

S30

MUSIC SYNTHESIZER

GEBRUIKSAANWIJZING



**MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM**

SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit product gebruikt een batterij of een externe netvoeding (adapter). Gebruik NOOIT een andere netvoeding of adapter dan beschreven in de handleiding, op het naamplaatje, of specifiek aanbevolen door Yamaha.

WAARSCHUWING: Plaats dit product niet daar waar men er op kan gaan staan of erover kan struikelen of zware voorwerpen over het stroomsnoer of ander snoer kan rollen. Het gebruik van een verlengsnoer wordt afgeraden! Als het toch nodig is, gebruik dan bij een lengte van 6 meter (of minder) minimaal een 18 AWG snoer. **OPMERKING:** Hoe kleiner het AWG getal, hoe groter de stroomcapaciteit. Raadpleeg voor grotere lengtes een plaatselijke elektricien.

Dit product dient alleen gebruikt te worden met de meegeleverde onderdelen, of een karretje, rek of standaard, aanbevolen door Yamaha. Als er een karretje, etc. wordt gebruikt, volg dan alle veiligheidsaanwijzingen en instructies op van die accessoires.

SPECIFICATIES KUNNEN VERANDERD WORDEN:

De informatie in deze handleiding was correct op het moment dat hij gedrukt werd. Yamaha behoudt zich echter het recht voor om specificaties te veranderen of te modificeren zonder voorafgaande mededeling of de verplichting om eerdere exemplaren te updaten.

Dit product, hetzij alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidspreker(s) kan wellicht geluidsniveaus produceren die permanente gehoorbeschadiging zouden kunnen veroorzaken. Werk NIET gedurende langere tijd op een hoog volumeniveau of op een niveau dat niet prettig aanvoelt. Als u gehoorverlies constateert, of als u last heeft van oorsuizingen, raadpleeg dan een KNO-arts.

BELANGRIJK: Hoe harder het geluid, hoe sneller er gehoorbeschadiging optreedt.

Voor sommige Yamaha producten kunnen een bank en/of uitbreidingen worden meegeleverd of verkrijgbaar zijn. Enkele hiervan moeten door de leverancier gemonteerd of geïnstalleerd worden. Controleer alstublieft of de bank(en) stabiel is (zijn) en alle gemonteerde onderdelen (indien van toepassing) stevig bevestigd zijn VOOR ingebruikname.

Door Yamaha geleverde banken zijn alleen ontworpen om op te zitten. Andere toepassingen worden afgeraden.

OPMERKING:

Servicekosten die te wijten zijn aan gebrek aan kennis betreffende een functie of een effect (mits het apparaat werkt zoals het hoort) vallen niet onder de aankoopgarantie en vallen derhalve onder uw eigen verantwoordelijkheid. Bestudeer deze handleiding derhalve aandachtig en neem eerst contact op met uw dealer voordat u een beroep doet op service.

MILIEUPROBLEMATIEK:

Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij zijn er oprecht van overtuigd dat onze producten en productiemethoden aan deze doelstellingen voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet, willen wij u van het volgende op de hoogte brengen:

BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT GOED

92-BP (bottom)

Batterij:

Dit product KAN een kleine, niet-oplaadbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) vastgesoldeerd is. De gemiddelde levensduur van deze batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk is, neem dan contact op met een erkend servicebedrijf om de vervanging uit te voeren.

Dit product kan wellicht ook gebruikmaken van gewone batterijen. Sommige daarvan kunnen oplaadbaar zijn. Let erop dat u uitsluitend oplaadbare batterijen oplaadt en dat het oplaadapparaat voor dat batterijtype geschikt is.

Gebruik, wanneer u batterijen plaatst, nooit oude en nieuwe batterijen door elkaar, of batterijen van verschillende types. Batterijen MOETEN correct worden geplaatst. Het in de verkeerde richting of foutief plaatsen kan oververhitting en schade aan de batterijhouder veroorzaken.

Waarschuwing:

Probeer nooit een batterij te demonteren of te verbranden. Houd batterijen altijd ver weg van kinderen. Gooi gebruikte batterijen meteen en volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen weg. **Opmerking:** Vraag een leverancier van batterijen naar de plaatselijke verordeningen in verband met het weggooien van batterijen.

Verwijdering:

Wanneer dit product beschadigd raakt en niet meer te repareren is of het einde van zijn levensduur bereikt heeft, verwijder het dan volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen voor producten die lood, batterijen, plastic e.d. bevatten. Zou uw dealer niet in staat zijn u hiermee te helpen, neem dan direct contact op met Yamaha.

NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje bevindt zich op de bodemplaat van het product. Het typenummer, serienummer, stroomvoorzieningsgegevens etc., kunt u hierop vinden. U kunt het typenummer, het serienummer en de aankoopdatum hieronder noteren en deze handleiding bewaren, zodat u de gegevens snel terug kunt vinden.

Model

Serienummer

Aankoopdatum

Deze gebruiksaanwijzing is uitsluitend bedoeld om u te helpen zich de bediening van dit instrument eigen te maken. Er kunnen derhalve geen rechten aan ontleend worden.

VOORZORGSMATREGELEN

LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor latere raadpleging.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. Deze voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, stop dan onmiddellijk het gebruik van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het adapterstroomsnoer of de stekker beschadigd is, als er plotseling geluidsverlies optreedt tijdens het gebruik van het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, zet het instrument dan onmiddellijk uit, trek de adapterstekker uit het stopcontact en laat het instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Gebruik uitsluitend de voorgeschreven netadapter (PA-5C of een door Yamaha aanbevolen equivalent). Het gebruik van een verkeerde adapter kan schade aan het instrument, of oververhitting, veroorzaken.
- Trek altijd de adapter uit het stopcontact voordat u het instrument schoonmaakt. Trek nooit de adapter uit het stopcontact als u natte handen heeft.
- Controleer zo nu en dan de adapter en verwijder stof en vuil dat zich erop heeft verzameld



PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om lichamelijk letsel te voorkomen aan u of anderen, of schade aan het instrument, of andere eigendommen. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Plaats het adaptersnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op, leg het uit de weg, zodat niemand er op trapt of erover kan struikelen en zodat er niets overheen kan rijden.
- Als u de adapter uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact dat een T-stuk bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
- Haal de adapter uit het stopcontact als u het instrument niet gebruikt, of tijdens onweer.
- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aan- of uitzet, moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau.
- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in een auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of luidsprekers, aangezien dit interferentie kan veroorzaken die invloed kan hebben op de prestaties van deze andere apparaten.
- Plaats het instrument niet op een instabiele plek waar het af kan vallen.
- Verwijder het adaptersnoer en andere kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte, droge, schone doek. Gebruik geen ververdunders (b.v. thinner) oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats ook geen voorwerpen van vinyl, plastic of rubber op het instrument, aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen doen verkleuren.
- Leun niet op het instrument, en plaats er geen zware voorwerpen op, en ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik uitsluitend de voor het instrument voorgeschreven standaard. Gebruik bij het bevestigen van de standaard of het rack uitsluitend de meegeleverde schroeven. Het gebruik van andere schroeven kan schade toebrengen aan interne componenten of het instrument zou kunnen vallen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau, aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

■ DE BACKUP BATTERIJ VERVERGEN

- Dit instrument bevat een niet-oplaadbare interne backup batterij, waardoor de data bewaard blijft, zelfs als het instrument uitstaat. Als deze vervangen moet worden verschijnt de melding "Change internal battery" in het LCD scherm. Als dit gebeurt moet u onmiddellijk uw data backupperen, waarna de batterij vervangen moet worden door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Probeer de batterij niet zelf te vervangen, daar dit gevaarlijk is. Laat de batterij altijd vervangen door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Leg de batterij niet op een plek die toegankelijk is voor kinderen aangezien een kind de batterij in zou kunnen slikken. Zou dit echter toch gebeuren moet u onmiddellijk contact opnemen met een arts.

■ USER DATA OPSLAAN

- Sla uw data regelmatig op op een Memory Card (SmartMedia), om te voorkomen dat er belangrijke data verloren gaat door een storing of een bedieningsfout.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die te wijten is aan onzorgvuldig gebruik, modificaties die zijn aangebracht aan het instrument, of data die verloren is gegaan of vernietigd.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Introductie

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha S30 Music Synthesizer.

Uw nieuwe S30 synthesizer maakt gebruik van het hoog aangeprezen AWM2 klankopwekkingsysteem, waarmee u superrealistische geluiden kunt creëren. Het ondersteunt tevens optionele Plug-in boards die eventueel in een ander klankopwekkingsysteem van uw keuze voorzien, waarmee u fantastische synthesizer geluiden kunt produceren.

U kunt al deze geluiden met de ingebouwde afspeelfuncties zoals de Arpeggiator en Sequencer afspelen. Via de Quick Access functie op het bedieningspaneel heeft u snel en direct toegang tot diverse geluidsgenres.

Andere mogelijkheden zijn bijvoorbeeld Effecten en Control Sets (voor realtime besturing van diverse geluidsparameters met gebruik van verschillende controllers). Dit soort functies maken deze synthesizer ideaal voor ieder soort optreden of studio-opname.

Tijdens het bewerken van een geluid kunt u met de [PAGE] knop tussen de schermen schakelen en met vijf andere Knoppen en de [DATA] knop de parameterwaardes wijzigen. Dit maakt het proces van het bewerken van geluiden sneller en eenvoudiger. Lees, om het meeste uit uw synthesizer te halen, deze handleiding zorgvuldig door. Bewaar de handleiding, nadat u hem gelezen heeft, op een toegankelijke, veilige plaats, voor latere raadpleging.

Over deze Handleiding

Deze handleiding bestaat uit twee gedeelten:

■ Basisgedeelte (Blz. 6)

Zet uiteen hoe u met de synthesizer moet beginnen, de algehele structuur, en hoe u de belangrijkste functies en mogelijkheden kunt gebruiken.

■ Referentiegedeelte (Blz. 59)

Legt de parameters in de diverse Modes van de synthesizer uit.

Inhoud van de Verpakking

- Handleiding
- Data Lijst
- PA-5C netadapter*
- Installation Guide (Installatiegids)
- CD-ROM (TOOLS voor S80/S30 & CS6x/CS6R)

*In uw land mogelijk anders niet meegeleverd. Vraag uw Yamaha dealer.

De meegeleverde CD-ROM

Op deze CD-ROM staan software applicaties voor uw synthesizer. Met de Voice Editor applicatie kunt u de geluiden van de synthesizer met behulp van een grafisch scherm bewerken. Met de Card Filer applicatie kunt u data tussen de computer en de synthesizer uitwisselen. In de aparte Installatiegids of de on-line handleidingen wordt hier verder op ingegaan.



Probeer nooit om track1, waarin zich de applicatie software bevindt, op een audio CD speler af te spelen. Zou u dit wel doen, dan kan dit resulteren in schade aan uw gehoor of aan uw CD speler/audio luidsprekers.

Het kopiëren van commercieel verkrijgbare muziek sequence data en/of digitale audio bestanden, behalve voor persoonlijk gebruik, is strikt verboden.

De illustraties en LCD schermen die in deze handleiding voorkomen zijn alleen bedoeld als voorbeeld en kunnen er op uw instrument enigszins anders uitzien.

De bedrijfs- en productnamen in deze handleiding zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke bedrijven.

Inhoudsopgave

Basisgedeelte

Bedieningsknoppen & Aansluitingen	6
Alvorens te beginnen	9
Stroomvoorziening	9
Aansluitingen.....	9
De Stroom Inschakelen	14
Basishandelingen	16
Een Mode Selecteren.....	16
Een Scherm Selecteren.....	18
Data Ingeven.....	19
Demo's Afspelen	21
Voices en Performances	22
Een Voice Bespelen	22
Een Performance Bespelen.....	24
Een Overzicht van de S30	26
Controller Gedeelte	26
Sequencer Gedeelte	26
Toongeneratorgedeelte.....	27
Effectgedeelte	29
Omtrent de Modes	30
Voices	31
Een Overzicht van Voices/Waves	32
Waves.....	33
Performances	34
Ideaal voor Live Gebruik	35
① Arpeggiator	36
② Controllers Gebruiken	38
Voice Edit	45
Effecten.....	50
Als Master Keyboard Gebruiken (Performance Mode)	52
Als Multitimbrale Toongenerator Gebruiken (Performance Mode)	57

Referentiegedeelte

Voice Mode	59
Voice Play	59
Voice Edit	63
Voice Job Mode	100
Voice Store.....	101
Performance Mode	102
Performance Play	102
Performance Edit	106
Performance Job Mode.....	123
Performance Store	124
Sequence Play Mode	125
Utility Mode	127
Utility Job Mode.....	134
Card Mode	135

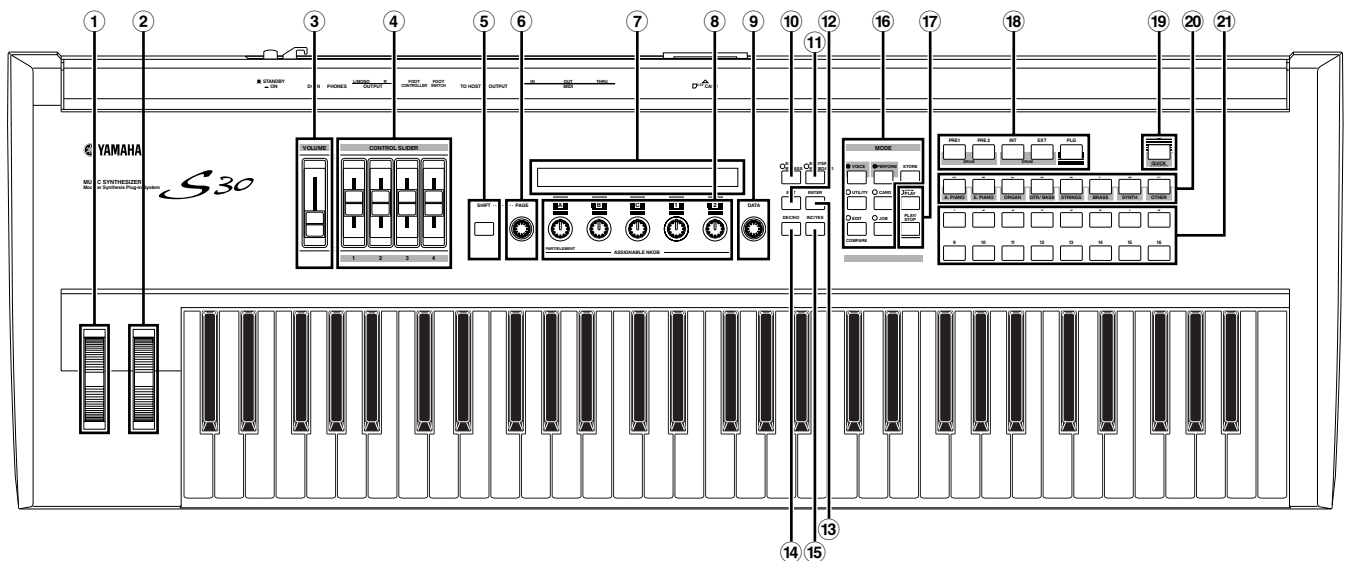
Appendix

Omtrent Plug-in Boards (Optioneel)	141
Schermededelingen	144
Problemen Oplossen	145
Specificaties	148
Index	149

Basisgedeelte

Bedieningsknoppen & Aansluitingen

Bedieningspaneel



① PITCH bend wiel (blz. 38)

Bestuurt het pitch bend effect. U kunt aan deze controller ook andere functies toewijzen.

② MODULATION wiel (blz. 38)

Bestuurt het modulatie-effect. U kunt aan deze controller ook andere parameterfuncties toewijzen.

③ [VOLUME] Schuif (blz. 15)

Regelt het algehele volume. Schuif deze omhoog om het volume voor de OUTPUT L/R aansluitingen en de PHONES aansluiting te verhogen.

④ Control Schuiven (blz. 56)

In Master Keyboard Mode, kunt u met deze schuiven de eraan toegewezen functies (zoals Control Change commando's) besturen. Iedere schuif bestuurt één van de vier Zones.

⑤ [SHIFT] knop (blz. 18)

In Voice of Performance Play Mode, wordt er als u de [SHIFT] knop indrukt een scherm getoond waarmee u de Octaafparameter en het MIDI Zendkanaal (blz. 18) kunt bekijken of wijzigen. In iedere Edit Mode wordt, wanneer u op deze knop drukt, terwijl u aan de [PAGE] knop draait, een scherm getoond waarmee u snel tussen

Edit Mode schermen (blz. 18) kunt schakelen. Als u deze knop ingedrukt houdt en aan één van de Knoppen [A] ~ [C], [1] ~ [2], of de [DATA] knop draait, of de [INC/YES] of [DEC/NO] knop indrukt, kunt u de cursor verplaatsen zonder dat er parameterwaarden worden gewijzigd (blz. 19).

⑥ [PAGE] knop (blz. 18)

Schakelt in iedere Mode tussen schermen. Iedere Mode bevat diverse schermen.

⑦ LCD (Liquid Crystal Display)

Dit is een verlicht scherm bestaande uit twee schermregels.

⑧ Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] (blz. 19)

Deze knoppen besturen in iedere Play Mode de respectievelijk daaraan toegewezen functies. In iedere Edit Mode, wordt iedere knop gebruikt om een waarde voor de toegewezen parameter in het scherm in te geven. Afhankelijk van de handeling of het scherm waar u bent, hebben deze knoppen andere functies. De Knoppen [A] t/m [C] kunnen aan systeembesturingsfuncties worden toegewezen (blz. 41, 129). Aan de Knoppen [1] en [2] kunnen besturingsfuncties worden toegewezen die Voices beïnvloeden (blz. 42, 69).

9 [DATA] knop (blz. 20)

Hiermee kunt u de parameter op de cursorpositie in waarde verhogen of verlagen.

10 [EF BYPASS] knop (blz. 51)

Schakelt Effect Bypass aan/uit. Druk op deze knop (LED licht op) om de voor de huidige Voice of Performance gebruikte effecten uit te schakelen (bypass). Het betreft de effecten (Reverb, Chorus, of Insertion) die in Utility Mode (blz. 128) zijn gespecificeerd.

11 [MASTER KEYBOARD] knop (blz. 52, 106)

Het S30 toetsenbord kan in Performance mode als MIDI master keyboard gebruikt worden. Als de knop ingedrukt (ingeschakeld) wordt (LED licht op), kunt u met het toetsenbord meerdere op de S30 aangesloten MIDI geluidsmodules bespelen en besturen.

12 [EXIT] knop (blz. 18)

De menu's en schermen van de S30 hebben een hiërarchische structuur. Druk op deze knop om het huidige scherm te verlaten en terug te keren naar het vorige niveau in de hiërarchie.

13 [ENTER] knop (blz. 19, 20)

Druk, terwijl u een geheugenlocatie of Bank voor een Voice of Performance selecteert, op deze knop om een geheugenplaats te bepalen. Deze knop gebruikt u tevens om een Job of Store handeling uit te voeren.

14 [DEC/NO] knop (blz. 19)

Hiermee kunt u de waarde van de parameter op de cursorpositie verlagen. Hiermee kunt u tevens een Job of Store handeling annuleren.

15 [INC/YES] knop (blz. 19)

Hiermee kunt u de waarde van de parameter op de cursorpositie verhogen. Hiermee kunt u tevens een Job of Store handeling uitvoeren.

16 MODE knoppen (blz. 16)

Hiermee kunt u Voice, Performance, Utility of andere Modes selecteren.

17 SEQ knoppen (blz. 21, 125)

Druk op de [SEQ PLAY] knop om naar Sequence Play Mode te gaan. Hier kunt u een MIDI file afspelen vanaf Memory Card. Met de [PLAY/STOP] knop kunt u de momenteel geselecteerde file afspelen of stoppen.

18 GEHEUGEN knoppen (blz. 22, 24, 60, 104)

Met deze knoppen kunt u een Voice of Performance Geheugen selecteren. Druk op de [ENTER] knop om een Geheugen te selecteren. In Performance Mode kan de [PLG] knop worden gebruikt om de Plug-in Part te selecteren. Met de [PRE1] en [PRE2] knoppen selecteert u "Common" (voor alle Parts).

19 [QUICK ACCESS] knop (blz. 63)

Als u op de [QUICK ACCESS] knop drukt (LED licht op), kunt u de BANK knoppen [A] t/m [H] gebruiken om direct Categorieën te selecteren, en de PROGRAM knoppen [1] t/m [16] om snel Voices te selecteren.

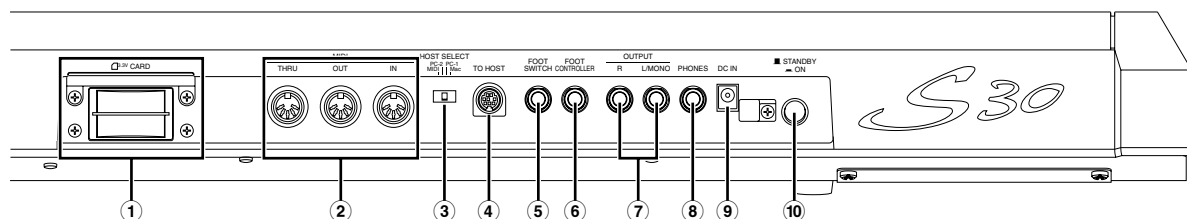
20 BANK [A] t/m [H] knoppen (blz. 60, 104)

Iedere knop selecteert een Voice of Performance Bank. Iedere Bank bevat zestien Voices of Performances. In Voice Edit Mode selecteren de BANK [A] t/m [D] knoppen een Voice Element (ELEMENT SELECT), en de BANK [E] t/m [H] knoppen schakelen het desbetreffende Voice Element aan of uit (ELEMENT ON/OFF) (blz. 46). Als u Master Keyboard Mode activeert met de [MASTER KEYBOARD] knop, kunt u, als de Master Keyboard Mode instelling op 4-Zone staat in Performance Edit Mode, met knoppen [A] t/m [D] respectievelijk de Zones 1 t/m 4 selecteren.

21 PROGRAM/PART [1] t/m [16] knoppen (blz. 60, 104)

Iedere knop selecteert een Voice of Performance in de huidige Bank. In Voice Edit Mode, selecteert iedere PROGRAM/PART knop het desbetreffende edit menu (blz. 65). In Performance Mode, selecteren deze knoppen respectievelijk de Parts [1] t/m [16].

Achterpaneel



① CARD slot (blz. 135)

Steek hierin een Memory Card voor de uitwisseling van data tussen instrument en Card. Lees eerst de voorzorgsmaatregelen in verband met het gebruik van een Memory Card (blz. 135).

② MIDI IN, OUT en THRU aansluitingen (blz. 11)

MIDI IN ontvangt MIDI commando's van een extern MIDI apparaat. Gebruik deze om de synthesizer vanaf een extern MIDI apparaat te besturen. MIDI OUT verzendt door de synthesizer zelf gegenereerde MIDI commando's (zoals op het toetsenbord gespeelde noten of het draaien aan knoppen) naar een externe MIDI geluidsmodule of ander apparaat. MIDI THRU stuurt binnenkomende signalen van de MIDI IN door. Hierop kunt u andere MIDI apparaten aansluiten.

③ HOST SELECT schakelaar (blz. 12)

Selecteert het computertype dat via de TO HOST aansluiting op de synthesizer aangesloten is.

④ TO HOST aansluiting

Hierop kunt u een computer aansluiten met behulp van een optionele seriële kabel (blz. 12).

⑤ FOOT SWITCH aansluiting (blz. 13, 39)

Hierop kunt u een optionele voetschakelaar (FC4 of FC5) aansluiten. Met de voetschakelaar kunt u een door u gespecificeerde functie (blz. 43, 129) met uw voet aan-/uitschakelen.

⑥ FOOT CONTROLLER aansluiting (blz. 13, 39)

Hierop kunt u een optionele foot controller (FC7, etc.) aansluiten. Met een foot controller kunt u klankkleur, toonhoogte, volume en dergelijke met uw voet besturen.

⑦ OUTPUT L/MONO en R aansluitingen (blz. 10)

Via deze uitgangen worden lijnniveau audio signalen uitgestuurd. Gebruik voor monogeluiden alleen de L/MONO aansluiting.

⑧ PHONES aansluiting (blz. 10)

Hierop kunt u een hoofdtelefoon aansluiten.

⑨ DC IN aansluiting (blz. 9)

Voor het aansluiten van een geschikte netadapter (PA-5C of een door Yamaha aanbevolen equivalent) om de S30 van stroom te voorzien.

⑩ STANDBY/ON schakelaar (blz. 14)

Hiermee schakelt u de synthesizer aan of uit.



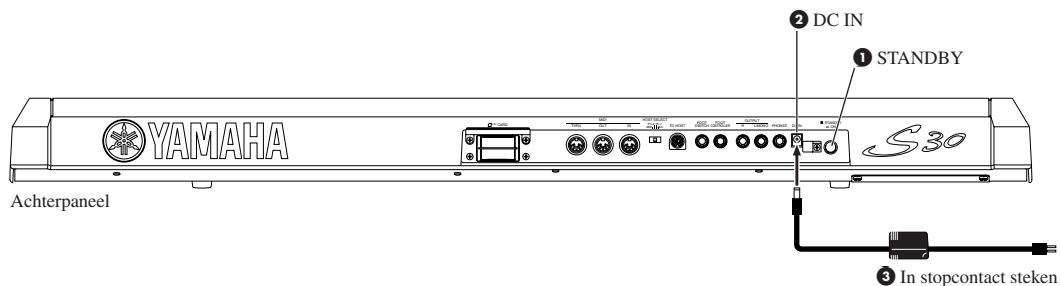
Zelfs wanneer de schakelaar in de "STANDBY" positie staat, stroomt er altijd nog elektriciteit naar het instrument, zij het zeer minimaal. Wanneer u de S30 dus voor langere tijd niet gebruikt, vergeet dan niet de adapter uit het stopcontact te halen.

Alvorens te Beginnen

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u uw synthesizer van stroom voorziet en hoe audio en MIDI apparaten en een computer kunnen worden aangesloten. Schakel de synthesizer pas in als alle noodzakelijke verbindingen zijn gemaakt.

Het is aan te bevelen dit gedeelte goed te lezen alvorens de synthesizer te gebruiken.

Stroomvoorziening



- 1 Zorg dat de STANDBY/ON schakelaar van de synthesizer in de STANDBY(uit) positie staat.
- 2 Sluit het plugje van de PA-5C aan op de DC IN aansluiting op het achterpaneel van het instrument.
- 3 Steek de stekker aan de andere kant van de adapter in het dichtstbijzijnde stopcontact.

⚠ Gebruik nooit een andere netadapter dan de Yamaha PA-5C of een door Yamaha aanbevolen equivalent. Het gebruik van een ongeschikte adapter kan onherstelbare schade veroorzaken aan de S30, en wellicht zelfs het risico van ernstige elektrische schokken! TREK ALS DE S30 NIET IN GEBRUIK IS DE ADAPTER UIT HET STOPCONTACT.

Aansluitingen

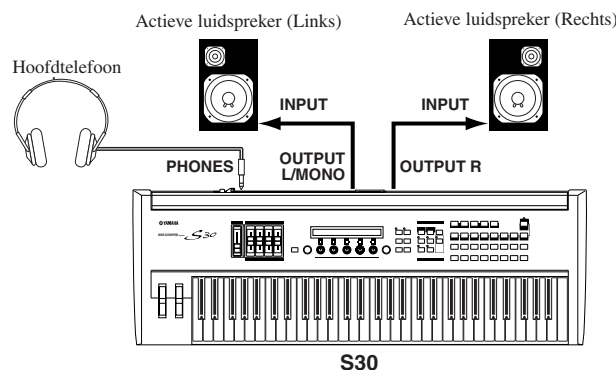
Aansluiten op Externe Audio Apparatuur

Aangezien de synthesizer geen ingebouwde luidsprekers bevat, dient u de synthesizer op externe audio apparatuur aan te sluiten. Als alternatief is het ook mogelijk om een hoofdtelefoon te gebruiken.

Er zijn diverse manieren om externe audio apparatuur aan te sluiten, zoals u in de volgende illustraties kunt zien.

Aansluiten op Actieve Luidsprekers

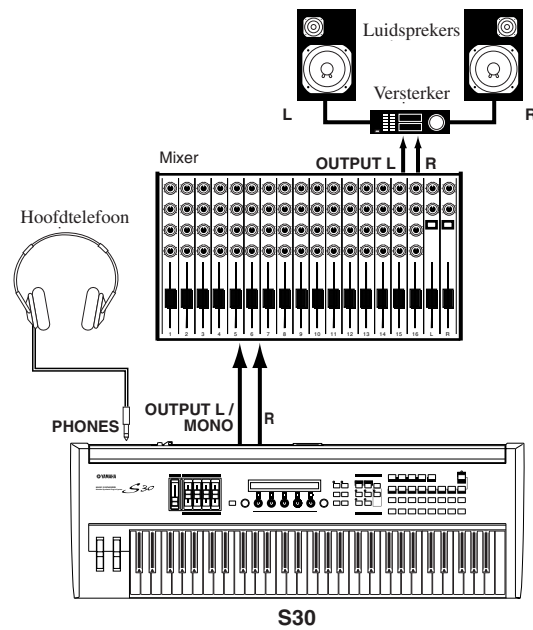
Via een paar actieve (van versterker voorziene) luidsprekers kunnen de rijke geluiden van het instrument met hun eigen panorama- en effectinstellingen natuurgetrouw weergegeven worden. Sluit de luidsprekers aan op de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen op het achterpaneel.



N.B. Gebruik, als u slechts 1 actieve luidspreker heeft, alleen de OUTPUT L/MONO aansluiting op het achterpaneel.

Aansluiten op een Mixer

Indien u de S30 wilt integreren in een groter systeem met andere instrumenten voor extra geluidsbewerkingsmogelijkheden, sluit hem dan aan op een mixer, versterker en stereo monitor systeem zoals hieronder wordt getoond.



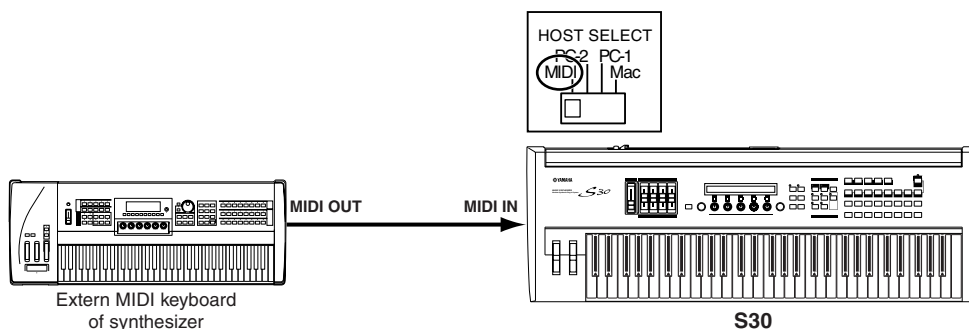
N.B. Het aansluiten van een hoofdtelefoon heeft geen invloed op het geluid van de OUTPUT (L/MONO en R) aansluitingen. Via de PHONES aansluiting is hetzelfde geluid te beluisteren als via de OUTPUT aansluitingen.

