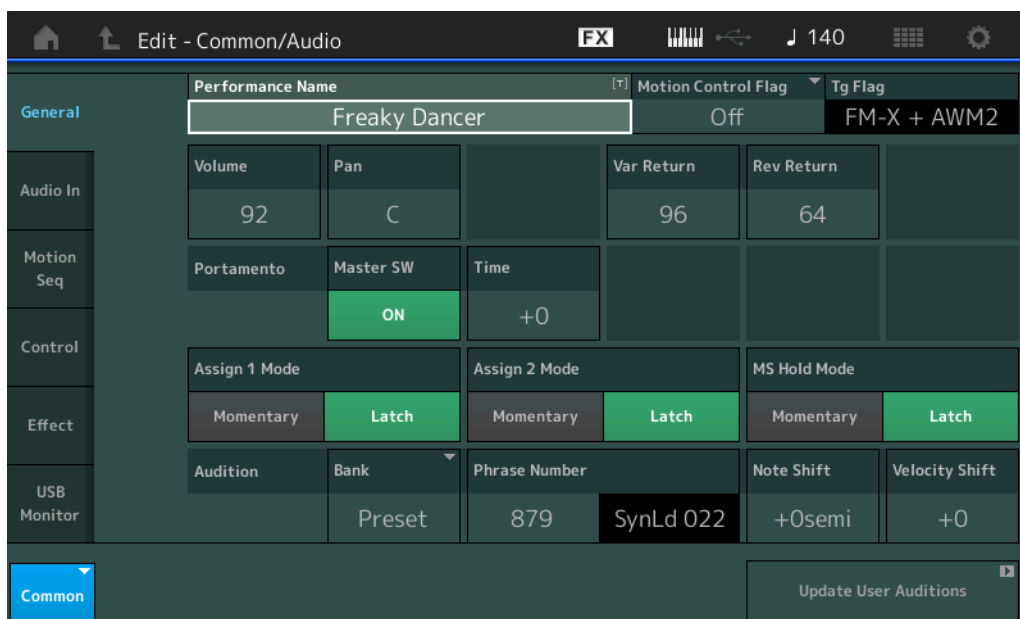
Common/Audio Edit (Common/Audio)

Een performance bestaat uit maximaal 16 partijen. In de display Common/Audio Edit kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de gehele performance en de audiopartijen.

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters voor de performance instellen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [General]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Performance Name

Bepaalt de geselecteerde performancenaam. Performancenamen kunnen maximaal 20 tekens bevatten. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Motion Control Flag

Bepaalt of het attribuut 'Motion Control' al dan niet wordt toegevoegd aan de geselecteerde performance. Als dit is ingesteld op On, wordt het pictogram 'MC' weergegeven in de display Performance Play (pagina 27). De performance kan als 'MC' worden gefilterd in de display Performance Category Search (pagina 215).

Instellingen: Off, On

Tg Flag (Tone Generator Flag)

Geeft het attribuut weer van de toongenerator van de geselecteerde performance. Het naampictogram van de geselecteerde toongenerator wordt weergegeven in de display Performance Play (pagina 27). De performance kan als 'AWM2/FM/AWM2+FM-X' worden gefilterd in de display Performance Category Search (pagina 215).

Instellingen: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (performancevolume)

Hiermee bepaalt u het uitvoervolume van de geselecteerde performance.

Instellingen: 0–127

Pan

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de geselecteerde performance.

Instellingen: L63–C–R63

Var Return (Variation-retour)

Bepaalt het retourniveau van het Variation-effect.

Instellingen: 0–127

Rev Return (reverb-retour)

Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0–127

Audition Phrase Bank

Selecteert een auditiefrasebank.

Audition Phrase Number

Bepaalt het auditiefrasenummer. U kunt een voorbeeld van de geselecteerde performancegeluiden horen, de zogenaamde 'auditiefrase'. Vooraf wordt de best overeenkomende auditiefrase toegewezen aan elke presetperformance.

Instellingen: 1–1093

Note Shift (nootverschuiving van auditiefrase)

Bepaalt voor de auditiefrase de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24semi – +24semi

Velocity Shift (aanslagsnelheidsverschuiving van auditiefrase)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de auditiefrase.

Instellingen: -63 – +63

Portamento Master SW (portamento-masterschakelaar)

Bepaalt of portamento op de partij wordt toegepast als de 'Portamento Part SW' voor de partij is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Portamento Time

Bepaalt de overgangstijd of -snelheid van de toonhoogte als portamento wordt toegepast.

Instellingen: -64 – +63

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Assignable Switch 1-modus/Assignable Switch 2-modus)

Hiermee wordt bepaald of de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] fungeren als vergrendeld of als tijdelijk type.

Instellingen: Latch, Momentary

Latch: Als dit is ingesteld op 'Latch' en u op de knop drukt, wordt de status gewijzigd van aan in uit en omgekeerd.

Momentary: Als dit is ingesteld op 'Momentary', schakelt u in door de knop ingedrukt te houden en uit als u de knop loslaat.

MS Hold Mode (Motion Sequencer Hold-modus)

Bepaalt hoe de knop [MOTION SEQ HOLD] reageert als deze wordt ingedrukt.

Instellingen: Latch, Momentary

Latch: Als dit is ingesteld op 'Latch' en u op de knop drukt, wordt de status gewijzigd van aan in uit en omgekeerd.

Momentary: Als dit is ingesteld op 'Momentary', schakelt u in door de knop ingedrukt te houden en uit als u de knop loslaat.

Gebruikersaudities bijwerken

Converteert alle op de MODX+ opgenomen songs naar gebruikersaudities. Als de gebruikersauditie als bestaat, worden alle gebruikersaudities overschreven.

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Audio In

Mixing

Vanuit de display Mixing kunt u de volume-instellingen aanpassen van de audiopartij (het ingangssignaal van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen) en de digitale partij (het ingangssignaal van de [USB TO HOST]-aansluiting*).

* Alleen het geluid van de poort die, van alle apparaatpoorten, is ingesteld op 'Digital L/R'.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Mixing]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

▶ Audio In

▶ Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/D Part Input-modus/Digital Part Input-modus)

Bepaalt de signaalconfiguratie van de A/D-partij/digitale partij of de wijze waarop de signalen worden of mono).

Instellingen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Alleen het linkerkanaal wordt gebruikt.

R Mono: Alleen het rechterkanaal wordt gebruikt.

L+R Mono: Het linker- en rechterkanaal worden gemengd en bewerkt in mono.

Stereo: Zowel het linker- als het rechterkanaal wordt gebruikt.

OPMERKING Alleen het geluid dat wordt ingevoerd via het [L/MONO]-kanaal wordt in mono bewerkt.

Volume (volume A/D-partij/volume digitale partij)

Bepaalt het uitgangsniveau van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: 0–127

Pan (pan A/D-partij/pan digitale partij)

Bepaalt de stereopanpositie van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: L63–C–R63

Dry Level (dry-niveau A/D-partij/dry-niveau digitale partij)

Bepaalt het niveau van de A/D-partij/digitale partij dat niet is bewerkt met het systeemeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend voor A/D-partij / Variation-zend voor digitale partij)

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audiopartij/digitale partij dat wordt verzonden naar het Variation-effect. Alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' en 'Global A/D' voor de A/D-partij is ingesteld op 'OFF'.

Instellingen: 0–127

Rev Send (reverb-zend voor A/D-partij / reverb-zend voor digitale partij)

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audiopartij/digitale partij dat wordt verzonden naar het reverb-effect. Alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' en 'Global A/D' voor de A/D-partij is ingesteld op 'OFF'.

Instellingen: 0-127

Output Select (uitgangsselectie A/D-partij/uitgangsselectie digitale partij)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang(en) voor het afzonderlijke signaal van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2-7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

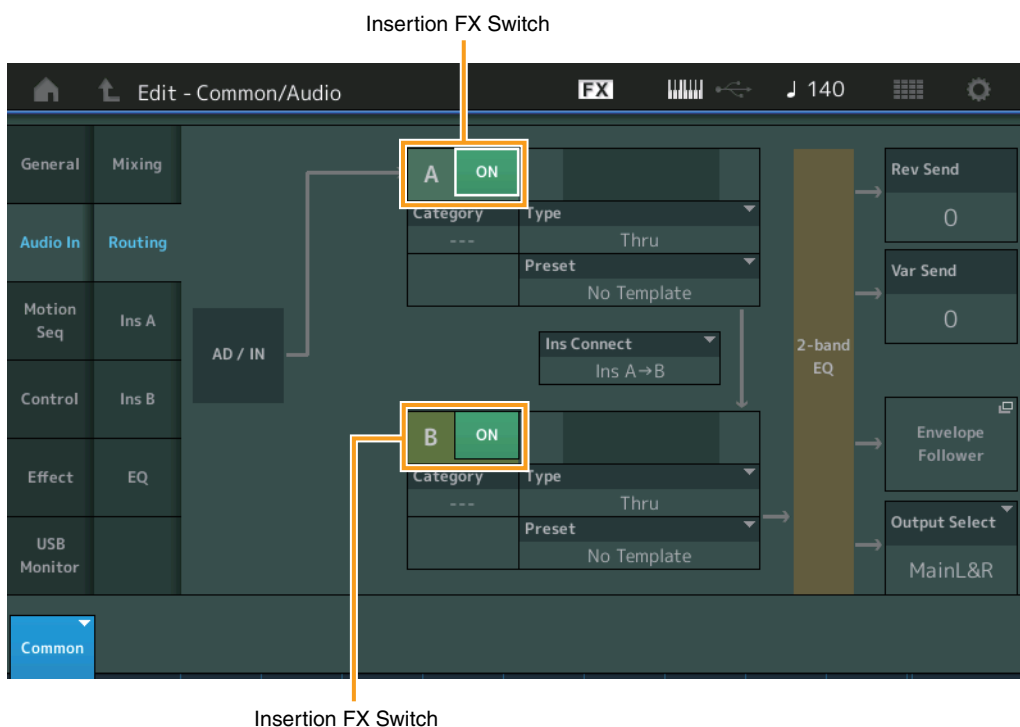
USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1-8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Routing

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor de A/D-partij bepalen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (invoegeffetschakelaar)

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

▶ Mixing

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Mogelijk, afhankelijk van het effecttype, niet beschikbaar.

Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing van de normale partij (AWM2) ([pagina 114](#)).

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingswijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectaansluiting' in 'Basisstructuur' ([pagina 20](#)) voor meer informatie.

Instellingen: Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het reverbeffect. Alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' en 'Global A/D' is ingesteld op 'OFF'.

Instellingen: 0–127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het Variation-effect. Alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' en 'Global A/D' is ingesteld op 'OFF'.

Instellingen: 0–127

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Raadpleeg voor meer informatie de display Routing ([pagina 114](#)) van Normal Part (AWM2) Edit. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Output Select (partij-uitgangsselectie)

Hiermee bepaalt u specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, AsgnL, USB1...USB8, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Ins A (invoegeffect A)

Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 115](#)).

EQ (Equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 116](#)), behalve dat '3-band EQ' niet actief is.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Vanuit de display Common kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op Motion Sequencer en die algemeen worden gebruikt voor alle partijen in Common/Audio Part.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance. Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor de partij is ingesteld op 'Common'. Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50%–400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common Arp Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Arp Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequence.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Random (willekeur motionsequencer voor A/D-partij)

Bepaalt de mate van willekeurige verandering in de stapwaarde van de motionsequencer voor de A/D-partij. Raadpleeg 'Quick Edit' op [pagina 39](#) voor meer informatie over 'Random'.

Instellingen: 0–127

Sync Part (synchronisatiepartij voor motionsequencer)

Bepaalt de partij voor het synchroniseren naar de motionsequencer. De motionsequencer wordt gesynchroniseerd op de instelling Note On en de instelling Arp/Motion Seq Grid van de opgegeven partij.

Instellingen: Part 1–Part 16

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks. Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap. Deze instelling wordt toegepast op de partij die is geselecteerd als de synchronisatiepartij (hierboven).

Instellingen: 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)

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 129](#)).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Control

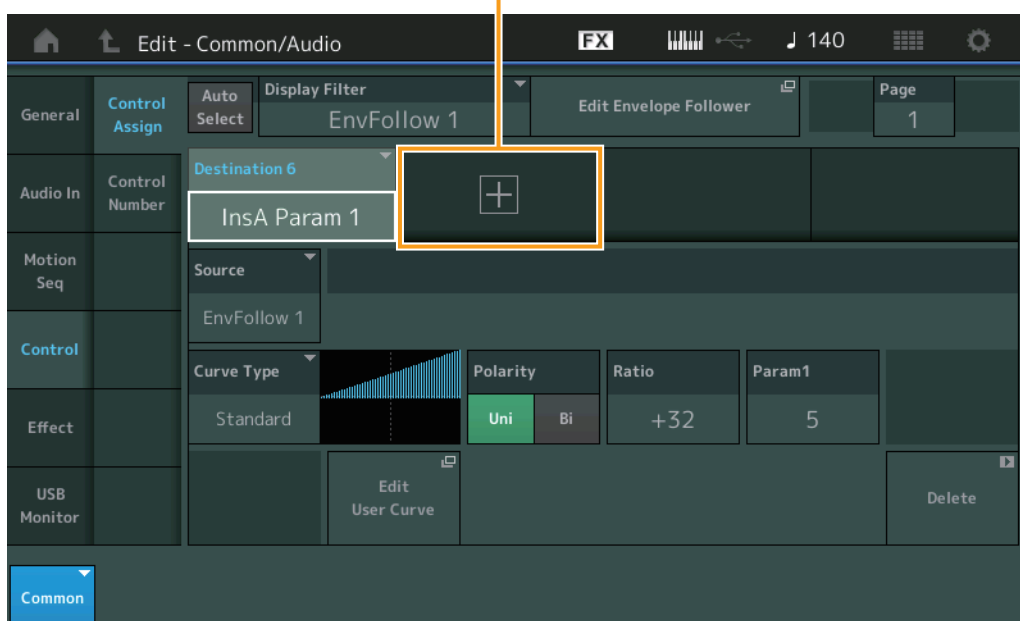
Common/Audio Edit

Control Assign

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Assign]
 of
 Tik op [Edit Super Knob] in de display Super Knob.

Als u op de knop '+' tikt, wordt een parameter toegevoegd die moet worden gebruikt als bedieningsdoel.



Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

▶ Control

▶ Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 138), behalve voor de volgende parameters.

Destination

Als 'Source' is ingesteld op 'AsgnKnob 1-8', worden 'Part 1-16 Assign 1-8' toegevoegd als deze parameterwaarden. In dit geval kunnen 'Curve Type' en 'Curve Ratio' niet worden geselecteerd.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het pdf-document Datalijst.

Source

Als 'Destination' is ingesteld op 'Part 1-16 Assign 1-8', kan alleen 'AsgnKnob 1-8' worden ingesteld voor deze parameter.

Instellingen: AsgnKnob 1-8, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Filter

Bepaalt welke regelaar moet worden weergegeven. Als 'Super Knob' is geselecteerd, worden alle instellingen voor toewijsbare knoppen weergegeven waarvoor 'Super Knob Link' is ingesteld op 'On'.

Instellingen: AsgnKnob 1-8, Super Knob, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

De volgende parameters worden alleen weergegeven als 'Destination 1-16' is ingesteld op 'Part 1-16 Assign 1-8'. Als 'Destination' niet is ingesteld op een van de toewijsbare knoppen voor de partij, zijn alleen de sneltoetsen beschikbaar.

Destination

Bepaalt de besturingsinstellingen van de partij die wordt weergegeven.

Instellingen: 1-16 (het aantal bestemmingen voor de toewijsbare knoppen van de partij die is geselecteerd bij 'Destination 1-16' wordt weergegeven.)

Parameter

Bepaalt de parameter voor de partij die moet worden geregeld.

Instellingen: Raadpleeg de lijst met regelaars in de Datalijst.

Edit Part Control Settings (Besturingsinstellingen voor partij bewerken)

Opent de display 'Control Assign' voor de geselecteerde partij.

Curve Type

Bepaalt het curvetype voor wijziging van de parameter die is ingesteld in 'Destination'. De horizontale as geeft de waarde aan van de regelaar die is ingesteld in 'Source', en de verticale geeft de parameterwaarden aan.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Voor gebruikersbank: User 1–32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1–8

Polarity (curvepolariteit)

Bepaalt de curvepolariteit van het curvetype dat is ingesteld in 'Curve Type'.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verandert alleen in positieve richting of negatieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de curvevorm.

Bi: Unipolar verandert in positieve én negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Ratio (curveverhouding)

Bepaalt de curveverhouding.

Instellingen: -64 – +63

Control Number

Bepaalt de MIDI-besturingswijzigingsnummers die gelden voor het hele systeem. U kunt de knoppen op het voorpaneel en aan de externe regelaars gebruiken door passende MIDI-besturingswijzigingsnummers toe te wijzen. Als hetzelfde besturingsnummer wordt toegewezen aan de superknop en een toewijsbare knop, krijgt de superknop prioriteit en wordt de bediening van de toewijsbare knop mogelijk genegeerd. Er wordt in dat geval een waarschuwingsbericht weergegeven.

OPMERKING Externe controllers zijn bijvoorbeeld externe sequencers en externe MIDI-controllers.

OPMERKING Het besturingsnummer dat in deze display is ingesteld, wordt als performancegegevens opgeslagen. 'FS Assign', 'Super Knob CC' en 'Scene CC' worden echter opgeslagen als algemene systeeminstellingen en niet als performancegegevens.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Number]



Ribbon Ctrl (besturingsnummer lintregelaar)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt ontvangen van een extern apparaat met een lintregelaar. Zelfs als het instrument van een extern apparaat MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de lintregelaar.

Instellingen: Off, 1–95

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

▶ Control Assign

▶ Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Breath Ctrl (besturingsnummer van ademregelaar)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt ontvangen van de externe apparatuur zoals een ademregelaar.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de ademregelaar.

Instellingen: Off, 1–95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(besturingsnummer voetregelaar 1/besturingsnummer voetregelaar 2)

Bepaalt welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u een voetregelaar gebruikt die is aangesloten op de FOOT CONTROLLER [1] / [2]-aansluiting.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de voetregelaar.

Instellingen: Off, 1–95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(besturingsnummer toewijsbare schakelaar 1/besturingsnummer toewijsbare schakelaar 2)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (toewijsbare schakelaar 1/2) gebruikt.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (toewijsbare schakelaar 1/2).

Instellingen: Off, 1–95

MS Hold (besturingsnummer Motion Sequencer Hold)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de knop [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold).

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold).

Instellingen: Off, 1–95

MS Trigger (besturingsnummer Motion Sequencer Trigger)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de knop [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger).

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger).

Instellingen: Off, 1–95

Assign Knob 1–8 (besturingsnummer toewijsbare knop 1–8)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de toewijsbare knop 1–8 gebruikt.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de toewijsbare knop 1–8.