Externe MIDI Apparatuur Aansluiten

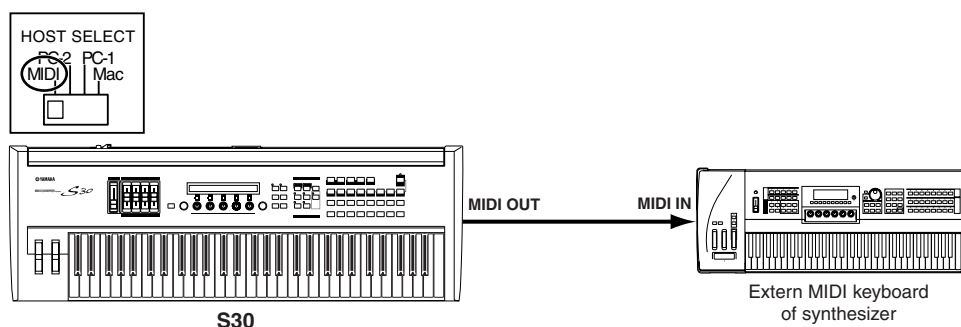
U kunt met behulp van een MIDI kabel (optioneel) externe MIDI apparatuur aansluiten, en deze vanaf de synthesizer besturen. U kunt tevens met een extern MIDI keyboard of sequencer de interne geluiden van de synthesizer besturen. Dit gedeelte toont enkele MIDI toepassingen.

N.B. De HOST SELECT schakelaar op het achterpaneel moet hiervoor op "MIDI" staan. Zo niet, dan worden er via de MIDI OUT aansluiting geen MIDI commando's verzonden.

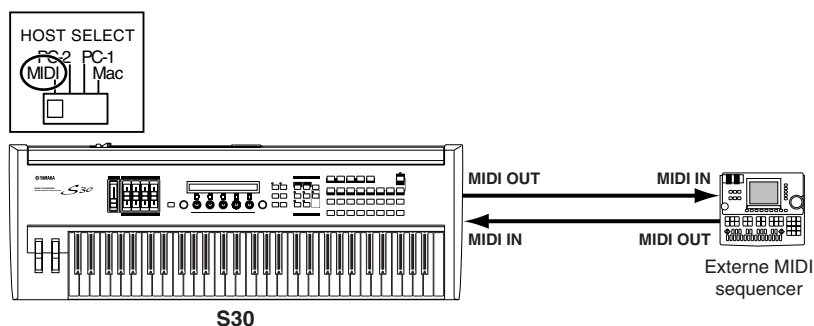
Besturing vanaf een Extern MIDI Keyboard



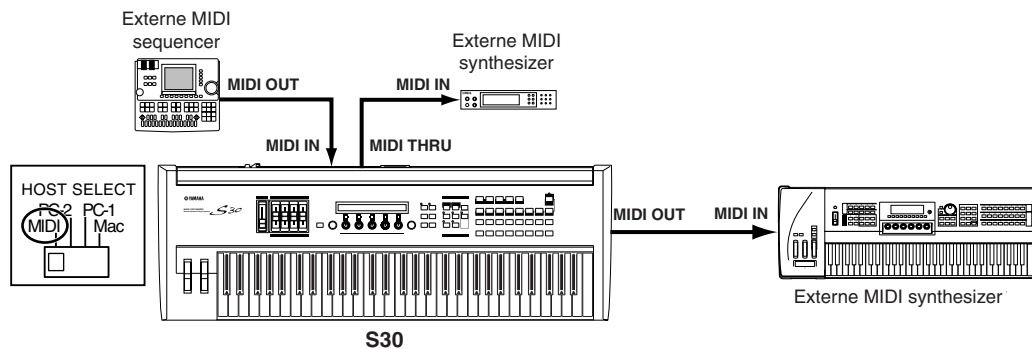
Een Extern MIDI Keyboard besturen



Met een Externe MIDI Sequencer opnemen en afspelen



Via MIDI THRU een ander MIDI Apparaat besturen



Met de hierboven getoonde MIDI verbindingen, kunt u via de MIDI OUT aansluiting MIDI data verzenden, terwijl MIDI data vanaf de externe sequencer een externe MIDI synthesizer via de MIDI THRU aansluiting aanstuurt.

N.B. De MIDI kabel mag niet langer zijn dan 15 meter, en er dienen niet meer dan 3 apparaten in een MIDI keten te worden aangesloten (via MIDI THRU in serie geschakeld). Wilt u meer apparaten aansluiten, dan dient u een MIDI Thru Box te gebruiken. Als de kabels te lang zijn of er teveel apparaten via hun MIDI THRU aansluitingen "doorgelust" zijn, kunnen er data fouten ontstaan.

Een Computer Aansluiten

Als er een computer is aangesloten, kan deze worden gebruikt voor data overdracht naar/vanaf de synthesizer via MIDI. U kunt bijvoorbeeld met het meegeleverde Voice Editor programma de Voices van de synthesizer bewerken. U kunt met een ander programma – Card Filer – bestanden van/naar de Memory Card (geplaatst in de CARD slot van de synthesizer) overdragen.

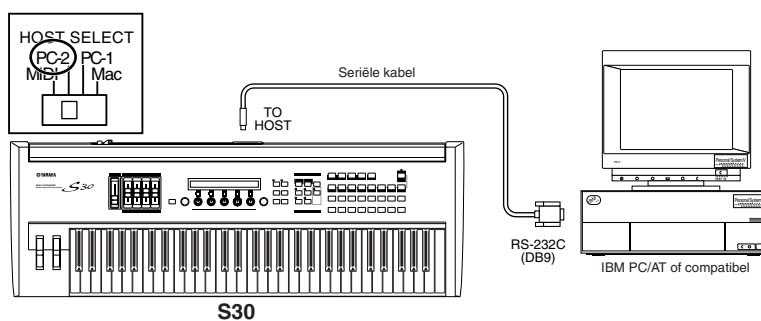
Er zijn twee manieren om uw synthesizer op een computer aan te sluiten:

- 1: Seriële verbinding (van de seriële poort van de computer naar de TO HOST aansluiting van de synthesizer))
- 2: MIDI verbinding (van de MIDI interface van de computer naar de MIDI IN en OUT van de synthesizer)

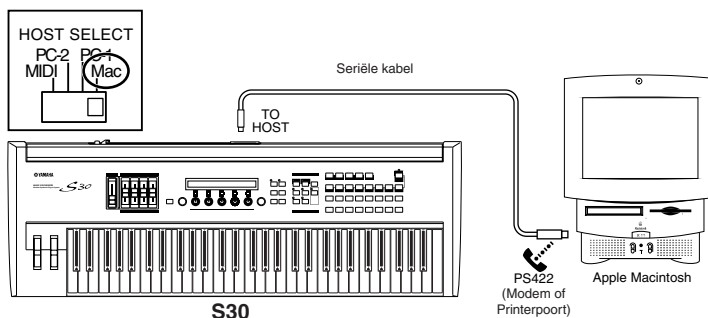
Verschillende computersystemen vereisen ieder hun eigen manier van aansluiten, zie hieronder.

1: Seriële Poort naar TO HOST

IBM PC/AT

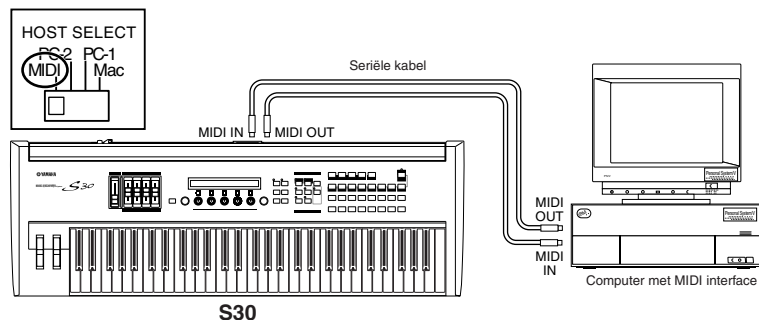


Macintosh

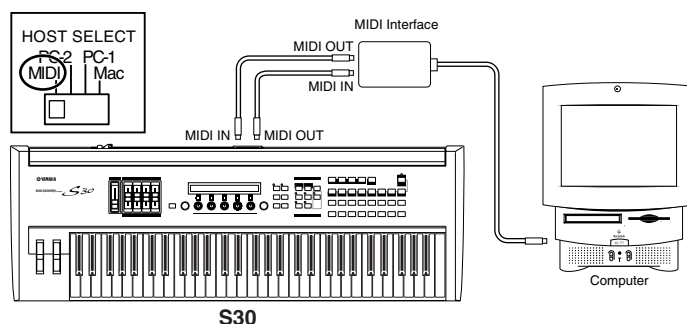


2: MIDI Interface naar MIDI IN en OUT

Bij gebruik van de MIDI interface van de computer



Bij gebruik van een externe MIDI interface

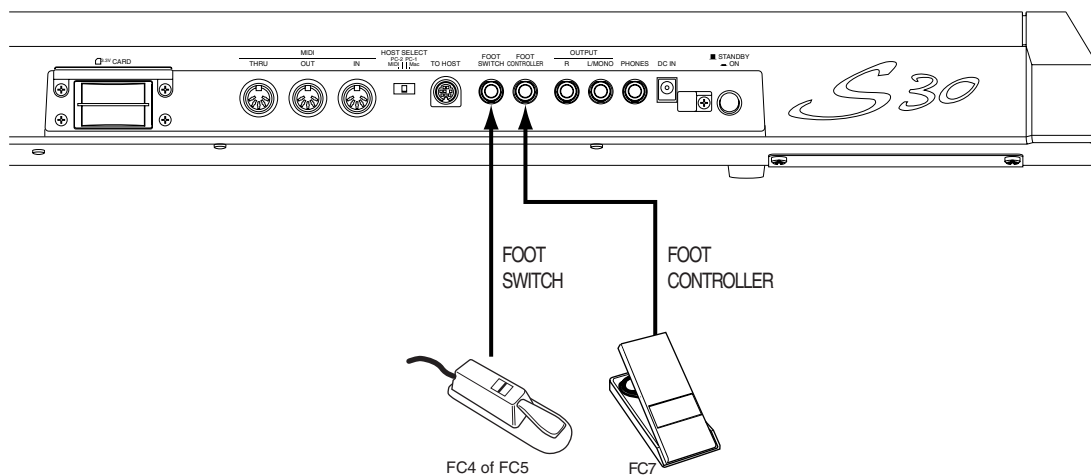


N.B. U heeft hiervoor de juiste MIDI applicatie (sequencer, editor, etc.) voor uw computersysteem nodig.

Diverse Controllers aansluiten

De S30 beschikt over diverse controller aansluitingen op het achterpaneel, zoals FOOT SWITCH en FOOT CONTROLLER. U kunt hierop optionele controllers aansluiten, zoals een Foot Switch (FC4 of FC5) en een Foot Controller (FC7), om er klankkleur, volume, toonhoogte en andere parameters mee te besturen.

N.B. Details over deze controllers vindt u op bladzijde 39.



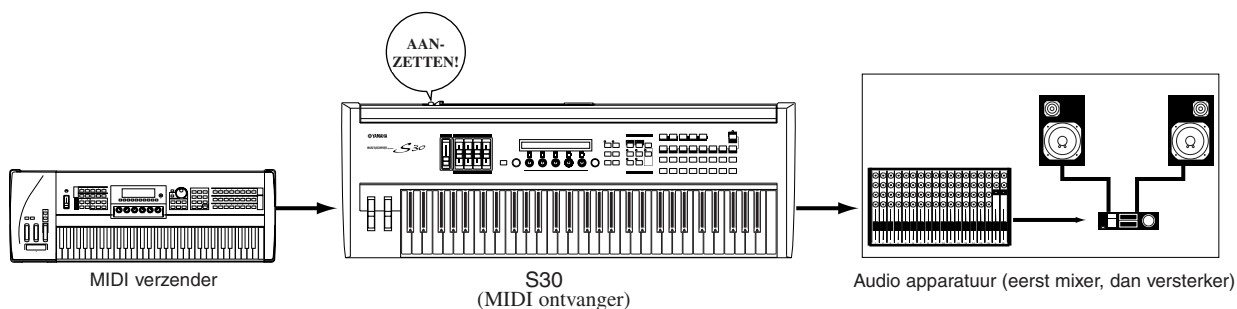
De Stroom Inschakelen

Inschakelprocedure

Let er op, dat nadat alle aansluitingen tussen de synthesizer en andere apparaten gereed zijn, alle volume-instellingen op hun minimum staan. Zet daarna alle apparaten in deze volgorde aan: als eerste MIDI masters (verzenders), daarna MIDI slaves (ontvangers), en tenslotte audio apparatuur (mixers, versterkers, luidsprekers, etc.). Dit verzekert u van een soepele signaalstroom vanaf het eerste tot het laatste apparaat (eerst MIDI, daarna audio).

Bij het uitschakelen van de apparatuur, dient u eerst alle volume-instellingen weer op hun minimum te zetten, en dan de apparaten in omgekeerde volgorde uit te zetten (eerst audio, dan MIDI).

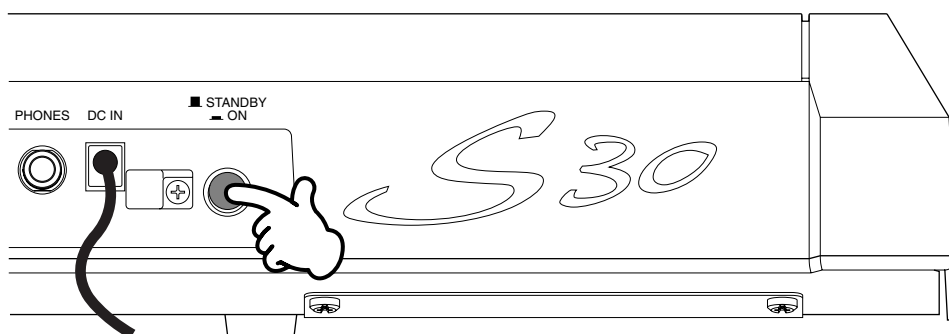
Als de S30 MIDI ontvanger is:



De S30 Aanzetten

- ⚠ Zet, om mogelijke schade aan luidsprekers of andere aangesloten apparatuur te voorkomen, altijd de S30 aan voordat u actieve luidsprekers, of de mixer en de versterker aanzet. En zet om dezelfde reden, de S30 pas uit nadat actieve luidsprekers, of mixer en versterker, al zijn uitgeschakeld.
- ⚠ Zelfs wanneer de schakelaar in de “STANDBY” positie staat, stroomt er altijd nog elektriciteit naar het instrument, zij het zeer minimaal. Wanneer u de S30 dus voor langere tijd niet gebruikt, vergeet dan niet de adapter uit het stopcontact te halen.
- N.B.** Zet, voordat u uw synthesizer aan-/uitzet, eerst de volume-instellingen van alle aangesloten audio apparatuur op hun minimum.

1 Druk op de STANDBY/ON schakelaar.



2 Er wordt een kort introductiescherm getoond.

3 Hierna verschijnt dit Voice of Performance Play Mode scherm.

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[Pf:StereoGrnd]  
EQLow-G EQMid-G EQHi-G ChoSend RevSend
```

Als er een Memory Card in de CARD slot zit, of u een optioneel Plug-in Board heeft geïnstalleerd, kunnen er andere schermen verschijnen voordat het Voice of Performance Play Mode scherm verschijnt.

Als er een al eerder gebruikte Memory Card in de CARD slot zit, ziet u een scherm terwijl de gegevens in het EXT geheugen geladen worden.

Als er een nieuwe Memory Card (een die nog nooit in het instrument gebruikt is) in de CARD slot zit, ziet u een scherm terwijl er in het EXT Geheugen een basis file gecreëerd wordt.

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, ziet u een scherm dat de aanwezigheid van het Plug-in Board bevestigt.

N.B. Afhankelijk van de Power On Mode instelling (Utility Mode, blz. 128), kan het laatste scherm (na de inschakelprocedure) verschillen.

4 Zet, indien nodig, het volume van de versterker hoger.

5 Stel de [VOLUME] schuif van de synthesizer in op een geschikt volumeniveau.

Omtrent Memory Cards

U kunt diverse soorten data (Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain, etc.) op Memory Card opslaan. De ingebouwde CARD slot maakt gebruik van 3,3-Volt Memory Cards (SmartMedia).

N.B. Lees, voordat u een Memory Card in gebruik neemt, de voorzorgsmaatregelen over hoe u er mee dient om te gaan (blz. 135).

• Een Memory Card Formatteren

U kunt op een nieuwe Memory Card niet direct files opslaan. De card moet eerst geformatteerd worden in Card Mode (blz. 140).

• Data Opslaan en Laden

U kunt op een geformatteerde Memory Card verschillende soorten data als files opslaan. Iedere file op de card kan indien nodig geladen worden.

U kunt data zoals System, Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain en dergelijke opslaan en laden.

Aangezien Sequence Chain data tijdelijk in het buffergeheugen van de synthesizer staat en gewist wordt zodra u de synthesizer uitzet, dient u de data eerst op een Memory Card op te slaan.

Details over het formatteren, opslaan en laden van data, alsook een overzicht van de herkende file types, vindt u op bladzijde 136.

Basishandelingen

Dit gedeelte bevat een fundamentele uitleg over de bediening van de synthesizer.

Een Mode Selecteren

Er zijn diverse bedienings-Modes beschikbaar — Voice Play Mode, Performance Play Mode, etc. — die het stuk voor stuk mogelijk maken om efficiënt met de diverse functies van de synthesizer te werken.

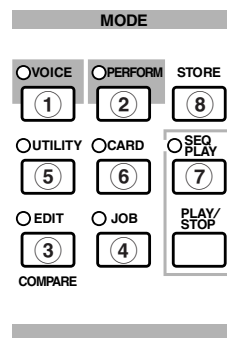
N.B. Op bladzijde 30 vindt u een overzicht van de beschikbare Modes.

Voor Voices en Performances zijn er afzonderlijke Play Modes. Gebruik, om deze modes te selecteren, de juiste MODE knop ([VOICE] voor Voice Play Mode, [PERFORM] voor Performance Play Mode).

Er zijn voor Voices en Performances tevens aparte Edit en Job Modes. Druk, om Edit of Job Mode te activeren, in de gewenste Play Mode simpelweg op de [EDIT] of [JOB] knop.

Op soortgelijke wijze komt u, wanneer u in Voice of Performance Mode bent, door op [STORE] te drukken in de Store Mode alwaar u Voices of Performances kunt opslaan.

Andere Modes zijn Utility Mode waarin u systeeminstellingen kunt specificeren, Card Mode waarin u Memory Card taken kunt uitvoeren, en Sequence Mode waarin u MIDI song bestanden kunt afspelen of een Sequence Chain kunt creëren. (Druk op de [UTILITY] knop voor Utility Mode, op [CARD] voor Card Mode en op [SEQ] voor Sequence Mode.)



Play Modes

① Voice Play Mode (blz. 59)

Druk, om Voice Play Mode te activeren, op de [VOICE] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
UCE Play> PRE1:001<A01>[S:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

② Performance Play Mode (blz. 102)

Druk, om Performance Mode te activeren, op de [PERFORM] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
PFM Play> INT:001<A01>[---:Init Perf ]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

Edit Modes

Vanuit elke Play Mode kunt u gemakkelijk naar de respectievelijke Edit Mode gaan, door simpelweg op de [EDIT] knop te drukken (LED licht op).

③ Voice Edit Mode (blz. 63)

Druk in Voice Play Mode op de [EDIT] knop. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Voice Play Mode.

```
GEN Name> CtgrY a-z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

③ Performance Edit Mode (blz. 106)

Druk in Performance Play Mode op de [EDIT] knop. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Performance Play Mode.

```
GEN Name> CtgrY a-z 0-? Cursor
Common [---:Init Perf ]
```


Job Modes

Vanuit elke Play Mode, kunt u gemakkelijk naar de respectievelijke Job Mode gaan, door simpelweg op de [JOB] knop te drukken (LED licht op).

④ Voice Job Mode (blz. 100)

Druk in Voice Play Mode op de [JOB] knop. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Voice Play Mode.

```
UCE Initialize>
Job      Current Voice
```

④ Performance Job Mode (blz. 123)

Druk in Performance Play Mode op de [JOB] knop. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Performance Play Mode.

```
PFM Initialize>
Job      Current Perform
```

④ Utility Job Mode (blz. 134)

Druk in Utility Mode op de [JOB] knop. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Utility Mode.

```
UTIL Factory Set>
Job
```

Andere Modes

⑤ Utility Mode (blz. 127)

Druk, om naar Utility Mode te gaan, op de [UTILITY] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
MSTR TG>      Vol      NoteShift      Tune
Sys          127          +63      +102.3c
```

⑥ Card Mode (blz. 135)

Druk, om naar Card Mode te gaan, op de [CARD] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
Save>      Type      File      A-?      Cursor
Card      all      ***[NEWFILE .S2A]
```

⑦ Sequence Play Mode (blz. 125)

Druk, om naar Sequence Play Mode te gaan, op de SEQ knop (LED licht op). Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
SEQ>      File:[      ]      Perf
Chain00   001 ]= 120  Meas=001 INT:120
```

NB. Als er van een extern MIDI apparaat system exclusive commando's worden ontvangen, gaat de LED van de momenteel geselecteerde Play Mode (VOICE of PERFORM) knipperen.

⑧ Store Modes (blz. 101, 124)

Vanuit elke Play of Edit Mode kunt u gemakkelijk naar de bijbehorende Store Mode gaan, door simpelweg op de [STORE] knop te drukken. Druk, om naar een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar Play Mode.

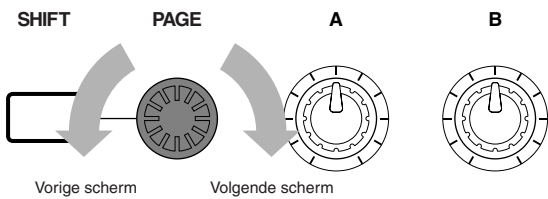
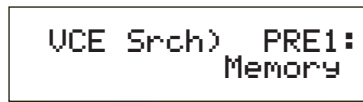
```
UCE [S*:Generation] >[Pf:Slamming ]
Store INT:001(A01)
```

Een Scherm Selecteren

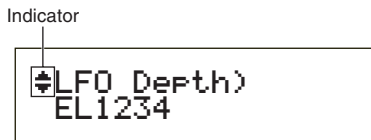
U kunt met behulp van de [PAGE] knop en de knoppen [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] en [ENTER] tussen de schermen schakelen.

[PAGE] Knop

Gewoonlijk zijn er in iedere Mode diverse schermen en subschermen. Met de [PAGE] knop kunt u tussen deze schermen schakelen.

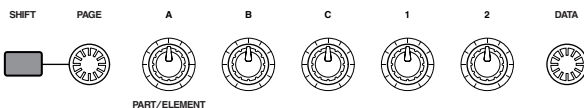
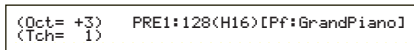


Zoals hieronder getoond wordt, verschijnt de “◀” indicator links in het scherm zodra er zich meer schermen vóór of na het huidige scherm bevinden. Bij het eerste scherm in een serie ziet u de “▼” indicator, die aangeeft dat hierna meer schermen volgen, maar er geen aan voorafgaan. In het laatste scherm, ziet u de “▲” indicator die aangeeft dat er zich schermen vóór bevinden, maar erna niet meer.



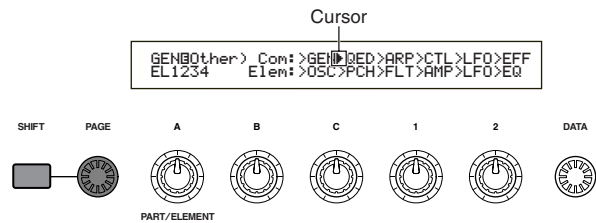
[SHIFT] Knop

Als u in de Voice Play Mode de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, kunt u als volgt de parameters in het scherm wijzigen.



Sommige Modes bevatten meerdere schermen. In dat geval draait u om naar een specifiek scherm te gaan, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop.

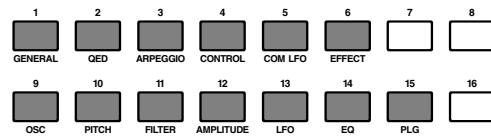
Als u bijvoorbeeld, in Voice Edit Mode de [SHIFT] knop ingedrukt houdt en aan de [PAGE] knop draait, dan wordt het volgende scherm getoond. Selecteer met de cursor (▶) een specifiek item, en laat de [SHIFT] knop los om naar het parameterscherm voor dat item te gaan.



N.B. De [SHIFT] knop heeft ook nog andere functies die later in deze handleiding beschreven zullen worden.

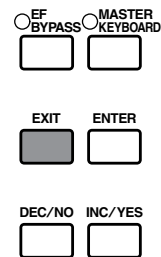
PROGRAM/PART knoppen

In Voice Edit Mode kunt u met de PROGRAM/PART knoppen de items voor iedere knop selecteren om naar de bijbehorende schermen te gaan.



[EXIT] Knop

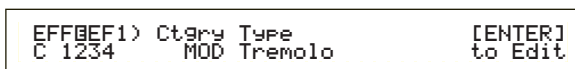
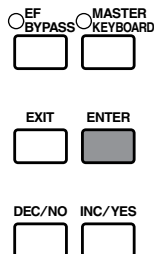
Druk op de [EXIT] knop om in de hiërarchische menustructuur één niveau omhoog te gaan en zodoende terug te keren naar het voorgaande scherm.



N.B. De [EXIT] knop heeft ook nog andere functies die later in deze handleiding beschreven zullen worden.

[ENTER] Knop

Normaal gesproken wordt de [ENTER] knop gebruikt om parameterinstellingen uit te voeren. In sommige gevallen verschijnt echter het onderstaande scherm dat vraagt of u [ENTER] wilt indrukken.



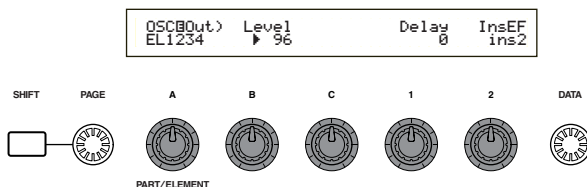
N.B. De [ENTER] knop heeft ook nog andere functies die later in deze handleiding beschreven zullen worden.

Data Ingeven

U kunt de Knoppen gebruiken om hun respectievelijke parameters in het scherm direct te wijzigen. Het is ook mogelijk om de cursor (▶) naar een parameter te verplaatsen en met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of de [DATA] knop de waarde in te geven.

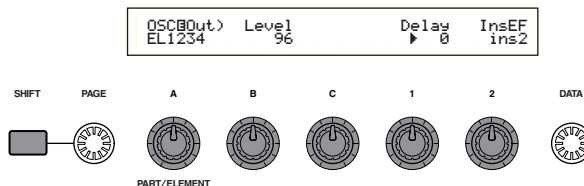
Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2]

Iedere parameter in een scherm is normaal gesproken aan één van de Knoppen ([A], [B], [C], [1] of [2]) onder het scherm toegewezen. Als u één van deze Knoppen gebruikt, verschuift de cursor (▶) naar de respectievelijke parameter en kunt u de waarde wijzigen. U kunt bijvoorbeeld met Knop [B] in het onderstaande scherm de Level instelling wijzigen. Draai de Knop rechtsom om de waarde te verhogen, draai hem linksom om de waarde te verlagen.



De Cursor Verplaatsen

Als u, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, één van de Knoppen ([A], [B], [C], [1] of [2]) gebruikt, kunt u de cursor (▶) naar zijn respectievelijke parameter in het scherm verplaatsen zonder zijn waarde te wijzigen.



[INC/YES] en [DEC/NO] Knoppen

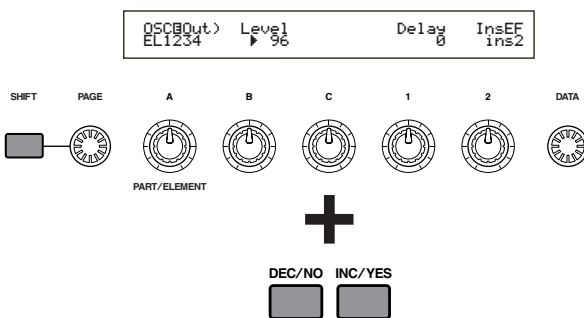
Met de [INC/YES] knop kunt u een waarde stap voor stap verhogen, en met de [DEC/NO] knop stap voor stap verlagen. Als u één van de knoppen ingedrukt houdt, blijft de waarde verlagen/verhogen, totdat u hem loslaat.



U kunt met deze knoppen tevens, als er om uw bevestiging gevraagd wordt, de vraag met "YES" (ja) of "NO" (nee) beantwoorden.

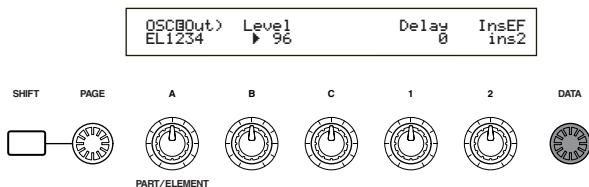
De Cursor Verplaatsen

Als u, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, op [INC/YES] of [DEC/NO] drukt, kunt u de cursor van de ene parameter in het scherm naar de andere verplaatsen, zonder zijn waarde te wijzigen.



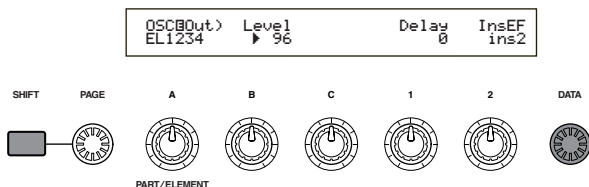
[DATA] Knop

Met deze knop kunt u de parameterwaarde op de cursorpositie wijzigen. Draai de knop rechtsonder om de waarde met één stap te verhogen, draai linksom om de waarde te verlagen.



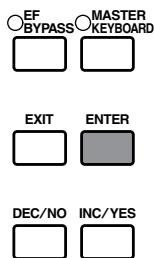
De Cursor Verplaatsen

Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, de [DATA] knop linksom of rechtsonder draait, kunt u de cursor naar een parameter in het scherm verplaatsen zonder zijn waarde te wijzigen.



[ENTER] Knop

Gebruik deze knop om een instelling toe te passen (b.v. als deze knippert). De [ENTER] knop wordt tevens gebruikt om een Job of Store handeling uit te voeren, hetgeen later in deze handleiding wordt besproken.

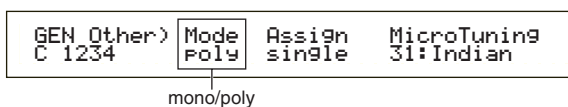


Parametertypes (Absoluut en Relatief)

Er zijn vele manieren om parameters te wijzigen. Sommige parameters vereisen de directe invoer van numerieke waarden of alfabetische tekens. Bij andere kunt u uit een aantal beschikbare instellingen kiezen. Verder zijn sommige parameters “absoluut” terwijl andere “relatief” zijn.

De absolute parameter bijvoorbeeld in de onderstaande illustratie kan op “Mono” of “Poly” ingesteld worden. Bij andere absolute parameters zoals Volume, kan deze ingesteld worden op een waarde tussen 0 en 127. De Volume-instelling heeft een lineaire, één-op-één-relatie met het daadwerkelijke volume, zoals grafiek ① toont.

Relatieve parameters zijn echter niet lineair. Grafiek ② toont de rol van de Velocity Offset parameter. De hier ingestelde waarde, bekend als “offset”, wordt opgeteld of afgetrokken van de feitelijke waarde. Bij Velocity Offset wordt de gespecificeerde waarde opgeteld of afgetrokken van de feitelijke velocity (aanslagsterkte) waarde van de noten die u op het toetsenbord speelt. Soms worden dergelijke relatieve parameters in een percentage ingesteld.

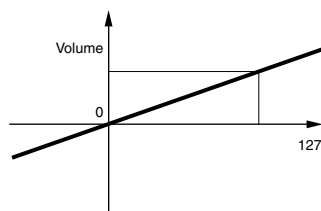


mono/poly

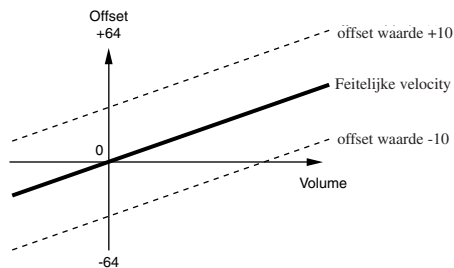


0~127

① Volume (absoluut)



② Velocity offset (relatief)



Demo's Afspelen

Er worden bij deze synthesizer diverse demo songs meegeleverd. U kunt deze als volgt afspelen.

N.B. Zorg ervoor dat de synthesizer gereed is voor afspelen. Details vindt u in het gedeelte “Alvorens te Beginnen” op bladzijde 9.

N.B. In het “SEQ Demo” scherm wordt alle data in het interne geheugen (System, Interne Voices en dergelijke) overschreven door de data voor de demo song. Sla belangrijke data op Memory Card op (blz. 137) voordat u doorgaat.

1 Druk, om de Sequence Play Mode te activeren, op de [SEQ PLAY] knop. Het volgende scherm verschijnt:

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

N.B. Er zijn twee schermen in Sequence Play Mode. Gebruik de [PAGE] knop om naar bovenstaand scherm om te schakelen.

2 Druk, om naar het SEQ Demo scherm te gaan, op de [INC/YES] knop.