Instellingen: Off, 1–95

MIDI-instellingen

Hiermee wordt de display MIDI I/O in Utility opgeroepen.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

▶ Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

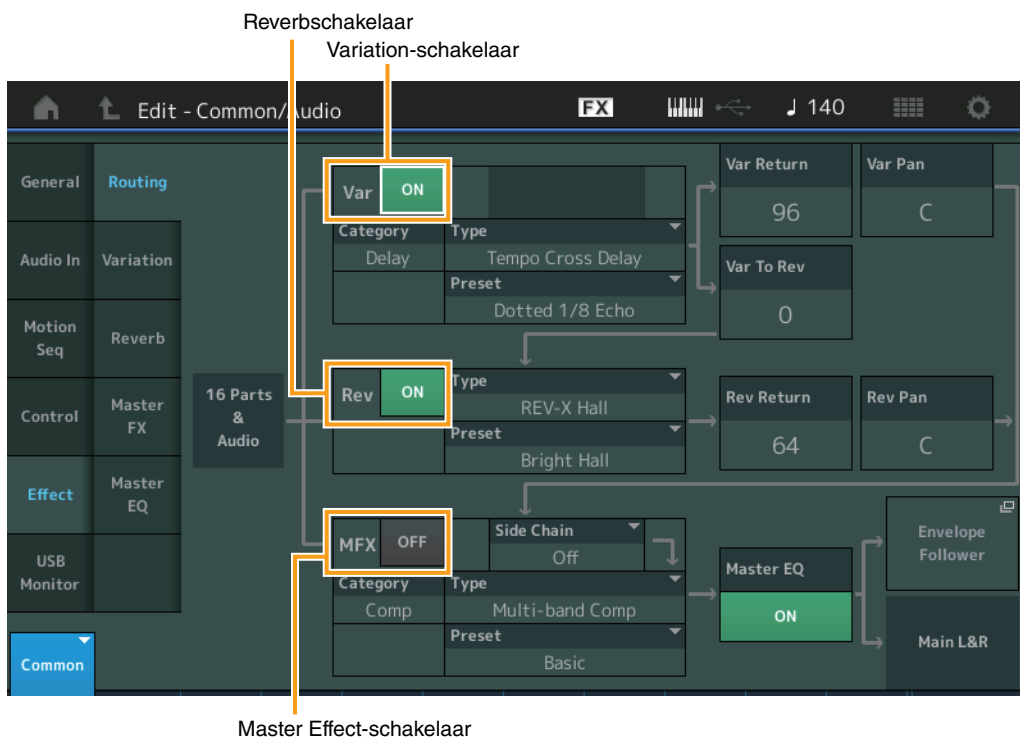
USB Monitor

Effect

Routing

Vanuit deze display kunt u de System Effect en Master Effect-aansluitingen bepalen die betrekking hebben op alle partijen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Routing]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

▶ Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Variation-/reverb-/Master Effect-schakelaar

Bepaalt of Variation/Reverb/Master Effect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (Variation-/reverb-/Master Effect-categorie)**Type (Variation-/reverb-/Master Effect-type)**

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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 (Variation-/reverb-/Master Effect-preset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk Variation-/reverb-/Master Effect-type, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor Variation/Master Effect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor Variation/Master Effect.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation-retour)**Rev Return (reverb-retour)**

Bepaalt het retourniveau van het Variation-/reverb-effect.

Instellingen: 0–127

Var Pan (Variation-pan)

Rev Pan (reverbpan)

Bepaalt de panpositie van het Variation-/reverbffect.

Instellingen: L63 (uiterst links)–C (midden)–R63 (uiterst rechts)

Var to Rev (Variation naar reverb)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het Variation- naar het reverbffect.

Instellingen: 0–127

Master EQ (masterequalizerschakelaar)

Bepaalt of de Master EQ actief is.

Instellingen: Off, On

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Raadpleeg de display Routing

([pagina 113](#)) voor de normale partij (AWM2).

Variation

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het Variation-effect bepalen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Variation]



Variation-schakelaar

Bepaalt of het Variation-effect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (Variation-categorie)

Type (Variation-type)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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 (Variation-preset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

▶ Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor Variation-effect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor Variation-effect. Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effectparameter

Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Reverb

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het reverbeffect bepalen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Reverb]

Reverbschakelaar

Category	Type	Preset
Reverb	REV-X Hall	Bright Hall

Parameter	Value
Reverb Time	3.7s
Room Size	28
Initial Delay	105.6ms
High Ratio	0.9
Low Ratio	0.7
Diffusion	10
Decay	49
HPF Cutoff	100Hz
LPF Cutoff	4.0kHz

Effectparameter

Reverbschakelaar

Bepaalt of het reverbeffect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (reverbcategorie)

Type (reverbtype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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 (reverbpreset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Effectparameter

Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

▶ Variation

▶ Reverb

Master FX

Master EQ

USB Monitor

Master FX (mastereffect)

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het mastereffect bepalen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

USB Monitor

Master Effect-schakelaar

Bepaalt of het mastereffect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (mastereffectcategorie)

Type (mastereffecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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 (mastereffectpreset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor mastereffect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor mastereffect.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1–16, A/D, Master, Off

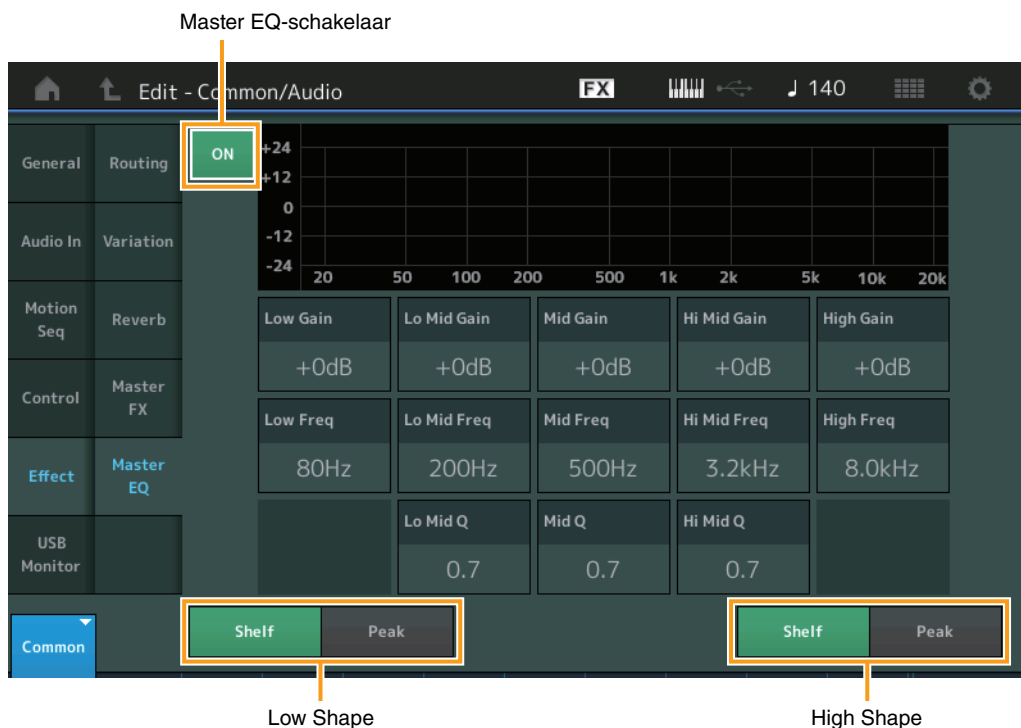
Effectparameter

Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Master EQ (masterequalizer)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot de Master EQ instellen.

Handeling [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

USB Monitor

Master EQ-schakelaar

Bepaalt of de Master EQ actief is.

Instellingen: Off, On

Low Gain (lage versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (low-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de low-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Mid Gain (mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de middelste Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (high-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de high-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

High Gain (hoge versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Low Freq (lage frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage masterband.

Instellingen: 32Hz–2,0kHz

Lo Mid Freq (low-mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de low-mid masterband.

Instellingen: 100Hz–10kHz

Mid Freq (mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de mid masterband.

Instellingen: 100Hz–10kHz

Hi Mid Freq (high-mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de high-mid masterband.

Instellingen: 100Hz–10kHz

High Freq (hoge frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 500Hz–16kHz

Low Q (lage Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de lage masterband. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de Master EQ Low Shape (hieronder) op 'Peak' is ingesteld.

Instellingen: 0.1–12.0

Lo Mid Q (low-mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de low-mid masterband.

Instellingen: 0.1–12.0

Mid Q (mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de mid masterband.

Instellingen: 0.1–12.0

Hi Mid Q (high-mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de high-mid masterband.

Instellingen: 0.1–12.0

High Q (hoge Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de hoge masterband. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de Master EQ High Shape (hieronder) op 'Peak' is ingesteld.

Instellingen: 0.1–12.0

Low Shape (Low Shape Master EQ)**High Shape (High Shape Master EQ)**

Bepaalt of het equalizertype Shelving of Peaking wordt gebruikt. Het type Peaking 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: Shelf (type Shelving), peak (type Peaking)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

USB Monitor

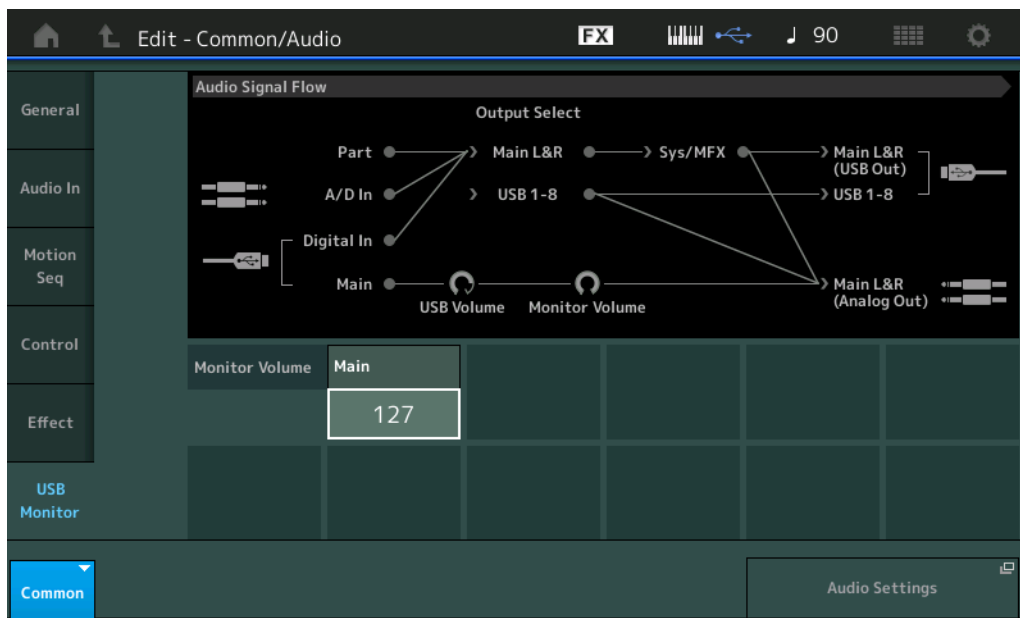
USB Monitor

Vanuit de display USB Monitor kunt u het audio-ingangsniveau van de [USB TO HOST]-aansluiting aanpassen.

OPMERKING USB Main Monitor Volume wordt als performancegegevens opgeslagen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [USB Monitor]



USB Main Monitor Volume

Hiermee past u het audiosignaalniveau aan, dat de ingang is vanuit de [USB TO HOST]-aansluiting en de uitgang naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: 0-127

Audio-instellingen

Hiermee wordt de display Audio I/O in Utility opgeroepen ([pagina 231](#)).

OPMERKING Het 'USB Volume' (weergegeven in het diagram Audio Signal Flow) kan worden geregeld met de knop [USB VOLUME (MONITOR)] op het paneel.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

▶ USB Monitor

Category Search

De performances/arpeggio's/golfvormen zijn handig onderverdeeld in bepaalde categorieën, ongeacht in welke bank ze zijn opgeslagen. De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het algemene instrumenttype of de geluidseigenschappen. Met de functie Category Search hebt u snelle toegang tot de gewenste geluiden. Er is een functie Favorite toegevoegd, waarmee u snel toegang hebt tot de gewenste geluiden en arpeggio's.

OPMERKING U kunt de lijst met performances filteren op Favorite in Part Category Search en in Performance Merge, maar u kunt het pictogram Favorite niet in-/uitschakelen vanuit de zoekdisplays.

Zoeken

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform
- Rhythm Pattern

Zoeken naar performancecategorieën

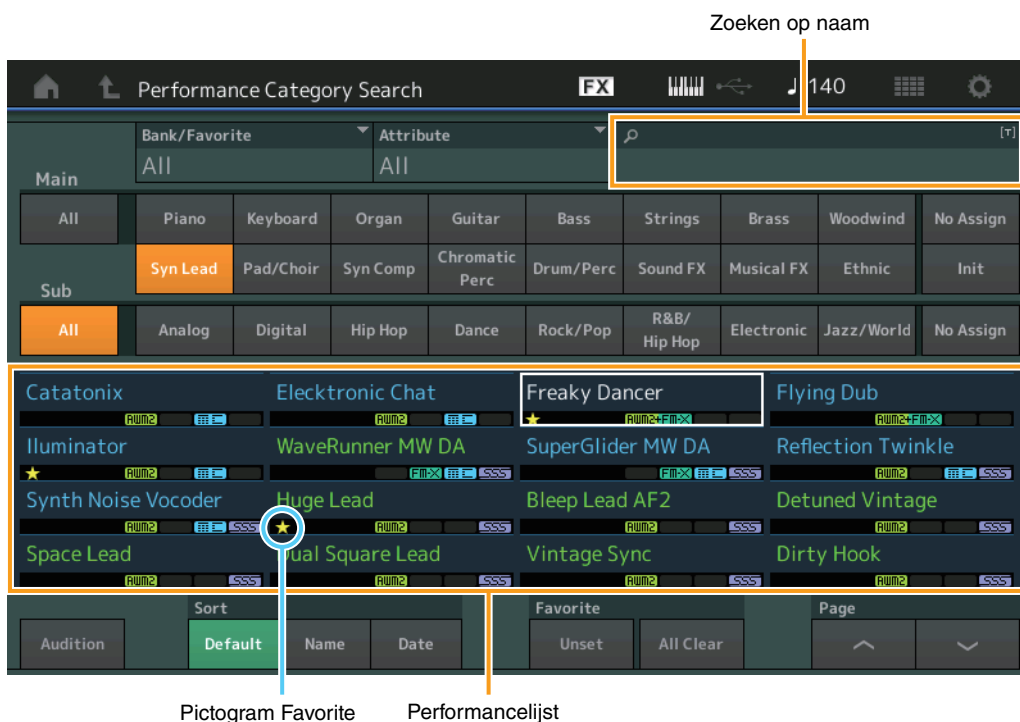
In de display Performance Category Search kunt u de performance zoeken en selecteren.

■ In het geval van zoeken naar performancecategorieën

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
of

Tik op de performancenaam → Selecteer [Category Search] in het menu dat wordt weergegeven



Pictogram Favorite

Performancelijst

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Hiermee filtert u de performancelijst op bank of favoriet. Als Favorite is geselecteerd, worden alleen performances weergegeven die een Favorite-pictogram hebben.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

OPMERKING Als u herhaaldelijk op de knop [CATEGORY] drukt terwijl de display Category Search is geselecteerd, wordt geschakeld tussen de banken All, Favorite, Preset, User, Library (als het bibliotheekbestand wordt gelezen). Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, gaat u terug naar All.

Attribute (performance-attribuut)

Hiermee filtert u de performancelijst op attribuut ([pagina 198](#)). Niet beschikbaar voor zoeken op partijcategorie.

Instellingen: All, AWM2, FM, AWM2+FM-X, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (zoeken op performancenaam)

Hiermee zoekt u naar de performance door een gedeelte van de performancenaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (hoofdperformancecategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sub (subperformancecategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Audition (auditieschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de auditiefrase wordt afgespeeld. Niet beschikbaar als 'Audition Lock' ([pagina 234](#)) in de display Utility is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de performancelijst.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Favorite Set / Unset

Hiermee schakelt u het pictogram Favorite voor de momenteel geselecteerde performance in (Set) of uit (Unset). Dit is niet beschikbaar als de cursor niet in de performancelijst staat.

OPMERKING U kunt het pictogram Favorite ook in-/uitschakelen vanuit het menu dat wordt weergegeven als u de naam van de performance aanraakt in de display Performance Play (Home).

Alle favorieten wissen

Wist alle Favorite-pictogrammen op performances. Dit is alleen beschikbaar als ten minste één performance een Favorite-pictogram heeft.

Zoeken

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

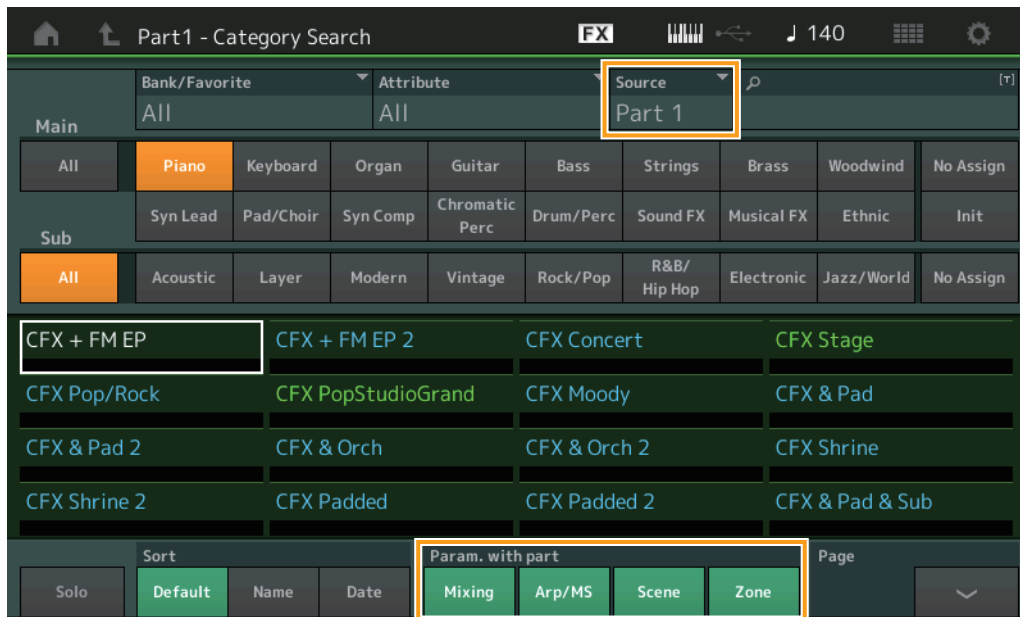
■ In het geval van zoeken naar partijcategorieën

U kunt een partij in een performance selecteren en het geluid van de partij toewijzen aan een andere partij. Als 'Mixing' van de instelling 'Parameter with Part' (Param. with Part) is uitgeschakeld, kunt u geluiden voortdurend veranderen met de huidige instellingswaarden voor de partij, zoals Volume, Pan en Note shift.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → (als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen is geselecteerd) Selecteer de naam van de partij → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
of
(Als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen wordt geselecteerd) Tik op de partijnaam → Selecteer [Category Search] in het weergegeven menu.

Als aan de geselecteerde partij en alle volgende partijen geen geluid is toegewezen (of als deze leeg zijn), wordt de display Performance Merge geopend wanneer u bovenstaande handeling uitvoert.



Source

Bepaalt welke partij van de geselecteerde performance wordt toegewezen aan de performance die op dat moment wordt bewerkt.

Instellingen: Part 1–16

Solo (soloschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de solofunctie actief is (On) of niet (Off). Als On is ingesteld en er geluid wordt toegewezen aan de partij, klinkt alleen de partij.

Instellingen: Off, On

Param. with part (Parameter with Part)

Bepaalt of de parameterwaarden moeten worden gelezen en gebruikt voor de volgende performance. Als de set parameters is ingesteld op Off, worden de huidige instellingswaarden voortdurend gebruikt, ook als de volgende performance wordt geselecteerd.

De parameter 'Zone' is alleen beschikbaar als 'Zone Master' ([pagina 234](#)) is ingesteld op On in de display Utility.

Instellingen: Off, On

Zoeken

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

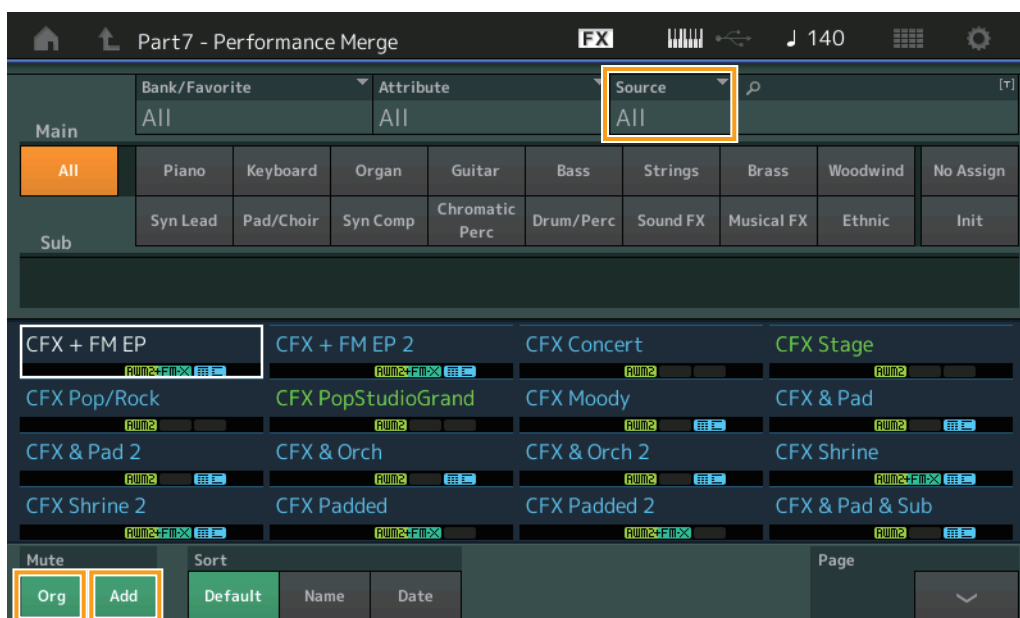
■ Performance Merge

Vanuit de display Performance Merge kunt u meerdere partijen tegelijk vanuit de geselecteerde performance toewijzen aan lege partijen in de performance die u aan het bewerken bent. Zo kunt u bijvoorbeeld vier pianopartijen in één prestatie en twee strijkinstrumentenpartijen in een andere performance samenvoegen om nog rijker gestructureerd, gelaagd geluid te verkrijgen.

Hiermee kunt u originele partijen en nieuw toegevoegde partijen afzonderlijk dempen.

Handeling

[PERFORMANCE (HOME)] → (de geselecteerde partij en alle partijen die volgen, mogen niet zijn toegewezen) → [SHIFT] + [CATEGORY] of raak het pictogram '+' aan



Extra partij dempen

Originele partij dempen

Source

Bepaalt welke partij van de geselecteerde performance wordt toegewezen aan de performance die op dat moment wordt bewerkt.

Instellingen: All, Part 1–16

All: Alle niet lege partijen van de geselecteerde performance worden toegewezen aan beschikbare lege partijen.

Part 1–16: Alleen het geluid van de opgegeven partij wordt toegewezen aan de geselecteerde partij.

Originele partij dempen

Als dit is ingesteld op OFF, worden alle partijen gedempt die al bestonden voordat er partijen werden toegevoegd in de display Performance Merge.

Instellingen: Off, On

Extra partij dempen

Als dit is ingesteld op OFF, wordt alleen de partij gedempt die is toegevoegd in de display Performance Merge.

Instellingen: Off, On

Zoeken

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

Zoeken naar arpeggiocategorieën (arp-categorieën)

In de display Arpeggio Category Search kunt u arpeggiotypen zoeken en selecteren.

Handeling Arpeggiodisplay → Partij selecteren → [CATEGORY]

Zoeken

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

Zoeken op naam

Pictogram Favorite Lijst met arpeggiotypen

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Hiermee filtert u de performancelijst op bank of favoriet. Als Favorite is geselecteerd, worden alleen performances weergegeven die een Favorite-pictogram hebben.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Als u herhaaldelijk op de knop [CATEGORY] drukt terwijl de display Category Search is geselecteerd, wordt geschakeld tussen de banken All, Favorite, Preset, User, Library (als het bibliotheekbestand wordt gelezen). Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, gaat u terug naar All.

Name Search (zoeken op arpeggionaam)

Hiermee zoekt u naar een arpeggio door een gedeelte van de arpeggionaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (arpeggiocategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën (pagina 11).

Sub (arpeggiosubcategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën (pagina 11).

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met arpeggiotypen.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op laadvolgorde. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Favorite Set / Unset

Hiermee schakelt u het pictogram Favorite voor de momenteel geselecteerde performance in (Set) of uit (Unset). Dit is niet beschikbaar als de cursor niet in de performancelijst staat.

Alle favorieten wissen

Wist alle Favorite-pictogrammen op performances. Dit is alleen beschikbaar als ten minste één performance een Favorite-pictogram heeft.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Zoeken

Performance Category**▶ Arp Category**

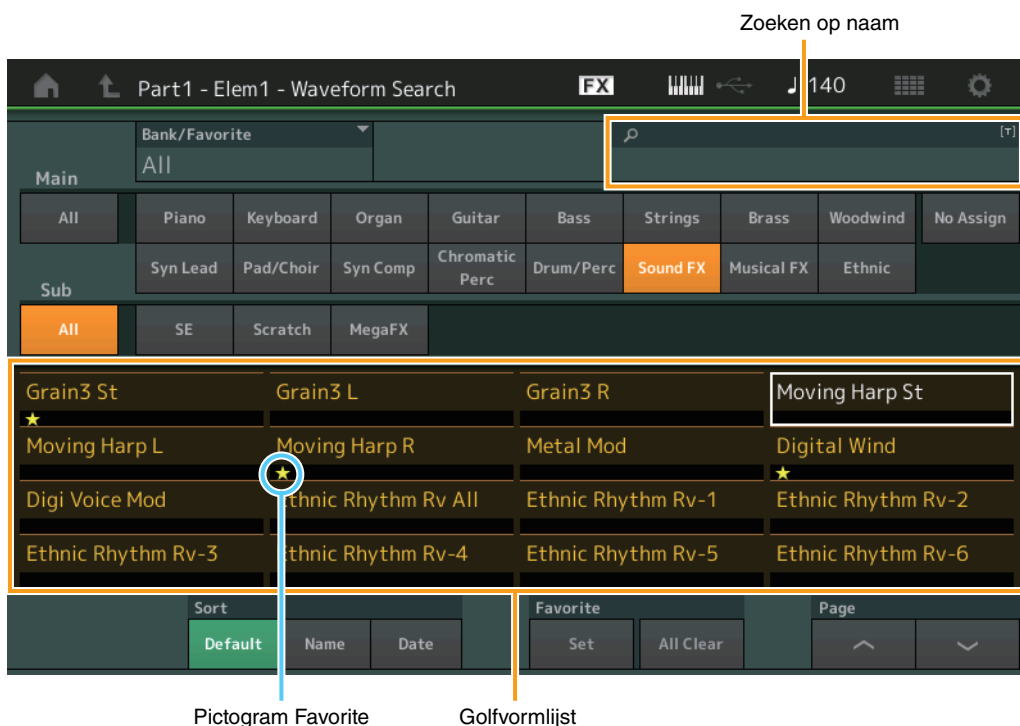
Waveform

Rhythm Pattern

Zoeken naar golfvormcategorieën

In de display Waveform Category Search kunt u de golfvormen zoeken en selecteren.

Handeling Golfvormdisplay → Partij selecteren → Golfvorm selecteren → [CATEGORY]



Zoeken

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

Rhythm Pattern

Bank/Favorite (Performance Bank Select/Favorite)

Hiermee filtert u de performancelijst op bank of favoriet. Als Favorite is geselecteerd, worden alleen performances weergegeven die een Favorite-pictogram hebben.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Als u herhaaldelijk op de knop [CATEGORY] drukt terwijl de display Category Search is geselecteerd, wordt geschakeld tussen de banken All, Favorite, Preset, User, Library (als het bibliotheekbestand wordt gelezen). Als u de knop [CATEGORY] ingedrukt houdt, gaat u terug naar All.

Name Search (zoeken op golfvormnaam)

Hiermee zoekt u naar een golfvorm door een gedeelte van de golfvormnaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (golfvormcategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sub (subgolfvormcategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de golfvormlijst.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Favorite Set / Unset

Hiermee schakelt u het pictogram Favorite voor de momenteel geselecteerde performance in (Set) of uit (Unset). Dit is niet beschikbaar als de cursor niet in de performancelijst staat.

Alle favorieten wissen

Wist alle Favorite-pictogrammen op performances. Dit is alleen beschikbaar als ten minste één performance een Favorite-pictogram heeft.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Zoeken

Performance Category

Arp Category

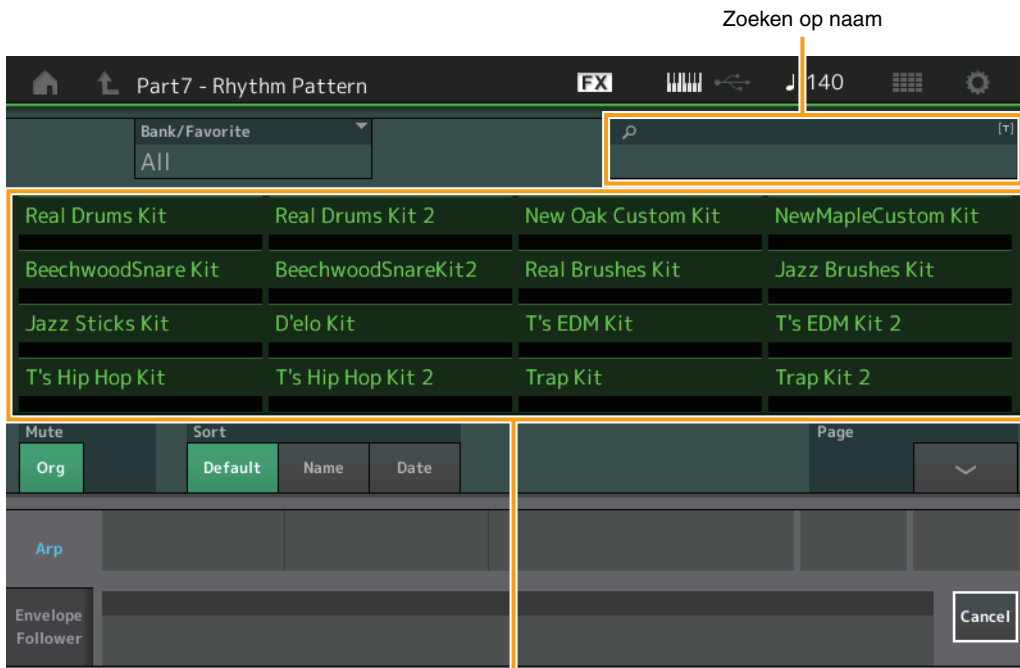
▶ Waveform

Rhythm Pattern

Ritmepatroon

Gebruik deze functie om een drumpartij toe te voegen en te configureren.

Handeling [RHYTHM PART]



Lijst met

Bank/Favorite (Rhythm Pattern Bank Select)

Hiermee filtert u de lijst met ritmepatronen op bank of favoriet.

Instellingen: All, Favorite, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Name Search (Rhythm Pattern Name Search)

Hiermee zoekt u naar ritmepatronen door een gedeelte van de naam van het ritmepatroon in te voeren.

Originele partij dempen

Als dit is ingesteld op OFF, worden alle partijen gedempt die al bestonden voordat er partijen werden toegevoegd in de display Rhythm Pattern.

Instellingen: Off, On

Extra partij dempen

Als dit is ingesteld op OFF, wordt alleen de partij gedempt die is toegevoegd in de display Rhythm Pattern.

Instellingen: Off, On

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met ritmepatronen.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Cancel

Als u deze knop aanraakt of op de knop [RHYTHM PATTERN] drukt, wordt de selectie geannuleerd en de display Rhythm Pattern gesloten.

Zoeken

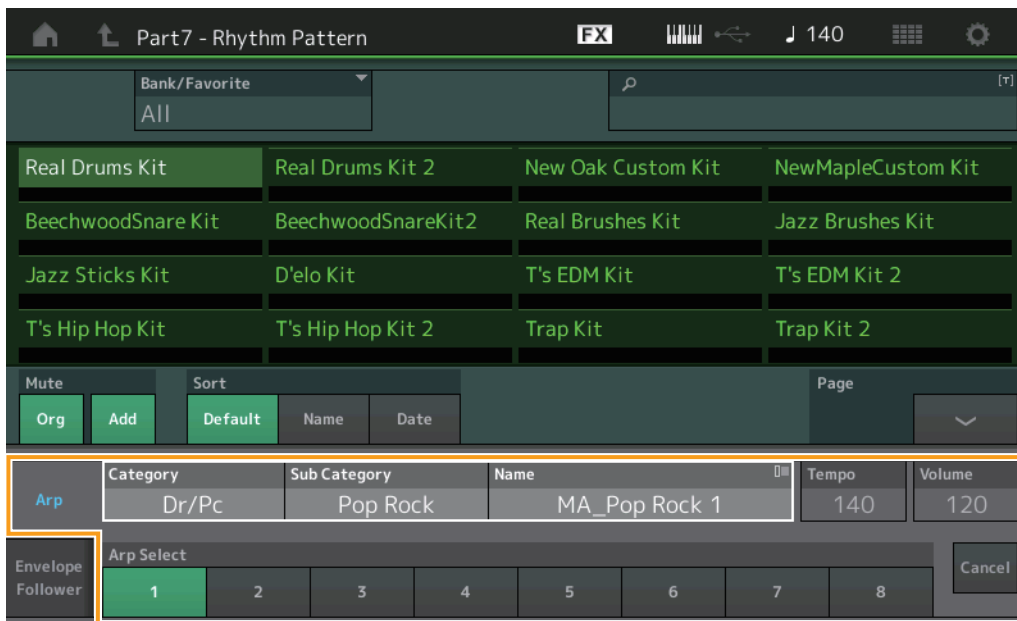
Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

■ Tabblad Arpeggio



Tabblad Arpeggio

Arp Category (Arpeggio Category)

Arp Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Arp Name (Arpeggio Name)

Arp Select (arpeggio selecteren)

Hetzelfde als de individuele display voor Arpeggio ([pagina 123](#)).

Tempo

Hiermee bepaalt u het tempo van de ritmepartij.

Instellingen: 5–300

volume

Hiermee bepaalt u het volume van de ritmepartij.

Instellingen: 0–127

Zoeken

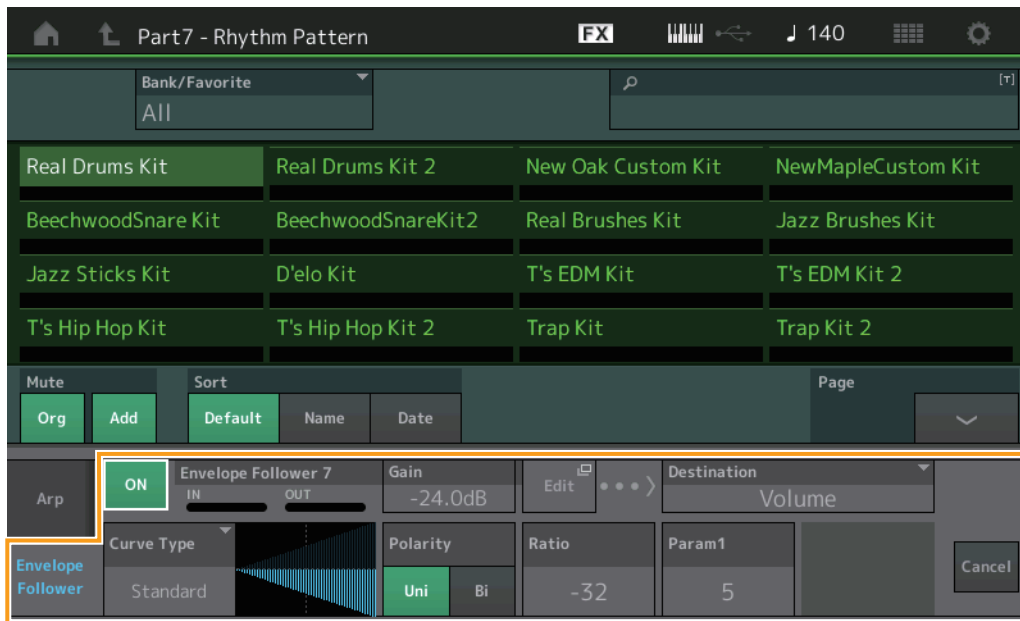
Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

■ Tabblad Envelope Follower



Tabblad Envelope Follower

Envelope Follower-schakelaar

Bepaalt of de Envelope Follower wordt gebruikt (on) of niet (off).

Instellingen: Off, On

Envelope Follower Gain

Hetzelfde als de parameter in de display Envelope Follower ([pagina 21](#)).

Edit

Hiermee opent u de instellingendisplay Envelope Follower.

Destination

Instellingen: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type

Curve Polarity

Curve Ratio

Hetzelfde als de parameters in de display Control Assign ([pagina 138](#)).

Curve Parameter 1

Curve Parameter 2

Instellingen: 0–127

OPMERKING Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Zoeken

Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

Utility

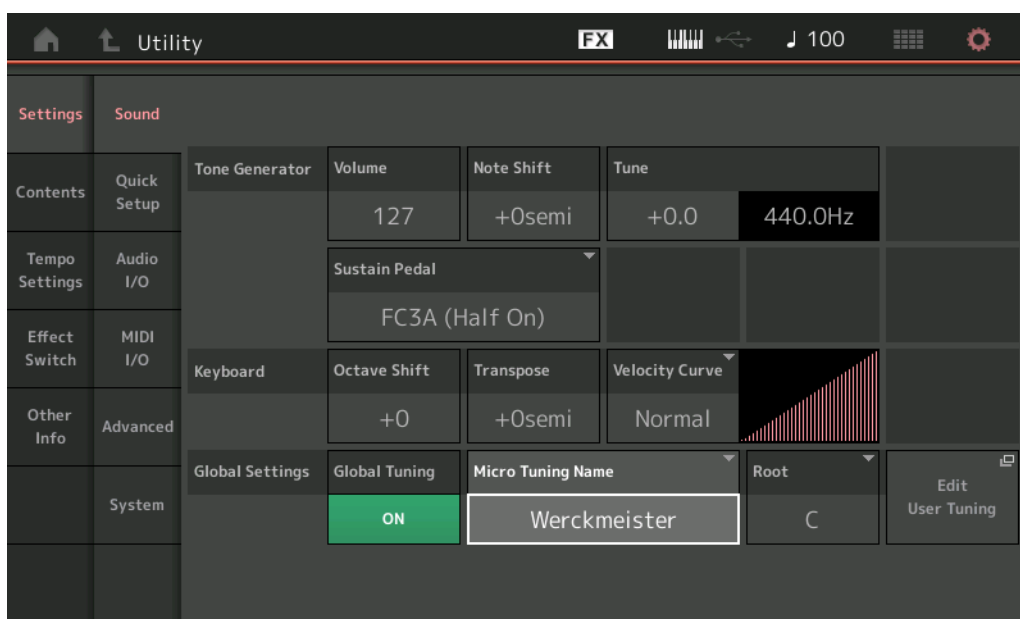
De display Utility heeft vier tabs: de tab Setting, de tab Contents, de tab Tempo Settings, de tab Effect Switch en de tab Other Info. U kunt verschillende instellingen maken voor het gehele systeem.

Settings

Sound

Vanuit de display Sound kunt u algemene instellingen maken voor de geluiden die uit het instrument worden uitgevoerd.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume

Hiermee wordt het totaalvolume van het instrument bepaald.

Instellingen: 0–127

Tone Generator Note Shift

Hiermee wordt de hoeveelheid (in halve tonen) bepaald waarin de toonhoogte van alle noten wordt verschoven.

Instellingen: -24semi – +24semi

Tone Generator Tune

Hiermee wordt de fijnregeling van het totaalgeluid van het instrument (in stappen van 0,1 cent) bepaald.

Instellingen: -102.4 – +102.3

Sustain Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

Selecteert het type voetschakelaar dat is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

- **Als de FC3 of FC3A wordt gebruikt:**

Als u een optionele FC3 of FC3A aansluit (die beschikt over de halfdemperfunctie) voor het verkrijgen van het speciale 'halfdemper'-effect (net als op een echte akoestische piano), moet u deze parameter instellen op 'FC3A (Half on)'. Als u de halfdemperfunctie niet nodig hebt of wilt uitschakelen voor het gebruik van een FC3 of FC3A, moet u deze parameter instellen op 'FC3A (Half off)'.

- **Als de FC4, FC4A of FC5 wordt gebruikt:**

Selecteer 'FC4A/FC5'. De FC4, FC4A en FC5 zijn niet voorzien van de halfdemperfunctie.

Instellingen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

OPMERKING Houd er rekening mee dat deze instelling niet nodig is voor het besturen van de halfdemperfunctie via besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.

Utility

Settings

- ▶ Sound
 - Quick Setup
 - Audio I/O
 - MIDI I/O
 - Advanced
 - System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Keyboard Octave Shift

Bepaalt met hoeveel octaven het bereik van het keyboard wordt verhoogd of verlaagd. Deze parameter is verbonden aan de knoppen OCTAVE [-]/[+] op het bedieningspaneel.

Instellingen: -3 – +3

Keyboard Transpose

Deze parameter wordt gebruikt om de huidige zone te transponeren in halve tonen.