```

          Demo song naam
          |
          v
SEQ Demo) Song: [DEMOSONG]
          |
          v
          [001] [J= 120]
          |         |
          Demo song nummer   Afspeeltempo
```

N.B. Druk, om het afspelen van de demo te stoppen, op de [DEC/NO] knop.

3 Druk, om het afspelen van de song te starten, op de [PLAY/STOP] knop.

4 Druk, om het afspelen van de song te stoppen, nogmaals op de [PLAY/STOP] knop.

N.B. Aan het einde van de song begint de song automatisch nogmaals te spelen.

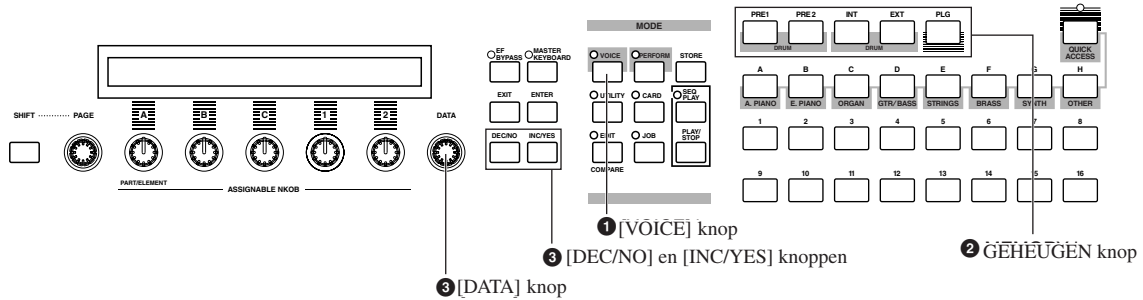
N.B. U kunt het tempo van het afspelen wijzigen met de [C] Knop. Selecteer tempo waarde “***” om het oorspronkelijke tempo van de song te gebruiken.

N.B. Details over Sequence Play Mode (en het afspelen van demo's vanaf Memory Card), vindt u op bladzijde 125.

Voices en Performances

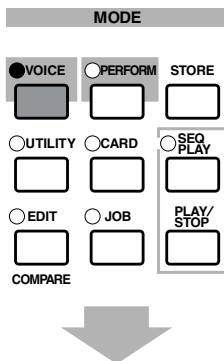
Een Voice Bespelen

Deze synthesizer, gebaseerd op het AWM2 klankopwekkingssysteem, biedt diverse preset Voices (256 Normal Voices en 8 Drum Voices). U kunt tevens uw eigen Voices creëren en deze in het interne geheugen van het instrument (INT) of op een externe Memory Card (EXT) bewaren. Zowel het interne als het externe geheugen kan tot maximaal 128 Normal Voices en 2 Drum Voices bevatten. U kunt, zoals hieronder wordt uiteengezet, Voices selecteren in beide geheugengroepen en deze tegelijk bespelen.



1 Druk op de [VOICE] knop

De LED van de [VOICE] knop licht op, hetgeen aangeeft dat u in Voice Play Mode bent. Het volgende verschijnt in het scherm:

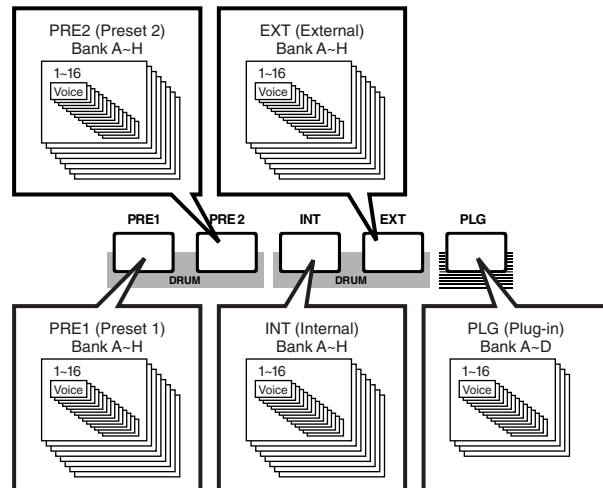


```
VCE Play) PRE1:001(A01)[S4:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

Nu kunt u de Voice (die in het scherm staat) via het toetsenbord bespelen.

2 Druk op een GEHEUGEN knop om een Voice Geheugen te selecteren

Er zijn 5 Voice Geheugens: PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Intern), EXT (Extern) en PLG (Plug-in). Ieder Voice geheugen bestaat uit een aantal Banken (maximaal 8, A t/m H) waarin de Voices zijn opgeslagen. De volgende illustratie toont op welke wijze de Voices in een Voice Geheugen zijn opgeslagen.



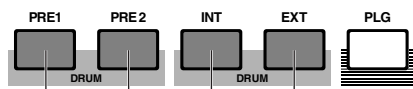
De Drum Voices zijn in een apart gedeelte van ieder Geheugen opgeslagen en kunnen als volgt opgeroepen worden:

- **Voor toegang tot de Preset Drum Geheugens (PRE:DR1 ~ DR8):**

Druk op de GEHEUGEN [PRE2] knop terwijl u de GEHEUGEN [PRE1] knop ingedrukt houdt.

- **Voor toegang tot de User Drum Geheugens (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**

Druk op de GEHEUGEN [EXT] knop terwijl u de GEHEUGEN [INT] knop ingedrukt houdt.



Voor toegang tot de Preset Drum Voices (PRE:DR1 ~ DR8)

Voor toegang tot de User Drum Voices (INT:DR1/2, EXT: DR1/2)

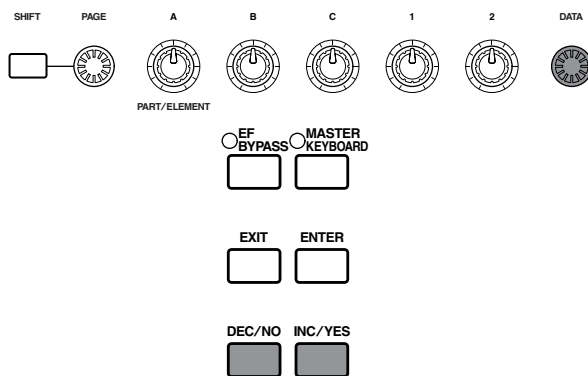
N.B. PRE1 en PRE2 (Preset 1 en 2) bevinden zich in het interne ROM (Read Only Memory) geheugen en kunnen niet overschreven worden. INT (Intern) is RAM (Random Access Memory) waarin zich de fabrieksgeluiden bevinden. Dit kan wel overschreven worden, maar de fabrieksinstellingen kunnen indien nodig altijd weer teruggezet worden.

N.B. EXT (Extern) is het geheugen van een Memory Card in de CARD slot. Als er geen Memory Card in de slot zit en u probeert een EXT Voice te selecteren, wordt er "-----" in het scherm getoond en hoort u geen geluid. Als er wel een Memory Card in de slot zit, kunt u EXT Voices selecteren en bespelen. PLG Voices kunnen alleen geselecteerd worden als er een Plug-in Board geïnstalleerd is.

3 Selecteer een Voice nummer met de [DATA] knop of [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen

Draai de [DATA] knop rechtsof of druk op [INC/YES] om het Voice nummer te verhogen. Draai de [DATA] knop linksof of druk op [DEC/NO] om dit te verlagen.

```
VCE Play> PRE1:128(H16)>[Pf:GrandPiano]
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime
```



U kunt nu de geselecteerde Voice via het toetsenbord bespelen.

N.B. Details over het selecteren van Voices met de [DATA] knop of de knoppen [DEC/NO] en [INC/YES] vindt u op bladzijde 61.

N.B. U kunt ook Voices selecteren door gebruik te maken van de BANK en PROGRAM/PART knoppen, via de Quick Access functie, of via de Category Search functie. Details over het selecteren van Voices vindt u op bladzijde 60, 62 en 63.

Gebruik van Quick Access

Via Quick Access kunt u snel binnen iedere Bank elk van de 12 types Preset Voices en 4 types Interne Voices (bij de fabrieksinstellingen) selecteren op basis van categorieën. De procedure is als volgt:

N.B. Details over de Voices die u via Quick Access kunt selecteren vindt u in de aparte Data Lijst.

1 Druk, in Voice Mode, op de [QUICK ACCESS] knop. De LED licht op en Quick Access is geactiveerd.

```
VCE Quick> INT:017(H01)>[Pf:GrandPiano]
EQ Low-G EQ Mid-G EQ Hi-G FLT-Frq ChoSend
```

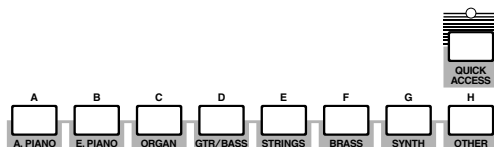
Druk nogmaals op de knop of schakel naar een andere Mode om Quick Access uit te zetten.

N.B. Als u Quick Access activeert, wordt de laatste via Quick Access geselecteerde Voice opnieuw geselecteerd.

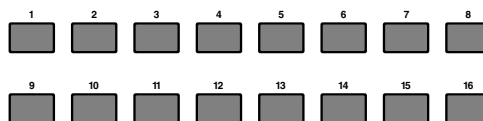
N.B. Als u Quick Access activeert terwijl u een Voice bewerkt, wordt de Voice niet gewijzigd totdat u via Quick Access een andere Voice selecteert.

N.B. Als Quick Access geactiveerd is, kunt u de GEHEUGEN knoppen niet gebruiken.

2 Selecteer met BANK [A] t/m [H] de Categorie. Er zijn acht Categorieën (zie hieronder). De Categoriename staat onder de respectievelijke BANK knoppen.



3 Selecteer met een PROGRAM knop ([1] t/m [16]) de Voice in de gespecificeerde Categorie. De Voice naam wordt in het scherm getoond.



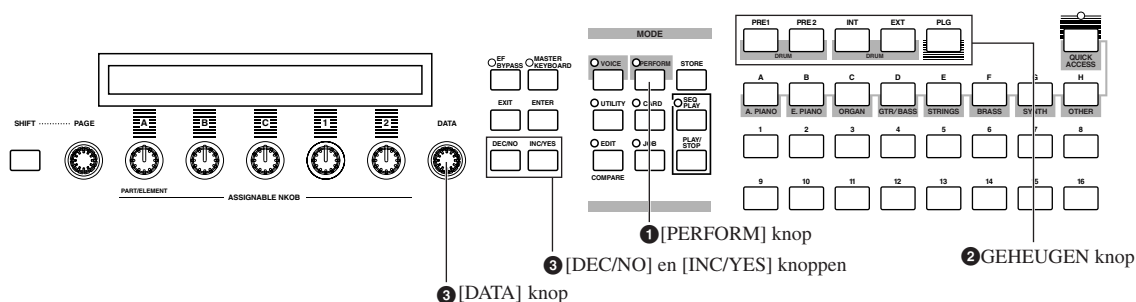
N.B. Voor iedere BANK [A] t/m [H], selecteert u Preset Voices met een PROGRAM knop ([1] t/m [12]). De vier overgebleven knoppen (PROGRAM knoppen [13] t/m [16]) worden voor het selecteren van vier van de interne Voices gebruikt. Details over Voices vindt u in de aparte Data Lijst. Door vier Voices van uw keuze aan de PROGRAM knoppen [13] t/m [16] in iedere BANK toe te wijzen, kunt u deze via de Quick Access snel selecteren.

Een Performance Bespelen

In Performance Play Mode, kunt u één van de 128 interne of één van de 64 externe (Memory Card) Performances selecteren en bespelen.

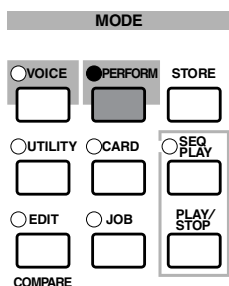
Een Performance is een set Voices die door de interne (of een externe) sequencer gebruikt kan worden. Met Performances kunt u de synthesizer multitimbraal gebruiken.

Iedere Performance kan tot 16 Parts bevatten, ieder met zijn eigen Voice, plus een extra Part voor een Plug-in Board. Als de Layer (blz. 117) parameter voor enkele Parts aanstaat, kunnen deze Parts in unison bespeeld worden. Daarnaast kunt u meerdere Parts aan verschillende MIDI kanalen toewijzen, zodat deze individueel via de interne (of een externe) sequencer bespeeld of bestuurd kunnen worden. U kunt in het interne geheugen tot 128 Performances bewaren en tot 64 op een Memory Card. Deze Performance instellingen kunt u in de Performance Edit Mode (blz. 106) wijzigen. Hieronder tonen wij hoe u aan de slag kunt met Performance Play, nadat u een Performance geselecteerd heeft.



1 Druk op de [PERFORM] knop

De LED van de [PERFORM] knop licht op, hetgeen aangeeft dat u in Performance Play Mode bent. Het volgende verschijnt in het scherm:

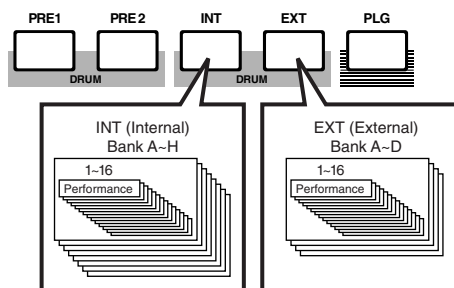


```
PFM Play) INT:001(A01)[--:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

Nu kunt u de Performance (die in het scherm staat) via het toetsenbord bespelen.

2 Druk op een GEHEUGEN knop om een Performance Geheugen te selecteren

Er zijn twee Performance Geheugen: INT (Intern) en EXT (Extern). INT bestaat uit 128 Performances, onderverdeeld in acht Banken (A t/m H). EXT bestaat uit 64 Performances, onderverdeeld in vier Banken (A t/m D).

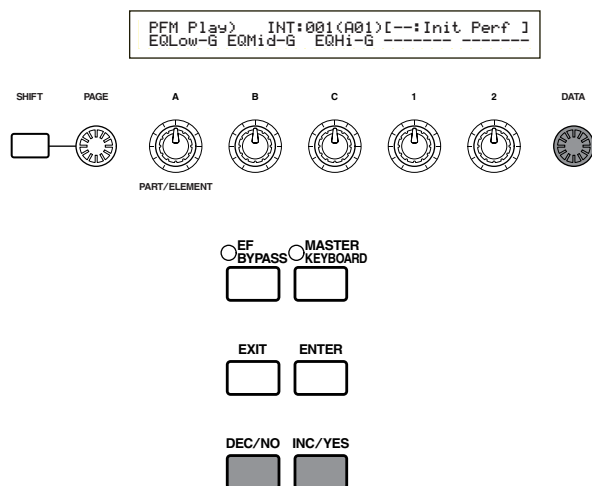


N.B. INT (Intern) is RAM (Random Access Memory) geheugen waarin zich de fabrieks-Performances bevinden. Dit kan overschreven worden, maar de fabrieksinstellingen kunnen indien nodig altijd weer teruggezet worden.

N.B. EXT (Extern) is het geheugen van een Memory Card (RAM) in de CARD slot. Als er geen Memory Card in de slot zit en u probeert een EXT Performance te selecteren, wordt er "----" in het scherm getoond en hoort u geen geluid. Als er wel een Memory Card in de slot zit, kunt u een EXT Performance selecteren en bespelen.

③ Selecteer een Performance nummer met de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen

Draai de [DATA] knop rechtsom of druk op [INC/YES] om het Performance nummer te verhogen. Draai de [DATA] knop linksom of druk op [DEC/NO] om dit te verlagen.



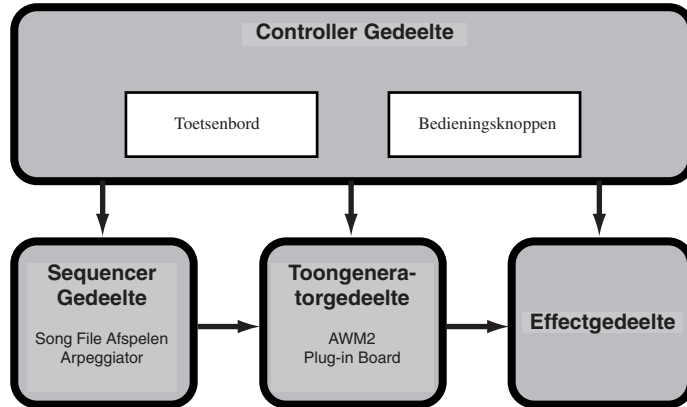
U kunt nu alle Parts in de geselecteerde Performance via het toetsenbord bespelen. Als de Layer (blz. 117) parameter voor enkele Parts aanstaat, kunnen deze Parts in unison bespeeld worden. Probeer nu eens om ook andere Performances te selecteren.

- N.B.** Details over het selecteren van Performances met de [DATA] knop of met de knoppen [DEC/NO] en [INC/YES] vindt u op bladzijde 61.
- N.B.** U kunt ook Performances selecteren door gebruik te maken van de BANK en PROGRAM/PART knoppen, of via de Category Search functie. Details over het selecteren van performances vindt u op bladzijde 104.
- N.B.** Tijdens het selecteren kan het even duren voordat de Performance gereed is, omdat er meerdere Parts ingesteld moeten worden.
- N.B.** Bij sommige preset Performances (INT), kunt u Knop [2] gebruiken om de Arpeggiator aan of uit te schakelen. Details kunt u vinden in de aparte Performance Lijst.

Een Overzicht van de S30

Dit gedeelte geeft een overzicht van de vele functies van de S30.

De S30 hardware is opgebouwd uit een aantal gedeelten, zoals u in het schema hieronder kunt zien.

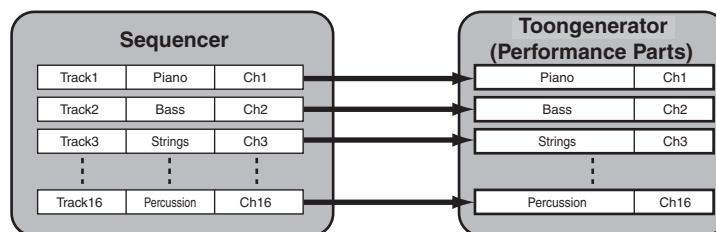


Controller Gedeelte

Dit gedeelte bestaat uit het toetsenbord, de Pitch Bend en Modulatiewielen, Control schuiven, Assignable knoppen enzovoorts. Het toetsenbord zelf genereert geen geluiden, maar stuurt noot-, velocity (aanslagsterkte) en andere informatie naar het toongeneratort gedeelte van de synthesizer. De controllers verzenden ook wijzigingen. De informatie van de controllers en het toetsenbord kunnen via de MIDI OUT aansluiting tevens naar externe MIDI apparaten verzonden worden.

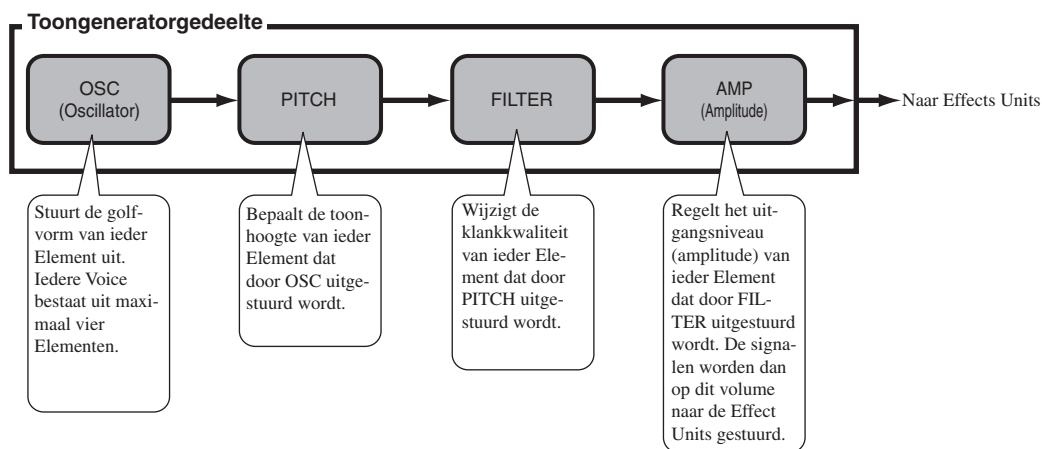
Sequencer Gedeelte

Met dit gedeelte kunt u Standaard MIDI Files vanaf Memory Card afspelen. De inhoud van de Tracks 1 t/m 16 corresponderen met de MIDI kanalen en Parts in een Performance (zie onderstaande illustratie). De sequencer kan songs afspelen waarbij aan iedere Part een andere Voice is toegewezen.



Toongeneratorgedeelte

Dit gedeelte speelt, afhankelijk van informatie die wordt ontvangen van het toetsenbord en de controller, geluiden af. Onderstaande illustratie toont het pad dat het signaal van een Element in Voice Mode aflegt.



Omtrent de Toongenerator

Het toongeneratorgedeelte van de S30 bestaat uit AWM2 en Plug-in units.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een klankopwekkingssysteem gebaseerd op gesampelde golfvormen die in vele Yamaha synthesizers gebruikt wordt. Om het geheel realistischer te maken, gebruikt iedere AWM2 Voice meerdere samples die afkomstig zijn van een echt instrument. Daarnaast kunnen aan de basisgolfvormen, de envelope generator, filter, modulatie en andere parameters toegevoegd worden.

N.B. AWM2 is niet beperkt tot gewone muziekinstrumenten (Normal Voices). Het kan tevens voor percussie-instrumenten (Drum Voices) gebruikt worden. Details over Normal en Drum Voices vindt u op bladzijde 32.

Plug-in Boards voegen meer mogelijkheden toe aan het systeem. Als deze geïnstalleerd worden, combineren ze perfect met het in de synthesizer ingebouwde toongeneratorgedeelte.

De onderstaande Plug-in Board types zijn leverbaar en kunnen in de synthesizer worden geïnstalleerd. Deze boards zijn niet slechts een uitbreiding van Voices; het zijn tevens onafhankelijke toongeneratoren, waardoor de systeemspecificaties, zoals de maximum polyfonie, uitgebreid worden. U kunt de Plug-in Voices net als interne Voices bespelen en als Parts in een Performance gebruiken (blz. 93).

Deze synthesizer is compatibel met het Modular Synthesis Plug-in System (zie volgende bladzijde). Er zijn drie soorten Modular Synthesis Plug-in System-compatible Plug-in Boards: Single Part, Multi-Part en Effect. Door uw S30 uit te breiden met één van de onderstaande Plug-in Boards, kunt u uw eigen systeem samenstellen op basis van de geluiden die u nodig heeft.

N.B. Het Effect Plug-in Board PLG100-VH kan in de S30 niet worden gebruikt.

Single Part Plug-in Boards

- **Analog Physical Modeling Plug-in Board (PLG150-AN)**

Analog Physical Modeling (AN) synthese, de allernieuwste digitale technologie, kan het geluid van analoge synthesizers natuurgetrouw weergeven. Met dit board geïnstalleerd, heeft u realtime control over het geluid van analoge synthesizers en geluiden die u in de hedendaagse dance muziek tegenkomt.

- **Piano Plug-in Board (PLG150-PF)**

Een respectabel 16MB golfvormgeheugen (AWM2) specifiek toegewijd aan de weergave van pianogeluiden. Dit board biedt 136 stereogeluiden, waaronder een aantal akoestische en elektrische piano's en is maar liefst 64-noten polyfoon.

- **Advanced DX/TX Plug-in Board (PLG150-DX)**

Met dit Plug-in Board heeft u de beschikking over de befaamde DX7 geluiden. Dit board gebruikt, in tegenstelling tot op PCM gebaseerde oplossingen, geen gesampelde golfvormen. Het bevat daarentegen het echte FM klankopwekkingssysteem van de DX-serie synthesizers om deze geluiden authentiek te kunnen weergeven. De geluiden van dit board zijn compatibel met de DX7, en het board kan zelfs via een MIDI bulk dump DX7 data ontvangen.

- **Virtual Acoustic Plug-in Board (PLG150-VL)**

Bij de Virtual Acoustic (VA) synthese, worden de geluiden van echte instrumenten realtime gemodelleerd (gesimuleerd), hetgeen een ongekeerde graad van realiteit oplevert die niet met de conventionele PCM synthese kan worden bereikt. Als u deze geluiden via een optionele MIDI Wind Controller (WX5) bespeelt, kunt u zelfs het fysieke gevoel van het echt bespelen van een blaasinstrument benaderen.

Multi-Part Plug-in Board

- **XG Plug-in Board (PLG100-XG)**

Dit Plug-in Board is een 16-part XG toongenerator. U kunt met dit board XG/GM songs afspelen, waarbij u de beschikking heeft over een grote verscheidenheid aan geluiden en effecten.

N.B. In de toekomst zullen er nog meer Plug-in Boards leverbaar worden.

Omtrent het MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Het Yamaha Modular Synthesis Plug-in System biedt krachtige uitbreidingsmogelijkheden voor Modular Synthesis-Plug-in-compatible synthesizers, toongenerators en geluidskaarten. Dit biedt de mogelijkheid eenvoudig en effectief voordeel te trekken van de nieuwste en meest gecompliceerde synthesizer- en effecttechnologie, zodat u gelijke tred kunt houden met de snelveranderende en veelzijdige moderne muziekproductie.

Maximum Polyfonie

De maximum polyfonie voor AWM2 is 64, plus de polyfonie van een eventueel Plug-in Board (indien aanwezig). De daadwerkelijke polyfonie is afhankelijk van de gebruikte toongenerator unit, het aantal Elementen in de Voice, en de polyfonie van het Plug-in Board.

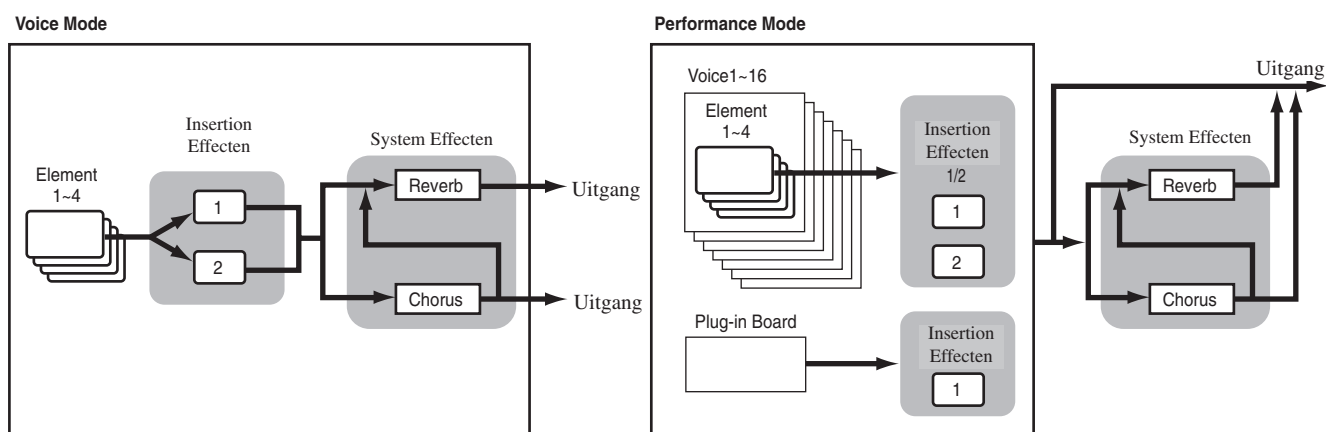
In het geval van AWM2 Voices, wordt de 64 noten polyfonie verdeeld over het aantal Elementen in de Voice. Als een Voice bijvoorbeeld uit twee Elementen bestaat, dan is de maximale polyfonie voor de Voice dus 32.

Effectgedeelte

De effecten kunnen worden gebruikt om het geluid van een Voice of Performance te veranderen. Er zijn twee Insertion Effect Units, een Reverb Unit (met 12 reverb types) en een Chorus Unit (met 23 chorus types). Iedere Insertion Effect Unit biedt een verscheidenheid aan effecten en de Units op zich kunnen in serie of parallel geschakeld worden.

In Voice/Performance Mode kunnen aan iedere Voice/Performance verschillende effectinstellingen worden toegewezen, hoewel de wijze waarop ze geschakeld zijn (in serie of parallel) iets kan verschillen. Zoals u in de volgende illustratie kunt zien, kunnen beide Insertion Effect Units voor ieder Element in een Voice onafhankelijk aan- of uitgezet worden. In wezen kunnen de Insertion Effecten dus Elementsgewijs ingesteld worden. Nadat het signaal door de Insertion Effecten is gegaan, worden de signalen van alle individuele Elementen gemixt en naar de Reverb en Chorus Units gestuurd. Deze Reverb en Chorus Units voegen aan het algehele geluid nog effecten toe voordat het naar de uitgangen gestuurd wordt, en worden daarom System Effecten genoemd.

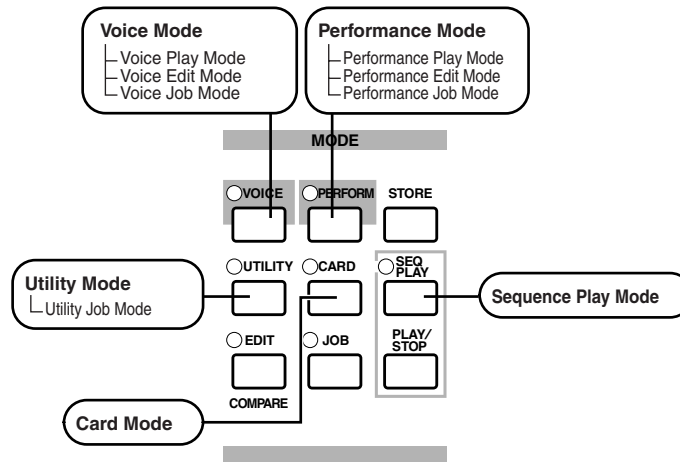
In Performance Mode kunnen de Insertion Effecten voor twee Parts afzonderlijk ingesteld worden: voor een Voice Part en voor een Plug-in Part. De System Effecten (Reverb en Chorus) kunnen niet aan afzonderlijke Parts toegewezen worden, maar alleen aan de gehele Performance.



N.B. Details over Effecten vindt u op bladzijde 50.

Omtrent de Modes

De S30 heeft diverse Modes die u afhankelijk van de taak die u wilt uitvoeren kunt selecteren.



Voice Mode (blz. 59)

Voice Play Mode

In deze Mode kunnen Normal Voices en Drum Voices bespeeld worden. U heeft keus uit Preset Voices (256 Normal Voices plus 8 Drum Kits), Interne (User) Voices (128 Normal Voices plus 2 Drum Kits) en Externe (Memory Card) Voices (128 Normal Voices plus 2 Drum Kits). Dat is een totale keuze uit 512 Normal Voices en 12 Drum Kits. Deze keus kan nog worden uitgebreid door het installeren van een optioneel Plug-in Board.

De MIDI instellingen voor Voices kunt u in Utility Mode wijzigen.

Voice Edit Mode

In deze Mode kunt u Normal Voices en Drum Voices creëren en bewerken. U kunt in het interne geheugen tot 128 bewerkte Normal Voices en 2 bewerkte Drum Kits als User Voices bewaren. U kunt deze tevens op Memory Card (Extern geheugen) bewaren.

Voice Job Mode

In deze Mode kunt u Voices kopiëren en initialiseren, en er andere handelingen (Jobs) mee verrichten.

Performance Mode (blz. 102)

Performance Play Mode

Deze Mode wordt gebruikt als u Performances bespeelt. U kunt meerdere Voices (Parts) "layeren" (over elkaar heen leggen) om rijke, volle geluiden te creëren. U kunt tevens, door verschillende MIDI kanalen aan Parts toe te wijzen, multitimbrale setups creëren. U kunt zowel Plug-in Parts als op AWM2 gebaseerde Voices layeren.

Performance Edit Mode

In deze Mode kunt u Performances creëren en bewerken. U kunt in het interne geheugen tot 128 Performances bewaren, en in het externe geheugen (Memory Card) tot 64.

Performance Job Mode

In deze Mode kunt u Performances kopiëren en initialiseren, en er andere handelingen (Jobs) op toepassen.

Sequence Play Mode (blz. 125)

In deze Mode kunt u de sequencer gebruiken om Song files (Standard MIDI Files) vanaf Memory Card af te spelen. Deze Songs kunnen individueel of allemaal achter elkaar afgespeeld worden. Door naar een andere Performance om te schakelen, kunt u tevens de geluiden voor iedere track van de Song veranderen.

Utility Mode (blz. 127)

In deze Mode kunt u parameters wijzigen die betrekking hebben op het algehele systeem. Hieronder vallen onder meer MIDI instellingen en synthesizer setup parameters.

Utility Job Mode

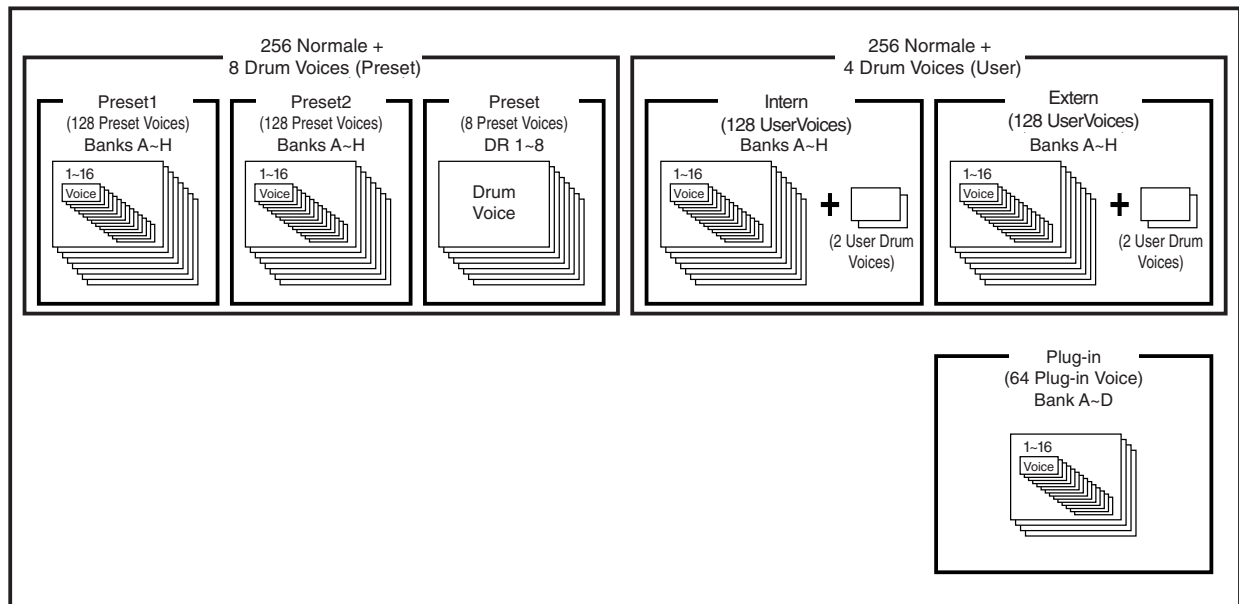
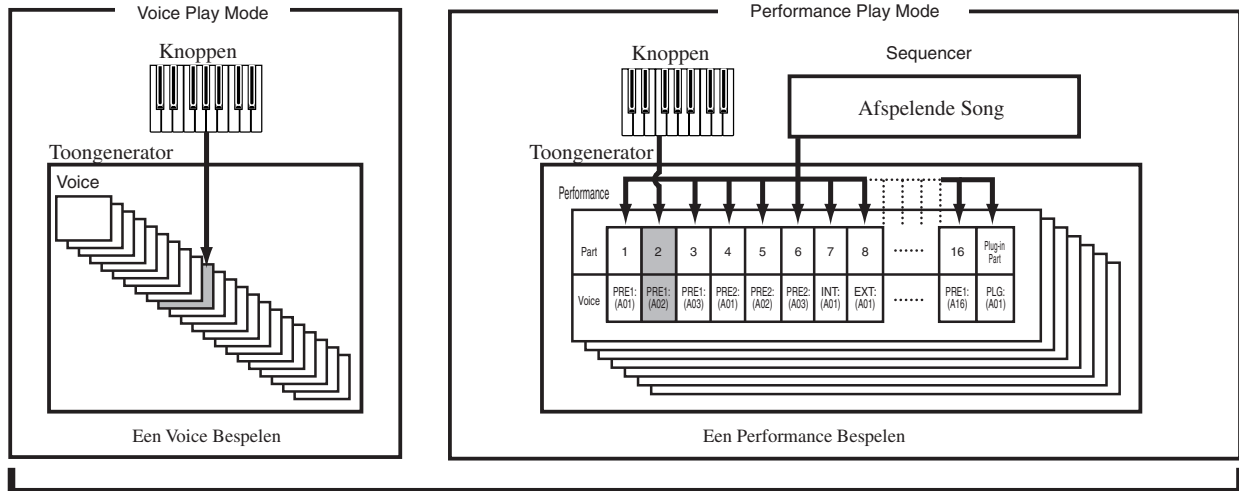
In deze Mode kunt u de fabrieksinstellingen van de synthesizer terugzetten.

Card Mode (blz. 135)

Als u een Memory Card in de CARD slot steekt, kunt er files op opslaan, in de synthesizer laden, en diverse andere handelingen met de data op de card verrichten.

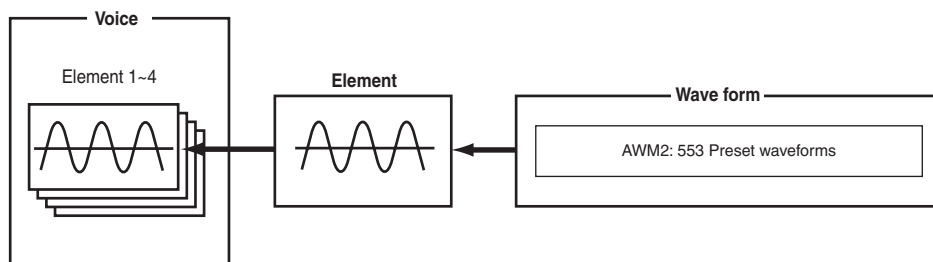
Voices

Een Voice is een geluid dat door de vele parameterinstellingen van de synthesizer gecreëerd wordt. In Voice Play Mode kunt u deze Voices selecteren en bespelen. In Performance Play Mode kunnen verschillende Voices (in deze Mode Parts genoemd) gelayerd worden en tegelijkertijd via het toetsenbord of een externe sequencer bespeeld worden. Er zijn vier groepen Voices beschikbaar (Preset 1, Preset 2, Intern en Extern). Er is nog een extra groep Voices beschikbaar als er een optioneel Plug-in Board geïnstalleerd is.



Een Overzicht van Voices/Waves

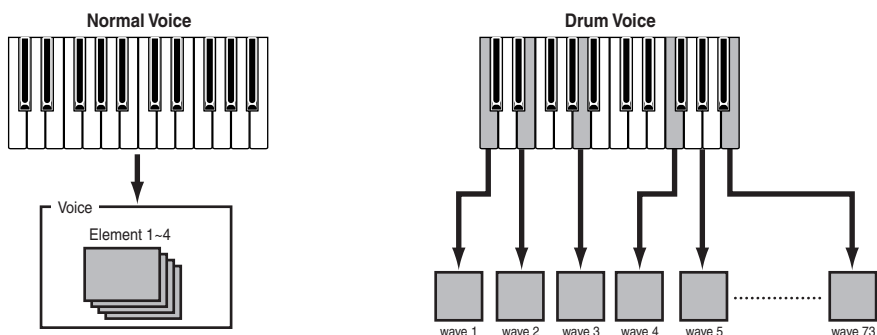
Iedere Voice bestaat uit maximaal vier Elementen. Ieder Element afzonderlijk gebruikt zijn eigen waveform (golfvorm) van hoge kwaliteit.



Intern zijn er twee Voice Types: Normal Voices en Drum Voices. Normal Voices zijn voornamelijk muziekinstrumentgeluiden die over het gehele bereik van het toetsenbord kunnen worden bespeeld. Drum Voices zijn voornamelijk percussie-/drumgeluiden, elk toegewezen aan zijn eigen noot op het toetsenbord. Een verzameling Drum Voice toewijzingen noemen wij een Drum Kit.

Als u een optioneel Plug-in Board geïnstalleerd heeft, zijn er nog meer Voices waaruit u kunt kiezen. Deze Voices worden Plug-in Voices genoemd en verschillen afhankelijk van het geïnstalleerde Plug-in Board (blz. 27).

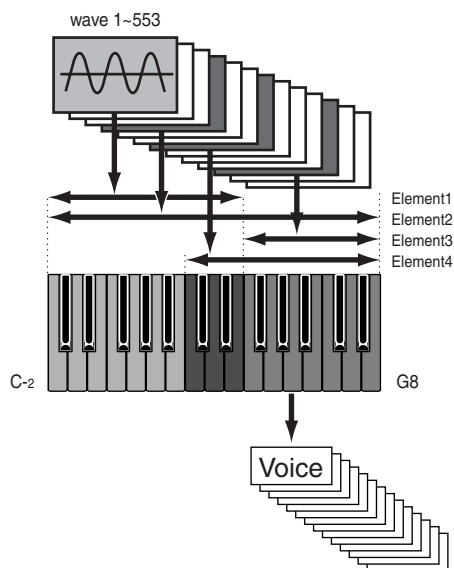
De Note Limit instellingen (blz. 75) bepalen de toetstoewijzingen van geluiden. Normal Voices (bestaande uit maximaal vier Elementen) kunnen over het gehele bereik van het toetsenbord bespeeld worden, terwijl bij Drum Voices elk van de 73 verschillende waveforms aan een noot (Drum Key) op het toetsenbord toegewezen kan worden.



N.B. Er zijn in totaal acht Drum Voices (DR1 t/m DR8) als Presets beschikbaar. U kunt tevens uw eigen Drum Voices creëren en deze - net als Normal Voices - in het interne (user), of externe geheugen (Memory Card) bewaren.

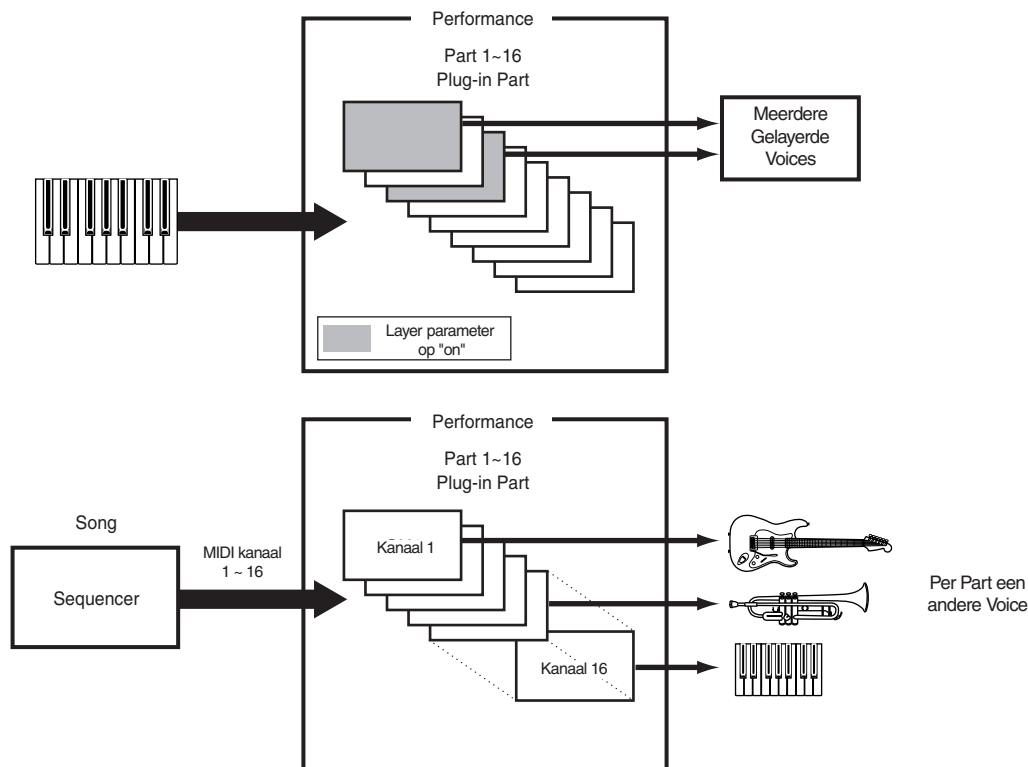
Waves

Waves zijn de golfvormen, die worden gebruikt als Elementen, waaruit een Voice is opgebouwd. Er zijn 553 Waves van hoge kwaliteit beschikbaar. Zoals u in de volgende illustratie kunt zien, kunt u, als u een Voice wilt creëren, de Wave selecteren die u als Element wilt gebruiken en dan zijn level (niveau), pitch (toonhoogte), toon- en andere parameters instellen.



Performances

Een Performance bestaat uit maximaal 17 Parts, waarvan ieder een Normal Voice, Drum Voice of Plug-in Part kan zijn. Door van verschillende Parts (maximaal vier) de Layer parameter op "on" te zetten, kunt u in Performance Play Mode brede gelayerde geluiden bespelen. U kunt tevens splits creëren waardoor verschillende Parts aan verschillende delen van het toetsenbord toegewezen worden. Wanneer u aan iedere Part een ander MIDI kanaal toewijst, kan iedere track van een sequencer een andere Part bespelen.



N.B. In Performance Mode kunnen een aantal verschillende Voices (Parts) gelayered worden om rijke, brede geluiden te creëren. Dit kan echter wel tot gevolg hebben dat onder bepaalde omstandigheden de nootrespons trager is.

Ideaal voor Live Gebruik

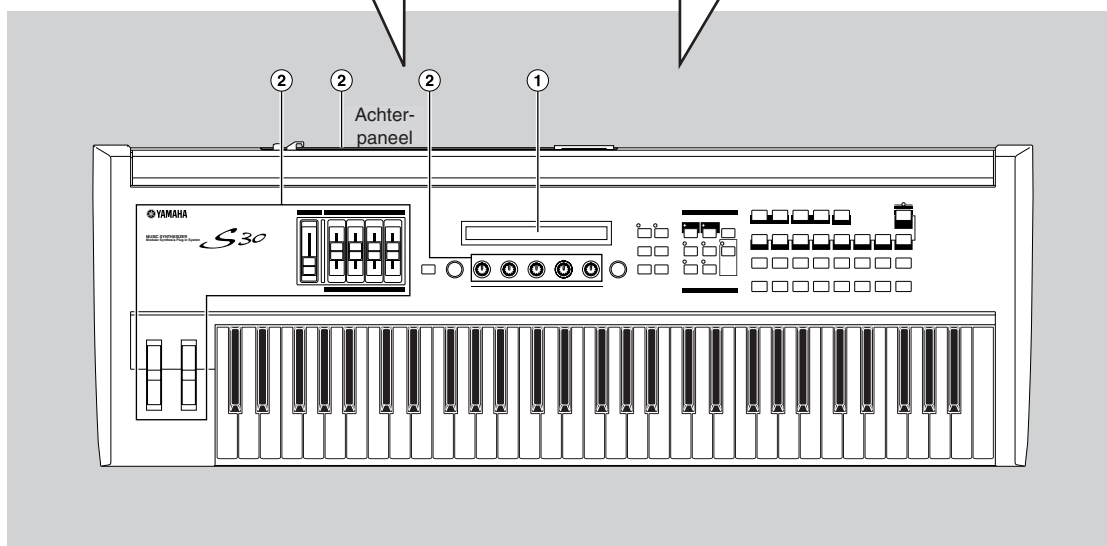
Veel mogelijkheden van deze synthesizer maken hem ideaal voor live gebruik. Deze mogelijkheden worden hier uitgelegd.

① De Arpeggiator (blz. 36)

Er kan een grote verscheidenheid Arpeggio patronen gecreëerd worden door simpelweg een aantal noten op het toetsenbord ingedrukt te houden. U kunt het geluid en het nootbereik specificeren waarbinnen de Arpeggiator actief is, en u kunt met uw linkerhand noten ingedrukt houden terwijl u met uw rechterhand de melodelijn speelt.

② Controllers gebruiken (blz. 38)

U kunt het Pitch Bend wiel, Modulatiewiel en Control schuiven vrij toewijzen aan diverse geluidsparameters om deze in real time te kunnen wijzigen. U kunt tevens, door een los verkrijgbare Foot Controller aan te sluiten, met uw voet bepaalde parameters (b.v. Program nummer, etc.) wijzigen (blz. 43). U kunt tevens parameters toewijzen aan de Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] op het bedieningspaneel (onder de LCD).



N.B. De parameters van deze functies kunnen per Voice/Performance worden bewaard.

1 Arpeggiator

De arpeggiator is bij uitstek geschikt voor het dance/techno muziekgenre. U kunt één van de 128 Arpeggio Types aan iedere Voice en Performance toewijzen en het tempo instellen. U kunt tevens de Arpeggio Mode (de wijze waarop de arpeggio afgespeeld wordt als er een noot ingedrukt wordt) en Play Effecten instellen om zodoende uw eigen originele grooves te creëren. Arpeggio informatie kan ook via de MIDI Out verzonden worden.

Een Arpeggio Type Selecteren en Afspelen

U kunt uit 128 verschillende preset Arpeggio Types kiezen. U kunt tevens naar wens het Arpeggio Tempo aan de song aanpassen. Met de Note Limit parameter kunt u het nootbereik specificeren waarbinnen de arpeggio afspeelt.

Iedere parameter geldt voor (en wordt bewaard in) iedere Voice of Performance. Door enkele noten te spelen, en naar de arpeggio te luisteren, kunt u deze parameters op gehoor instellen.

De arpeggiator parameters vindt u in iedere Edit Mode. In het onderstaande Voice Mode voorbeeld wordt het Arpeggio Type voor een Drum Voice in Preset Drum 1 ingesteld.

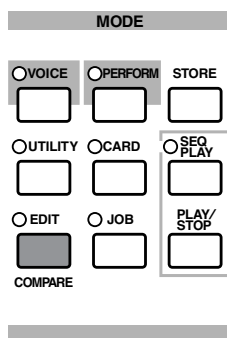
N.B. Houdt, om Preset Drum te selecteren, de MEMORY knoppen [PRE1] en [PRE2] samen ingedrukt en druk op een PROGRAM knop. Hier zullen we Preset Drum 1 kiezen, druk daarom op de PROGRAM [1] knop.

N.B. Als de Arpeggiator switch voor de Voice/Performance al op "on" staat, is de Arpeggiator gereed om gebruikt te worden zodra u deze Voice/Performance selecteert.

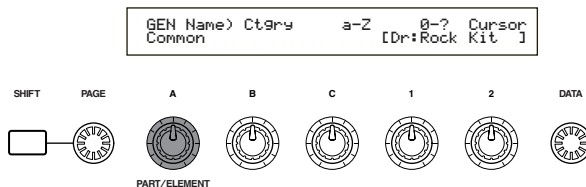
N.B. De aan/uit status van de Arpeggiator kan voor iedere Voice/Performance worden opgeslagen (blz. 101, 124).

Het Arpeggio Type Selecteren

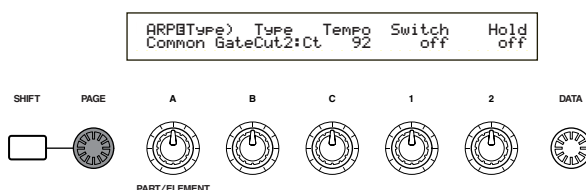
1 Druk in Voice Play Mode op de [EDIT] knop. Het laatst door u gebruikte Voice Edit Mode scherm verschijnt.



2 Draai Knop [A] helemaal linksom totdat Common op de onderste regel verschijnt. Voice Edit Mode bestaat uit twee verschillende Edit schermen: Common Edit (parameters die gelden voor alle Drum Keys/Elementen) en Drum Key/Element Edit. U vindt de Arpeggiator parameters in de zojuist door u geselecteerde Common Edit schermen.



3 Schakel met de [PAGE] knop naar het ARP Type (Arpeggio Type) scherm.



N.B. Als u de [PAGE] knop gebruikt terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, verschijnt er een menu. U kunt snel naar het ARP Type scherm springen door de cursor met de [PAGE] knop naar het ARP item in het menu te verplaatsen en dan [SHIFT] los te laten (blz. 65).

4 Ga met Knop [B] naar de Type parameter. Selecteer met Knop [B], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen het gewenste Arpeggio Type. Laten we hier "BigBeat2" selecteren.

Arpeggio Types zijn onderverdeeld in de vier volgende categorieën, en zijn niet beperkt tot drum patterns. U kunt tevens Arpeggio Types selecteren die geschikt zijn voor begeleidingsakkoorden, baslijnen, enzovoorts.

N.B. Als u de Arpeggio Categorie op Ct (Control) instelt, dient u tevens de Key Mode parameter (twee schermen verder) op "direct" te zetten.

Sq (Sequence):

Genereert een universele arpeggio frase. Voornamelijk octaaf omhoog/omlaag frases.

Ph (Phrase):

Genereert meer muzikale frases dan Sq. Beginnend met "Techno", zijn er frases voor een breed scala aan muziekgenres en voor het creëren van achtergrondbegeleiding bij gitaar, piano en andere instrumenten.

Dr (Drum Pattern):

Genereert drum pattern-achtige frases. Enkele Frases zijn bijvoorbeeld rock en dance. Dit Type is ideaal voor drum- en percussiegeluiden.

Ct (Control):

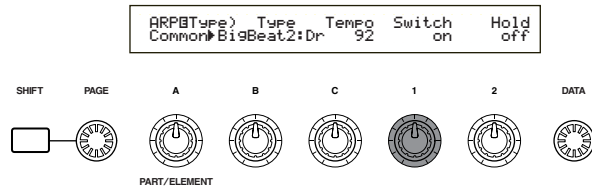
Genereert klankveranderingen. Hiermee wordt geen nootinformatie gegenereerd. De Key Mode parameter in Arpeggio Mode moet hiervoor op "direct" staan.

N.B. Details over Arpeggio Types vindt u in de aparte Data Lijst.

De Arpeggiator Gebruiken

Zet met Knop [1] de Arpeggiator Switch parameter op "on."

N.B. U kunt meerdere toetsen tegelijk indrukken om complexere arpeggio patronen te creëren.



Als de arpeggiator aanstaat, worden de noten die u speelt (en ingedrukt houdt) met de huidige geselecteerde Voice of Performance, Arpeggio Type, Tempo en Note Limit instellingen in arpeggio afgespeeld.

In Voice Mode wordt de momenteel geselecteerde Voice in arpeggio afgespeeld. In Performance Mode, worden de Voices van de Parts waarbij zowel de Layer als de arpeggiator aanstaan in arpeggio afgespeeld (blz. 117).

N.B. Alleen noten binnen het Note Limit bereik worden in arpeggio afgespeeld. Mochten er noten niet afgespeeld worden, vallen deze wellicht buiten het bereik. Details over de Note Limit instellingen worden later beschreven.

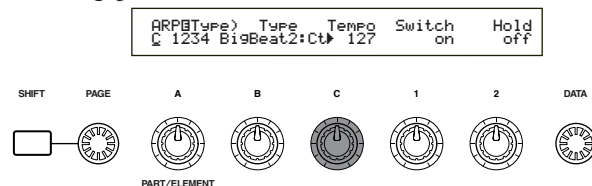
N.B. U kunt terwijl de Arpeggiator afspeelt de Pitch Bend en Modulatiewielen gebruiken.

Probeer nu eens andere Arpeggio Types te selecteren en andere Voices in arpeggio af te spelen.

N.B. U kunt met een Foot Switch (optioneel) de Arpeggiator aan/uitzetten. Details over het toewijzen van parameters aan de Foot Switch vindt u op bladzijde 43 en 129.

Het Tempo Instellen

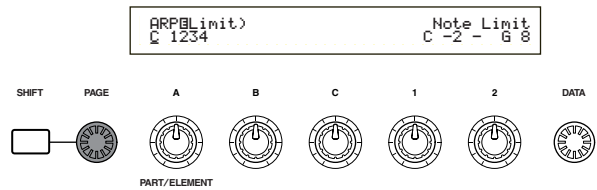
U kunt met Knop [C] het tempo tussen 25 en 300 BPM instellen. Deze parameterinstelling wordt door de Arpeggiator gebruikt. Ga met Knop [C] naar de Tempo-parameter. Stel met Knop [C], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen het tempo in. U kunt het tempo tevens met de [TEMPO] knop op het bedieningspaneel instellen.



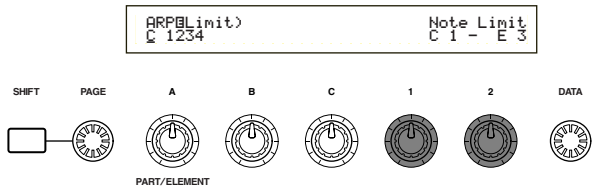
De Note Limit Instellen

Laten we met behulp van de Note Limit parameter een Normal Voice (b.v. Voice Program Nummer 098:G02 van Intern: champ) instellen zodat in het linkergedeelte van het toetsenbord de Arpeggiator gebruikt wordt en u in het rechtergedeelte melodielijnen kunt spelen. U moet eerst het Arpeggio Type instellen (b.v. op MuteLine).

1 De Note Limit parameters kunt u in het ARP Limit scherm instellen (het scherm direct na het ARP Typescherm dat eerder in stap **3** besproken is). Ga met de [PAGE] knop naar dat scherm.

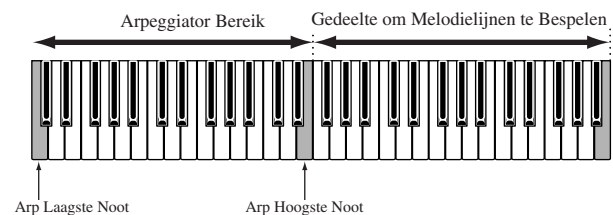


2 Ga met Knop [2] naar de parameter voor de hoogste noot voor het bereik en stel deze in. U kunt deze parameter ook instellen door, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, de noot (b.v. E3) op het toetsenbord in te drukken. Stel op dezelfde manier ook de laagste noot voor het bereik in met Knop [1], of door de noot in te drukken terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt.



N.B. U kunt met de Knoppen [1] en [2] de Note Limits van het nootbereik instellen waarbinnen de arpeggiator zal afspelen. De cursor (▶) springt direct naar de respectievelijke parameter als u de Knoppen [1] en [2] gebruikt. Als de cursor eenmaal op de parameter staat, kunt u deze tevens wijzigen met de [DATA] knop of met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen.

Buiten het Note Limit bereik kunt u het toetsenbord normaal bespelen zonder dat de noten in arpeggio afgespeeld worden. Daardoor kunt u met uw linkerhand akkoorden spelen die van de Arpeggiator gebruik maken en kunt u in het rechtergedeelte melodielijnen spelen.



N.B. In combinatie met de OSC Limit parameter (in het Element Edit scherm), kan het geluid in het linkergedeelte van het toetsenbord anders klinken dan dat in het rechtergedeelte.

N.B. Als u het voorbeeld in deze handleiding volgt, en Voice Program Nummer 098(G02) van INT selecteert, is er reeds Portamento voor deze Voice ingesteld. Stel met de PORTAMENTO knop en de [ON/OFF] knoppen de portamento tijd in en de portamento aan/uit (blz. 69).

Met de Arpeggiator Hold

Wanneer Arpeggiator Hold aanstaat, blijft de arpeggiator doorspelen, zelfs als u het toetsenbord loslaat. Het huidige arpeggio patroon blijft doorspelen totdat u andere noten op het toetsenbord aanslaat.

U kunt in het ARP Typescherm met Knop [2] de Hold parameter aan-/uitzetten (on/off).

Druk, voor de Voice die u eerder gewijzigd heeft (waarvoor u de Note Limit parameter heeft ingesteld), op de ARPEGGIO [HOLD] Knop. Als Arpeggio Hold aanstaat, blijft de Arpeggiator doorspelen, zelfs als u de noten op het toetsenbord loslaat. Hierdoor heeft u één hand vrij waarmee u andere dingen kunt doen, zoals bijvoorbeeld de Sound Control knoppen bedienen.

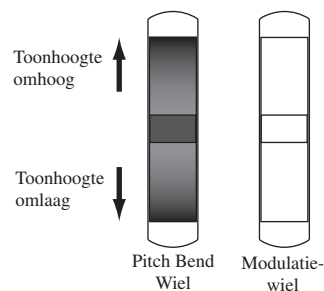
```
ARP[Type] Type Tempo Switch Hold
Common BigBeat2:Dr▶ 127 on on
```

2 Controllers Gebruiken

De S30 is uitgerust met Pitch Bend en Modulatiewielen. Daarnaast is de S30 uitgerust met de Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2], waarmee u een groot aantal parameters kunt instellen.

Pitch Bend Wiel

De belangrijkste functie hiervan is het besturen van de toonhoogte. Draai het wiel omhoog/omlaag om de toonhoogte omhoog/omlaag te "buigen". De richting kan ook worden omgedraaid.

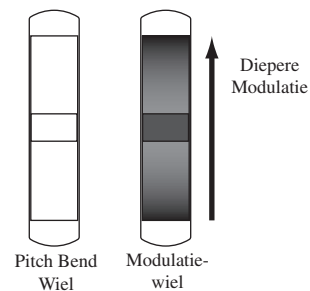


N.B. Het Pitch Bend Bereik kan per Voice ingesteld worden. Aan dit wiel kunnen ook andere parameters toegewezen worden (blz. 69).

N.B. Zelfs als er een andere parameter aan dit wiel is toegewezen, worden via de MIDI Out nog steeds Pitch Bend wiel commando's verzonden.

Modulatiewiel

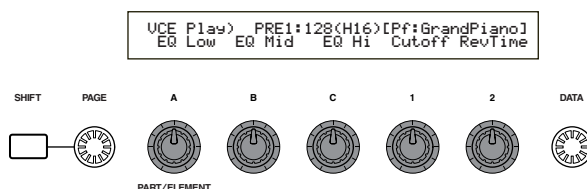
Hoe verder u dit wiel omhoog draait, hoe meer modulatie er aan het geluid zal worden toegevoegd.



N.B. De modulatie diepte kan ook van tevoren worden ingesteld. Aan dit wiel kunnen ook andere parameters (zoals Volume of Pan) toegewezen worden (blz. 69).

Knoppen [A]/[B]/[C]/[1]/[2]

In Voice/Performance Play Mode, kunnen de Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] als real time controllers gebruikt worden. De Knoppen [A], [B] en [C] zijn toegewezen om de equalizer gain van respectievelijk EQ Low, EQ Mid en EQ Hi te wijzigen. Aan de Knoppen [1] en [2] kunnen per Voice parameters vrij worden toegewezen.



Als u een knop rechtsom draait, wordt de waarde van de toegewezen parameter verhoogd, draait u linksom, dan wordt de waarde verlaagd.

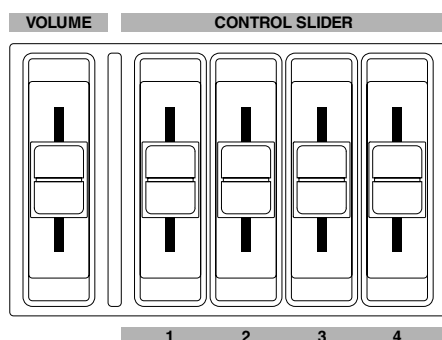
N.B. Aan de Knoppen [A], [B] en [C] zijn algemene systeemparameters toegewezen (blz. 41, 129). Aan de Knoppen [1] en [2] zijn Voice specifieke parameters toegewezen (blz. 42, 69).

N.B. Er zijn voor iedere Voice geschikte parameterinstellingen aan de Knoppen toegewezen. Als u de Knoppen [1] en [2] gebruikt, worden deze instellingen in een bepaalde mate gewijzigd. Als deze parameters standaard ingesteld zijn op de maximum of minimum instelling, kunnen deze waardes niet overschreden worden.

N.B. De Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] worden in iedere Edit Mode gebruikt om parameterwaardes in het scherm in te geven (blz. 19).

Control Schuiven

Als in Performance Mode Master Keyboard Mode aanstaat, kunt u met deze vier Control Schuiven de functies die aan iedere Zone zijn toegewezen besturen. Details hierover vindt u op bladzijde 56 en 122.



Foot Controller

U kunt aan een optionele Foot Controller (zoals de FC7), die aangesloten is op de FOOT CONTROLLER aansluiting (blz. 13) op het achterpaneel, een aantal controller parameters toewijzen. Als u de foot controller voor parameterbesturing gebruikt, heeft u beide handen vrij om het toetsenbord te bespelen (of om andere controllers te bedienen). Dit is erg handig als u live optreedt.

N.B. Foot Controller parameters kunnen per Voice ingesteld worden.

Foot Switch

U kunt aan een optionele Yamaha FC4 of FC5 Foot Switch (voetschakelaar), die aangesloten is op de FOOT SWITCH aansluiting (blz. 13) op het achterpaneel, een aantal parameters toewijzen. Een Foot Switch is geschikt voor aan/uit parameters, zoals bijvoorbeeld Portamento Switch, Voice of Performance Nummer verhogen/verlagen, Sequencer start/stop of Arpeggiator Hold aan/uit. De Foot Switch is niet geschikt voor continuebesturing. U kunt hem tevens gebruiken om naar een andere Voice of Performance om te schakelen.

N.B. U kunt de aan de Foot Switch toe te wijzen parameter instellen in het CTRL Other scherm van Utility Mode (blz. 43, 129).

Afartouch

Met Afartouch kunt u, door meer druk op een nog ingedrukte toets van het toetsenbord uit te oefenen, vibrato aan het geluid toevoegen. Dit geeft u de mogelijkheid van real time expressie en besturing. Een groot aantal parameters kunnen met Afartouch worden bestuurd (blz. 69).

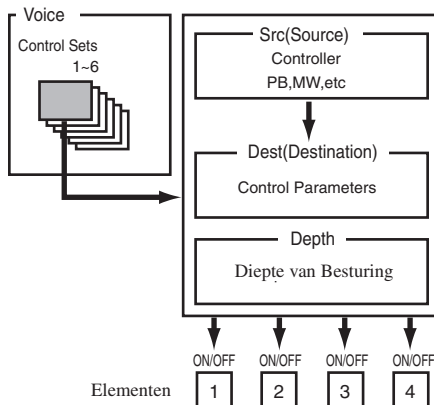
Control Sets

Naast de default (standaard) parameters, kunnen aan het toetsenbord Afartouch, aan controllers en aan enkele knoppen op het bedieningspaneel andere parameters toegewezen worden (zie blz. 38). U kunt bijvoorbeeld Resonantie aan het Modulatiewiel toewijzen en Vibrato aan Afartouch. U kunt parameters toewijzen die passen bij het soort geluid dat u bespeelt.

Deze Controller toewijzingen worden Control Sets genoemd. Zoals onderstaande illustratie toont, kunt u tot zes verschillende Control Sets per Voice instellen. Binnen Control Set wordt de controller Src genoemd (Source = Bron), en de toegewezen parameter Dest (Destination = Bestemming).

Er zijn diverse Dest parameters beschikbaar waarvan sommige de gehele Voice beïnvloeden, en andere afzonderlijke Elementen. Details vindt u in de Controls Lijst van de aparte Data Lijst.

N.B. Details over de beschikbare Dest parameterinstellingen vindt u in de Destination Parameter Lijst van de aparte Data Lijst.

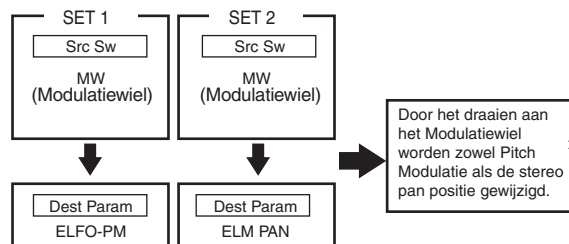


N.B. De Element Switches (schakelaars) (blz. 70) staan automatisch uit als de Dest parameterinstelling niet specifiek voor afzonderlijke Elementen geldt (d.w.z. instellingen 00 t/m 33).

Als u Control Sets creëert, kunt u op diverse manieren geluiden wijzigen.

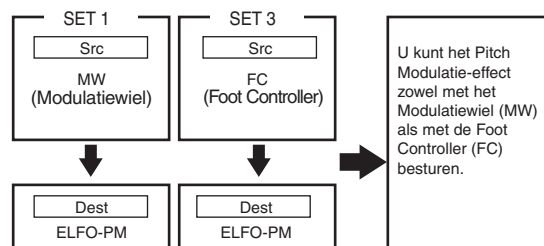
Zet bijvoorbeeld de Src (Bron) parameter van Control Set 1 op MW (Modulatiewiel) en de Dest (bestemmings-) parameter op ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Zet vervolgens de Src parameter van Control Set 2 ook op MW, maar zet de Dest parameter op ELM PAN (Element Pan). U dient tevens het Element daarvoor te specificeren en de depth (diepte) van de besturing.

Als u nu het Modulatiewiel omhoog draait, verhoogt de hoeveelheid Pitch Modulatie én beweegt tegelijkertijd ook het Element van links naar rechts in het stereobeeld. Kortom, het is dus mogelijk aan iedere Src controller diverse Dest parameters toe te wijzen.



Maak nu, in aanvulling hierop, een Control Set waarbij Src op FC (Foot Controller) staat, en Dest op ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Specificeer ook hier het Element en depth (diepte) van de besturing.

Nu is Pitch Modulatie aan zowel het Modulatiewiel als aan de Foot Controller toegewezen. Kortom, het is dus ook mogelijk om verschillende Src controllers aan dezelfde Dest parameter toe te wijzen.



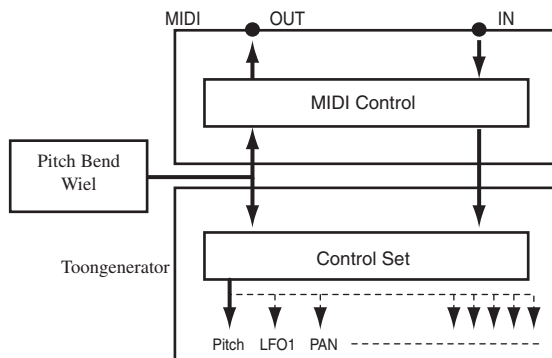
Door alle zes Control Sets in te stellen, heeft u een verbazingwekkend potentieel aan real time besturing van de geluiden van de synthesizer.

Control Sets en Externe MIDI Besturing

In een Control Set worden de controllers aan interne parameters van de synthesizer toegewezen. Sommige controllers zijn echter speciaal ontworpen voor een bepaald doel, en verzenden, wanneer ze worden gebruikt, onafhankelijk van de Control Set toewijzing, hun vastgestelde MIDI Control Change commando's.

Het Pitch Bend Wiel, Modulatiewiel en keyboard aftertouch zijn bijvoorbeeld ontworpen om pitch bend, modulatie en Aftertouch te besturen. Daarom wordt, als u deze controllers gebruikt, altijd pitch bend, modulatie en Aftertouch informatie naar de MIDI Out gezonden.

Stel dat de Pan parameter in een Control Set aan het Pitch Bend Wiel is toegewezen. Als u nu het Pitch Bend Wiel gebruikt, wordt de pan parameter van het geluid in de interne toongenerator van de synthesizer gewijzigd, maar worden via de MIDI Out Pitch Bend commando's verzonden.



De controllers kunnen tevens MIDI Control Change commando's verzenden om de parameters van externe MIDI apparaten te besturen. Deze toewijzingen vindt u in het VOICE (Vce) CTRL Assign1/2 scherm in Utility Mode.

N.B. Aangezien het Pitch Bend Wiel, Modulatiewiel en keyboard Aftertouch van tevoren gedefiniëerde MIDI Control Changes verzenden, kunt u deze niet wijzigen.

U kunt een controller tevens zó instellen dat deze één type Control commando naar de interne toongenerator verzendt, en een andere naar de MIDI Out.

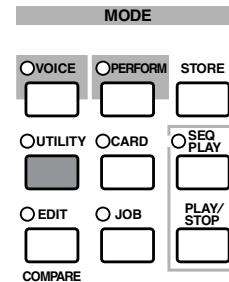
Wijst in een Control Set bijvoorbeeld resonantie toe aan Assignable Knop [1]. Daarna kunt u in het VOICE CTRL Assign2 scherm van Utility Mode, Control Change Number 1 (Modulation) aan dezelfde knop toewijzen. Als u nu aan de knop draait, wordt resonantie aan het geluid van de interne toongenerator toegevoegd, terwijl er modulatie-informatie naar een op de MIDI Out aangesloten MIDI apparaat wordt verzonden.

Deze mogelijkheid van de synthesizer maakt hem heel geschikt als master controller voor de besturing van externe MIDI apparaten. Sluit een optionele Foot Controller aan voor een nog betere besturing.

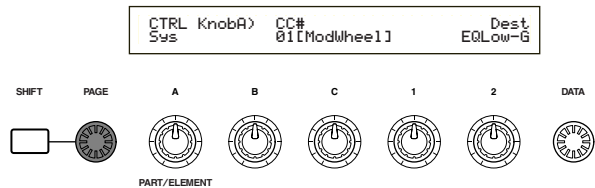
Parameters Toewijzen aan Knoppen [A], [B] en [C]

De onderstaande procedure toont hoe u de gewenste parameter aan Knop [A], [B] of [C] toewijst. U kunt elk van de parameters die van toepassing is op het gehele systeem (voor alle Play Modes) en alle MIDI Control Change Nummers toewijzen. In het voorbeeld zal Knop [A] worden ingesteld om Reverb Return te besturen.

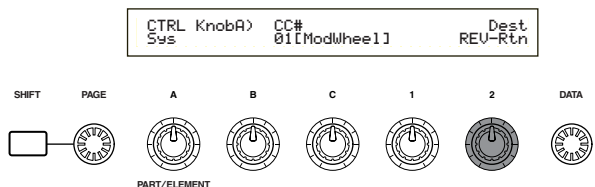
1 Druk op [UTILITY] om naar Utility Mode te gaan.



2 Gebruik de [PAGE] knop om naar het CTRL KnobA (System Control Knob A) scherm te gaan.



3 Selecteer met Knop [2] REV-Rtn (Reverb Return).



Nu kunt u in Voice/Performance Play Mode, met Knop [A] het Reverb Return niveau real time wijzigen. Houd er rekening mee dat u (door aan Knop [A] te draaien) tevens Control Change commando's met het Controller Nummer, ingesteld bij de CC# parameter, via de MIDI In en Out kunt verzenden/ontvangen.

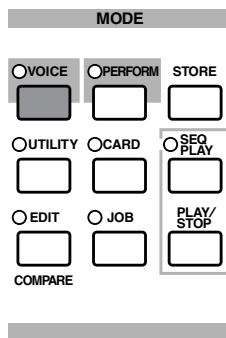
N.B. Zie, voor toewijsbare parameters, "System Controller Destination Parameters" van de aparte Data Lijst.

Parameters Toewijzen aan Knoppen [1] en [2]

De onderstaande procedure toont hoe u de gewenste parameter aan Knop [1] of [2] kunt toewijzen. U kunt aan iedere Voice (of Part in een Performance) controllers toewijzen. Control Instellingen kunnen als Control Set toegewezen worden, en iedere controller kan gebruikt worden om meerdere parameters (hoewel dit van het type Voice afhankelijk is) te besturen. In het onderstaande voorbeeld tonen we hoe u Control Set 1 voor Interne Voice 001 (A01) instelt door aan Knop [1] PCH-Crs (Pitch: Coarse) toe te wijzen.

N.B. U kunt in Voice en Performance Mode tevens (los daarvan) aan dezelfde knop een ander MIDI Control Change Nummer toewijzen. Details vindt u op blz. 132.

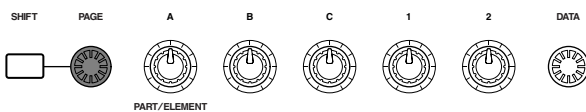
- 1 Druk, om naar Voice Play Mode te gaan, op de [VOICE] knop.



- 2 Selecteer Interne Voice 001 (A01) en druk op de [EDIT] knop om naar Voice Edit Mode te gaan.

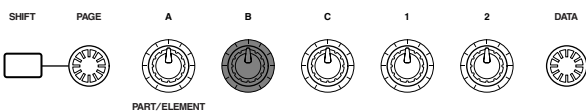
- 3 Gebruik de [PAGE] knop om naar het CTL Set1 (Control Set 1) scherm te gaan.