Instellingen: -11semi – +11semi

OPMERKING Als u buiten de nootbereiklimieten (C-2 – G8) transposeert, worden noten in de aangrenzende octaven gebruikt.

Keyboard Velocity Curve

Deze vijf curven bepalen hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de responscurve van de aanslagsnelheid weer. De horizontale lijn geeft de ontvangen aanslagsnelheidswaarden (sterkte waarmee u speelt) weer, terwijl de verticale lijn de werkelijke aanslagsnelheidswaarden weergeeft die naar de interne/externe toongenerators worden verzonden.

Instellingen: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: Deze lineaire 'curve' zorgt ervoor dat de sterkte waarmee u speelt (aanslagsnelheid) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging.

Soft: Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor lagere aanslagsnelheden.

Hard: Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor hogere aanslagsnelheden.

Wide: Deze curve accentueert uw speelsterkte door lagere aanslagsnelheden te produceren wanneer u zachter speelt en hogere (luidere) aanslagsnelheden wanneer u harder speelt. Op die manier kunt u deze instelling gebruiken om uw dynamisch bereik uit te breiden.

Fixed: Deze instelling zorgt voor dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in Keyboard Fixed Velocity hieronder), ongeacht de speelsterkte. De aanslagsnelheid van de noten die u speelt wordt gefixeerd op de waarde die hier wordt ingesteld.

Keyboard Fixed Velocity

De Fixed-curve 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 hierboven bij Keyboard Velocity Curve 'Fixed' hebt geselecteerd.

Instellingen: 1–127

Global Tuning

Als deze functie is ingeschakeld, heeft Micro Tuning in de algemene instellingen voorrang op de Micro Tuning-instellingen van de performance voor elke partij. Deze functie wordt toegepast op alle partijen behalve de drumpartij.

Instellingen: Off, On

OPMERKING De Global Tuning-instelling keert automatisch terug naar Off als u het instrument opnieuw opstart.

Micro Tuning Name

Geeft de geselecteerde Micro Tuning-naam aan. Door deze knop aan te raken, wordt de menupagina opgeroepen voor het selecteren van Preset of User.

Instellingen: Preset → Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User → User1–8

Micro Tuning Root

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning. Afhankelijk van de Micro Tuning-naam is deze instelling mogelijk niet nodig en wordt deze daarom niet weergegeven.

Bereik: C–B

Utility

Settings

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Edit User Tuning

Roept de display User Micro Tuning Settings op.



Utility

Settings

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Tuning No.

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Bereik: 1–8

Tuning Name

Bepaalt de naam van de geselecteerde gebruikersmicrostemming. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Past de toonhoogte van elke noot aan in stappen van 1 cent en bepaalt zo de gewenste microstemming.

Bereik: -99 – +99

Initialize

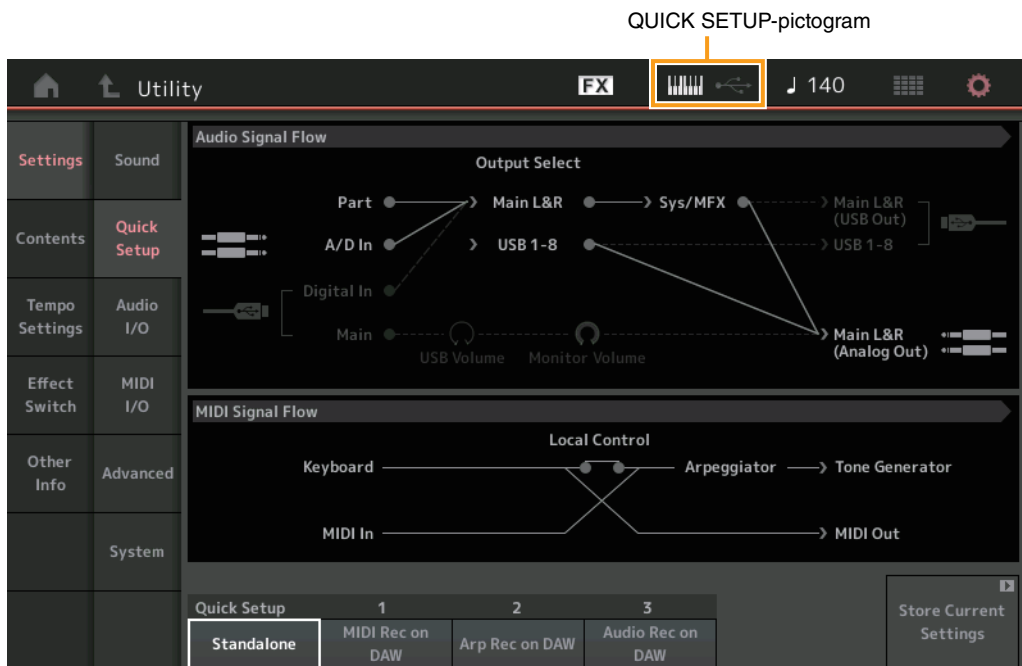
Initialiseert de geselecteerde gebruikersmicrostemming.

Snelle configuratie

Met Quick Setup (snelle configuratie) kunt u meteen toepasselijke paneelinstellingen voor de sequencer oproepen door handige presetsetups te selecteren waarmee u tegelijkertijd en onmiddellijk verschillende belangrijke parameters met betrekking tot de sequencer kunt instellen.

Handeling

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup],
 of
 [SHIFT] + [UTILITY],
 of
 Tik op het pictogram QUICK SETUP



Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Audio Signal Flow

Geeft de audiosignaalverbindingen aan. De verbindingen variëren afhankelijk van de status van de [USB TO HOST]-aansluiting en de algemene instellingen van het instrument.

MIDI Signal Flow

Geeft de MIDI-signaalverbindingen aan. De verbindingen variëren afhankelijk van de algemene instellingen van het instrument.

Snelle configuratie

Hiermee worden de Quick Setups bepaald.

Instellingen: Standalone, 1-3

De Quick Setups hebben de volgende parameters.

Audio-instellingen	A/D Input Gain
	L&R Gain
	USB L&R Gain
	USB 1-8 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI-instellingen	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number

MIDI-instellingen	Super Knob CC Number
	Scene CC Number
Partij-uitvoerininstellingen	Part 1–16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Zie 'Audio I/O' (pagina 231) voor meer informatie over parameters met betrekking tot audio-instellingen.

Zie 'MIDI I/O' (pagina 232) voor meer informatie over parameters met betrekking tot MIDI-instellingen.

De Quick Setups hebben de volgende standaardinstellingen.

■ Standalone

Gebruik deze instelling wanneer dit instrument alleen of als de masterclockbron voor andere apparatuur wordt gebruikt.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

■ MIDI Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument (exclusief arpeggiogegevens) opneemt naar de DAW-software.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument inclusief arpeggiogegevens opneemt naar de DAW-software.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

■ Audio Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u de signalen van de toongenerator en de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen afzonderlijk opneemt naar DAW-software en als u de signalen van de OUTPUT [L/MONO]/[R]-signalen rechtstreeks afspeelt.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	Afhankelijk van de partij	Off

De individuele Output-instellingen zijn als volgt.

Part 1 Output Select	Main L&R
Part 2 Output Select	USB 1&2
--	--
Part 5 Output Select	USB 7&8
--	--
Part 16 Output Select	Main L&R
A/D In Output Select	Main L&R
Digital In Output Select	Main L&R

Store Current Settings

Hiermee slaat u de bewerkte instellingen op als 1–3 van 'QuickSetup'.

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

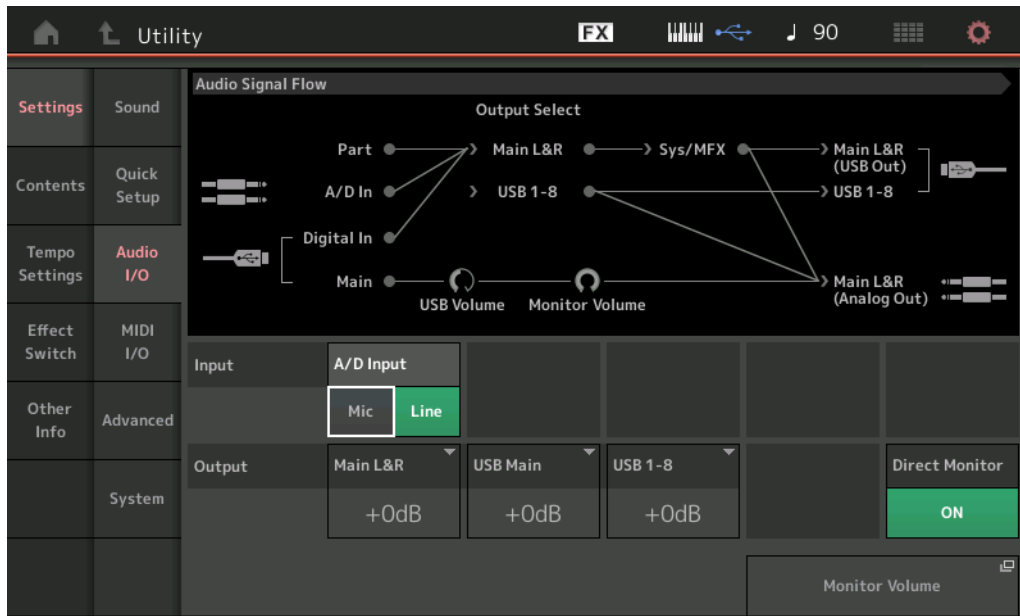
Shift Function

Legal Notices

Audio I/O

Vanuit de display Audio I/O kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op audio-invoer en -uitvoer.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



A/D Input (A/D-ingangsversterking)

Als u de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen gebruikt, bepaalt u hiermee de ingangsbron, microfoon (Mic) of Line.

Instellingen: Mic, Line

Mic: Bedoeld voor apparatuur met een lage uitgang, zoals een microfoon.

Line: Bedoeld voor apparatuur met een hoge uitgang, zoals een keyboard, synthesizer of cd-speler.

OPMERKING Een gitaar of bas met active pick-ups kan rechtstreeks worden aangesloten. Als u passieve pick-ups gebruikt, moet u het instrument echter aansluiten via een effectapparaat.

Main L&R (Main L&R-uitgangsversterking)

Bepaalt de uitgangsversterking van de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R].

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R-uitgangsversterking)

Hiermee wordt de uitgangsversterking bepaald van het Main L&R-kanaal van de [USB TO HOST]-aansluiting.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-8 (USB 1-8 Output Gain)

Bepaalt de uitgangsversterking van kanaal 1-8 van de [USB TO HOST]-aansluiting.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor (Direct Monitor-schakelaar)

Bepaalt of het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar het externe apparaat via de kanalen 'Main L&R', 'USB Main' of 'USB 1-8' ook via het instrument te horen is (Direct Monitoring). Als deze parameter is ingesteld op 'on', wordt het audiosignaal dat wordt uitgevoerd via de kanalen 'Main L&R', 'USB Main' of 'USB 1-8' eveneens uitgevoerd naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen en de [PHONES]-aansluiting. Als het externe apparaat niet is aangesloten via een USB-kabel, wordt de Direct Monitor-schakelaar automatisch ingeschakeld.

Instellingen: Off, On

Monitor Volume

Opent de display USB Monitor ([pagina 214](#)).

OPMERKING U kunt de display USB Monitor ook openen door te tikken op of in de buurt van 'Monitor Volume' in het diagram Audio Signal Flow.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

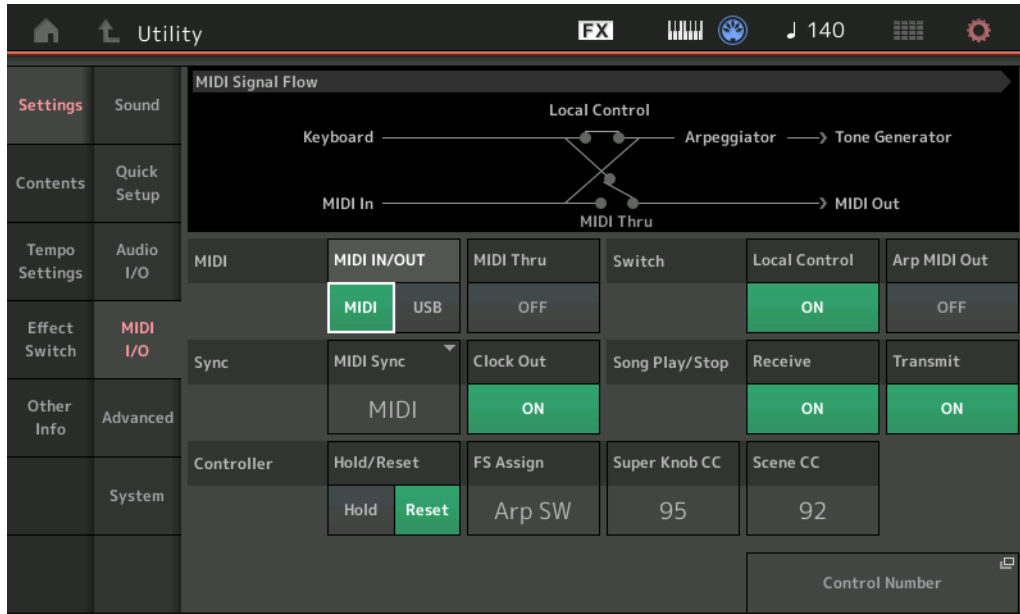
Shift Function

Legal Notices

MIDI I/O

Vanuit de display MIDI I/O kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op MIDI-invoer en -uitvoer. U kunt de Superknop bedienen of schakelen tussen scènes met besturingswijzigingsberichten.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



MIDI IN/OUT

Bepaalt welke fysieke ingangs-/uitgangsaansluitingen worden gebruikt voor het ontvangen/verzenden van MIDI-gegevens.

Instellingen: MIDI, USB

OPMERKING De bovenstaande twee typen aansluitingen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Slechts één aansluiting kan worden gebruikt om MIDI-gegevens te verzenden/ontvangen.

MIDI Thru

Bepaalt of de MIDI [OUT]-aansluiting wordt gebruikt als een MIDI Thru-terminal.

Instellingen: Off, on

Local Control

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 wanneer deze parameter op 'off' is ingesteld, worden de gegevens verzonden via MIDI. En de interne toongenerator reageert op berichten die via MIDI worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Arp MIDI Out (Arpeggio MIDI Out)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-gegevens van afgespeelde arpeggio's moeten worden uitgevoerd.

Instellingen: Off, On

MIDI Sync

U kunt hier verschillende parameters instellen die betrekking hebben op MIDI-clock en -synchronisatie. Hiermee wordt bepaald of arpeggio/Motion Sequencer/song afspelen worden gesynchroniseerd met de interne clock van het instrument, een externe MIDI-clock of het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisatie met de interne klok. U kunt deze instelling gebruiken als de toongenerator alleen moet worden gebruikt of als de masterklokbron voor andere apparatuur.

MIDI: Synchronisatie met een MIDI-clock die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u de externe sequencer als master wilt gebruiken.

A/D In: Synchronisatie met het tempo van het audiosignaal dat wordt ontvangen via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Clock Out

Hiermee wordt bepaald of MIDI-klokberichten worden verzonden via MIDI.

Instellingen: Off, On

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- ▶ MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Receive (Receive Sequencer Control)

Hiermee wordt bepaald of de sequencerbesturingssignalen—starten en stoppen van de song—worden ontvangen via MIDI.

Instellingen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Hiermee wordt bepaald of de sequencerbesturingssignalen—starten en stoppen van de song—worden verzonden naar MIDI.

Instellingen: Off, On

Hold/Reset (Controller Hold/Reset)

Bepaalt de status van de regelaars (modulatiewiel, aftertouch, voetpedaal, ademcontroller, knoppen, enz.) wanneer u schakelt tussen performances. 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).

Instellingen: Hold, Reset

Als u 'reset' selecteert, worden de regelaars naar de volgende toestand/positie teruggezet:

Pitchbend	Midden
Modulatiewiel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Voetschakelaar	Maximum
Foot Switch (voetschakelaar)	Off
Lintregelaar	Midden
Ademregelaar	Maximum
Expressie	Maximum
Toewijsbare schakelaars 1 en 2	Off
Motion Sequencer Hold	Off
Elke lane van Motion Sequencer	0 (minimum) als Lane Motion Sequencer Polarity is ingesteld op 'Unipolar'. 64 (center) als Lane Motion Sequencer Polarity is ingesteld op 'Bipolar'.

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door de voetschakelaar te gebruiken die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de voetschakelaar.

Instellingen: Off, 1–95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset, Tap Tempo

Super Knob CC (besturingswijzigingsnummer van superknop)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de superknop. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de superknop. Als 'MIDI I/O Mode' is ingesteld op 'Multi', wordt kanaal 1 gebruikt om MIDI-gegevens te verzenden. Als 'MIDI I/O Mode' is ingesteld op 'Single', wordt het kanaal dat in 'MIDI I/O Ch.' is opgegeven, gebruikt om MIDI-gegevens te verzenden.

Instellingen: Off, 1–95

OPMERKING Als deze parameter is ingesteld op OFF, worden MIDI-gegevens verzonden met SysEx-berichten (systeemeigen).

Scene CC (scènebesturingswijzigingsnummer)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd bij het schakelen tussen scènes. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd bij het schakelen tussen scènes.

Instellingen: Off, 1–95

OPMERKING Scene 1–8 wordt afhankelijk van de besturingswijzigingswaarde geselecteerd.

0–15: Scene 1, 16–31: Scene 2, 32–47: Scene 3, 48–63: Scene 4, 64–79: Scene 5, 80–95: Scene 6, 96–111: Scene 7, 112–127: Scene 8

OPMERKING Als hetzelfde besturingswijzigingsnummer is ingesteld voor zowel de superknopbesturingswijziging als de scenebesturingswijziging, wordt een uitroepteken (!) weergegeven voor de waarde. In zo'n geval, hebben de wijzigingen in scenebesturing voorrang en worden wijzigingen in de superknopbesturing genegeerd.

Control Number

Hiermee activeert u de display Control Number in Common/Audio Edit.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

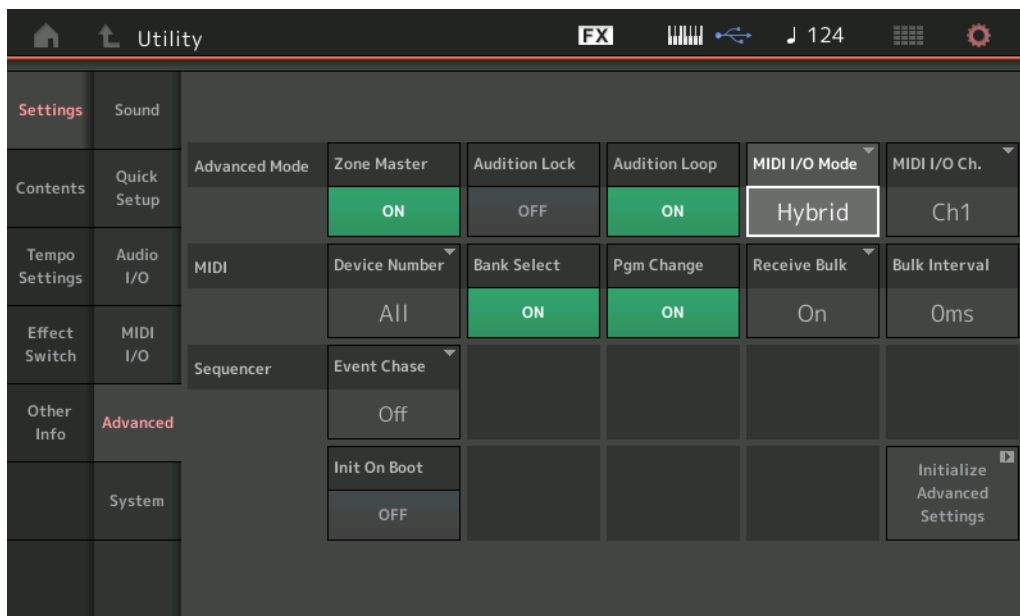
Shift Function

Legal Notices

Advanced

Vanuit de display Advanced kunt u de geavanceerde parameters instellen. Gegevenscommunicatie tussen dit instrument en een extern apparaat met alleen het opgegeven MIDI-kanaal is ook beschikbaar.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Zone Master (Zone Master-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de zonefunctie wordt gebruikt (on) of niet (off).

Instellingen: Off, On

Audition Lock

Bepaalt of Audition Lock actief is. Als dit is ingesteld op On, is de functie Audition niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Audition Loop

Wanneer deze functie is ingesteld op On en de Audition Phrase tot het einde wordt afgespeeld, wordt de Audition Phrase automatisch opnieuw afgespeeld vanaf het begin van de Audition Phrase. Wanneer deze functie is ingesteld op Off, stopt het afspelen van de Audition Phrase wanneer het einde is bereikt. U kunt schakelen tussen On en Off tijdens het afspelen van de Audition Phrase.

Instellingen: Off, On

MIDI I/O Mode

Bepaalt welke MIDI I/O-modus wordt gebruikt voor gegevenscommunicatie tussen dit instrument en een extern apparaat.

Instellingen: Multi, Single, Hybrid

Multi: Verzendt/ontvangt MIDI-gegevens, zoals Noot aan/uit-berichten vanuit elke partij.

Single: Verzendt/ontvangt MIDI-gegevens met alleen het kanaal dat is opgegeven in 'MIDI I/O Ch'.

Hybrid: Verzendt/ontvangt MIDI-gegevens op dezelfde manier als bij de instelling 'Single', voor alle partijen waarvoor de Keyboard Control-schakelaar is ingesteld op On.

Verzendt/ontvangt MIDI-gegevens op dezelfde manier als bij de instelling 'Multi', voor de partijen waarvoor de Keyboard Control-schakelaar is ingesteld op Off.

OPMERKING Alleen in het geval dat 'MIDI I/O MODE' is ingesteld op 'Single' of 'Hybrid' en de volgende besturingstoe wijzingsberichten worden ontvangen voor het kanaal dat is opgegeven op 'MIDI I/O Ch', worden de berichten ontvangen als gemeenschappelijke parameters en worden ze niet naar elke partij verzonden.

Portamento Time (5), Main Volume (7), Pan (10), Portamento (65), Harmonic Content (71), Release Time (72), Attack Time (73), Brightness (74), Decay Time (75), Reverb Send Level (91), Variation Send Level (94)

MIDI I/O Ch. (MIDI I/O-kanaal)

Bepaalt welk MIDI-kanaal moet worden gebruikt voor gegevenscommunicatie als MIDI I/O Mode is ingesteld op 'Single'.

Instellingen: Ch1–16

Als deze parameter is ingesteld op 'Single', worden arpeggiogegevens niet verzonden naar het externe apparaat. Als de functie Zone actief is, krijgt de instelling Zone voor de performance prioriteit boven de instelling 'MIDI I/O Mode'. U ziet in de MIDI-signalbaan in de display MIDI I/O welke instelling actief is.

Device Number

Bepaalt het MIDI-apparaatnummer. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het extern MIDI-apparaat wanneer bulkgegevens, parameterwijzigingen of andere systeemeigen berichten worden verzonden/ontvangen.

Instellingen: 1–16, All, Off

Bank Select

Met deze schakelaar worden bankselectieberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on', reageert de synthesizer op binnenkomende bankselectieberichten.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (programmawijziging)

Met deze schakelaar worden programmawijzigingsberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on', reageert de synthesizer op binnenkomende programmawijzigingsberichten.

Instellingen: Off, On

Receive Bulk

Bepaalt of bulkdumpgegevens al dan niet kunnen worden ontvangen.

Instellingen: Protect (niet ontvangen), On (ontvangen)

Bulk Interval

Hiermee wordt de intervaltijd bepaald van de bulkdumpverzending als een bulkdumpverzoek wordt ontvangen.

Instellingen: 0ms–900ms

Event Chase (Song Event Chase)

Met Event Chase kunt u opgeven welke gegevenstypen van niet-nootevents worden herkend tijdens het doorspoelen en terugspoelen. Door deze instelling op een specifiek event te zetten, garandeert u de afspeelintegriteit van het event, ook tijdens het snel vooruit- of terugspoelen.

Instellingen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Bepaalt of de gebruikersgegevens worden geïnitieerd (On) of niet (Off) als het instrument wordt ingeschakeld.

Instellingen: Off, On

Initialize Advanced Settings

Initialiseert de systeeminstellingen die zijn bewerkt in de display Advanced.

LET OP

Als de bewerking Initialize wordt uitgevoerd, worden de doelgegevens en de door u bewerkte systeeminstellingen gewist. Zorg ervoor dat u geen belangrijke gegevens overschrijft. Sla alle belangrijke gegevens in uw USB-flashstation op voordat u deze procedure uitvoert.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

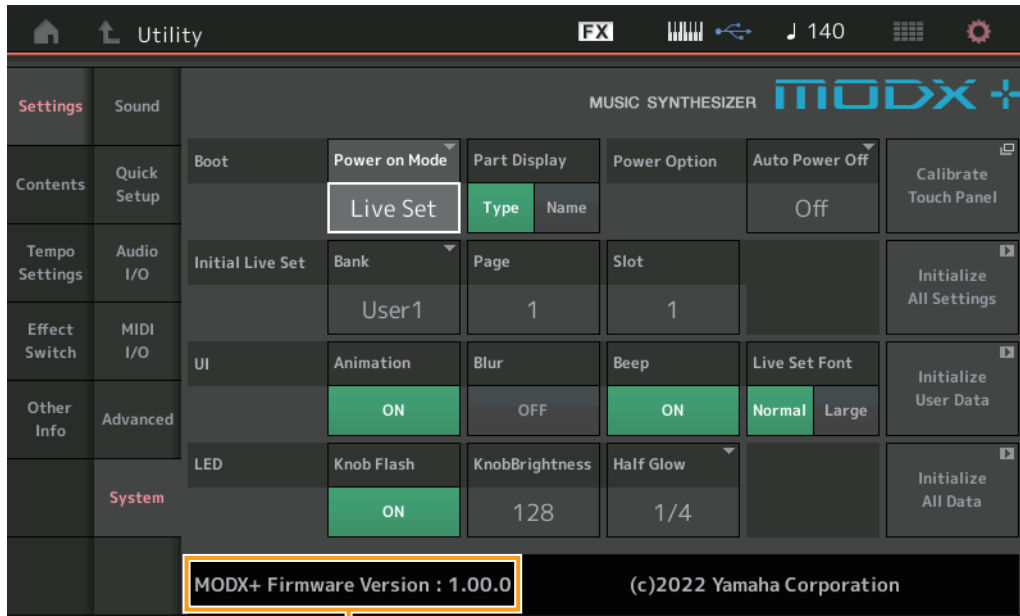
Shift Function

Legal Notices

System

Vanuit de display System kunt u algemene systeeminstellingen maken voor het instrument.

Handeling [UTILITY] → [Settings] → [System]



MODX+ Firmwareversie

Power on Mode

Bepaalt de opstartdisplay (die automatisch wordt opgeroepen als het instrument wordt ingeschakeld).

Instellingen: Perform, Live Set

Part-display

Bepaalt wat automatisch wordt weergegeven op de schakelaar Type/Name in de Part-display wanneer de MODX+ wordt opgestart: Categorie- en partijtypen (Type) of partijnamen (Name).

Instellingen: Type, Name

Auto Power Off

Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, heeft dit instrument een functie voor automatisch uitschakelen waarmee de stroom automatisch wordt uitgeschakeld als het instrument gedurende een opgegeven tijd niet is gebruikt. Deze parameter bepaalt hoeveel tijd er moet verstrijken voordat het instrument automatisch wordt uitgezet.

Instellingen: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Initial Live Set Bank

Initial Live Set Page

Initial Live Set Slot

Selecteert de Live Set-bank, -pagina en -sleuf voor opstartdisplay, voor als Power on Mode is ingesteld op 'Live Set'.

Instellingen: Bank: Preset, User1–User8, Library1–Library8

Page: 1–16

Slot: 1–16

Huidige sleuf instellen

Stelt de momenteel geselecteerde Live Set-bank, -pagina en -sleuf in die bij het opstarten moeten worden weergegeven.

Animation (Animation-schakelaar)

Bepaalt of de animatie van schermovergangen wordt in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Blur (Blur-schakelaar)

Als er een display is geselecteerd, wordt de eerder geselecteerde display vervaagd weergegeven. Deze parameter bepaalt of de functie Blur is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Beep (Beep-schakelaar)

Bepaalt of het piepgeluid (waarmee handelingen, selectie van menu's/parameters enz. wordt bevestigd) is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Knob Flash (ledschakelaar voor superknop)

Bepaalt of de knipperfunctie van de superknop is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

KnobBrightness (helderheid knop)

Regelt de helderheid van de verlichting van de superknop.

Instellingen: 0–128

Half Glow (Half Glow-helderheid van led)

Regelt het dimmen van de knoplampjes.

Instellingen: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel

Roept de display Calibration voor het aanraakscherm op. Als het aanraakscherm soms niet goed reageert, moet het mogelijk worden gekalibreerd.

Initialize All Settings

Initialiseert alle systeeminstellingen die u hebt gemaakt in de display Utility.

Initialize User Data

Initialiseert gebruikersgegevens (performance, motionsequence en liveset) in het specifieke gebied van het gebruikersgeheugen.

Initialize All Data

Initialiseert alle gebruikersgegevens in het gebruikersgeheugen en alle systeeminstellingen die u hebt gemaakt in de display Utility.

LET OP

Als de bewerking Initialize wordt uitgevoerd, worden alle doelgegevens en de door u gemaakte systeeminstellingen gewist. Zorg ervoor dat u geen belangrijke gegevens overschrijft. Sla alle belangrijke gegevens in uw USB-flashstation op voordat u deze procedure uitvoert.

MODX+ Firmware Version

Geeft de versie weer van de firmware die op uw MODX+ is geïnstalleerd.

Live Set Font (Live Set Font Size)

Bepaalt de tekengrootte van de inhoudsnaam in de display Live Set en de display Category Search.

Instellingen: Normal, Large

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

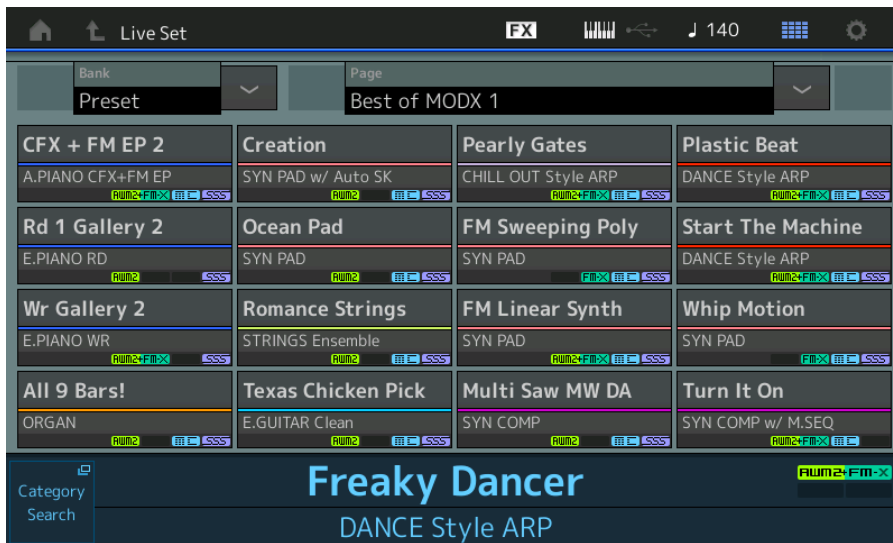
Tempo Settings**Effect Switch****Other Info**

Shift Function

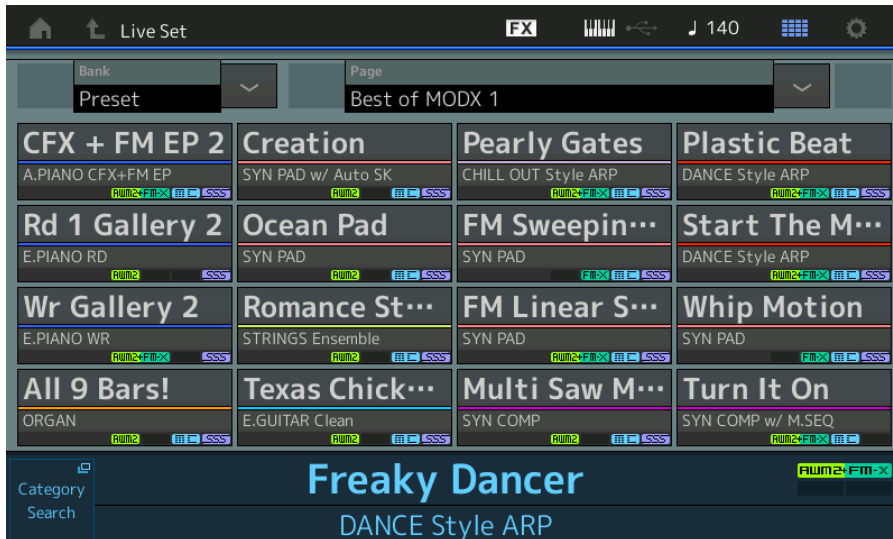
Legal Notices

■ Live Set-display

• Normal

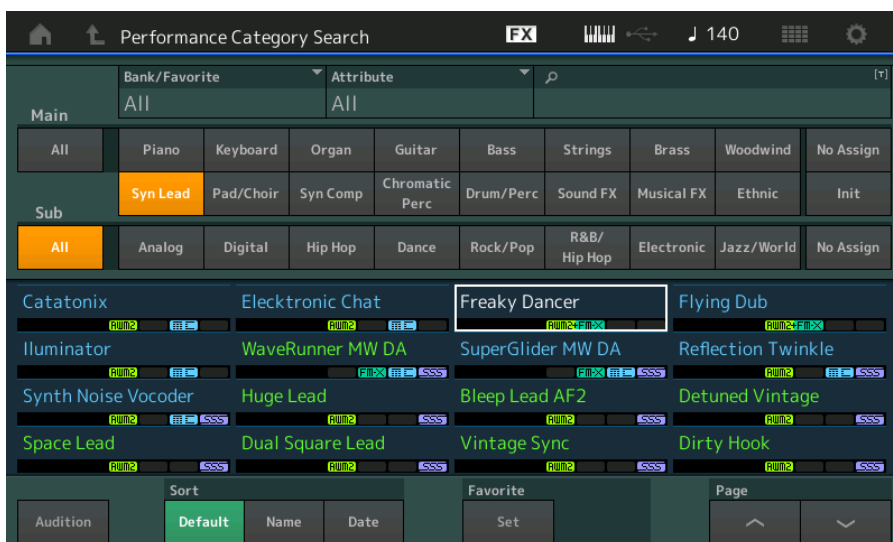


• Large



■ Display Category Search

• Normal



Utility

Settings

- Sound
 - Quick Setup
 - Audio I/O
 - MIDI I/O
 - Advanced
 - ▶ System
- Contents
- Load
 - Store / Save
 - Data Utility
 - Library Import

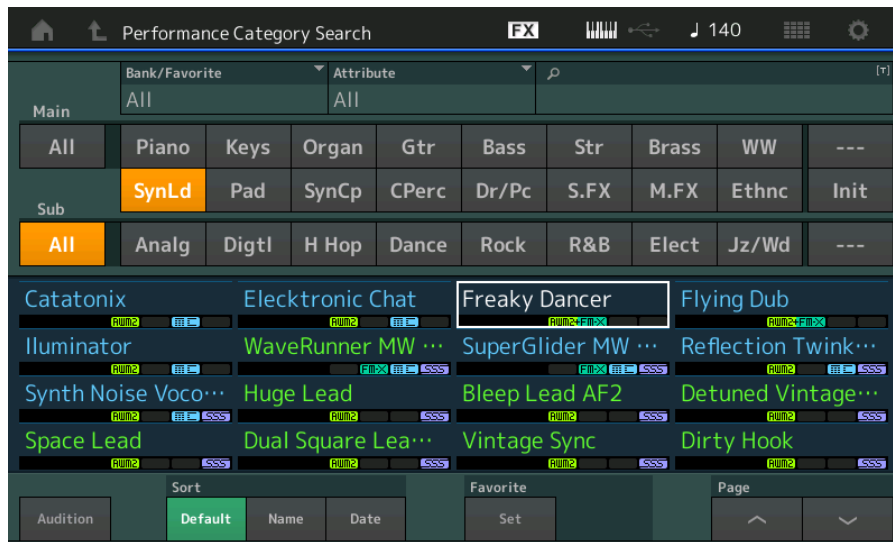
Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

• Large



Performance Category Search **FX** 140

Bank/Favorite: All Attribute: All

Main: All Piano Keys Organ Gtr Bass Str Brass WW ---

Sub: **SynLd** Pad SynCp CPerc Dr/Pc S.FX M.FX Ethnc Init

Sub: **All** Analg Digtl H Hop Dance Rock R&B Elect Jz/Wd ---

Catatonix Elecktronic Chat **Freaky Dancer** Flying Dub

Illuminator WaveRunner MW SuperGlider MW Reflection Twink

Synth Noise Voco Huge Lead Bleep Lead AF2 Detuned Vintage

Space Lead Dual Square Lea Vintage Sync Dirty Hook

Sort: Audition **Default** Name Date Favorite: Set Page: ^ v

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- ▶ System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

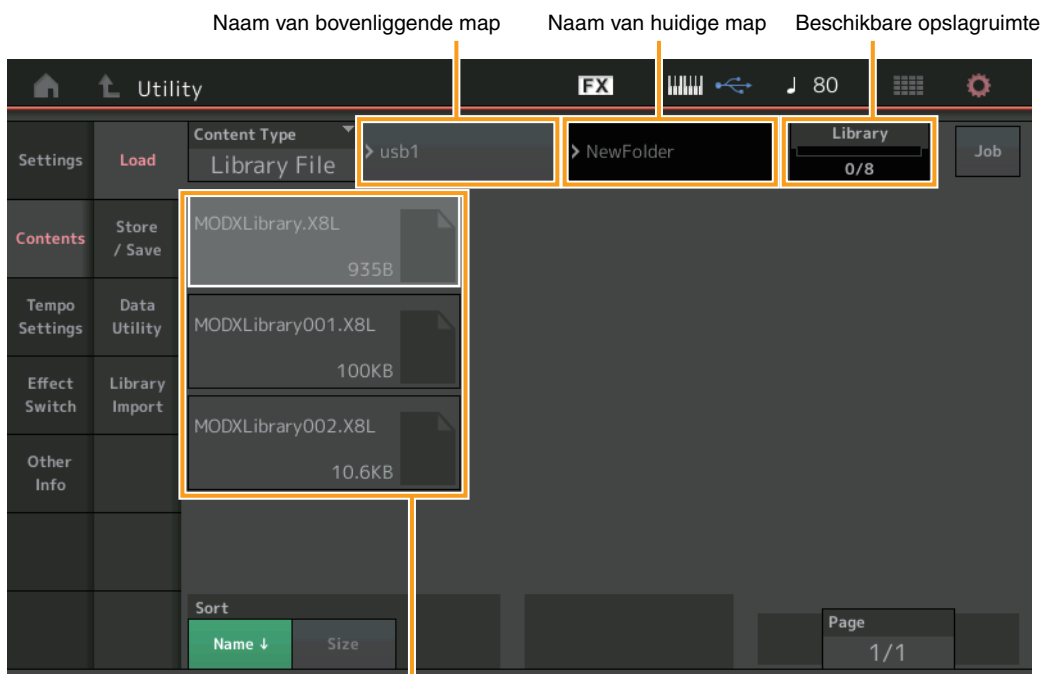
- Shift Function
- Legal Notices

Inhoud

Load

Vanuit de display Load kunt u bestanden en gegevens laden.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Map/bestand selecteren

Content Type

De verschillende soorten gegevens die in één bestand op USB-flashstation of dit instrument zijn opgeslagen, kunt u allemaal samen of per gewenst gegevenstype naar deze synthesizer overzetten. Deze parameter bepaalt welk specifiek gegevenstype vanuit een bepaald bestand wordt geladen. Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van hoe u bij deze display bent gekomen.

Instellingen: U kunt de volgende bestandstypen laden.