```
CTL_Set1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  MN1<01> FLT-Rez  --34  +14
```



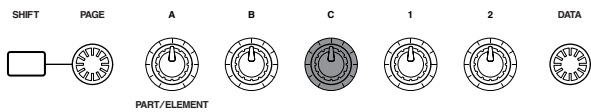
- 4 Gebruik Knop [B] om "KN1 (16)" (Knop [1]) aan de Src (Source = bron) parameter toe te wijzen.

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> FLT-Rez  --34  +14
```



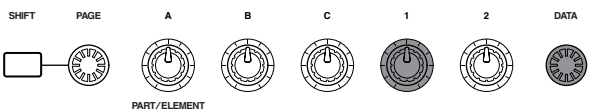
- 5 Gebruik Knop [C] om PCH-Crs (Pitch:Coarse) aan de Dest (bestemmings-) parameter toe te wijzen.

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  --34  +14
```



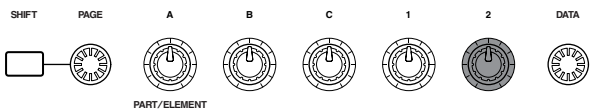
- 6 Specificeer met Knop [1] en de [DATA] knop het te besturen Element. Knop [1] verplaatst de (knipperende) cursor, en de [DATA] knop toont het Element dat bestuurd zal worden.

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  1--4  +14
```



- 7 Stel met Knop [2] de Depth parameter in. Hoe hoger de instelling, hoe dieper de besturing.

```
CTLBSet1)  Src  Dest  EL Sw  Depth
C 1234  KN1<16> PCH-Crs  1234  +34
```



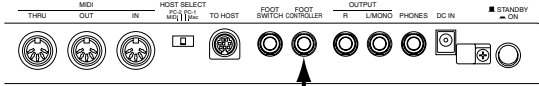
- 8 Sla de bewerkte Voice op (blz. 101).

Nu heeft u voor Interne Voice 001 (A01), PCH-Crs (Pitch:Coarse) aan Knop [1] toegewezen. Als u voortaan deze Voice in Voice Play Mode selecteert en bespeelt, kunt u met Knop [1] de toonhoogte besturen.

N.B. Details over de toewijsbare control functies vindt u in "Control Set Destination Parameters" van de aparte Data Lijst.

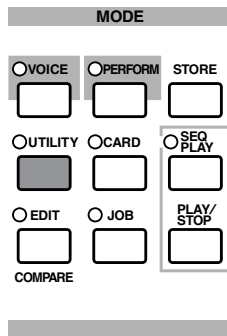
Parameters met de Foot Controller Besturen

U kunt met een optionele Foot Controller (zoals de FC7), die aangesloten is op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel, een aantal controller parameters real time besturen zodat u uw handen vrij heeft voor andere zaken. In het volgende voorbeeld laten we zien hoe u de Foot Controller als "Modulatie wiel" kunt instellen.

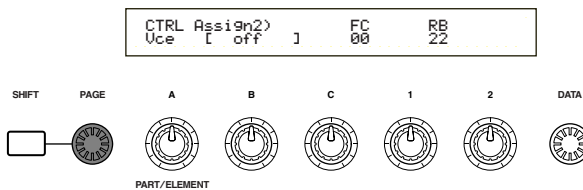


FC7

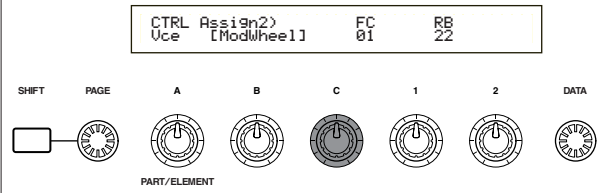
- 1 Druk op de [UTILITY] knop om naar Utility Mode te gaan.



- 2 Gebruik de [PAGE] knop om naar het CTRL Assign2 (Voice Control Assign 2) scherm te gaan.



- 3 Selecteer met Knop [C] "01:ModWheel" (Modulation Wheel).



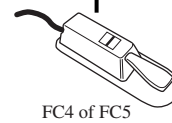
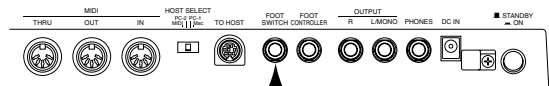
U kunt nu in Voice Mode met de Foot Controller dezelfde functie besturen als die aan het Modulatie wiel is toegewezen.

- N.B.** Als de huidige Voice een Control Set bevat waarbij aan Src (bron) MW (Modulatie wiel) is toegewezen, en er wordt een Modulatie wiel Control Change commando ontvangen, dan wordt de Dest parameter voor de Source (MW) daardoor tevens beïnvloedt.

- N.B.** De bovenstaande procedure toont hoe u in Voice Mode de Foot Controller kunt instellen zodat deze de Modulatie bestuurt. De parameters om hetzelfde te bereiken in Performance Mode vindt u in het CTL Assign2 scherm in Performance Edit Mode.

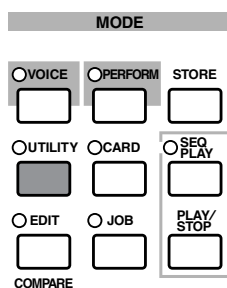
Programs omschakelen met de Foot Switch

Door een optionele voetschakelaar (zoals de FC4 of FC5) aan te sluiten op de FOOT SWITCH aansluiting op het achterpaneel, kunt u naar de volgende Program schakelen zonder uw handen te gebruiken. Als u bijvoorbeeld de Voices/Performances in de juiste volgorde in het geheugen rangschikt, kunt u tijdens een live optreden eenvoudig doorschakelen. De volgende procedure toont hoe u dit precies moet doen.



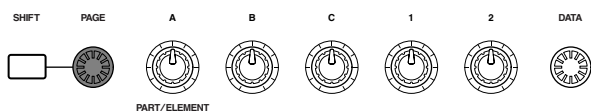
FC4 of FC5

- 1 Druk op de [UTILITY] knop om naar Utility Mode te gaan.



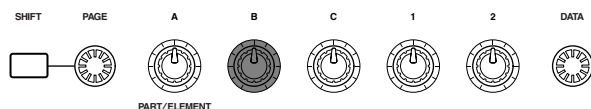
- 2 Gebruik de [PAGE] knop om naar het CTRL Other (System Control Other) scherm te gaan.

```
CTRL Other> FS
Sys 099[ ----- ]
```



- 3 Selecteer met Knop [B] "099:PC Inc" (Program Change Increment).

```
CTRL Other> FS
Sys 099[PC Inc ]
```



Nu kunt u in Voice/Performance Mode met de Foot Switch naar de volgende Program omschakelen.

N.B. Daarnaast kunt u hieraan tevens andere functies, zoals Arpeggio Switch (aan/uit), Sequencer (Play/Stop), enzovoorts, toewijzen (Page 129).

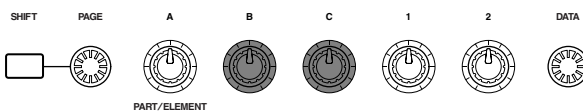
Knoppen [1]/[2] Gebruiken om de Arpeggio te Besturen

U kunt de functies Arpeggio ON/OFF en Hold toewijzen aan de Knoppen [1]/[2] (Performance Mode). Het volgende toont hoe u dit kunt doen. We gebruiken in dit voorbeeld Interne Performance 075 (E11), en we zullen Arpeggio Hold toewijzen aan Knop [1] en Arpeggio ON/OFF aan Knop [2].

- 1 Druk op de [UTILITY] knop om naar Utility Mode te gaan.
- 2 Gebruik de [PAGE] knop om naar het MIDI Arp scherm te gaan.

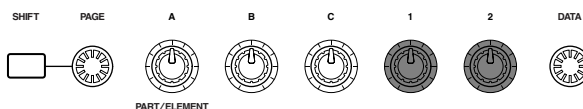
- 3 Gebruik Knop [B] om het Control Change Nummer voor Arpeggio ON/OFF (in dit geval 90) toe te wijzen. En gebruik op dezelfde manier Knop [C] om het Control Change Nummer op 89 te zetten om Arpeggio Hold aan Knop [1] toe te wijzen.

```
MIDI Arp> Switch Hold Out<Uce>Ch<Uce>
Sys[ 1 90 89 off 16
```



- 4 Druk op de [PERFORM] knop om naar Performance Mode te gaan.
- 5 Selecteer Interne Performance 075 (E11), ga dan naar Performance Edit Mode door op de [EDIT] knop te drukken.
- 6 Draai aan Knop [A] totdat "Common" linksonder in het scherm verschijnt.
- 7 Gebruik de [PAGE] knop om naar het CTL Assign1 scherm te gaan.
- 8 Draai aan de Knoppen [1]/[2] om hun parameters op dezelfde waarden te zetten als de Control Change Nummers in Stap 3. Dus wijs waarde 89 toe aan Knop [1] en waarde 90 aan Knop [2].

```
CTLAssign1>
Common [FootCtr1] BC Knob1 Knob2
02 89 90
```



- 9 Sla de bewerkte Performance op (blz. 124).

Nu is, voor Interne Performance 075 (E11), Arpeggio Hold toegewezen aan Knop [1] en Arpeggio ON/OFF aan Knop [2]. Wanneer u voortaan in Performance Play Mode deze Performance selecteert, dan resulteert het naar links of naar rechts draaien van iedere Knop in het aan- of uitschakelen van de respectievelijke parameter. (De Arpeggiator reageert op noten lager dan C3 op het toetsenbord.)

N.B. Indien u de Dest (bestemmings-) parameter van de Voice niet wenst te besturen, ga dan naar Performance Edit Mode, en vervolgens naar het RCV Sw2 scherm van Performance Part Edit, en zet de parameters voor de Knoppen [1] en [2] op "off."

N.B. Om in Performance Mode de Arpeggiator te gebruiken voor Parts waarvoor de Layer parameter (Layer Switch) op "on" staat, dient ook de Arp parameter (Arpeggio Switch) op "on" te worden gezet. (blz. 117)

Voice Edit

Er zijn 256 Normal Voice presets en 8 Drum Voice presets. U kunt deze bewerken om nieuwe Voices te creëren, of geheel nieuwe Voices vanuit het niets opbouwen. U kunt tot 128 nieuwe/bewerkte Normal Voices en 2 nieuwe/bewerkte Drum Voices in het Interne geheugen of op Externe Memory Card bewaren.

De volgende procedure geeft een idee hoe u Voices kunt creëren/bewerken.

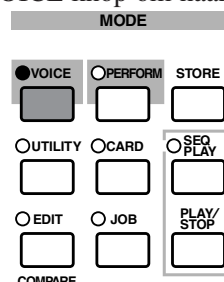
Natuurlijk is dit slechts een voorbeeld en kunt u naar wens andere parameters instellen. Details over iedere parameter vindt u in het Referentiegedeelte van deze handleiding.

N.B. Alle parameterinstellingen worden samen met de Voice opgeslagen.

- 1 Selecteer in Voice Play Mode de Voice die u wilt bewerken.
- 2 Ga naar Voice Edit Mode.
- 3 Stel in de Common Edit schermen de parameters in die gelden voor alle Elementen van de Voice (volume, pitch, tone, etc.) U kunt tevens de parameters van de Arpeggiator, Controllers, Effecten, enzovoorts, wijzigen.
- 4 Selecteer in de OSC (Oscillator) schermen de Waves die door de Elementen in de Voice gebruikt worden, en stel volume, pan, note range (nootbereik) en andere basisparameters in.
- 5 Stel in de schermen PCH (Pitch) en PEG (Pitch Envelope Generator) de tuning en andere toonhoogtegerelateerde parameters in voor de Elementen. Stel tevens, indien nodig, de PEG parameters in.
- 6 Stel in de schermen FLT (Filter) en FEG (Filter Envelope Generator) de parameters van de door de Elementen gebruikte filters in. Stel tevens, indien nodig, de FEG parameters in.
- 7 Stel in de schermen AMP (Amplitude) en AEG (Amplitude Envelope Generator) het volume en andere uitgangsniveaugerelateerde parameters voor de Elementen in. Stel tevens, indien nodig, de AEG parameters in.
- 8 Stel in de LFO (Low Frequency Oscillator) schermen de modulatiegerelateerde parameters voor de Elementen in.
- 9 Stel in de EQ (Equalizer) schermen de equalizer parameters in. Deze beïnvloeden de klankkleur van de Elementen.
- 10 Sla de bewerkte Voice op.

1 De te Bewerken Voice Selecteren

Druk op een VOICE knop om naar Voice Play Mode te gaan.

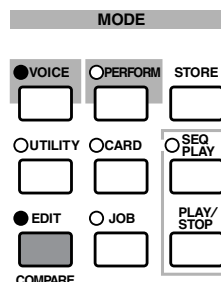


Selecteer het Voice Nummer van de Voice die u wilt gaan bewerken (blz. 60).

N.B. Kopieer de Voice, voordat u deze gaat bewerken, in Voice Job Mode naar het interne geheugen. Als u een Voice vanuit het niets opbouwt, kunt u de Initialize functie gebruiken om een Voice in het interne geheugen te initialiseren. Details vindt u op bladzijde 100.

2 Naar Voice Edit Mode Gaan

In Voice Edit Mode kunt u Voices creëren of bewerken. Druk, om naar Voice Edit Mode te gaan, in Voice Play Mode op de [EDIT] knop.



Common Edit en Element Edit

Iedere Voice bestaat uit maximaal vier Elementen (blz. 32). De voor alle vier Elementen geldende parameters noemen we Common Edit parameters. Voice Edit Mode bestaat uit Common Edit schermen en schermen met parameters voor ieder afzonderlijk Element.

U kunt in Voice Edit Mode met Knop [A] tussen Common instellingen en instellingen voor de Elementen 1 t/m 4 schakelen.

Common instellingen

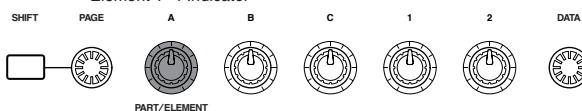
```
GEN Other Mode Assign MicroTuning
[C] 1234 Poly single 31:Indian
```

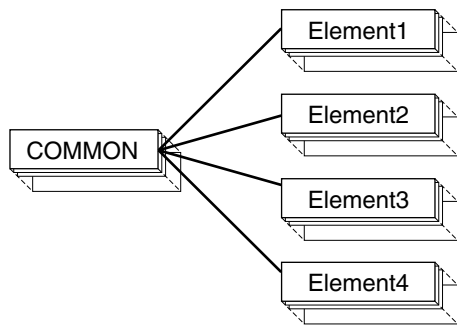
Common Indicator

Instellingen voor Elementen 1 t/m 4

```
OSC Wave Number Ctrny
[EL] 1234 001[Pf:Grand 1]
```

Element 1~4 Indicator

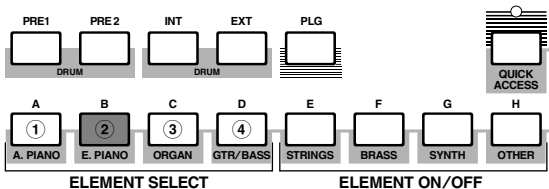




Elementen Selecteren

U kunt in Voice Edit Mode het te bewerken Element selecteren door de respectievelijke BANK knop ([A] t/m [D]) in te drukken. Als u een Element selecteert, verspringt de cursor naar het respectievelijke Elementnummer.

Voorbeeld: Als "Element 2" geselecteerd is

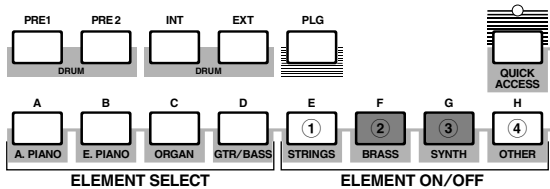


```
EQ_Param>LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1234 274.2Hz +12 2.82kHz +22
|
Cursor
```

Elementen Aan-/Uitschakelen

U kunt in Voice Edit Mode Element uitschakelen door de respectievelijke BANK knop ([E] t/m [H]) in te drukken. Op deze wijze kunnen bepaalde Elementen in de Voice tijdelijk uitgezet worden zodat u de wijzigingen die u maakt beter kunt beluisteren. Een uitgezet Element wordt in het scherm als een asterisk (*) weergegeven (zie illustratie).