Bestandstypen	Apparaattype	Extensie	Omschrijving
User File	File	.X8U .X7U	Bestanden van het type 'User File' die zijn opgeslagen op het USB-flashstation kunnen worden geladen in en worden teruggezet naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen van het instrument (pagina 23). Gegevens van het type User File: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (all User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-instellingen • Snelle configuratie • Audition (beluisteren)

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Bestandstypen	Apparaattype	Extensie	Omschrijving
Library File	File	.X8L .X7L	Bestanden van het type 'Library File' die zijn opgeslagen op het USB-flashstation kunnen worden geladen in en worden teruggezet naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen van het instrument (pagina 23). Gegevens van het type Library File: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (slechts één Bank; inhoud van User 1 Bank bij opslag) • Micro Tuning • Waveform • Audition (beluisteren)
Backup File	File	.X8A	Gegevens die als een back-upbestand worden opgeslagen naar een USB-flashstation, kunnen weer naar het gebruikersgeheugen worden geladen. Een back-upbestand bevat alle gebruikersgegevens, bibliotheekgegevens en songgegevens. OPMERKING De .X7A-indeling (MONTAGE-back-upbestanden) wordt niet ondersteund.
Song&Perf	Internal data		Een opgegeven song in een bestand dat als een 'Song'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen (afgespeeld). Zowel MIDI-sequence- als performancegegevens kunnen worden geladen.
Song	Internal data		Een opgegeven song in een bestand dat als een 'Song'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen (afgespeeld). Alleen MIDI-sequencegegevens kunnen worden geladen.
.mid File	File	.MID	Standard MIDI File-gegevens (SMF in de indeling 0, 1) die zijn opgeslagen naar een USB-flashstation, kunnen worden geladen en afgespeeld.
.wav File	File	.WAV	Audio-gegevens (Wave-bestand) die zijn opgeslagen naar een USB-flashstation, kunnen worden geladen en afgespeeld.
Audio File*	File	.WAV .AIF	Audio-gegevens (Wave-bestand en AIFF-bestand) die zijn opgeslagen naar een USB-flashstation, kunnen worden geladen en afgespeeld als 'golfvorm'. Voorbeeld: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune] → "New Waveform"
Motion Seq*	Internal data		Opgegeven sequencegegevens in een bestand dat als een 'Motion Seq'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Voorbeeld: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Motion Seq] → [Lane] → "Load Sequence"

OPMERKING Bestanden met een sterretje (*) worden niet weergegeven als u deze display oproept vanuit de display Utility.

Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de huidige geselecteerde mapnaam aan. Zodra u de naam van de bovenliggende map aanraakt, wordt de map de momenteel geselecteerde map.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud.

Map/bestand selecteren

Geeft mappen/bestanden in de geselecteerde mappen aan.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'File Select'.

Instellingen: Name, Size, Date, Number

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Size: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor bestanden van het type 'Motion Seq', 'Song' en 'Song&Perf'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Motion Seq', 'Song' en 'Song&Perf'.

Number: Sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Song' en 'Song&Perf'.

Import Option

Selecteert of de gegevens als performance of als voice moet worden geladen. Verschijnt alleen in een pop-up wanneer u de bestandsindeling 'All' van MOTIF XS/MOTIF XF/MOXF selecteert.

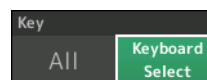
Instellingen: Voice, Perf



Key

Selecteert de toets waaraan het geladen WAV-bestand of AIFF-bestand wordt toegewezen. Verschijnt alleen bij het laden van een audiobestand als een golfvorm.

Instellingen: All, Keyboard Select (C-2 – G8)



Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop bladeren door de pagina's.

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingeschakeld, wordt als u op File/Folder/Content tikt in 'File Select', het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren.

Als u op het momenteel aangesloten USB-apparaat tikt, wordt het menu opgeroepen waarin u 'Format' kunt selecteren.

Instellingen: Off, On

Compatibel met de MODX6/MODX7/MODX8-gegevens

Alle gegevens die op de MODX6/MODX7/MODX8 zijn gemaakt, kunnen in de MODX6+/MODX7+/MODX8+ worden geladen.

Compatibel met de MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-gegevens

De volgende gegevens kunnen naar MODX6+/MODX7+/MODX8+ worden geladen naast alle MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-gegevens. Opmerking: .X7U-bestanden worden alleen geladen als 'User Files' en .7L-bestanden worden allen als 'Library Files' geladen.

U kunt schakelen tussen de inhoudstypen User File en Library File.

OPMERKING De .X7A-indeling (MONTAGE-back-upbestanden) wordt niet ondersteund.

Bestandstype op MONTAGE	Extensie op MONTAGE	Inhoud
User File	.X7U	User File
Library File	.X7L	Library File

Compatibel met de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8-gegevens

De volgende gegevens kunnen naar MODX6+/MODX7+/MODX8+ worden geladen naast alle MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8-gegevens. De gegevens worden geladen als 'User File' of 'Library File'.

U kunt schakelen tussen de inhoudstypen User File en Library File.

Bestandstype op MOTIF XF	Extensie op MOTIF XF	Inhoud
Alle	.X3A	Gebruikersvoice, gebruikersarpeggio, gebruikersgolfvorm
AllVoice (All Voice)	.X3V	Gebruikersvoice, gebruikersgolfvorm
AllArp (All Arpeggio)	.X3G	Gebruikersarpeggio
AllWaveform (All Waveform)	.X3W	Gebruikersgolfvorm

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Compatibel met de MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8-gegevens

De volgende gegevens kunnen naar MODX6+/MODX7+/MODX8+ worden geladen naast alle MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8-gegevens. De gegevens worden geladen als 'User File' of 'Library File'.

U kunt schakelen tussen de inhoudstypen User File en Library File.

Bestandstype op MOTIF XS	Extensie op MOTIF XS	Inhoud
Alle	.X0A	Gebruikersvoice, gebruikersarpeggio, gebruikersgolfvorm
AllVoice (All Voice)	.X0V	Gebruikersvoice, gebruikersgolfvorm
AllArp (All Arpeggio)	.X0G	Gebruikersarpeggio
AllWaveform (All Waveform)	.X0W	User Waveform0

Compatibel met de MOXF6/MOXF8-gegevens

De volgende gegevens kunnen naar MODX6+/MODX7+/MODX8+ worden geladen naast alle MOXF6/MOXF8-gegevens. De gegevens worden geladen als 'User File' of 'Library File'.

U kunt schakelen tussen de inhoudstypen User File en Library File.

Bestandstype op MOXF	Extensie op MOXF	Inhoud
Alle	.X6A	Gebruikersvoice, gebruikersarpeggio, gebruikersgolfvorm
AllVoice (All Voice)	.X6V	Gebruikersvoice, gebruikersgolfvorm
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Gebruikersarpeggio
AllWaveform (All Waveform)	.X6W	Gebruikersgolfvorm

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

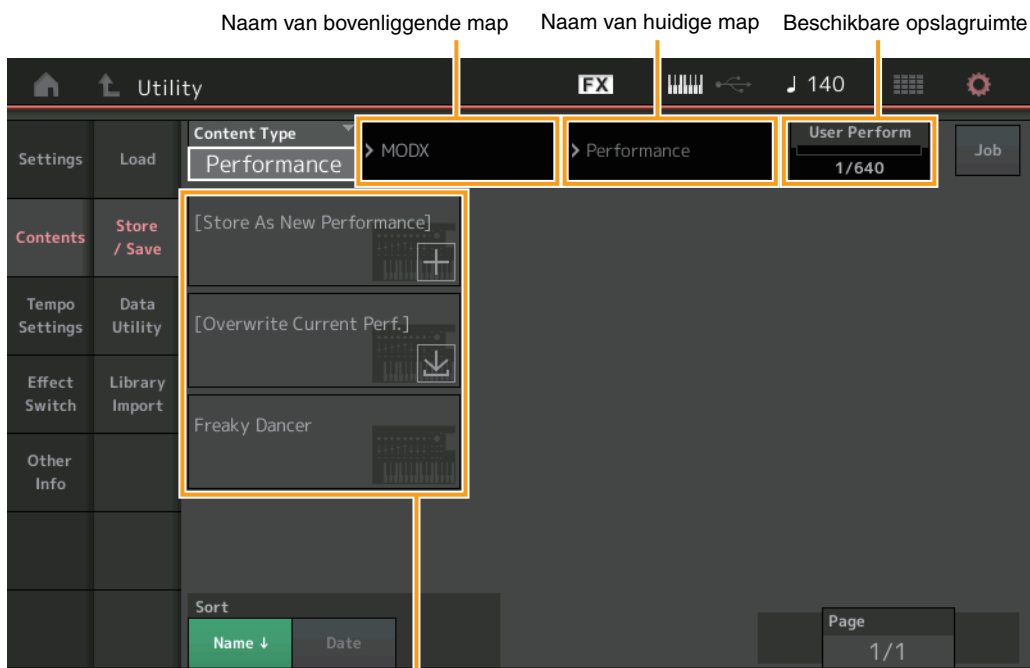
Legal Notices

Store/Save

Vanuit de display Store/Save kunt u bestanden en gegevens opslaan.

Handeling

Druk op de knop [STORE]
of
[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save]



Bestand selecteren

Content Type

U kunt alle gegevens of de opgegeven gegevens naar het instrument of USB-flashstation opslaan. Deze parameter bepaalt welke specifieke gegevens worden opgeslagen/bewaard.

De waarde van de bewerkbare instelling is afhankelijk van hoe u bij deze display bent gekomen.

Instellingen: De volgende inhoudstypen kunnen worden opgeslagen/bewaard.

Bestandstypen	Apparaattype	Extensie	Omschrijving
Performance	Internal data		Gegevens kunnen naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen als een 'performance' (pagina 23).
User File	File	.X8U	Gegevens die naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen, kunnen worden opgeslagen op een USB-flashstation. De volgende gegevens worden opgeslagen als 'User File'. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (all User Banks; User 1–8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-instellingen • Snelle configuratie • Audition (beluisteren)
Library File	File	.X8L	Gegevens die naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen, kunnen worden opgeslagen op een USB-flashstation. De volgende gegevens worden opgeslagen als 'Library File'. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alleen User 1 Bank) • Micro Tuning • Waveform • Audition (beluisteren)

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Bestandstypen	Apparaattype	Extensie	Omschrijving
Backup File	File	.X8A	Gegevens die als een back-upbestand worden opgeslagen naar een USB-flashstation, kunnen weer naar het gebruikersgeheugen worden geladen. Een back-upbestand bevat alle gebruikersgegevens, bibliotheekgegevens en songgegevens.
.mid File	File	.MID	MIDI-gegevens die zijn opgeslagen naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen (pagina 23), kunnen als een standaard-MIDI-bestand (alleen SMF in de indeling 0) naar een USB-flashstation worden opgeslagen.
Motion Seq*	Internal data		Gegevens kunnen als 'Motion Seq' naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen. Voorbeeld: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Partij selecteren → Element/Operator [Common] → [Motion Seq] → [Lane] → "Edit Sequence" om "Motion Sequence Edit" op te roepen → "Store Sequence"

OPMERKING Bestanden met een sterretje (*) worden niet weergegeven als u deze display oproept vanuit de display Utility.

Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de huidige geselecteerde mapnaam aan. Zodra u de naam van de bovenliggende map aanraakt, wordt de map de momenteel geselecteerde map.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud.

Map/bestand selecteren

Geeft mappen/bestanden in de geselecteerde mappen aan.

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'File Select'.

Instellingen: Name, Size, Date

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Size: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor bestanden van het type 'Performance' en 'Motion Seq'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Performance' en 'Motion Seq'.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingeschakeld, wordt als u op File/Folder/Content tikt in 'File Select', het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren.

Als u op het momenteel aangesloten USB-apparaat tikt, wordt het menu opgeroepen waarin u 'Format' kunt selecteren.

U kunt ook een nieuwe map maken als u een bestand opslaat.

Instellingen: Off, On

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- ▶ Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

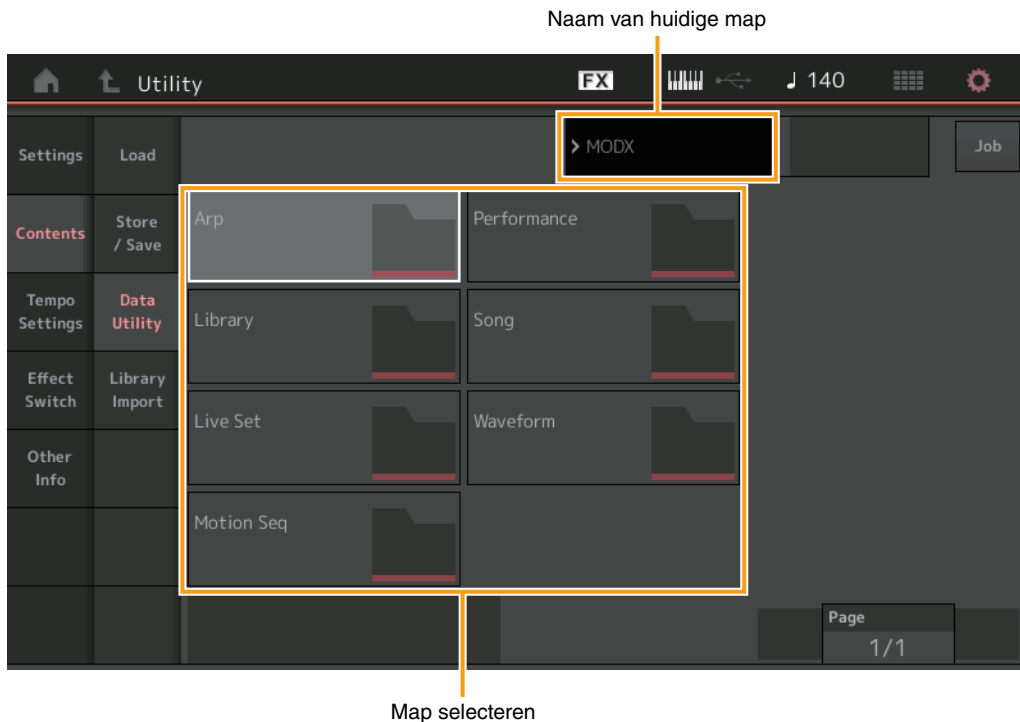
- Shift Function
- Legal Notices

Data Utility

Vanuit de display Data Utility kunt u bestanden en gegevens in het gebruikersgeheugen regelen. Ook kunt u tegelijkertijd meerdere inhoud, zoals performances in het gebruikersgeheugen verwijderen.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

Folder List



Map selecteren

Naam van huidige map

Geeft de naam van de huidige map aan.

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Deze parameter is alleen beschikbaar voor de map 'Waveform' in deze display. Als de parameter is ingeschakeld en u de map 'Waveform' aanraakt, wordt het menu opgeroepen waarin u 'Optimize' kunt selecteren. Als deze functie actief is, kunt u vanuit deze display meerdere inhoud tegelijk selecteren.

Instellingen: Off, On

Map selecteren

Geeft de inhoudstypen in het gebruikersgeheugen aan als mappen. U opent een map door erop te tikken.

- Arp (Arpeggio)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page (pagina selecteren)

Als de mappen in 'Map selecteren' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

■ Als de geselecteerde map is geopend

Als deze functie actief is, kunt u vanuit deze display meerdere inhoudsitems tegelijk selecteren.



Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de huidige geselecteerde mapnaam aan. Als u de naam van de bovenliggende map aanraakt, gaat u terug naar de weergave met de mappenlijst.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud. Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'Job' is ingesteld op OFF. Wanneer 'Job' is ingesteld op ON, wordt het aantal bestanden weergegeven dat tegelijkertijd in de map is geselecteerd.

File Select

Geeft bestanden in de geselecteerde map aan. De functie Job is altijd beschikbaar in deze display. Als u op het bestand/de inhoud tikt in 'File Select', wordt het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren. ('Rename' is niet beschikbaar voor de bestanden in mappen van het type 'Library'.)

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'File Select'.

Instellingen: Name, Size, Date, Number

Name: Sorteert op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Size: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor inhoud van het type 'Library'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor inhoud van het type 'Arp' of 'Library'.

Number: Sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Alleen beschikbaar voor inhoud van het type 'Arp', 'Song' en 'Waveform'.

Select All (Alles selecteren)

Hiermee selecteert u alle inhoud in de map. Deze knop wordt alleen weergegeven als er geen inhoud is geselecteerd.

Unselect All (Alle selecties opheffen)

Hiermee heft u de selectie van alle inhoud op. Deze knop wordt alleen weergegeven als er inhoud is geselecteerd.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Delete

Hiermee verwijdert u de geselecteerde inhoud. Deze knop wordt alleen weergegeven als er inhoud is geselecteerd.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Library Import (Bibliotheek importeren)

U kunt een bepaalde performance selecteren in het bibliotheekbestand dat in het gebruikersgeheugen is geladen, en de performance naar de gebruikersbank kopiëren.

Handeling [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

■ Library Folder List (Lijst met bibliotheekmappen)



Bibliotheekmap selecteren

Bibliotheekmap selecteren

Geeft de bibliotheken weer als mappen. U opent een map door erop te tikken. Deze mappen worden alleen weergegeven wanneer er bibliotheekbestanden in de display Load zijn geladen.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

▶ Data Utility

▶ Library Import

Tempo Settings

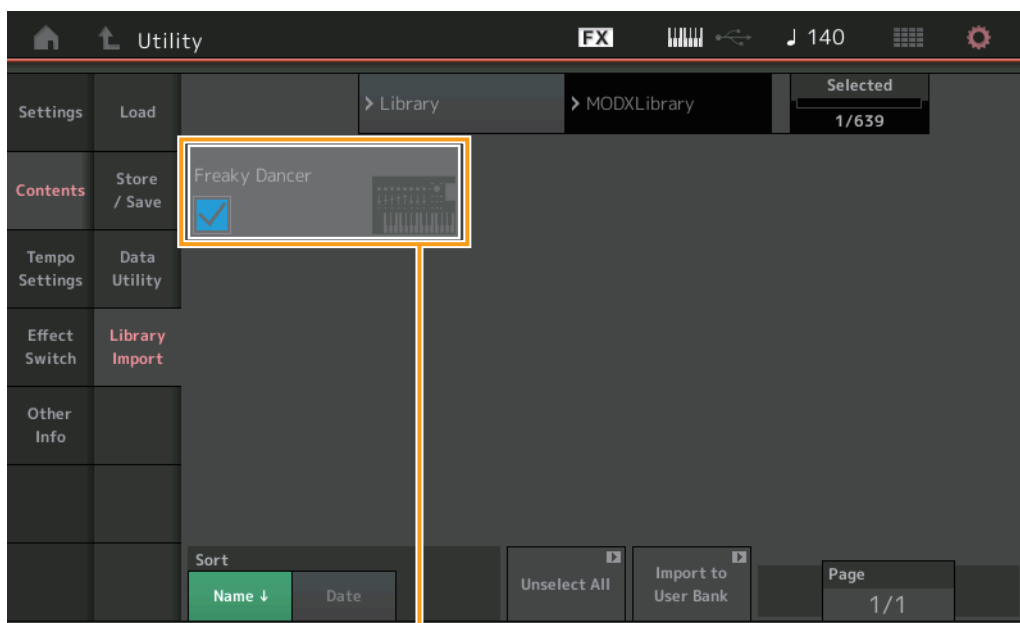
Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

■ Als de geselecteerde bibliotheekmap is geopend



Performance Select

Performance Select

Geeft de performances in de geselecteerde bibliotheek aan. Raak de naam aan om te schakelen tussen geselecteerd en niet geselecteerd.

Select All (Alles selecteren)

Hiermee selecteert u alle performances in de geselecteerde bibliotheekmap. Deze knop wordt alleen weergegeven als er geen performance is geselecteerd.

Unselect All (Alle selecties opheffen)

Hiermee heft u de selectie van alle performances in de bibliotheekmap op. Deze knop wordt alleen weergegeven als er performances zijn geselecteerd.

Import to User Bank (Importeren naar gebruikersbank)

Hiermee kopieert u de geselecteerde performance naar de gebruikersbank. Gebruikersgolfvormen en gebruikersarpeggio die in de geselecteerde performance worden gebruikt, worden ook naar de gebruikersbank gekopieerd. Deze knop wordt alleen weergegeven als er performances zijn geselecteerd.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- ▶ Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

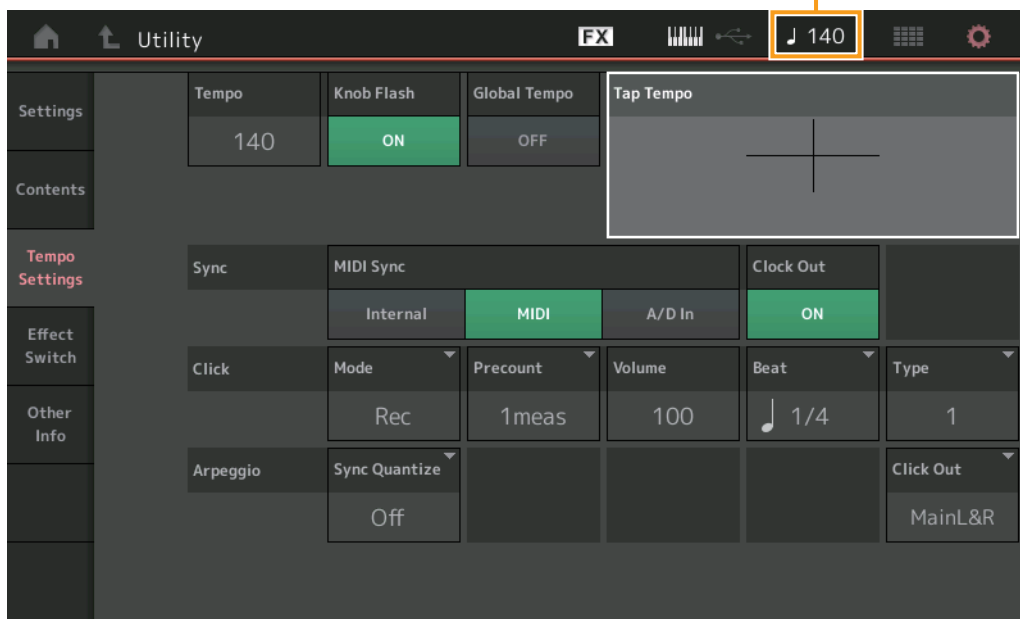
Tempo Settings

Vanuit de display Tempo Settings kunt u parameters instellen die betrekking hebben op tempo en synchronisatie.

Handeling

[UTILITY] → [Tempo Settings]
of
[SHIFT] + [ENTER]
of
Tik op het pictogram TEMPO SETTING

TEMPO SETTING-pictogram



Tempo

Bepaalt het tempo van de performance. Deze parameter is niet beschikbaar als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'MIDI' of 'A/D In' en het instrument wordt gesynchroniseerd met een extern apparaat ('EX. Tempo' wordt weergegeven in plaats van de instellingswaarde).

Instellingen: 5–300

Knob Flash (ledschakelaar voor superknop)

Bepaalt of het knipperen van de superknop is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Global Tempo (Global Tempo Switch)

Als deze schakelaar is ingesteld op OFF, verandert de tempo-instelling als er een andere performance wordt geselecteerd. Als deze schakelaar is ingesteld op ON, wordt het huidige tempo gebruikt voor alle performances.

Instellingen: Off, On

Tap Tempo

Hiermee kunt u het gewenste tempo tikken door op deze parameter te tikken of door de cursor naar deze parameter te verplaatsen en op de knop [ENTER] op het scherm te drukken (tikken).

Deze parameter wordt niet weergegeven als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'MIDI' en het instrument wordt gesynchroniseerd met een extern apparaat.

OPMERKING Als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'A/D In', wordt het zoeken naar een tempo gestart als u op deze parameter tikt.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

MIDI Sync

Bepaalt parameters die betrekking hebben op MIDI-clock en -synchronisatie.

Hiermee wordt bepaald of arpeggio/Motion Sequencer/song afspelen worden gesynchroniseerd met de interne clock van het instrument, een externe MIDI-clock of het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisatie met de interne klok. U kunt deze instelling gebruiken als de toongenerator alleen moet worden gebruikt of als de masterklokbron voor andere apparatuur.

MIDI: Synchronisatie met een MIDI-clock die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u de externe sequencer als master wilt gebruiken.

A/D In: Synchronisatie met het tempo van het audiosignaal dat wordt ontvangen via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Clock Out

Hiermee wordt bepaald of MIDI-clockberichten worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Mode (klikmodus)

Bepaalt het klikgeluid (metronoom) dat wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen.

Instellingen: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: Er is geen klik te horen.

Rec: Het klikgeluid is alleen te horen tijdens het opnemen van een song.

Rec/Play: De klik is te horen tijdens het opnemen en afspelen van een song.

Always: Het klikgeluid is altijd te horen.

Precount (klik aftellen)

Bepaalt het aantal aftelmaten voordat het opnemen daadwerkelijk wordt gestart nadat op de knop [▶] (Play) is gedrukt tijdens de opname van een song.

Instellingen: Off (opname begint zodra op de knop [▶] (Play) wordt gedrukt), 1meas–8meas

OPMERKING Aangezien het klikgeluid wordt geproduceerd met de interne toongenerator, is het afspelen van de metronoom van invloed op de algehele polyfonie van het instrument.

Volume (klikvolume)

Hiermee wordt het geluidsvolume van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 0–127

Beat (kliktel)

Bepaalt op welke tellen het klikgeluid van de metronoom te horen is.

Instellingen: 1/16 (1/16-noten), 1/8 (1/8-noten), 1/4 (1/4-noten), 1/2 (1/2-noten), Whole (hele noten)

Type (kliktype)

Bepaalt het geluidstype van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 1–10

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl het arpeggio van meerdere partijen wordt afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het weergegeven getal geeft de resolutie in clocks aan.

Instellingen: Off, 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)

Click Out (Click Output Select)

Bepaalt de opgegeven uitgang voor het klikgeluid.

Instellingen: MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB7&8: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2–7&8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB1...USB8: Uitvoer in mono (kanaal 1–8) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Other Info

Shift Function

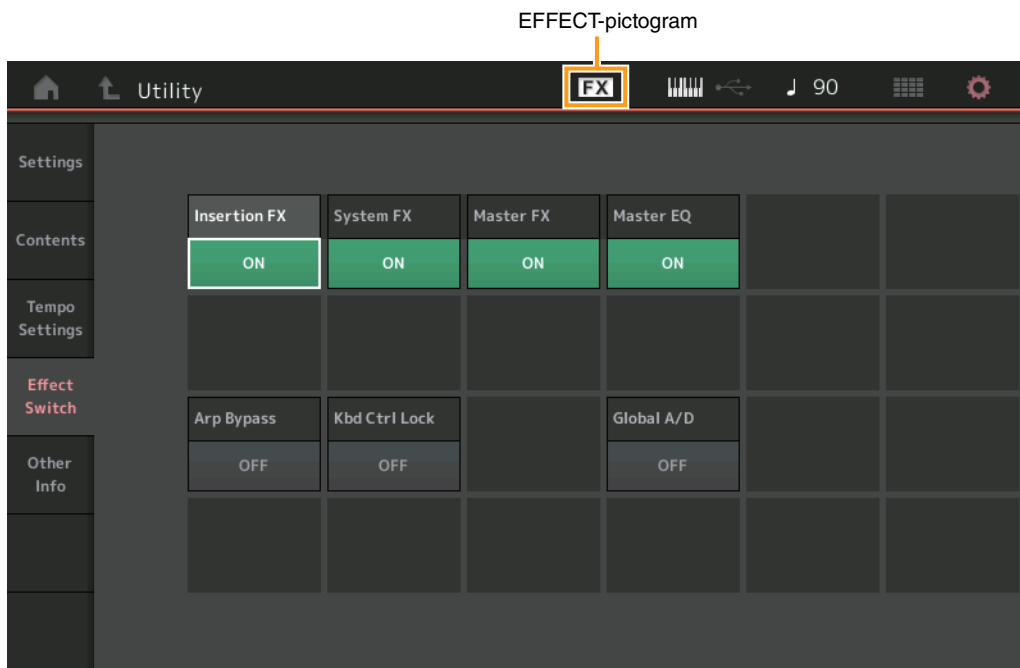
Legal Notices

Effect Switch

Vanuit de display Effect Switch kunt u instellingen voor Effect Bypass maken. Geen van de instellingen in deze display wordt opgeslagen. Als het instrument opnieuw wordt gestart, worden de parameterwaarden ook geïnitieerd.

Handeling

[UTILITY] → [Effect Switch]
of
Tik op het EFFECT-pictogram



Insertion FX (Insertion Effect-schakelaar)

Bepaalt of het invoegeffect actief is.

Instellingen: Off, On

System FX (System Effect-schakelaar)

Bepaalt of het systeemeffect actief is.

Instellingen: Off, On

Master FX (Master Effect-schakelaar)

Bepaalt of het mastereffect actief is. Deze parameter wordt automatisch uitgeschakeld als Global A/D op ON staat, en ingeschakeld als Global A/D op OFF staat. Stel deze schakelaar indien nodig handmatig in.

Instellingen: Off, On

Master EQ-schakelaar

Bepaalt of de Master EQ actief is. Deze parameter wordt automatisch uitgeschakeld als Global A/D wordt ingesteld op ON, en ingeschakeld als Global A/D wordt ingesteld op OFF. Stel deze schakelaar indien nodig handmatig in. De Master EQ Switch-instellingen worden niet opgeslagen.

Instellingen: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio-omzeilingsschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of arpeggio-omzeiling actief is. Als deze is ingeschakeld, worden alle arpeggiatorbedieningen uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Arpeggio Bypass kan ook worden in-/uitgeschakeld door de [SHIFT]-knop in te drukken terwijl u de knop [ARP ON/OFF] gebruikt. De knop [ARP ON/OFF] knippert wanneer Arpeggio Bypass is ingeschakeld.

OPMERKING Als de instelling Part Arpeggio Switch wordt gewijzigd, wordt Arpeggio Bypass automatisch uitgeschakeld, zelfs als deze was ingeschakeld.

OPMERKING U kunt arpeggio's in songgegevens, gegenereerd door de arpeggiator, bewerken met DAW-software. Door Arpeggio Bypass in te schakelen, kunt u voorkomen dat songgegevens die zijn bewerkt met DAW-software, opnieuw worden gewijzigd door de arpeggiator wanneer ze weer worden teruggebracht naar de MODX+.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

▶ Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Bepaalt of Keyboard Control Lock actief is. Als deze is ingeschakeld, wordt Keyboard Control alleen ingeschakeld voor Part 1, en dus uitgeschakeld voor alle overige partijen.

Als deze is uitgeschakeld, worden Keyboard Control-instellingen voor alle andere partijen teruggezet op de oorspronkelijke status.

Instellingen: Off, On

OPMERKING Als u de MODX+ gebruikt als een 16-parts multitimbrale geluidsmodule met DAW-software, is de functie Keyboard Control Lock handig om MIDI-tracks een voor een te maken of te bewerken.

Globale A/D

Bepaalt of het volume voor de A/D-partij verandert als u naar een andere performance schakelt.

Als deze parameter is ingesteld op ON, blijft het volume voor de A/D-partij hetzelfde en veranderen andere parameters met betrekking tot de A/D-partij niet. Als de parameter is ingesteld op OFF, verandert het volume op basis van het ingestelde volume in elke performance, en veranderen andere parameters met betrekking tot de A/D-partij dienovereenkomstig mee.

De Global A/D-instellingen worden niet opgeslagen.

Instellingen: Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

Tempo Settings

▶ Effect Switch

Other Info

Shift Function

Legal Notices

Other Info

Geeft overige informatie weer.

Shift Function

Geeft de Shift-functielijst weer.

Legal Notices

Geeft juridische kennisgevingen weer, zoals de GNU GENERAL PUBLIC LICENSE.

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

Effect Switch

▶ Other Info

- ▶ Shift Function
 - ▶ Legal Notices
-

Live Set

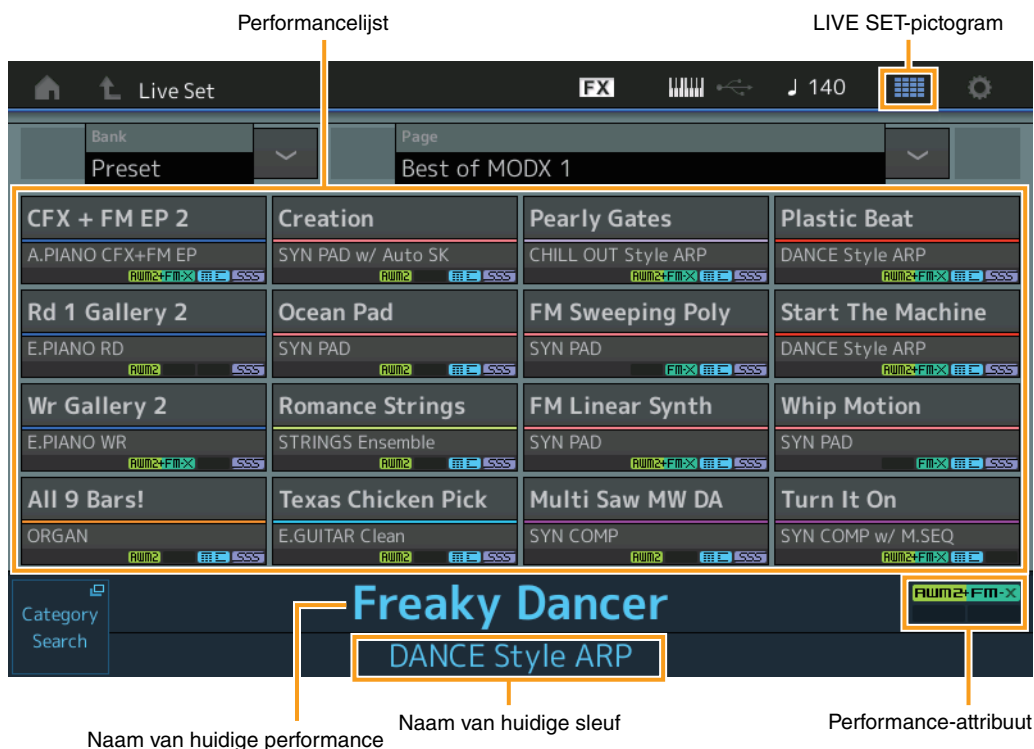
De liveset is een lijst waarin performances vrijelijk kunnen worden geordend. Op één pagina kunnen maximaal 16 performances uit de presetlivesets worden geselecteerd en geordend, waardoor u gemakkelijk uw favoriete performances kunt oproepen en spelen. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor basisinstructies voor Live Set.

Live Set

Vanuit de display Live Set kunt u de geregistreerde performances oproepen.

Handeling

Druk op de knop [LIVE SET].
of
Tik op het pictogram LIVE SET



Bank (livesetbank selecteren)

Bepaalt de livesetbank.

Instellingen: Preset, User 1–8 (standaard), naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Page (livesetpagina selecteren)

Bepaalt de livesetpagina.

Instellingen: Live Set-pagina 1–16 (standaard)

Performancelijst

Geeft de performances aan die in de geselecteerde liveset zijn geregistreerd.

Category Search

Hiermee wordt de display Performance Category Search opgeroepen ([pagina 215](#)).

Naam van huidige performance

Geeft de naam aan van de geselecteerde performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Naam van huidige sleuf

Geeft de naam van de geselecteerde sleuf aan.

Performance-attribuut

Geeft het performance-attribuut aan dat in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Live Set

▶ Live Set

Edit

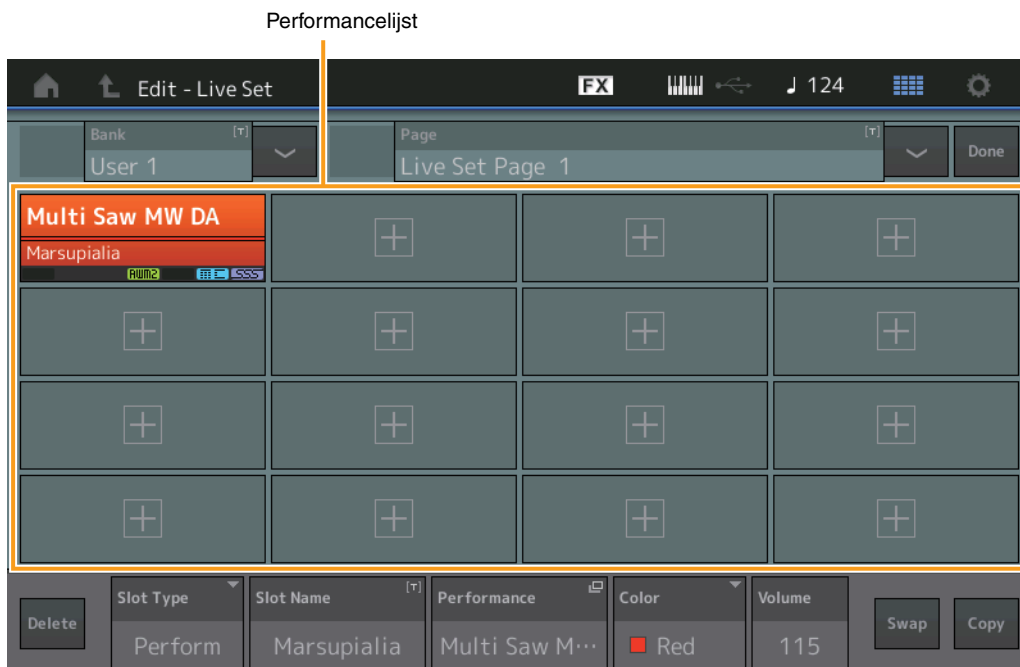
Register

Live Set Edit (bewerken)

Vanuit de display Live Set Edit kunt u de livenessets bewerken (alleen gebruikersbank). U kunt ook songs/patronen/audiobestanden registreren door het sleuftype te wijzigen en ze op de Live Set-display af te spelen.

Handeling [LIVE SET] → Userbank selecteren → [EDIT]

■ Als de sleuf is geselecteerd waarin een performance is geregistreerd



Bank (naam van livenessetbank)

Hiermee voert u de gewenste naam in voor de geselecteerde livenessetbank. De namen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Page (naam van livenessetpagina)

Hiermee voert u de gewenste naam in van de geselecteerde livenessetpagina. De namen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Done

Als u op deze parameter tikt, wordt het bewerken van de livenesset beëindigd en keert u terug naar de display Live Set.

Performancelijst

Geeft de performances aan die in de geselecteerde livenesset zijn geregistreerd.

Delete

Hiermee verwijdert u de performance uit de geselecteerde slot.

Slot Type

Hiermee bepaalt u de het type van de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

OPMERKING De functie Audition is alleen beschikbaar wanneer 'Perform' is geselecteerd voor het sleuftype.

Slot Name

Geeft de naam van de geselecteerde sleuf aan. Een naam kan uit maximaal 20 tekens bestaan.

- Als u dit aanraakt terwijl 'Perform' is geselecteerd als het sleuftype, gaat u naar de naamvoerdisplay.
- Als u dit aanraakt terwijl een van Song/Audio/Pattern is geselecteerd als het sleuftype, gaat u naar de display Load.

OPMERKING De sleufnaam kan alleen worden bewerkt als 'Perform' is geselecteerd als het sleuftype.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Performance (naam van performance)

Hiermee wordt de naam van de performance in de geselecteerde sleuf aangegeven.

Color

Hiermee bepaalt u de kleur van de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Black (zwart), Red (rood), Yellow (geel), Green (groen), Blue (blauw), Azure (azuurblauw), Pink (roze), Orange (oranje), Purple (paars), Sakura (lichtroze), Cream (crème), Lime (limoen), Aqua (waterblauw), Beige (beige), Mint (mintgroen), Lilac (lila)

Volume

Hiermee bepaalt u het volume van de performance in de geselecteerde sleuf.

Swap (Swap-schakelaar)

Bepaalt of de functie Swap aan of uit staat. U kunt instellingen schakelen tussen sleuven. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de functie Swap.