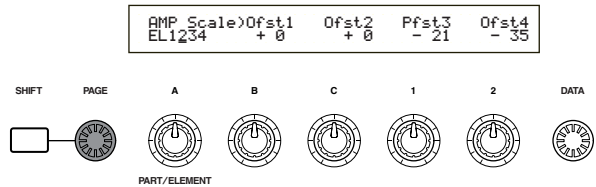
Voorbeeld: Als Elementen 2 en 3 uitgeschakeld zijn



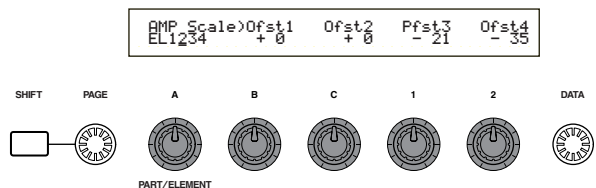
```
EQ_Param>LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1***4 274.2Hz +12 2.82kHz +22
|
off off
```

Tussen Schermen schakelen en Instellingen Ingeven

Nadat u een Common Edit scherm of een Edit scherm voor een Element (1 t/m 4) heeft geselecteerd, kunt u met de [PAGE] knop naar andere schermen gaan.

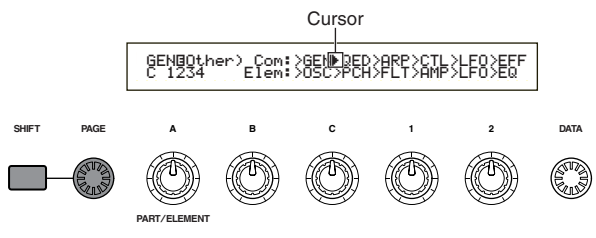


Er zijn binnen ieder scherm vele parameters beschikbaar. Om het bewerken te vereenvoudigen, zijn de Knoppen onder de LCD aan de parameters in het scherm toegewezen.



Menuscherf

Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop draait, verschijnt er een menu. Verplaats de cursor met de [PAGE] knop naar een item en laat [SHIFT] los om naar het betreffende scherm voor dat item te gaan.



N.B. U kunt tevens andere knoppen gebruiken voor het ingeven van instellingen. Daarnaast kunt u met de Compare functie het bewerkte geluid vergelijken met het oorspronkelijke geluid. Details vindt u op bladzijde 19 en 64.

3 Common Edit Schermen

Iedere Voice bestaat uit maximaal vier Elementen. Hier zullen we de parameters uitleggen die van toepassing zijn op alle Elementen.

• GEN (Common General (algemeen))

Hier kunt u de algemene parameters in Common Edit, zoals Voice Name (naam), instellen.

```
GENName> Ctary a-z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

• QED (Common Quick Edit)

Deze parameters besturen het volume en de klankkleur van de Voice en u kunt er eenvoudig het gehele geluid mee wijzigen.

QED@Level)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
C 1234	127	C	127	127

• ARP (Common Arpeggio)

Met deze parameters kunt u besturen hoe de Voice in arpeggio zal worden afgespeeld. Details over het gebruik van de Arpeggiator vindt u op bladzijde 36.

ARP@Type)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UP&Down1:54	120	on	on

• CTL (Common Controller)

Hier kunt u diverse functies aan de controllers (op het bedienings- en achterpaneel) instellen. U kunt bijvoorbeeld parameters toewijzen aan het Pitch Bend Wiel of aan de Foot Controller zodat u in real time de klankkleur van de Voice kunt wijzigen. Details over de mogelijkheden hiervan vindt u op bladzijde 38.

CTL@Set1)	Src	Dest	EL Sw	Depth
C 1234	FC(04)	RevTime:EF1	1234	+63

• LFO (Common Low Frequency Oscillator)

Dit zijn de LFO parameters. De LFO gebruikt een golfvorm met een lage frequentie om de toonhoogte-, filter- en amplitudekarakteristieken te laten variëren. Hiermee kunt u vibrato, wah, tremolo en andere effecten creëren (blz. 70).

LFO@Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	tranzd	63	on	270

• EFF (Common Effect)

Dit zijn de Effectparameters voor de Voice. Er zijn twee Insertion Effecten en twee System Effecten (Reverb en Chorus).

EFF@InsEF)	InsEF	Connect
C 1234	1=2	1=2

4 OSC (Oscillator) Schermen

In deze schermen kunt u voornamelijk parameters instellen die de waveforms (golfvormen) waaruit de Voice bestaat besturen. U kunt hier de waveform voor het Element, het volume, de note range (nootbereik) en dergelijke voor ieder Element selecteren.

• OSC Wave

Hier selecteert u voor ieder Element de golfvorm (Wave) die gebruik zal worden.

OSC@Wave)	Number	Ctgr
EL1234	001	[Pf:Grand 1]

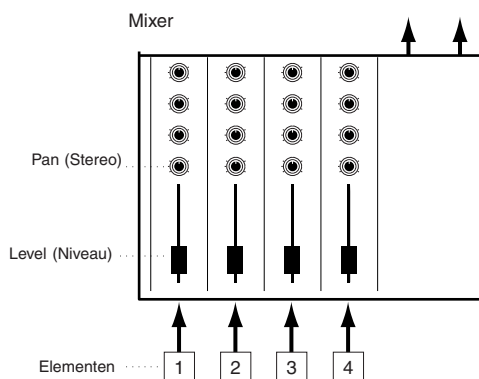
• OSC Out

• OSC Pan

Hier stelt u het volume (uitgangsniveau) en pan (stereopositie) voor ieder Element in. De onderstaande illustratie toont de logica van de schermen.

OSC@Out)	Level	Delay	InsEF
EL1234	96	0	ins2

OSC@Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

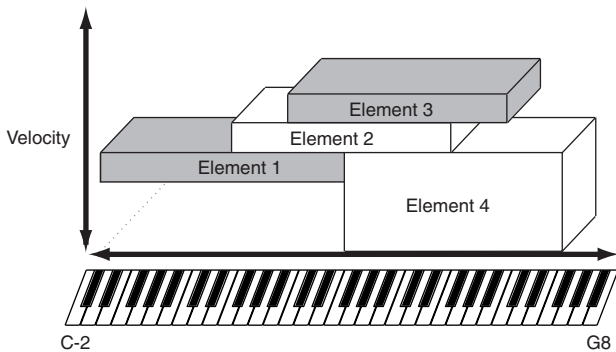


• OSC Limit

Hier stelt u het nootbereik per Element in (het gebied op het toetsenbord waardoor het Element wordt bespeeld) en de velocity Limit (aanslagsterktebereik waarbinnen u het Element hoort). U kunt per Element verschillende instellingen maken. Met deze parameters kunt u Elementen in lagen "over elkaar leggen" (layeren) en hun uitsturing besturen. U kunt bijvoorbeeld één Element instellen die in het hoge bereik van het toetsenbord te horen zal zijn en een andere in het lage bereik. Zo kunt u, met dezelfde Voice, twee verschillende geluiden vanaf verschillende gebieden op het toetsenbord bespelen, of kunt u deze elkaar laten overlappen zodat deze in een bepaald gebied gelayered zijn. Daarnaast kunt u ieder Element laten reageren binnen een bepaald aanslagsterktebereik, zodat u het ene Element hoort als u zacht speelt en het andere als u harder speelt.

```

OSCBLimit)  Note Limit  Vel Limit
EL1234      C-2 - G 8    1 - 127
  
```



5 PCH (Pitch) en PEG (Pitch EG) Schermen

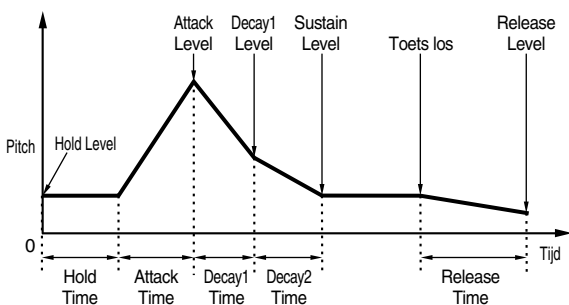
Hier stelt u de algemene toonhoogteparameters voor ieder Element in. U kunt Elementen verstemmen, er Pitch Scaling op toepassen, enzovoorts. Daarnaast kunt u, door de PEG (Pitch Envelope Generator) in te stellen, bepalen hoe de toonhoogte in een bepaald tijdsbestek zal veranderen.

• PEG (Pitch Envelope Generator)

Met de PEG kunt u de veranderingen in toonhoogte, vanaf het moment dat de toets ingedrukt wordt totdat deze weer wordt losgelaten, besturen. Zoals u in de onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Pitch Envelope uit vijf Time (wijzigingssnelheid) parameters en vijf Level (pitch) parameters. Hiermee kunt u automatische toonhoogteveranderingen creëren. Bovendien kunt u voor ieder Element verschillende PEG parameters instellen.

```

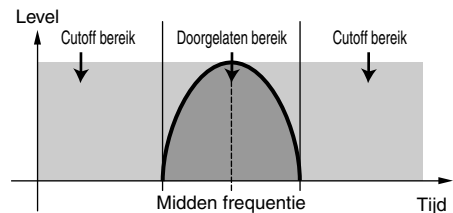
PEGTime> Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234   127 127 127 127
  
```



N.B. Details over PEG parameters vindt u op bladzijde 76.

6 FLT (Filter) en FEG (Filter EG) Schermen

U kunt met de filter het klankkarakter van ieder Element instellen door de harmonischen in de golfvorm van het Element aan te passen. Er zijn verschillende filtertypes, maar het principe blijft hetzelfde. De filter wordt gebruikt om boventonen op specifieke frequenties door te laten (pass) en andere af te knippen (cutoff), om zodoende de harmonische opbouw van een golfvorm te veranderen (zie illustratie). U kunt deze frequenties bepalen door een middenfrequentie (cutoff frequentie) te specificeren. Bij sommige filters kunt u de signaalniveaus van verschillende frequentiebanden tegelijk wijzigen. U kunt tevens de Filter Envelope Generator (FEG) instellen om de filter in een bepaald tijdsbestek te laten veranderen, wat resulteert in een dynamische wijziging van het klankkarakter. Maar nu zullen we eerst uitleggen hoe de FEG werkt.



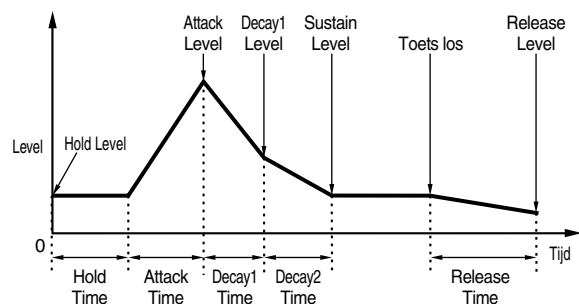
N.B. Details over Filtertypes vindt u op bladzijde 78.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Met de FEG kunt u de veranderingen in klankkarakter besturen, vanaf dat de toets wordt ingedrukt totdat deze weer wordt losgelaten. Zoals u in onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Filter Envelope uit vijf Time (wijzigingssnelheid) parameters en vijf Level (filterniveau) parameters. Als u een toets op het toetsenbord indrukt, dan zal de cutoff frequentie afhankelijk van deze envelope instellingen veranderen. Hiermee kunt u bijvoorbeeld automatische wah effecten creëren. Bovendien kunt u voor ieder Element verschillende FEG parameters instellen.

```

FEGTime> Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234   127 127 127 127
  
```

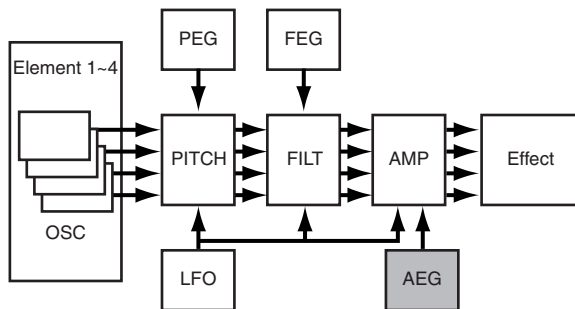


N.B. Details over FEG parameters vindt u op bladzijde 80.

7 (Amplitude) en AEG (Amplitude EG) Schermen

Hier stelt u, nadat de OSC (Oscillator), PITCH en FILT (Filter) parameters zijn ingesteld, het volume van ieder Element alsook het uiteindelijke volume van het signaal dat naar de uitgangen gestuurd wordt in. Het signaal van ieder Element wordt op het gespecificeerde volume naar de volgende Effect Unit gestuurd.

Daarnaast kunt u door de AEG (Amplitude Envelope Generator) in te stellen, bepalen hoe het volume in een bepaald tijdsbestek zal veranderen.



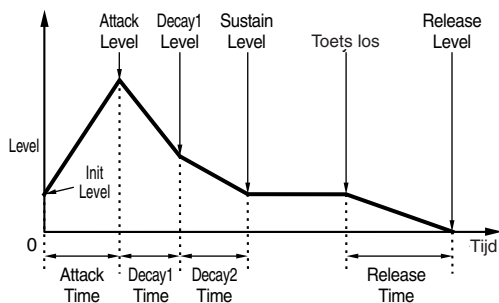
N.B. Het eindvolume voor alle Elementen bepaalt u met de Volume (Vol) parameter in het QED scherm in Common Edit.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Met de AEG kunt u de veranderingen van het volume besturen, vanaf dat de toets wordt ingedrukt totdat deze weer wordt losgelaten.

Zoals u in de onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Amplitude Envelope uit vijf Time (wijzigingssnelheid) parameters en vijf Level (niveau) parameters. Als u een toets op het toetsenbord indrukt, dan zal het volume afhankelijk van deze envelope instellingen veranderen. Bovendien kunt u voor ieder Element verschillende AEG parameters instellen.

```
AEG[Time] >      Attack  Decay1  Decay2
EL1234          127     127     127
```

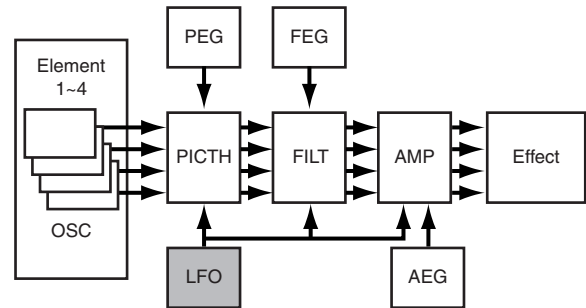


N.B. Details over AEG parameters vindt u op bladzijde 83.

8 LFO (Low Frequency Oscillator) Schermen

Zoals zijn naam al aangeeft, genereert de LFO golfvormen met een lage frequentie. Deze golfvormen kunt u gebruiken om de pitch (toonhoogte), filter of amplitude van ieder Element te laten variëren om effecten zoals vibrato, wah en tremolo te creëren. De feitelijk beschikbare LFO parameters zijn afhankelijk van het Elementtype.

```
LFO[Wave] > Wave^ Speed KeySync
EL1234     tri     63     on
```

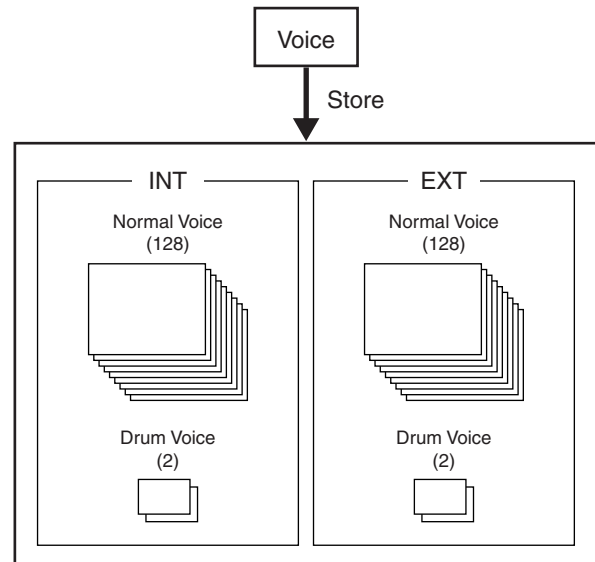


9 EQ (Equalizer) Schermen

Hiermee kunnen per Element specifieke frequentiebanden versterkt of verzwakt worden. Er zijn vele equalizer types beschikbaar. Details vindt u op bladzijde 86.

10 Bewerkte Voices Bewaren

U kunt tot 128 nieuwe/bewerkte Normal Voices en 2 nieuwe/bewerkte Drum Voices in het interne geheugen of op externe Memory Card opslaan.



N.B. Er kunnen maximaal 64 Plug-in Voices in het interne geheugen (PLG) worden opgeslagen.

N.B. Als u een Voice opslaat, wordt alle bestaande data op die geheugenlocatie gewist. Sla belangrijke data dus altijd eerst op op Memory Card, computer of ander opslagmedium.

Details over het opslaan van Voices vindt u op blz. 101.

Effecten

In het laatste stadium van het programmeren, kunt u de effectparameters instellen om het karakter van het geluid nog verder te wijzigen. Over het algemeen beïnvloeden System Effecten het algehele geluid, ongeacht of het om een Voice, Performance, Song, etc. gaat. Insertion Effecten daarentegen kunnen op iedere Voice afzonderlijk toegepast worden. Deze synthesizer bevat twee System Effect Units (Reverb en Chorus) en twee Insertion Effect Units. Indien u een Plug-in Board (PLG) geïnstalleerd heeft, kunt u tevens een afzonderlijk Insertion Effect Unit voor de Plug-in Part specificeren.

Per Voice (in Voice Mode) en per Performance (in Performance Mode) kunnen verschillende effectinstellingen gemaakt worden, hoewel de wijze waarop de Effect Units aaneengeschakeld zijn van geval tot geval kan verschillen.

Reverb Unit

De Reverb Unit bevat een selectie van 12 verschillende reverb-achtige effecten, waaronder realistische simulaties van de natuurlijke nagalm van verschillende zalen en kamers. In Voice Mode kunt u Reverb instellingen maken voor iedere Voice. In Performance Mode, beïnvloeden de Reverb instellingen de algehele Performance.

Chorus Unit

De Chorus Unit bevat een selectie van 23 verschillende chorus-achtige effecten waaronder bijvoorbeeld flanger. De meeste hiervan zijn ideaal om geluiden "vetter" te laten klinken. In Voice Mode kunt u Chorus instellingen maken voor iedere Voice. In Performance Mode beïnvloeden de Chorus instellingen de algehele Performance.

Insertion Effecten

Insertion Effect 1 Unit heeft 24 effecten, waaronder chorus, flanger en auto-wah. Insertion Effect 2 Unit heeft delays, reverbs, rotary speaker, amp simulation en andere effecten, in totaal 92 effecten. Als er een Plug-in Board geïnstalleerd is, zijn er tot 24 Insertion Effecten voor de Plug-in Voices beschikbaar.

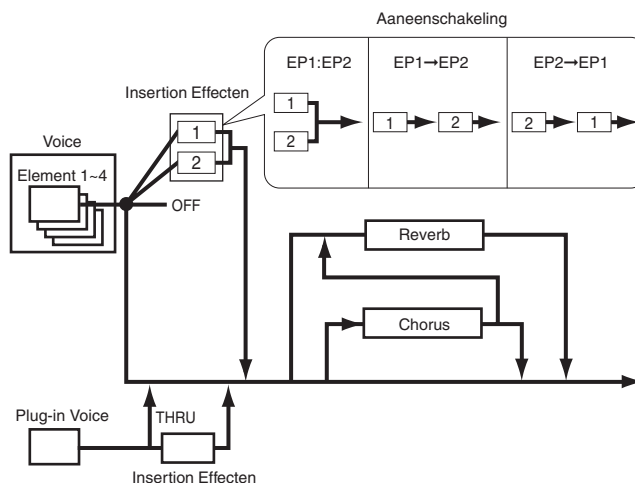
N.B. Details over ieder Effecttype vindt u in de Effect Type Lijst van de aparte Data Lijst.

Effecten in Voice Mode

In Voice Mode kunt u het effecttype en de waarde voor iedere Effect Unit (Reverb, Chorus en de Insertion Effecten) instellen, en deze bij iedere Voice opslaan. Bovendien kunt u per Element bepalen of de Insertion Effect Units aan elkaar gekoppeld zullen worden of niet. Als u een Element aan de Insertion Effecten koppelt, kunt u tevens specificeren hoe de twee Units aaneengeschakeld worden (in serie of parallel, zie onderstaande illustratie).

Het gecombineerde signaal van alle Voice Elementen — na het toevoegen van de Insertion Effecten — wordt hierna naar de Reverb en Chorus System Effect Units gestuurd.

Als u Plug-in Voices van een geïnstalleerd Plug-in Board wilt gebruiken, kunt u voor iedere Plug-in Voice een Insertion Effect Unit toe wijzen. In dat geval worden de Plug-in Voice signalen door de Insertion Effect Unit bewerkt en daarna naar de Reverb en Chorus Units gestuurd.

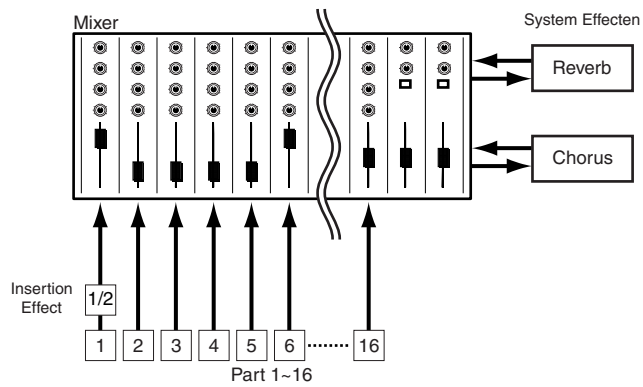


Effecten in Performance Mode

In Performance Mode kunt u de Insertion Effectinstellingen "lenen" van een bestaande Voice (Part). Bij Plug-in Parts kunt u de Insertion Effectinstelling "lenen" van bestaande Plug-in Voices.

Voor Reverb en Chorus kunt u voor de gehele Performance nieuwe instellingen maken, zonder deze van een Voice te hoeven "lenen".

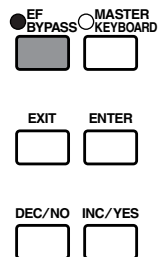
In de volgende illustratie toont de mixer hoe de verschillende effecten in Performance Mode aan het geluid worden toegevoegd. Iedere Part (1 t/m 16) wordt via Insertion Effect 1 of Insertion Effect 2 naar de mixer gestuurd. De signalen van alle Parts worden in de mixer samengevoegd en aan het gecombineerde geluid worden tenslotte de System Effecten (Reverb en Chorus) toegevoegd.



Effect Bypass

U kunt alle effecten tijdelijk aan- of uitzetten met de [EF BYPASS] knop. Om deze functie te gebruiken, dient u in het MSTR EF Bypass scherm Utility Mode (blz. 128) het effect te specificeren dat gebypassed (uitgeschakeld) moet worden. U kunt ook meer dan één effect specificeren.

Als u op de [EF BYPASS] knop drukt, licht de LED op en worden alle aan de momenteel geselecteerde Voice/Performance toegewezen Effecten uitgeschakeld.



N.B. De Effect Bypass geldt ook voor de Effecten van Plug-in Boards (Met uitzondering van de PLG100 serie).

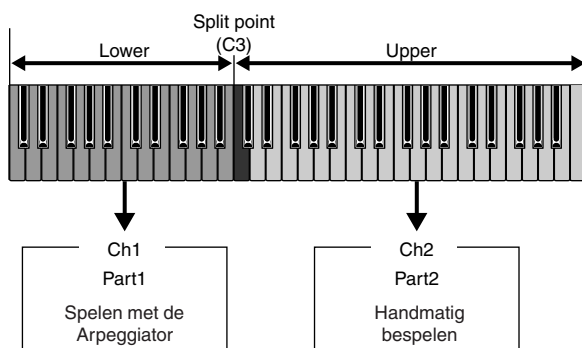
Als Master Keyboard Gebruiken (Performance Mode)

Zoals eerder uiteengezet, biedt uw synthesizer functies die bijvoorbeeld handig zijn tijdens een live optreden. Hier behandelen we enkele voorbeelden om deze functies te combineren om aan uw persoonlijke wensen te voldoen.

De S30 heeft speciale instellingen in Performance Mode zodat u het instrument als MIDI master keyboard kunt gebruiken. U kunt deze bijzondere functie activeren door op de [MASTER KEYBOARD] knop op het bedieningspaneel te drukken (LED licht op). Nu kan uw instrument uw spel - afhankelijk van de master keyboard instellingen in Performance Mode - naar zowel de interne toongenerator als naar een externe toongenerator verzenden. Als u het toetsenbord verdeelt in verschillende gedeelten (maximaal 4) en deze op verschillende MIDI kanalen instelt, kan het toetsenbord tegelijk meerdere parts (kanalen) van de interne toongenerator en externe MIDI apparaten via deze kanalen bespelen. Er zijn drie Master Keyboard Modes beschikbaar: Split, 4 Zones, en Layer. U kunt deze Master Keyboard Modes en hun functionele verschillen in de onderstaande voorbeelden leren kennen.

Split

De onderstaande illustratie toont een voorbeeld van een Split configuratie. Met Split kunt u door één noot te specificeren (split point) het toetsenbord in twee gedeelten opsplitsen (Lower en Upper). In het volgende voorbeeld wordt het toetsenbord bij C3 opgesplitst, waardoor in het Lower gedeelte automatisch met behulp van de Arpeggiator gespeeld kan worden, en in het Upper gedeelte een solo gespeeld kan worden. U kunt deze configuratie realiseren door de onderstaande procedure uit te voeren.



N.B. Bewerk en bereid de Voices in Voice Edit Mode voor (voor spelen met de Arpeggiator en Handmatig bespelen), voordat u via de onderstaande procedure een Split instelling gaat maken (blz. 63).

1 Druk, om naar Performance Edit Mode te gaan, op de [PERFORM] knop, gevolgd door de [EDIT] knop (LED licht op). Druk daarna op de [MASTER KEYBOARD] knop om Master Keyboard Mode te activeren (LED licht op).

2 Selecteer met knop [A] "Common", en open met de [PAGE] knop de General Master Keyboard (GEN M. Kbd) pagina.

```
GENM. Kbd> Mode      Lower  Upper  Point
Common      split   ch01   ch02   C 3
```

N.B. Als u aan de [PAGE] knop draait terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, kunt u door de parameters in de Menuschermpjes scrollen (blz. 106).

3 Selecteer met Knop [B] "split" voor de Mode parameter.

N.B. Als Master Keyboard Mode uitstaat ([MASTER KEYBOARD] niet ingedrukt), verschijnt de Mode parameter tussen haakjes (zoals "(split)").

4 Selecteer met Knop [2] de waarde (split point) voor de Point parameter, ofwel de noot waar het toetsenbord opgesplitst moet worden. Selecteer in dit voorbeeld "C3".

N.B. U kunt het split point ook selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste toets van het toetsenbord in te drukken. Houdt in dit voorbeeld dus [SHIFT] ingedrukt en druk C3 in.

5 Specificeer met Knop [C] voor het Lower bereik en Knop [1] voor het Upper bereik de MIDI zendkanalen. Hierdoor is onafhankelijke MIDI kanaalgebonden besturing van de interne toongenerator of externe MIDI apparaten mogelijk, zodat u verschillende Voices voor het Lower en Upper bereik kunt gebruiken. Selecteer "ch01" voor "Lower" en "ch02" voor "Upper" in dit voorbeeld.

N.B. U kunt ook MIDI kanalen rechtstreeks selecteren voor Lower en Upper met de [PROGRAM/PART 1 /m 16] knoppen (blz. 108).

6 Selecteer met Knop [A] een Part voor het Lower gedeelte. Selecteer hier "Part01".

7 Open met de [PAGE] knop de MIX Vce (Mix Voice) pagina en selecteer een Voice voor het spelen met de Arpeggiator.

```
MIX[Vce] Memory Number Ctrgy Search
Part01      PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

- 8 Draai aan de [PAGE] knop en open de LYR Mode (Layer Mode) pagina. Zet "Arp" (Arpeggio schakelaar) op "on". Zet "RcvCh" (MIDI Receive Channel) op "1".

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

- 9 Draai aan de [PAGE] knop en open de ARP Type (Arpeggio Type) pagina. Zet "Switch" op "on".

ARPTYPE)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	UPOct1:54	120	on	off

In de stappen 6 t/m 9 heeft u de instellingen voor het Lower bereik (met de Arpeggiator) afgerond. Hier wordt de Voice die aan Part 1 is toegewezen bespeeld via MIDI ontvangstkanaal 1.

N.B. Zie bladzijde 67 voor gedetailleerde instellingen van de Arpeggiator.

N.B. U kunt de Arpeggio instellingen van de Voice die aan Part 1 is toegewezen kopiëren (hergebruiken) (blz. 123).

- 10 Maak, op dezelfde manier als in stappen 6 t/m 8, instellingen voor het Upper bereik. U kunt met Knop A "Part02" selecteren, in de MIX Vce pagina een Voice voor het solo-spel selecteren en in de LYR Mode pagina "RcvCh" op "2" instellen. Nu kunt u in het Upper gedeelte een solo spelen. U bespeelt de Voice die aan Part 2 is toegewezen via MIDI ontvangstkanaal 2.

N.B. Als u in de LYR Mode pagina "Layer" op "on" zet, wordt de RcvCh instelling genegeerd.

N.B. Zet om ongewenste Parts in Split Mode te voorkomen, de MIDI Receive (ontvangst-) kanalen (RcvCh) van de overige Parts op andere dan door de Lower en Upper Parts gebruikte MIDI kanalen. In bovenstaand voorbeeld moeten de "RcvCh" waardes van Part 3 t/m 16 op waardes dus hoger dan 2 ingesteld worden.

N.B. In Performance Edit Mode kunt u iedere Part gedetailleerd instellen. Als u een Part niet hoort, moet u de volume-instelling voor die Part controleren. Zie bladzijde 115 voor meer informatie.

- 11 Bewaar de zojuist gemaakte instellingen in een Performance voordat u Performance Edit Mode verlaat. Zie bladzijde 124 voor het opslaan van Performances.

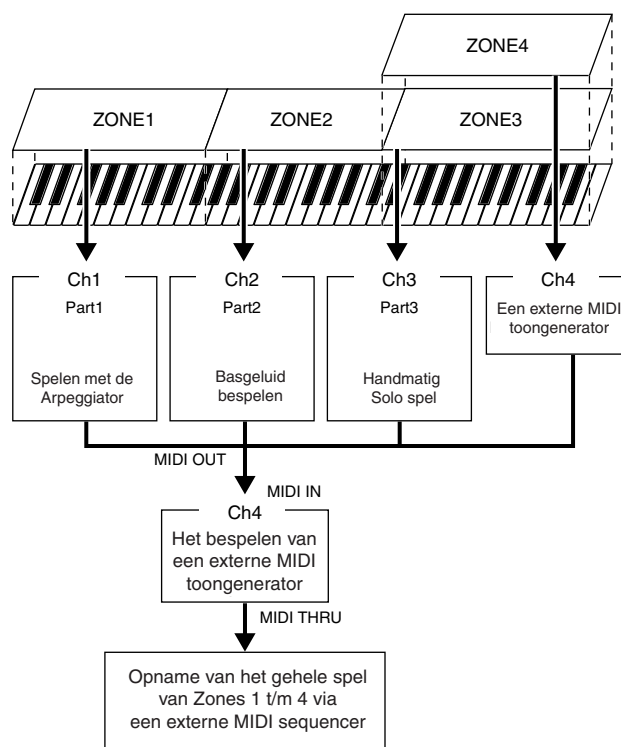
Roep in Performance Play Mode de Performance op die u zojuist heeft opgeslagen. Druk simpelweg op de [MASTER KEYBOARD] knop om de door u gemaakte Split configuratie aan of uit te zetten.

4 Zones

De onderstaande illustratie toont een voorbeeld van een 4-Zone configuratie. Een Zone is een gespecificeerd gebied op het toetsenbord. U kunt het toetsenbord in maximaal vier toetsengebieden verdelen met elk hun eigen MIDI kanaal en andere instellingen, zodat u

meerdere Parts tegelijk kunt besturen. Met de Split instelling wordt het toetsenbord in twee aangrenzende gedeelten (toetsengebieden) verdeeld. Bij een 4-Zone instelling kan daarentegen elke Zone een andere overlappen. U kunt een Zone zelfs zo instellen dat hij andere Zones volledig "bedekt", of zich ergens binnen een andere Zone bevindt.

In het volgende voorbeeld wordt Zone 1 ingesteld voor de Arpeggiator, Zone 2 voor een basgeluid, Zone 3 voor solo spel en Zone 4 voor het bespelen van een externe MIDI toongenerator. Zones 3 en 4 overlappen elkaar in hetzelfde gebied, en het gehele spel wordt via de MIDI OUT aansluitingen verzonden, zodat het op een externe MIDI sequencer opgenomen kan worden. U kunt deze configuratie realiseren door de volgende procedure uit te voeren.



N.B. Bewerk en bereid de benodigde Voices in hun eigen Edit Modes voor (voor Arpeggiator en handmatig spel), voordat u een 4-Zone instelling maakt.

- 1 Druk, om naar Performance Edit Mode te gaan, op de [PERFORM] knop gevolgd door de [EDIT] knop (LEDs lichten op). Druk daarna op de [MASTER KEYBOARD] knop om Master Keyboard Mode te activeren (LED licht op).
- 2 Selecteer met Knop [A] "Common" en open met de [PAGE] knop het GEN M. Kbd (General Master Keyboard) scherm.

GENM.Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

N.B. Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop draait, kunt u door de parameters van de Menuschermpjes scrollen (blz. 106).

- 3 Selecteer met Knop [B] “4zone” voor de Mode parameter.

N.B. Wanneer Master Keyboard Mode uitstaat ([MASTER KEYBOARD] niet ingedrukt), verschijnt de Mode parameter waarde tussen haakjes (zoals “(4zone)”).

- 4 Selecteer met Knop [A] een Zone (“Zone01” t/m “Zone04”). Aangezien we “4zone” bij de Mode parameter geselecteerd hebben, kunt u nu instellingsschermen voor vier zones selecteren. Selecteer om te beginnen “Zone01” om hier instellingen voor te maken.

MKB[Transmit] Zone01	TrnsCh Ch01	TG on	MIDI on
-------------------------	----------------	----------	------------

N.B. U kunt “Zone01” t/m “Zone04” ook selecteren met de BANK [A] t/m [D] knoppen.

Na het selecteren van een Zone opent automatisch het MKB Transmit scherm. U kunt met de [PAGE] knop een subscherm selecteren om een Zone in te stellen. Eerst specificeren we in het MKB Transmit scherm de basis items zoals het MIDI transmit kanaal, en aan-/uitzetten van zowel MIDI uitsturing naar de interne toongenerator als naar de MIDI OUT aansluiting.

- 5 Zet met Knop [C] het MIDI zendkanaal (TrnsCh) op “Ch01”. Zet MIDI uitsturing naar de interne toongenerator (TG) en MIDI OUT (MIDI) beide op “on.”

Deze instellingen kunnen per Zone verschillen, zodat per Zone ingesteld kan worden of uw spel intern en/of extern uitgestuurd wordt, en via welk MIDI kanaal. Tenslotte kunt u de klank van de vier Zones afzonderlijk besturen.

Zet, om dit te doen, “Ch01” t/m “Ch04” in de MKB Transmit schermen respectievelijk op de “TrnsCh” parameters voor Zones 1 t/m 4. Zet voor Zones 1 t/m 3 de “TG” en “MIDI” parameters beide op “on”. Zet voor Zone 4 “TG” op “off” en MIDI op “on”. U kunt met Knop [A] tussen meerdere MKB Transmit schermen schakelen. Een aantal basisinstellingen van de vier Zones zijn nu gereed.

- 6 Selecteer met Knop [A] nogmaals “Zone01”. Open met de [PAGE] knop het MKB Note scherm. In dit scherm kunt u een toetsengebied voor een Zone instellen.

MKB[Note] Zone01	Octave +1	Transpose +11	Note Limit C-2 - G 8
---------------------	--------------	------------------	-------------------------

N.B. In de MKB Note pagina vindt u nog meer parameters zoals Note Limit, Transpose, etc. Zie bladzijde 121 voor meer informatie over deze parameters.

- 7 Stel met Knop [1] (laagste) en Knop [2] (hoogste) de “Note Limit” (toetsengebied Zone) voor de hoogste en laagste noten in. Selecteer voor “Zone01” “C-2” als laagste noot en “B1” als hoogste.

- 8 Ga met Knop [A] naar de MKB Note pagina voor “Zone02”. Selecteer, net als in stap 7, “C2” als laagste noot en “B2” als hoogste.

- 9 Schakel met Knop [A] naar de MKB Note pagina voor “Zone03”. Selecteer, net als in stap 7, “C3” als laagste noot en “G8” als hoogste.

- 10 Schakel nogmaals met Knop [A] naar de MKB Note pagina voor “Zone04”. Selecteer, net als in stap 7, “C3” als laagste noot en “G8” als hoogste. Zoals u ziet, wordt hier hetzelfde toetsengebied als voor Zone 3 ingesteld, waardoor deze elkaar overlappen.

N.B. Zie bladzijde 121 voor gedetailleerde informatie over Zone-instellingen.

- 11 Selecteer met Knop [A] een Part voor een Zone. In dit voorbeeld selecteren we Part 1 voor Zone 1, en Part 2 en Part 3 respectievelijk voor Zone 2 en Zone 3. We selecteren geen Part voor Zone 4 omdat deze alleen is ingesteld om informatie via de MIDI Out te verzenden. Selecteer eerst Part 1 (Part01) voor Zone 1.

N.B. U kunt tevens de [MEMORY] of de PROGRAM/PART knoppen gebruiken om een Part voor een Zone te selecteren (blz. 104).

- 12 Open met de [PAGE] knop het MIX Vce scherm om een Voice voor te bereiden voor het spelen met de Arpeggiator.

MIX[Vce] Part01	Memory PRE1:128	Number (H16)	Ctgru [Pf:GrandPiano]	Search
--------------------	--------------------	-----------------	--------------------------	--------

- 13 Open met de [PAGE] knop het LYR Mode (Layer Mode) scherm. Zet “Arp” (Arpeggio schakelaar) op “on”, “Layer” (Layer schakelaar) op “off” en “RcvCh” (MIDI Receive Channel) op “1”. Zet als laatste in het ARP Type (Arpeggio Type) scherm “Switch” op “on.”

LYR[Mode] Part01	Mode Poly	Arp on	Layer off	RcvCh 1
---------------------	--------------	-----------	--------------	------------

N.B. Bereid de basis Arpeggiator instellingen (Type, etc.) in Voice Edit Mode voor, voordat u in Performance Edit Mode Zone-instellingen gaat maken.

Met de in stappen 11 t/m 13 gemaakte instellingen kunt u nu, wanneer u in het toetsengebied van Zone 1 speelt, via MIDI ontvangskanaal 1 (RcvCh), de Arpeggiator bespelen met een aan “Part01” (Part 1) toegewezen Voice.

14 Stel op dezelfde manier als in stappen **11** t/m **13** Zone 2 in. Draai aan Knop [A] om "Part02" te selecteren. Ga dan met de [PAGE] knop naar het Mix Voice (MIX Vce) scherm en selecteer een bas Voice. Open daarna met de [PAGE] knop het Layer Mode (LYR Mode) scherm om "RcvCh" (MIDI ontvangstkanaal) op "2" in te stellen.

Met de hier gemaakte instellingen kunt u nu, wanneer u in het toetsengebied van Zone 2 speelt, via MIDI ontvangstkanaal 2 (RcvCh) de aan "Part02" toegewezen bas Voice bespelen.

15 Stel op dezelfde manier als in stappen **11** t/m **13** Zone 3 in. Draai aan Knop [A] om "Part03" te selecteren. Ga dan met de [PAGE] knop naar het Mix Voice (MIX Vce) scherm en selecteer een solo Voice. Open daarna met de [PAGE] knop het Layer Mode (LYR Mode) scherm om "RcvCh" (MIDI ontvangstkanaal) op "3" in te stellen.

Met de hier gemaakte instellingen kunt u nu, wanneer u in het toetsengebied van Zone 3 speelt, via MIDI ontvangstkanaal 3 (RcvCh) de aan "Part03" toegewezen solo Voice bespelen.

U hoeft voor Zone 4 geen verdere instellingen te maken, aangezien deze ingesteld is (in stappen **5** t/m **10**) voor het aansturen van externe apparatuur via de MIDI OUT aansluiting. Het toetsengebied van Zone 4 is gelijk aan dat van Zone 3 zodat uw solo spel in dat gebied via de MIDI kanalen 3 (Zone 3) en 4 (Zone 4) via de MIDI OUT aansluiting naar een extern MIDI apparaat verzonden wordt.

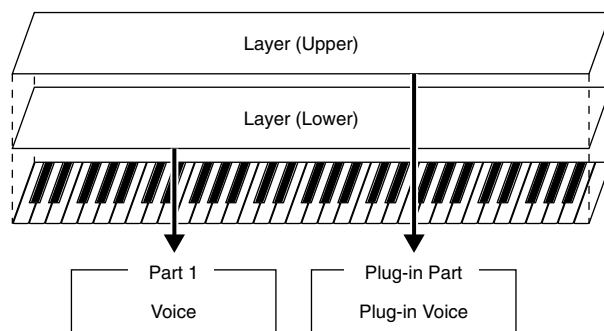
N.B. U kunt in Performance Edit Mode nog meer Part instellingen maken. Mocht u problemen ondervinden die wellicht te maken kunnen hebben met deze instellingen, bijvoorbeeld als een specifieke part geen geluid geeft, controleer dan instellingen zoals volume, etc. Zie bladzijde 115 voor meer informatie over Part instellingen.

16 Sla, voordat u Performance Edit Mode verlaat, uw zojuist gemaakte instellingen op in een Performance. Zie bladzijde 124 voor meer informatie over het opslaan van een Performance.

Roep in Performance Play Mode de Performance op die u zojuist heeft opgeslagen. Druk simpelweg op de [MASTER KEYBOARD] knop om de door u gemaakte 4-Zoneconfiguratie te activeren/deactiveren.

Layer

Onderstaande illustratie toont een voorbeeld van een Layer configuratie. Layer verwijst naar twee verschillende Parts met elkaar overlappende toetsengebieden, waardoor u deze Parts in unison kunt spelen. Het onderstaande voorbeeld toont hoe u in unison kunt spelen met Part 1 en de Plug-in Part. U kunt deze configuratie realiseren door de volgende stappen uit te voeren.



N.B. Bewerk en bereid de Layer Voices in hun eigen Edit Modes voor, voordat u in de volgende stappen een Layer configuratie gaat maken.

N.B. Plug-in Voices zijn pas beschikbaar als er een Plug-in Board geïnstalleerd is (blz. 98).

- 1** Druk, om naar Performance Mode te gaan, op de [PERFORM] knop, gevolgd door de [EDIT] knop (beide LEDs lichten op). Druk daarna op de [MASTER KEYBOARD] knop om Master Keyboard Mode te activeren (LED licht op).
- 2** Selecteer met Knop [A] "Common", en open met de [PAGE] knop het General Master Keyboard (GEN M. Kbd) scherm.

GENM. Kbd	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

N.B. Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop draait, kunt u door de parameters van de Menuschermpjes scrollen (blz. 106).

- 3** Selecteer met Knop [B] "layer" voor de Mode parameter.
- 4** Specificeer met Knop [C] het MIDI zendkanaal voor het toetsengebied van Lower en met Knop [1] voor dat van Upper. Houdt u er rekening mee dat Lower en Upper twee verschillende Parts (Zones) zijn, die elkaar kunnen overlappen. Met deze instellingen kunt u uw spel over twee aparte kanalen naar de interne toongenerator en via de MIDI OUT aansluiting naar externe MIDI apparaten sturen. Selecteer "Ch01" voor "Lower" en "Ch02" voor "Upper."

N.B. U kunt ook MIDI kanalen rechtstreeks selecteren voor Lower en Upper met de PROGRAM/PART knoppen [1] t/m [16] (blz. 108).

- 5** Draai aan Knop [A] en selecteer een Part. Begin met "Part01" voor de Upper Part.
- 6** Open met de [PAGE] knop het Mix Voice (MIX Vce) scherm en selecteer een Voice voor de Upper Part.

MIXVce	Memory	Number	Clary	Search
Part01	PRE1:	128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- 7 Open met de [PAGE] knop het LYR Mode (Layer Mode) scherm. Zet de Layer schakelaar ("Layer") op "off" en zet "RcvCh" (MIDI Receive Channel) op "1."

LYR Mode)	Mode	Arr	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

N.B. Als één of meer MIDI ontvangstkanalen van de overige Parts gelijk zijn aan de aan deze Layer Parts toegewezen kanalen, zult u die Parts ook horen als u op het toetsenbord speelt. Dit kan lastig zijn als u alleen de twee Layer Parts wilt. Zet voor de Parts die u niet wilt horen tijdens uw spel "RcvCh" voor die Parts op "off", waardoor alleen de Voices van de Layer Parts zullen klinken.

- 8 Stel op dezelfde manier als in stappen 5 t/m 7 de Upper Part in. Selecteer "PartPL" voor de Lower Part, ga met de [PAGE] knop naar de Mix Voice (MIX Vce) pagina en selecteer een andere Voice (Plug-in Voice) voor de Lower Part. Ga dan naar het LYR Mode (Layer Mode) scherm en zet "Layer" (Layer) op "off" en zet RcvCh op "2."

N.B. U kunt in Performance Edit Mode nog meer Part instellingen maken. Mocht u problemen ondervinden die wellicht te maken kunnen hebben met deze instellingen, bijvoorbeeld als een specifieke part geen geluid geeft, controleer dan instellingen zoals volume, etc. Zie bladzijde 115 voor meer informatie over Part instellingen.

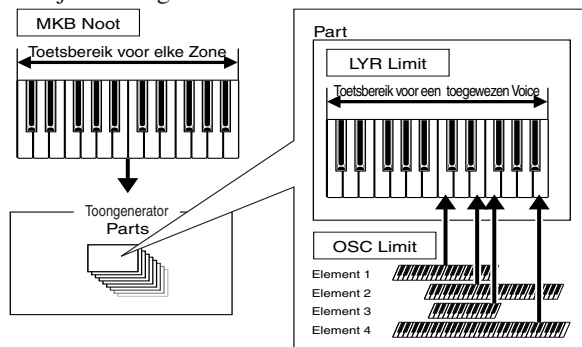
- 9 Sla, voordat u Performance Edit Mode verlaat, uw zojuist gemaakte instellingen op in een Performance. Zie bladzijde 124 voor meer informatie over het opslaan van een Performance.

Roep in Performance Play Mode de Performance op die u zojuist heeft opgeslagen. Druk simpelweg op de [MASTER KEYBOARD] knop om de door u gemaakte Layer configuratie te activeren/deactiveren.

N.B. U kunt, naast de Layer/Zone configuratie in Master Keyboard Modes, de Layer schakelaar (Layer) voor iedere Part instellen om een Layer configuratie te creëren die uit maximaal vier Parts bestaat (blz. 117).

Omtrent Note Limit (Toetsengebied)

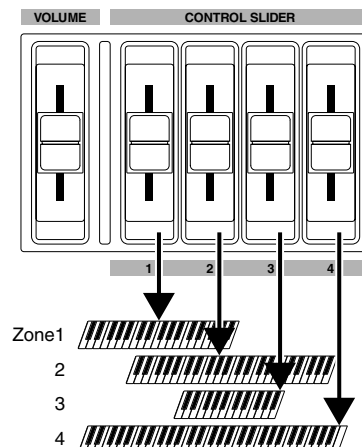
U kunt de Note Limit instellingen voor Master Keyboard Mode, Part en Voice gebruiken. Deze zijn als volgt aan elkaar verbonden.



Wanneer u Master Keyboard Mode gebruikt, kunt u binnen het gebied van de "Note Limit" instelling (in het MKB Note scherm) de interne toongenerator (of een extern MIDI apparaat) besturen. Als u het toetsengebied van een Zone limiteert tot twee octaven, is het alsof u een extern twee-octaafs toetsenbord gebruikt om de toongenerator mee aan te sturen. Tegelijkertijd wordt het toetsengebied (bespeelbare gedeelte) van een gehele Voice die aan een Part is toegewezen bepaald door "Note Limit" in het LYR Limit scherm (blz. 117). Het bespeelbare gedeelte van ieder Element van een Voice wordt bepaald door "Note Limit" in het OSC Limit scherm (blz. 75) in Voice Edit Mode.

Omtrent de Control Schuiven

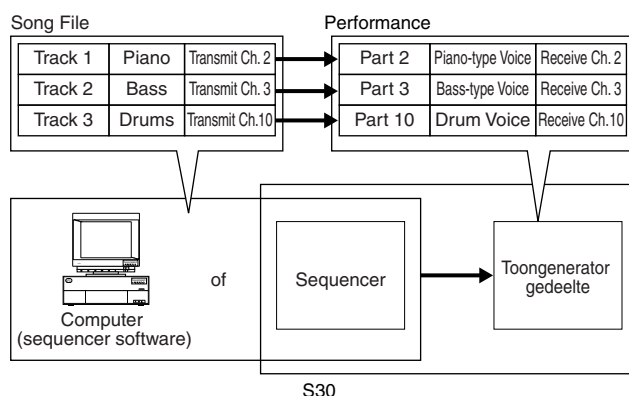
Wanneer Master Keyboard Mode aanstaat, zijn de Control schuiven [1] t/m [4] verbonden met Zones 1 t/m 4. Als deze schuiven bijvoorbeeld ingesteld staan om het volume voor de corresponderende Zones te besturen, kunt u ze gebruiken als de schuiven van een mixer om volumes in te stellen. Deze schuiven werken op zichzelf staand, zodat u aan iedere schuif een andere control functie kunt toewijzen (b.v. volume voor Zone 1, pan voor Zone 2, etc.). Deze toewijzingen maakt u in Performance Edit Mode in het MKB Assign scherm (blz. 122).



Als Multitimbrale Toongenerator Gebruiken (Performance Mode)

In Performance Mode kunt u uw synthesizer als een multitimbrale toongenerator gebruiken, geschikt voor het gebruik met computer software of externe sequencers. Als iedere track in een song file een ander MIDI kanaal gebruikt, kunnen de Parts in een Performance op die respectievelijke MIDI kanalen ingesteld worden. Daardoor kunt u een song file vanaf een externe sequencer afspelen waarbij elke track een andere Voice kan bespelen.

In het volgende voorbeeld creëren we een Performance die gebruikt kan worden om een song file bestaande uit 3 Parts (piano, bass en drums) af te spelen. De piano track wordt toegewezen aan MIDI kanaal 2, de bas aan kanaal 3, en de drums aan kanaal 10.



N.B. U kunt de interne sequencer gebruiken om de song file af te spelen. U kunt hiervoor tevens de meegeleverde computer sequencer software XGworks lite gebruiken, maar daarvoor moet uw synthesizer wel correct op de computer aangesloten zijn (blz. 12).

1 Druk, nadat u op de [PERFORM] knop heeft gedrukt, op de [EDIT] knop (beide LEDs lichten op). U bent nu in Performance Edit Mode.

N.B. U dient, voordat u Performance Edit Mode selecteert, eerst een Performance te selecteren die u wilt bewerken. Zorg hierbij dat de [MASTER KEYBOARD] LED uit is.

2 U kunt met Knop [A] Parts selecteren. Hier kunt u voor piano Part 2, voor bas Part 3 en voor drums Part 10 selecteren. Selecteer nu eerst Part 02.

3 Schakel met de [PAGE] knop naar het MIX Vce (Mix Voice) scherm, en specificeer de Voice die u als piano Part wilt gebruiken.

```
MIXBVce> Memory Number Ctgry Search
Part02     PRE1:128(H16) [Pf:GrandPiano]
```

4 Schakel nu met de [PAGE] knop naar het Mix Level scherm, en stel het volume voor de piano Part in en indien nodig de pan positie, chorus en Reverb Send levels (niveaus). Details hierover vindt u op blz. 115.

5 Schakel met de [PAGE] knop naar het LYR Mode (Layer Mode) scherm. Stel de Mode parameter in op "poly" (polyphonic), de Layer parameter op "off," en de RcvCh parameter (MIDI receive channel) op 2.

```
LYRMode> Mode Arp Layer RcvCh
Part02   Poly on   off   2
```

N.B. Zet voor Parts die niet polyfoon hoeven te zijn de Mode parameter op "mono" (monofoon).

Na het uitvoeren van bovenstaande stappen **2** t/m **5** wordt, als u een song file in de sequencer afspeelt, de piano track via MIDI kanaal 2 verzonden. De MIDI data die door de synthesizer ontvangen wordt, bespeelt de Voice van de Part die aan MIDI kanaal 2 toegewezen is.

6 Herhaal bovenstaande stappen **2** t/m **5**, maar stel nu Part 3 (bas) in voor ontvangst op MIDI kanaal 3.

7 Herhaal bovenstaande stappen **2** t/m **5** nogmaals, maar stel nu Part 10 (drum) in voor ontvangst op MIDI kanaal 10.

N.B. Om te voorkomen dat de Voices van ongebruikte Parts spontaan bespeeld worden, kunt u de MIDI ontvangskanalen (RcvCh) voor deze ongebruikte Parts op "off" zetten.

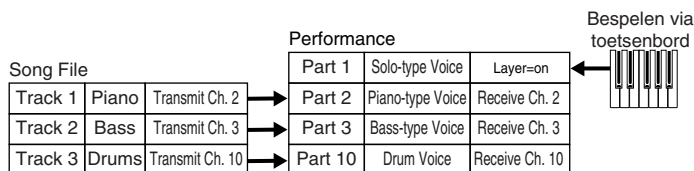
N.B. In Performance Edit Mode zijn er nog veel meer Partspecifieke parameters. Details hierover vindt u op bladzijde 106.

8 Sla, voordat u Performance Edit Mode verlaat, uw zojuist gemaakte instellingen in een Performance op. Zie bladzijde 124 voor details over het opslaan van Performances.

Als u voortaan deze Performance in Performance Play Mode selecteert, kunt u vanaf een computer (sequencer) of de interne sequencer een song file afspelen waarbij de piano, bas en drum Parts via de ingestelde MIDI kanalen zullen worden afgespeeld.

Meespelen terwijl er een Song File Afgespeeld wordt

U kunt terwijl de song file de eerder toegewezen piano, bas en drum Parts afspeelt, de Performance zo instellen dat u via een andere Part kunt meespelen.



Dit is dezelfde Performance die u eerder gecreëerd heeft, maar er wordt een Part aan toegevoegd voor uw eigen spel. Wat betreft de instellingen zijn dit de belangrijkste punten:

- In de eerder gecreëerde Performance werden de Parts 2, 3 en 10 gebruikt. In dit voorbeeld voegen we voor de solo Voice nog een Part toe (Part 1).
- Zet in het LYR Mode scherm de Layer parameter voor Part 1 op "on" en zorg ervoor dat deze voor Part 2, 3 en 10 op "off" staan.

N.B. Als u handmatig meerdere (tot vier) Voices van Parts 4 t/m 9, 11 t/m 16 en een Plug-in Part wilt bespelen, dient u de Layer schakelaar voor die Parts op "on" te zetten.

- Zet, in het GEN MIDI scherm, de LayerCh (Layer Channel) parameter op BasicCh. De Voice voor Part 1 kan nu via het toetsenbord bespeeld worden.

N.B. Als u een song file afspeelt met het XG/GM logo, zou u een optioneel XG Plug-in Board kunnen installeren om zo van de beste afspreekwaliteit en een grote verscheidenheid aan Voices en Effecten te kunnen genieten. Onthoud dat u een extra XG Plug-in Board kunt installeren om de polyfonie en de Effecten te verdubbelen. In dat soort gevallen kunt u niet alleen van het afspelen van een song genieten, maar kunt u tevens een specifieke Part van de song uitschakelen (voor een "minus-one" instelling), wat erg handig is om de solo te oefenen, of voor karaoke.

Referentiegedeelte

Voice Mode

Voice Play

Deze Mode wordt gebruikt voor het bespelen van de individuele Voices: de 256 ingebouwde presets, de Interne (User) Voices, de Externe Voices op Memory Card en Plug-in Voices (optie). Dit gedeelte toont hoe u Voices kunt selecteren en bespelen.

N.B. Details over de Voice types en Voice geheugens vindt u op bladzijde 31.

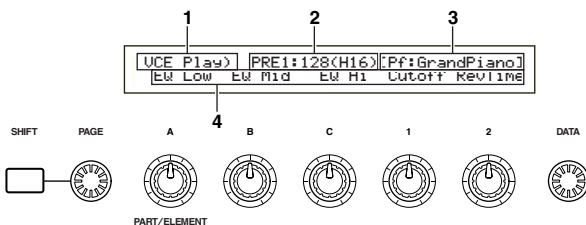
Voice Play Mode Scherm

De LCD toont het volgende in Voice Play Mode. Voice Play Mode bestaat uit twee schermen en u kunt met de [PAGE] knop omschakelen naar het Voice Search (zoek) scherm.

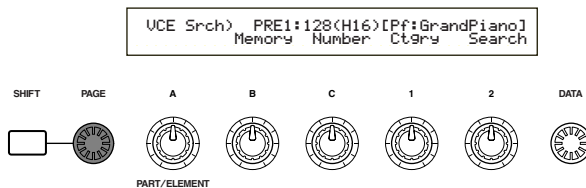
De inhoud van ieder scherm is als volgt. Zie bladzijde 62 voor details over het Voice Search scherm.

N.B. Hoe u naar Voice Play Mode kunt gaan leest u op bladzijde 16.

Voice Play Mode



Tweede Scherm: Voice Search



1. Schermtitel

Geeft aan dat u zich in Voice Play Mode bevindt.

2. Voice Geheugen/Nummer (Bank/Nummer) Scherm

Toont het Geheugen/Voice Program Nummer (000 t/m 128) en Bank [A] t/m [H]/Program Nummer ([1] t/m [16]). In bovenstaand scherm staat bijvoorbeeld "PRE1:128(H16)", wat betekent dat het geheugen Preset 1 is, het Voice Nummer 128, de Bank H en het Program Nummer binnen die Bank 16 is.

Geheugen/Voice Program Nummer

PRE1 staat voor Preset 1, PRE2 voor Preset 2, PRE voor Preset Drums, INT voor Intern, EXT voor Extern, PLG voor Plug-in Board. Alle Voice Program Nummers in ieder geheugen vallen binnen het bereik van 001 t/m 128. Drum Voices zijn DR1 t/m DR8.

N.B. Details over de Voice Geheugens vindt u op bladzijde 31.

Bank/Program Nummer

Voice Program Nummers 001 t/m 128 corresponderen met Banken A t/m H en Program Nummers 01 t/m 16. Daardoor kunt u op volgorde door de Program Nummers 001 t/m 128 heen scrollen, of deze door middel van een combinatie van BANK en PROGRAM knoppen selecteren. Hieronder wordt de relatie tussen Bank/Program Nummers en Voice Program Nummers getoond.

Voice Program Nummer	Bank	Program Nummer	Voice Program Nummer	Bank	Program Nummer
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

3.Voice Categorie/Naam

Voice Categorie

De twee tekens links van de Voice Naam geven de categorie aan waar het instrument of geluid toe behoort.

N.B. Details over Categoriename vind u op bladzijde 65.

Voice Naam

Deze naam bestaat uit maximaal 10 tekens

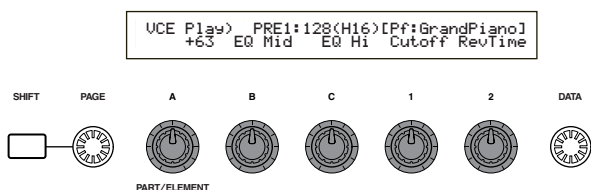
4.Knopparameterscherm

Toont de functie die aan iedere Knop ([A] t/m [C], [1] en [2]) toegewezen is.

N.B. De Knoppen [1] en [2] zijn wellicht met verschillende Control Sets aan meerdere parameters (bestemmingen) tegelijk toegewezen. In dat geval toont het scherm de parameter (bestemming) van de Control Set met het laagste nummer.

Knopparameterinstellingen

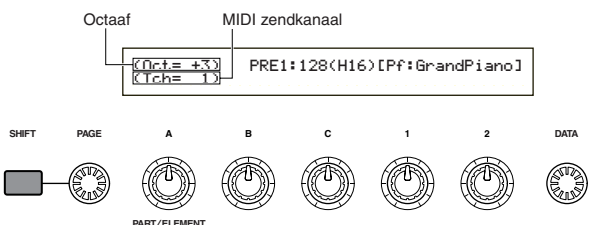
In Voice Play Mode, kan iedere Knop ([A] t/m [C], [1] en [2]) gebruikt worden om de daaraan toegewezen parameter te wijzigen. De parameterwaarde wordt, zodra u aan een knop draait, kort in het scherm getoond.



N.B. Details over het toewijzen van parameters aan de Knoppen [A] t/m [C] vindt u op bladzijde 41 en 129. Details over het toewijzen van parameters aan de Knoppen [1] en [2] vindt u op bladzijde 42 en 69.

Octaaf en MIDI Zendkanaalinstellingen

In Voice Play Mode worden, zodra u de [SHIFT] knop indrukt, de Octaaf en MIDI zendkanaalinstelling (Tch) getoond.



Hier kunt u het MIDI zendkanaal wijzigen door [SHIFT] ingedrukt te houden en aan knop [A] te draaien. De instellingen voor Voice Play Mode worden via dit MIDI kanaal verzonden.

N.B. Het MIDI zendkanaal kan ook worden ingesteld in het MIDI Ch. scherm in Utility Mode (blz. 130).

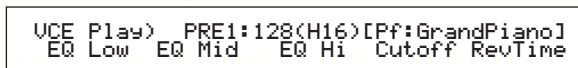
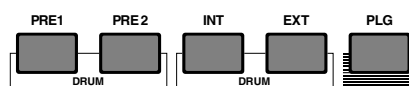
Voice Program Selectie

Er zijn vier manieren om een Voice te selecteren.

- Met de BANK/PROGRAM knoppen
- Met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen
- Met de [DATA] knop
- Met Category Search

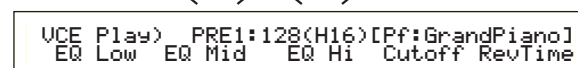
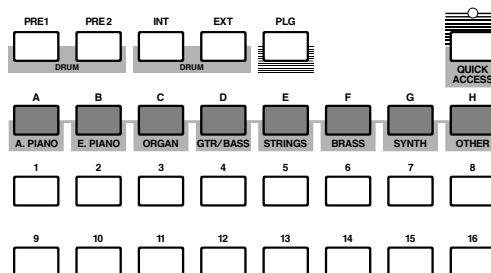
Met de BANK/PROGRAM Knoppen

- 1 Druk, om een Voice Geheugen te selecteren, op een GEHEUGEN knop. De Voice Geheugenindicator in de LCD gaat knipperen.



N.B. Details over Voice Geheugens vind u op bladzijde 22 en 31.

- 2 Druk op een BANK knop ([A] t/m [H]) om een Bank te selecteren. De Bankindicator in de LCD gaat knipperen.

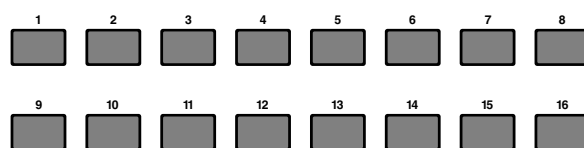


N.B. Als u nu op de [EXIT] knop drukt, wordt het Voice selectieproces afgebroken en wordt de oorspronkelijke Voice hersteld.