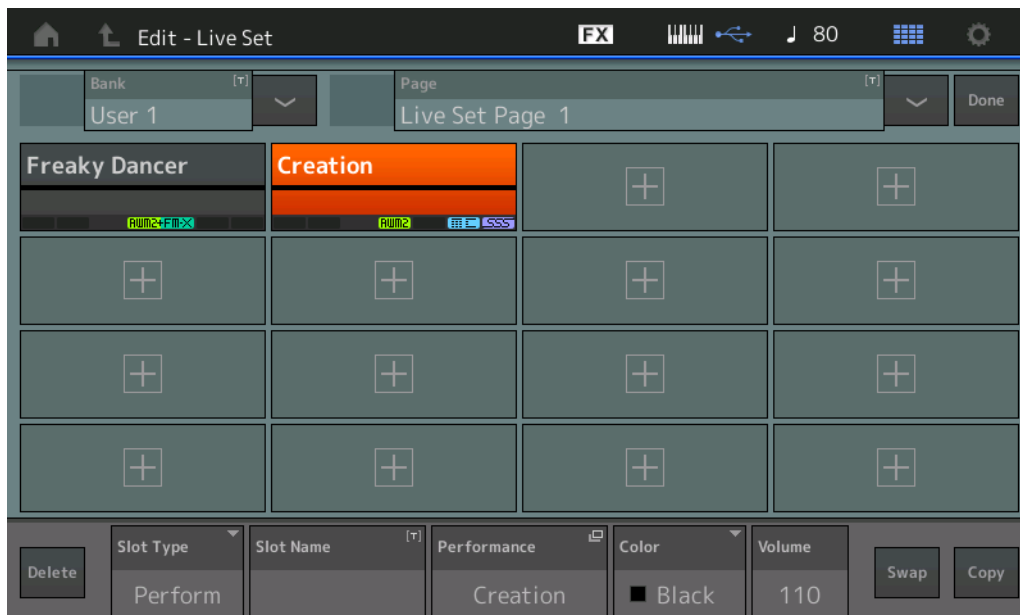
Instellingen: Off, On

Copy (Copy-schakelaar)

Bepaalt of de functie Copy aan of uit staat. U kunt de instelling naar een andere sleuf kopiëren.

Instellingen: Off, On

■ Als er een lege sleuf is geselecteerd



Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

■ Songs, patronen en audiobestanden afspelen vanuit de display Live Set

Handeling

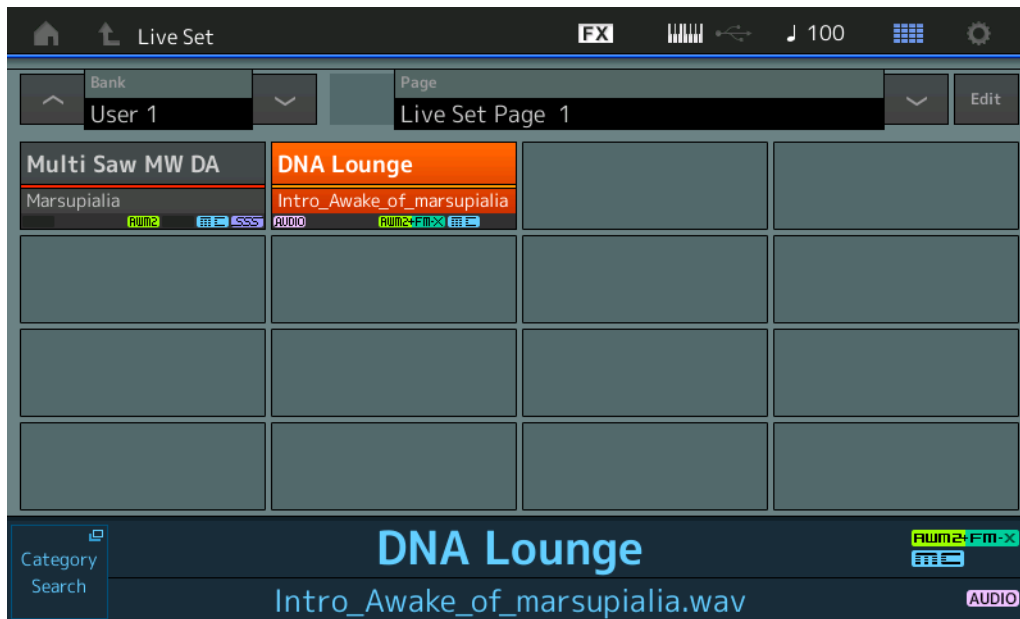
Druk op de knop [LIVE SET] of raak het pictogram LIVE SET aan → Selecteer de gebruikersbank → Selecteer de sleuf → knop [▶] (Play)

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register



OPMERKING Wanneer een song of patroon wordt afgespeeld, kunt u de performance of de sleuf niet wijzigen. Er wordt een foutbericht weergegeven wanneer u deze probeert te wijzigen.

OPMERKING Wanneer een song, patroon of audiobestand wordt afgespeeld, kunt u de bijbehorende afspeeldisplay op de performance openen door op de knop [▶] (Play) te drukken.

■ Livesets kopiëren of wisselen

U kunt livesets per bank of pagina kopiëren (of wisselen).

OPMERKING Het is niet mogelijk om pagina's te kopiëren (uit te wisselen) tussen verschillende banken.

Handeling

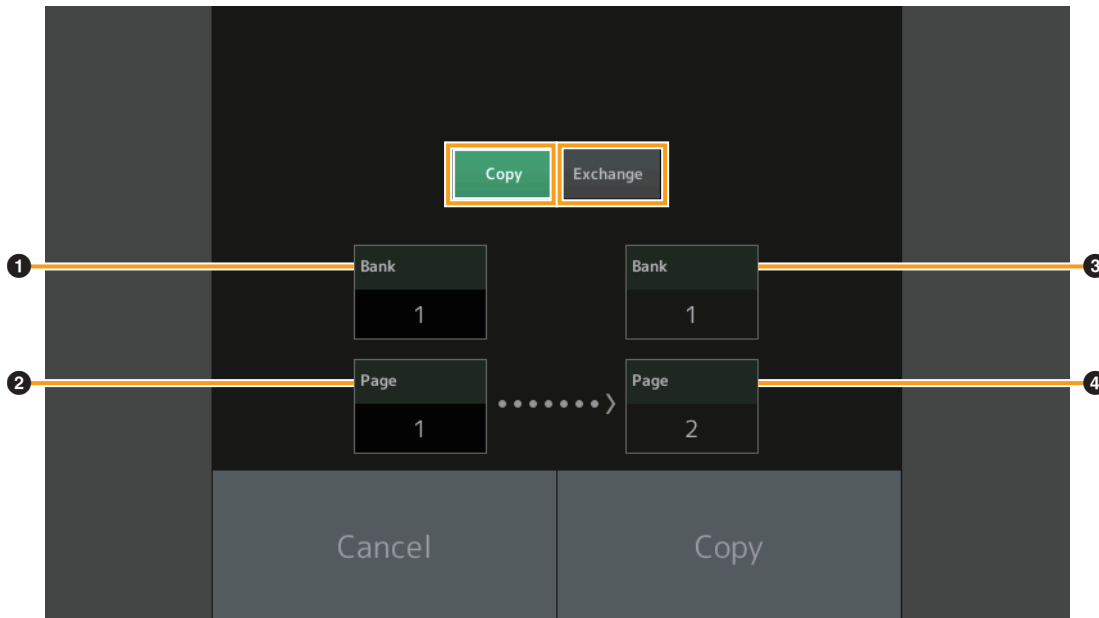
[LIVE SET] → Gebruikersbankselectie → [EDIT] → Selecteer de bank/pagina die u wilt kopiëren → [SHIFT] + [EDIT]

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register



Copy

Raak deze knop aan om de bank-/paginakopieerfunctie te activeren.

Exchange

Raak deze knop aan om de bank-/pagina-uitwisselfunctie te activeren.

❶ Bank die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

OPMERKING De momenteel geselecteerde partij wordt automatisch ingesteld en deze instelling kan niet worden gewijzigd.

❷ Pagina die u wilt kopiëren (of uitwisselen)

❸ Bestemmingsbank kopiëren (uitwisselen)

❹ Bestemmingspagina kopiëren (uitwisselen)

Live Set Register (registreren)

Vanuit de display Live Set Register kunt u performances registreren in de liveset. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor basisinstructies voor het registreren van livesets.

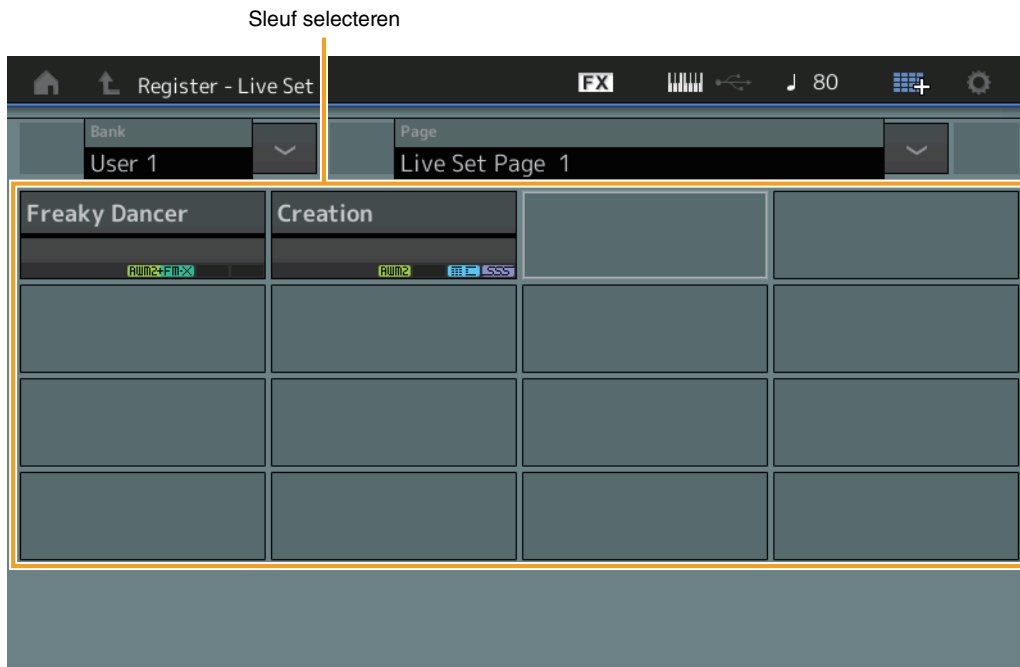
Handeling [SHIFT] + [LIVE SET] (vanuit een van de andere displays dan Live Set)

Live Set

Live Set

Edit

▶ Register



Bank (livesetbank selecteren)

Hiermee bepaalt u de livesetbank voor het registreren van performances. Voor deze parameter kunnen geen presetbanken of bibliotheekbanken worden geselecteerd.

Instellingen: User 1–8 (standaard)

Page (livesetpagina selecteren)

Hiermee bepaalt u de livesetpagina voor het registreren van performances.

Instellingen: Live Set Page 1–16 (standaard)

Sleuf selecteren

Hiermee bepaalt u de sleuf voor het registreren van performances. Als u op de knop [ENTER] drukt terwijl de sleuf met de performance is geselecteerd (of als u nogmaals op de sleuf tikt op de display), wordt de performance in de sleuf vervangen door de momenteel geselecteerde performance.

Instellingen: Slot 1–16

Een iPhone of iPad aansluiten

OPMERKING Om te voorkomen dat er ruis ontstaat door andere communicatie als u dit instrument met een iPad- of iPhone-app gebruikt, schakelt u de vliegtuigmodus in en zet u wifi aan.

LET OP

Leg uw iPad of iPhone op een stabiel oppervlak zodat deze niet kan vallen en niet beschadigd raakt.

Apps die compatibel zijn met de MODX+ bieden veel meer gemakkelijke en plezierige manieren om dit muziekinstrument te gebruiken.

Voor informatie over het aansluiten van de apparaten raadpleegt u de "iPhone/iPad Connection Manual (Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad)", die verkrijgbaar is via de website van Yamaha.

OPMERKING Voor de overdracht van audiosignalen raadpleegt u de aansluiting met een Lightning-naar-USB-camera-adapter.

Informatie over compatibele slimme apparaten en apps kunt u vinden op de volgende pagina van de website van Yamaha.

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

Aansluiten van een iPhone/iPad

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Externe MIDI-instrumenten aansluiten

Via een (commercieel te verkrijgen) standaard-MIDI-kabel of USB-kabel kunt u een extern MIDI-instrument aansluiten op de MODX+ en het aansturen vanaf de MODX+. Op dezelfde manier kunt u een extern MIDI-apparaat (zoals een keyboard of een sequencer) gebruiken om de geluiden op de MODX+ aan te sturen. Daarnaast kan een extern MIDI-apparaat (zoals een MIDI-keyboard) ook worden aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting als een MIDI-besturingsroute die onafhankelijk is van MIDI-communicatie via de MIDI-aansluitingen/[USB TO HOST]-aansluiting.

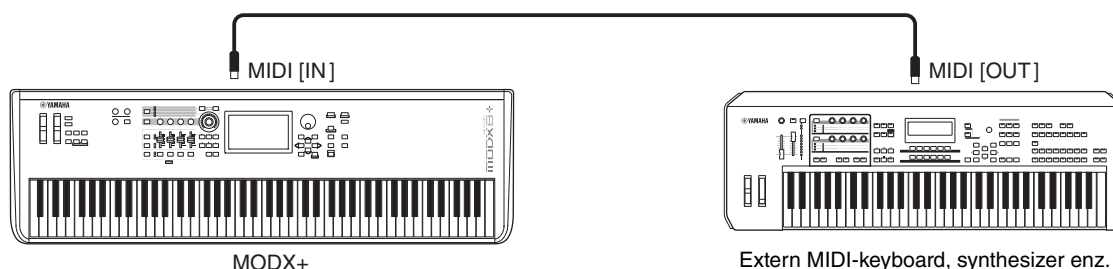
Hieronder staan aansluitvoorbeelden van elk van de bovenstaande gevallen; gebruik degene die het meest lijkt op uw beoogde opstelling.

OPMERKING U kunt zowel de ingebouwde interfaces, de MIDI-aansluitingen als de [USB TO HOST]-aansluiting gebruiken voor verzending/ontvangst van MIDI-gegevens. U kunt ze echter niet tegelijkertijd gebruiken. Selecteer welke aansluiting voor de overdracht van MIDI-gegevens moet worden gebruikt door te drukken op de knop [UTILITY] → de tab [Settings] → de tab [MIDI I/O].

Als u dezelfde manier gebruikt als in de uitleg in dit hoofdstuk, stelt u 'MIDI IN/OUT' in op 'MIDI', aangezien in deze voorbeelden de MIDI-aansluitingen worden gebruikt voor de aansluiting.

De MODX+ regelen vanaf een extern MIDI-keyboard of synthesizer

Gebruik een extern keyboard of een externe synthesizer om de performances van de MODX+ op afstand te selecteren en af te spelen.



MIDI-zend- en ontvangstkanalen

Controleer of het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de MODX+. Zie de gebruikershandleiding van het externe MIDI-instrument voor meer informatie over het instellen van het MIDI-zendkanaal op dat instrument. Als de MIDI I/O-modus is ingesteld op 'multi', komt elk MIDI-ontvangstkanaalnummer van de MODX+ overeen met een individueel partijnummer, zoals Channel 1 voor partij 1, Channel 2 voor partij 2 enzovoort. Als de MIDI I/O is ingesteld op 'single', wordt een enkel kanaal gebruikt voor het ontvangen van alle partijen.

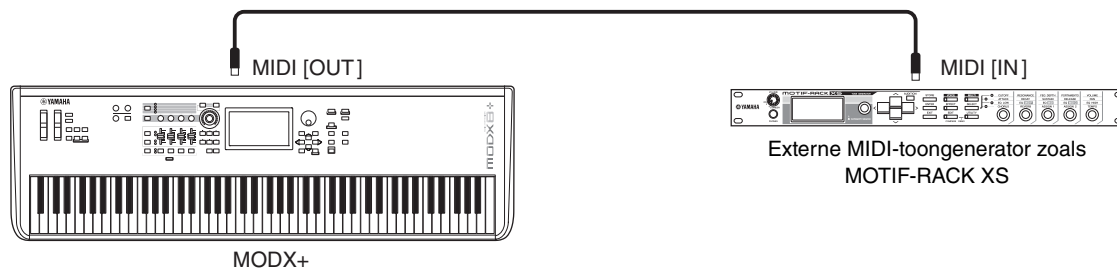
Een extern MIDI-keyboard of synthesizer regelen vanaf de MODX+

Via deze aansluiting kunt u een externe MIDI-toongenerator (synthesizer, toongeneratormodule enz.) laten klinken door de MODX+ te bespelen of songs af te spelen van de MODX+.

Gebruik deze aansluiting als u het andere instrument wilt laten samenspelen met de MODX+.

Aansluiten van een iPhone/iPad

Externe MIDI-instrumenten aansluiten



Het geluid tussen de MODX+ en een externe toongenerator opsplitsen op basis van het MIDI-kanaal

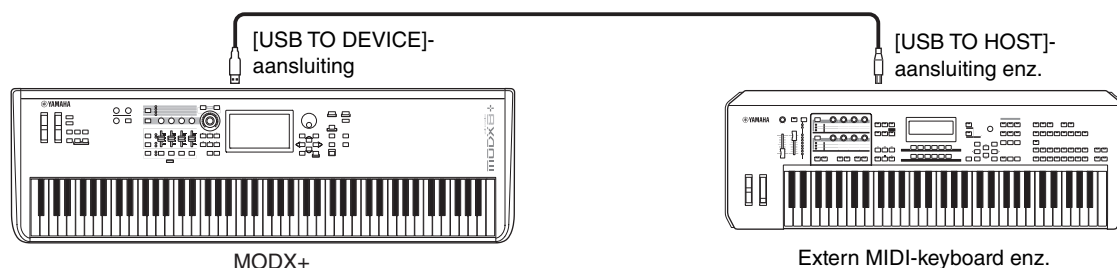
Door het bovenstaande aansluitingsvoorbeeld toe te passen kunt u beide instrumenten bespelen en ze verschillende partijen laten afspelen. U kunt bijvoorbeeld via het keyboard het externe instrument laten horen terwijl de song de geluiden van de MODX+ speelt. Om deze functie te gebruiken, moet u het zendkanaal van de MODX+ en het ontvangstkanaal van de externe toongenerator op hetzelfde kanaalnummer instellen. Elk MIDI-zendkanaalnummer van de MODX+ komt overeen met elk partijnummer, bijvoorbeeld Channel 1 voor partij 1 of Channel 2 voor partij 2. U kunt echter het gewenste zendkanaal kiezen door de volgende stappen te volgen.

Druk op [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], en stel 'Zone Master' in op 'ON.' Als u de partij wilt bewerken, tikt u op [Part Settings] → [Zone Settings] om de instellingsdisplay Zone op te roepen. Controleer het MIDI-zendkanaal in 'Zone Transmit,' en wijzig deze parameter indien nodig. Als u alleen het geluid van de externe toongenerator wilt weergeven, zet u het mastervolume van de MODX+ laag of stelt u als volgt 'Local Control' in op 'off': [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] om de display met MIDI-instellingen op te roepen, en stel 'Local Control' in op 'off'. Voor informatie over het instellen van het MIDI-ontvangstkanaal van het externe MIDI-instrument raadpleegt u de gebruikershandleiding van het desbetreffende MIDI-instrument.

Een extern MIDI-keyboard behandelen als een ingebouwd keyboard met USB-kabelverbinding

U kunt een extern MIDI-apparaat (zoals een MIDI-keyboard) aansluiten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting en het behandelen alsof het een keyboard is dat is ingebouwd in de MODX+ zelf. Dit is handig als u de MODX+ wilt bespelen met uw favoriete keyboard.

De apparaten die voor deze aansluiting kunnen worden gebruikt, zijn MIDI-apparaten die compatibel zijn met USB-klasse of Yamaha MIDI-apparaten waarvan is bevestigd dat ze werken. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.



LET OP

De [USB TO DEVICE]-aansluiting heeft een maximum nominaal vermogen van 5 V/500 mA. Sluit geen USB-apparaten aan met een hoger nominaal vermogen, aangezien u daarmee het instrument zelf kunt beschadigen.

OPMERKING MIDI-communicatie met apparaten die zijn aangesloten via de [USB TO DEVICE]-aansluiting wordt niet beïnvloed door de 'MIDI IN/OUT'-instelling.

OPMERKING Voor MIDI-communicatie met een apparaat dat is aangesloten via de [USB TO DEVICE]-aansluiting, worden speciale regels gevolgd waardoor het apparaat zich kan gedragen als een ingebouwd keyboard. Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.