N.B. Als de gewenste Bank reeds geselecteerd is, kunt u deze stap overslaan. Details over Banken vind u op bladzijde 22 en 31.

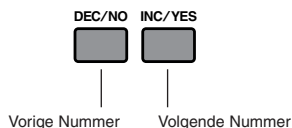
- 3 Druk op een PROGRAM knop ([1] t/m [16]) om een Program Nummer te selecteren.

U kunt de Voices selecteren door Geheugen, Bank en Program Nummer in te geven zoals in de drie bovenstaande stappen wordt uiteengezet. De LCD toont de geselecteerde Voice.



Met de [INC/YES] en [DEC/NO] Knoppen

Druk om de volgende Voice te selecteren op de [INC/YES] knop en druk voor de vorige Voice op de [DEC/NO] knop.

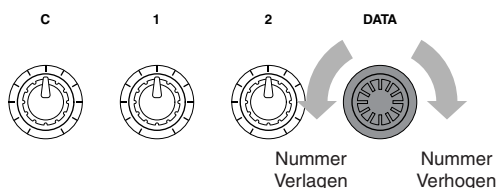


De Voice wordt geselecteerd door slechts op de [INC/YES] of [DEC/NO] knoppen te drukken. Deze methode is handig als u een Voice wilt selecteren in de buurt van de huidige Voice.

Deze methode kan tevens gebruikt worden om naar de volgende/voorgaande Bank om te schakelen. Als de huidige Voice bijvoorbeeld A16 is, kunt u door op de [INC/YES] knop te drukken Voice B01 selecteren. Bij Voice H01 wordt als u op de [DEC/NO] knop drukt Voice G16 geselecteerd.

Met de [DATA] Knop

Draai de [DATA] knop rechtsom om het Voice nummer te verhogen, en linksom om het Voice Nummer te verlagen.



De Voice wordt direct geselecteerd. Draait u verder dan wordt de volgende Voice geselecteerd, etc.

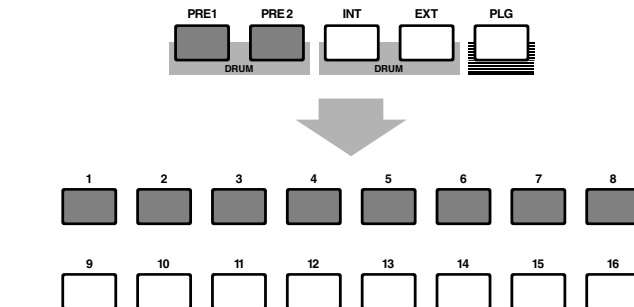
Evenals bij de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, kunt u ook op deze manier naar de volgende/voorgaande Bank omschakelen.

Drum Voices Selecteren

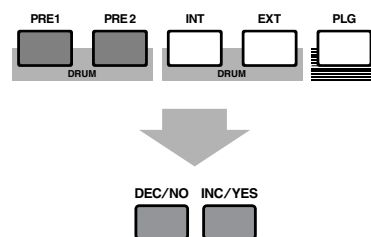
De procedure voor het selecteren van Drum Voices is anders dan voor de Normal Voices.

Preset Drums Selecteren (PRE:DR1 ~DR8)

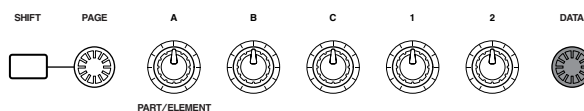
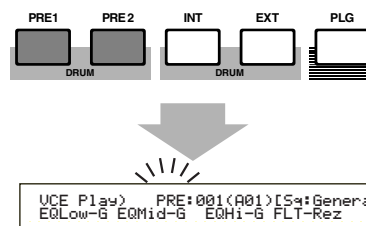
- Druk, om het Preset (PRE) Geheugen van de Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [PRE1] en [PRE2] gelijktijdig in. Druk daarna op de Program knop [1] t/m [8] om Drum Voices PRE:DR1 (Preset Drum 1) t/m PRE:DR8 (Preset Drum 8) te selecteren.



- Druk, om het Preset (PRE) Geheugen van de Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [PRE1] en [PRE2] gelijktijdig in. Gebruik daarna de [INC/YES] of [DEC/NO] knop om de Drum Voice te selecteren.



- Druk, om het Preset (PRE) Geheugen van de Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [PRE1] en [PRE2] gelijktijdig in. Selecteer daarna de Drum Voice met de [DATA] knop.

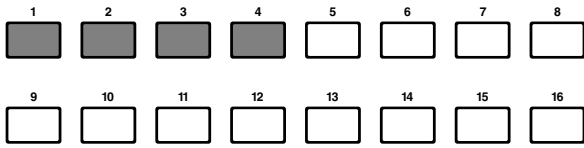
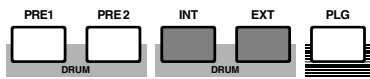


- N.B.** Heeft u eenmaal een Drum Voice geselecteerd, dan kunt u eenvoudig naar een andere omschakelen met de PROGRAM knoppen [1] t/m [8], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, of de [DATA] knop.

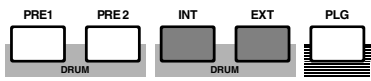
User Drums Selecteren (INT:DR1/2 en EXT:DR1/2)

- Druk, om het Interne/Externe (INT/EXT) Geheugen van de User Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [INT] en [EXT] gelijktijdig in. Gebruik vervolgens de Program knoppen [1] t/m [4] om de respectievelijke User Drum Voice INT:DR1 (Interne Drum 1), INT:DR2 (Interne Drum 2), EXT:DR1 (Externe Drum 1) en EXT:DR2 (Externe Drum 2) te selecteren.

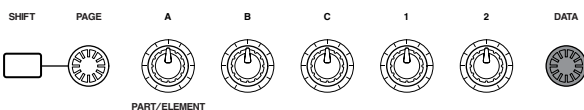
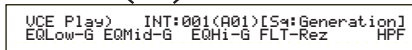
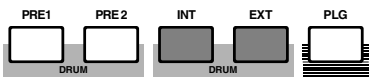
- N.B.** User Drum Voices in het Externe Geheugen moeten ingeladen worden vanaf Memory Card.



- Druk, om het Interne/Externe (INT/EXT) Geheugen van de User Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [INT] en [EXT] gelijktijdig in. Gebruik vervolgens de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen om de Drum Voice te selecteren.



- Druk, om het Interne/Externe (INT/EXT) Geheugen van de User Drum Voice te selecteren, de GEHEUGEN knoppen [INT] en [EXT] gelijktijdig in. Selecteer daarna de Drum Voice met de [DATA] knop.



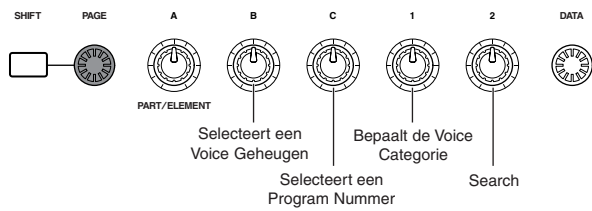
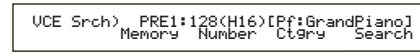
- N.B.** Heeft u eenmaal een Drum Voice geselecteerd, dan kunt u eenvoudig naar een andere Drum Voice omschakelen met de PROGRAM knoppen [1] t/m [8], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, of de [DATA] knop.

Voice Category Search

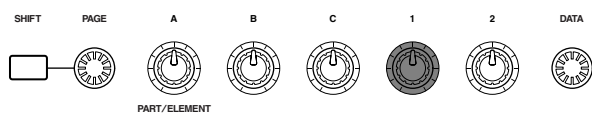
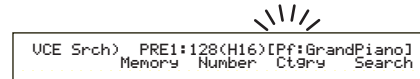
Met Voice Category Search, kunt u snel Voices vinden binnen een bepaalde categorie. Als u bijvoorbeeld de "PF" Categorie specificeert en Voice Category Search gebruikt, kunt u een keuze maken uit alle tot deze Voice Categorie behorende Voices.

Schakel eerst, om de Voice Category Search te activeren, met de [PAGE] knop om naar het VCE Srch (Voice Search) scherm.

- N.B.** Wanneer er momenteel (in Voice Play Mode) een Plug-in Board Voice geselecteerd is, is er geen Voice Search scherm beschikbaar.

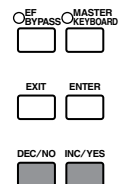
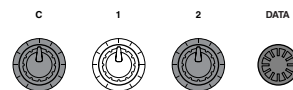
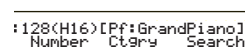


- 1 Draai aan Knop [B] om een Voice Geheugen te selecteren.
- 2 Draai aan Knop [1] om een Voice Categorie te selecteren. De Voice Categorie in de LCD gaat knipperen.



- N.B.** De verschillende Voice Categorieën staan op bladzijde 65.

- 3 Gebruik Knop [2], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, de [DATA] knop en Knop [C] om een Voice op te zoeken. De geselecteerde Voices worden opgeroepen door elk van deze knoppen. De Knopfuncties worden hieronder omschreven.



Knop [2]:

Hiermee kunt u naar een andere Voice omschakelen binnen de geselecteerde Categorie. Draai de knop rechtsom om het Voice nummer te verhogen en linksom om dit te verlagen.

Data Knop (of [INC/YES] of [DEC/NO] knop):

Hiermee kunt u door de Voices binnen de gespecificeerde Voice Categorie in de Geheugens heen scrollen. Draai de [DATA] knop rechtsom (of druk op [INC/YES]) om het Voice Nummer binnen dezelfde Categorie te verhogen, en linksom (of druk op [DEC/NO]) om dit te verlagen. Als u bij de laatste (eerste) Voice in een Geheugen aankomt, wordt de eerste (laatste) Voice in het volgende (vorige) Geheugen geselecteerd.

Knop [C]:

Met Knop [C] kunt u Voices in het huidige Geheugen één voor één selecteren, net als bij de Normal Voice selectie. Draai deze knop rechtsom om het volgende, en linksom om het vorige Voice Nummer te selecteren.

N.B. Als de Voice binnen de geselecteerde Categorie niet in het huidige Voice Geheugen gevonden kan worden, wordt [-----] in de LCD getoond en kunt u Knop [2] niet gebruiken. Druk op [ENTER] om het zoeken in het volgende Geheugen te starten.

Het Gebruik van Quick Access

Met Quick Access kunt u snel per Categorie elk van de 12 Preset Voices plus 4 interne Voices (met hun fabrieksinstellingen) in iedere Bank selecteren.

N.B. Details over de Voices die u met Quick Access kunt selecteren, vindt u in de aparte Data Lijst.

1 Druk, in Voice Mode, op [QUICK ACCES]. De LED licht op als Quick Access is ingeschakeld.

```
UCE Quick) INT:017(H01)[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Fr4 ChoSend
```

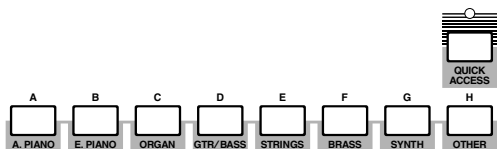
Druk nogmaals op de knop, of schakel om naar een andere Mode om Quick Access weer uit te schakelen.

N.B. Als u Quick Access aanzet, wordt de via Quick Access laatstgeselecteerde Voice opnieuw geselecteerd.

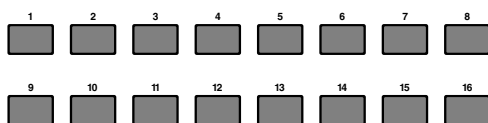
N.B. Als u Quick Access aanzet terwijl u een Voice aan het bewerken bent, wordt de Voice niet gewijzigd totdat u via Quick Access een andere Voice selecteert.

N.B. U kunt de GEHEUGEN knoppen niet gebruiken terwijl Quick Access aanstaat.

2 Gebruik de BANK knoppen [A] t/m [H] om de Categorie te selecteren. Er zijn, zoals u hieronder kunt zien, acht Categorieën. De Categoriename staan onder de respectievelijke BANK knoppen.



3 Gebruik de PROGRAM knoppen [1] t/m [16] om de Voice in de gespecificeerde Categorie te selecteren. De naam van de Voice wordt getoond.



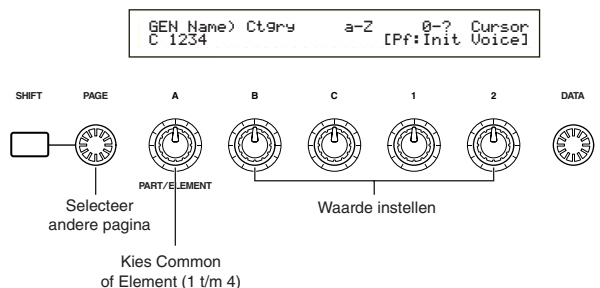
N.B. Voor iedere BANK ([A] t/m [H]), kunnen met de PROGRAM knoppen [1] t/m [12] Preset Voices worden geselecteerd. Met de resterende vier knoppen (PROGRAM knoppen [13] t/m [16]) kunnen interne Voices worden geselecteerd. Details over Voices vindt u in de aparte Data Lijst. Door Voices aan de PROGRAM knoppen [13] t/m [16] in iedere BANK toe te wijzen, kunt u deze voortaan via de Quick Access functie gemakkelijk selecteren.

Voice Edit

Er zijn drie soorten Voices, Normal Voices, Drum Voices en Plug-in Voices (mits er een Plug-in Board geïnstalleerd is). Hieronder volgt uitleg over de parameters die voor het bewerken van elk van deze Voice types gebruikt kunnen worden.

N.B. Details over Voices vindt u op bladzijde 31.

Het volgende scherm wordt getoond als u naar Voice Edit Mode gaat. De getoonde schermen kunnen verschillen afhankelijk van het Voice type dat u wilt bewerken, maar over het algemeen kunt u met de [PAGE] knop tussen de schermen en de parameters daarin schakelen en met de Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2], de [DATA] knop en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen parameters wijzigen.



Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, kunt u met Knop [A], [B], [C], [1] en [2] de cursor naar de gewenste parameter verplaatsen zonder deze te wijzigen. U kunt de cursor ook, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, met de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen verplaatsen.

N.B. Voordat u naar Voice Edit Mode gaat, dient u eerst een Voice te selecteren (blz. 60). Alle parameters kunnen per Voice ingesteld en opgeslagen worden.

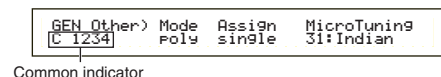
N.B. Hoe u naar Voice Edit Mode kunt gaan leest u op bladzijde 16.

Common Edit en Element Edit

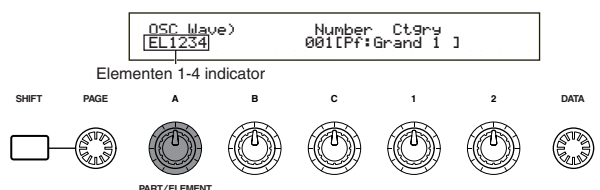
Voices bestaan uit maximaal vier Elementen (blz. 32). U kunt met Common Edit de instellingen wijzigen die op alle Elementen tegelijk worden toegepast. Voice Edit Mode kan echter verdeeld worden in de schermen voor Common Edit en dat voor het bewerken van elk Element afzonderlijk.

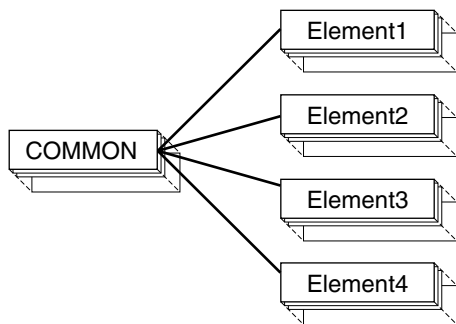
U kunt in Voice Edit Mode met Knop [A] tussen de Common Edit schermen en de Element Edit schermen schakelen.

Common Edit schermen



Element 1~4 Edit schermen





De Indicator

Als u één of meer parameters in Voice Edit Mode heeft gewijzigd, wordt de indicator linksboven in het scherm getoond. Hierdoor kunt u snel zien of de huidige Voice gewijzigd, maar nog niet opgeslagen is.



N.B. Zelfs als u naar Voice Play Mode gaat, gaan de gewijzigde instellingen van de huidige Voice nog niet verloren, tenzij u een andere Voice selecteert.

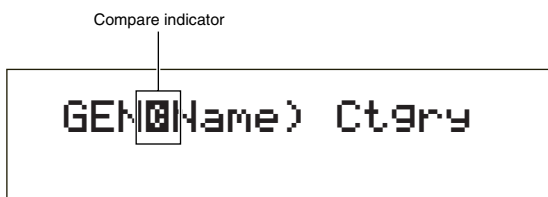
N.B. De indicator wordt in Voice Play Mode ook getoond als er één van de Assignable Knoppen gebruikt wordt.

De “Compare” (Vergelijk) Functie

Hiermee kunt u het verschil beluisteren tussen de bewerkte en de oorspronkelijke Voice (de Voice vóór het bewerken).

- 1 Druk, in Voice Edit Mode, op de [COMPARE (EDIT)] knop. De indicator linksboven in het scherm verandert in een indicator en u kunt de oorspronkelijke Voice beluisteren.

N.B. Als de “Compare” functie aanstaat, kunt u de Voice niet bewerken (met de knoppen [A] t/m [C] en [1]/[2]).



- 2 Druk nogmaals op [EDIT] om de “Compare” functie uit te zetten en terug te keren naar de door u bewerkte voice.

De ELEMENT ON/OFF Functie

Hiermee kunt u individuele Elementen van een Voice tijdelijk uitschakelen. U kunt bijvoorbeeld alle Elementen uitschakelen die u niet wilt horen tijdens het bewerken. Daardoor kunt u beter horen hoe de gewijzigde instellingen het Element beïnvloeden. Details vindt u op bladzijde 46.

Voice Store

De gewijzigde instellingen van de huidige Voice gaan verloren als u een andere Voice of Mode selecteert. Om het verlies van belangrijke data te vermijden, dient u uw bewerkte Voice met Voice Store op te slaan. Details over de Voice Store procedure vindt u op bladzijde 101.

N.B. Details over de Edit Recall functie vindt u op bladzijde 100.

N.B. Als u een nieuwe voice wilt opbouwen “vanuit het niets” kan het, voordat u met bewerken begint, handig zijn om de instellingen van de huidige Voice met behulp van de Initialize Voice functie in Voice Job Mode te initialiseren (blz. 100).

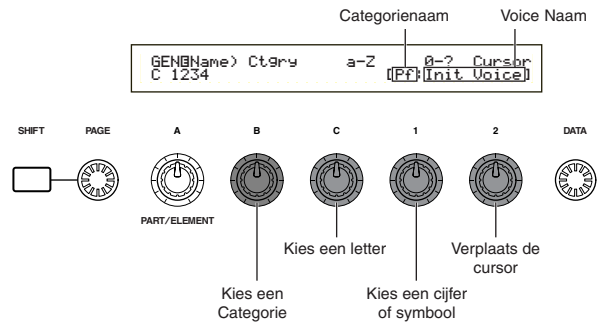
Normal Voice

Tijdens het bewerken van Normal Voices zijn er 12 instellingen bestaande uit zes Common Edit instellingen (voor alle Elementen) en zes Elementspecifieke instellingen.

Voice Edit Mode

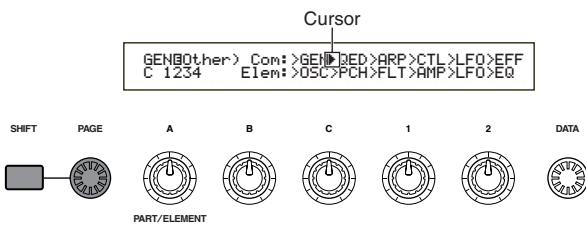
Common	
Common General	65
GEN Name (General Name)	65
GEN Other (General Other)	66
Common Quick Edit	66
QED Level (Quick Edit Level)	66
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	66
QED Filter (Quick Edit Filter)	67
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	67
Common Arpeggio	67
ARP Type (Arpeggio Type)	67
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	68
Common Controller	69
CTL Portamento	69
CTL Bend (Pitch Bend)	69
CTL Set1 (Control Set 1)	69
CTL Set2 (Control Set 2)	69
CTL Set3 (Control Set 3)	69
CTL Set4 (Control Set 4)	69
CTL Set5 (Control Set 5)	69
CTL Set6 (Control Set 6)	69
Common LFO (Low Frequency Oscillator)	70
LFO Wave	70
LFO Fade	72
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	72
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	72
Common Effect	73
EFF InsEF (Insertion Effect)	73
EFF EF1 (Insertion Effect 1)	73
EFF EF2 (Insertion Effect 2)	73
EFF Rev (Reverb)	74
EFF Cho (Chorus)	74
Element	
Element OSC (Oscillator)	74
OSC Wave (Oscillator Wave)	74
OSC Out (Oscillator Out)	74
OSC Pan (Oscillator Pan)	75
OSC Limit (Oscillator Limit)	75
Element Pitch	75
PCH Tune (Pitch Tune)	75
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	76
PEG Time	76
PEG Level	76
PEG Release	76
PCH Scale (Pitch Scale)	77
Element Filter	78
FLT Type (Filter Type)	78
FLT HPF (High Pass Filter)	80

FLT Sens (Filter Sensitivity)	80
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	80
FEG Time	81
FEG Level	81
FEG Release	81
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	81
FLT Scale (Filter Scale Break Point)	82
FLT Scale (Filter Scale Offset)	82
Element Amplitude	83
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	83
AEG Time	83
AEG Level	83
AEG Release	83
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	84
AMP Scale (AMP Scale Break Point)	85
AMP Scale (AMP Scale Offset)	85
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	85
LFO Wave	85
LFO Depth	86
Element EQ (Equalizer)	86
EQ Type	86
EQ Param (EQ Parameter)	86



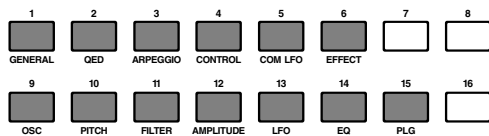
Menuscherm

Als u, terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt, de [DATA] knop gebruikt, verschijnt het onderstaande scherm. Verplaats met de [PAGE] knop de cursor naar de parameter die u wilt wijzigen, en laat [SHIFT] los om naar het geselecteerde scherm te gaan.



Een Menu Selecteren

U kunt in Voice Edit Mode van de S30 met de PROGRAM/PART knoppen [1] t/m [6] en [9] t/m [15] direct een Menu selecteren. Onder iedere knop staat de betreffende Menu naam.



Common General

In de Common Edit schermen kunt u de Voice naam, het Voice uitgangsniveau en andere algemene parameters wijzigen. Hiervoor zijn de volgende twee schermen beschikbaar:

GEN Name (General Name)
GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

Hier kunt u een Voice Naam bestaande uit maximaal 10 tekens invoeren. U kunt tevens de Categoriennaam (links van de Voice Naam) selecteren.

De Voice Naam Instellen

- 1 Verplaats met Knop [2] de cursor naar de positie van het eerste teken. Het geselecteerde teken gaat knipperen.
- 2 Selecteer met Knop [C] een letter, of met Knop [1] een cijfer of symbool.
- 3 Verplaats met Knop [2] de cursor naar de positie van het volgende teken.
- 4 Herhaal stappen 2 en 3 totdat alle tekens voor de Voice Naam ingesteld zijn.

U kunt ook tekens ingeven met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen.

- 5 Stel indien nodig met Knop [B] de Categoriennaam in.

Als u de Categoriennaam instelt, dan zult u de voice later gemakkelijker kunnen herkennen. U kunt dan tevens de Category Search (blz. 62) gebruiken. Als u de Categoriennaam niet instelt, wordt de Categoriennaam "--".

Beschikbare alfabetische en numerieke tekens en de Categoriennamen:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[¥]	^	_	`	{		}	~	

LCD	Categorie	LCD	Categorie
--	Niet toegewezen	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Geluidseffecten
Cp	Chromatische Percussie	Et	Etnisch
Or	Orgel	Pc	Percussiegeluiden
Gt	Gitaar	Se	(Sound) Geluidseffecten
Ba	Bas	Dr	Drums
St	Strijkers/Orkesten	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocaal
Br	Brass (Koperinstrumenten)	Co	Combinatie
Rd	Reed (Rietblasinstr.)	Wv	Material Wave
Pi	Pipe (Fluiten)	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (General Other)

Er zijn diverse parameters voor Micro Tuning en om te bepalen hoe het geluid uitgestuurd wordt.

```
GENOther> Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

■ Mode

Hier heeft u keus uit monofoon of polyfoon. Selecteert of de Voice monofoon (1 noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) bespeelbaar zal zijn.

instellingen: mono, poly

■ Assign

Als u Assign op "single" zet, wordt het dubbel afspelen van eenzelfde noot tegengegaan. De synthesizer stopt de noot als deze nogmaals ontvangen wordt. Als u "multi" selecteert, wordt iedere opnieuw ontvangen noot aan een apart kanaal toegewezen, hetgeen klankopwekking door meerdere Parts mogelijk maakt.

instellingen: single, multi

■ Micro Tuning

Hiermee bepaalt u de Micro Tuning (stemming of temperatuur) voor de Voice. Normaliter wordt Equal Temperament gebruikt, maar er zijn nog 31 andere stemmingen beschikbaar.

instellingen: (zie onderstaande lijst)

Nr.	Type	Grondtoon.	Commentaar
00	Equal temperament		De meest gebruikte stemming van de laatste 200 jaar van Westerse muziek, standaard op de meeste elektronische keyboards. Iedere halve stap is exact 1/12 octaaf, en muziek kan zonder bezwaar in elke toonsoort gespeeld worden. Geen van de intervallen is echter perfect gestemd.
01-12	Pure major	C-B	Deze stemming is ontworpen zodat de intervallen (in het bijzonder Majeur3 en reine kwint) in Majeur zuiver zijn. Dit betekent dat andere intervallen vals zullen klinken. U hoeft alleen de toonsoort te specificeren waarin u wilt spelen.
13-24	Pure minor	A-G#	Hetzelfde als Pure major, maar dan voor de mineur toonladders.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, een tijdgenoot van Bach, ontwierp deze stemming zodat toetsinstrumenten in iedere toonsoort bespeeld kunnen worden. Iedere toonsoort heeft een eigen karakter.
26	Kirnberger		Johan Philipp Kirnberger hield zich eveneens bezig met een stemtemperatuur waarmee in elke toonsoort gespeeld kan worden.
27	Vallotti & Young		Francescantonio Vallotti en Thomas Young (beide uit midden 1700) pasten de Pythagorean stemming aan, zodat de eerste zes kwinten in gelijke mate verlaagd werden.
28	1/4 shifted		Dit is de normale "Equal temperament" (gelijkzwevende) stemming, verhoogd met 50 cents.
29	1/4 tone		24 gelijkmatig verdeelde noten per octaaf (bespeel twee octaven om één octaaf op te schuiven).
30	1/8 tone		48 gelijkmatig verdeelde noten per octaaf (bespeel vier octaven om één octaaf op te schuiven).
31	Indian	C-B	Komt voornamelijk voor in Indiase muziek (alleen witte toetsen [C-B]).

Common Quick Edit

Diverse parameters die de klankeigenschappen van de Voice besturen. Er zijn vier schermen:

- QED Level (Quick Edit Level)
- QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)
- QED Filter (Quick Edit Filter)
- QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

Deze parameters besturen het uitgangsniveau (volume) en pan positie (stereobeeld) van de Voice.

```
QEDLevel> Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

■ Vol (Volume)

Stelt het uitgangsniveau van de Voice in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Pan

Stelt de stereo pan positie van de Voice in.

Instellingen: L63 (links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

■ RevSend (Reverb Send)

Stelt het Send Level (niveau) van het signaal vanaf Insertion Effect 1/2 (of het bypass signaal) naar het Reverb Effect in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Stelt het Send Level (niveau) van het signaal vanaf Insertion Effect 1/2 (of het bypass signaal) naar het Chorus Effect in.

Instellingen: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Stelt de hoeveelheid Chorus voor de gehele Voice in.

```
QEDEffectCtrl> Chorus
C 1234 +63
```

■ Chorus

Stelt een offset (wijzigings-) waarde voor de parameters van ieder Chorus type in.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Deze parameters besturen filters die de klankkwaliteit van de Voice beïnvloeden. Als u LPF (Low Pass Filter) en HPF (High Pass Filter) tegelijkertijd gebruikt, beïnvloeden de parameters in het QED Filter scherm alleen de LPF.

QED(Filter)	Cutoff	Reso
C 1234	+63	+63

■ Cutoff

Stelt de cutoff frequentie in. De hier ingestelde frequentie is de middenfrequentie voor de te filteren signalen wanneer deze door de filters gestuurd worden.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonantie)

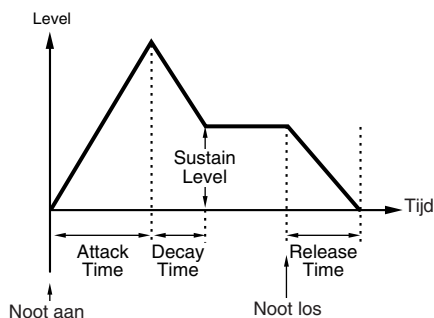
Stelt de hoeveelheid Resonantie (harmonische versterking) in voor het signaal rond de cutoff frequentie. Hiermee kunt u eenvoudig meer karakter aan een geluid toevoegen.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Deze vier parameters besturen het volumeverloop van een Voice ten tijde dat er een noot gespeeld wordt.

QED(EG)	Attack	Decay	Sustain	Release
C 1234	+63	+63	+63	+63



■ Attack

Bepaalt de tijdsduur tussen het moment dat een toets op het toetsenbord ingedrukt wordt en het punt waar het niveau van de Voice zijn piek bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Bepaalt de tijdsduur tussen het punt dat het niveau van de Voice zijn piek bereikt en het Sustain Level.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Bepaalt het niveau waarop de Voice blijft doorklinken terwijl de noot op het toetsenbord nog ingedrukt is.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Bepaalt de tijdsduur tussen het punt dat de noot op het toetsenbord wordt losgelaten en het punt dat het niveau zijn nulpunt bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

De volgende vier parameters besturen het gedrag van de Arpeggiator.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

ARP Type (Arpeggio Type)

Dit zijn de basisparameters van de Arpeggiator.

ARPTYPE)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UPOct1:54	120	on	on

■ Type

Stelt het Arpeggio Type in.

□ Instellingen: (zie de aparte Data lijst)

SQ (Sequence):

Genereert een algemene arpeggio frase. Voornamelijk omhoog/omlaag frases.

PH (Frase)

Genereert muzikalere frases dan SQ. Te beginnen bij "Techno" zijn er frases voor een breed scala aan muziek genres, en voor het creëren van achtergrondbegeleiding bij gitaar, piano en andere instrumenten.

DR (Drum Pattern):

Genereert drum frases. Enkele genres zijn bijvoorbeeld rock en dance. Dit type is ideaal voor gebruik met drum- en percussiegeluiden.

CT (Control)

Genereert toonwijzingen. Er wordt geen nootinformatie gegenereerd. De Key Mode parameter in Arpeggio Mode moet hiervoor wel op "direct" staan.

■ Tempo

Regelt het Arpeggio Tempo.

□ Instellingen: 25 ~ 300

N.B. Als MIDI sync (blz. 131) aanstaat, wordt hier [MIDI] getoond en kan deze parameter niet gewijzigd worden.

■ Switch

Schakelt de Arpeggiator aan of uit.

Instellingen: off, on

■ Hold

Schakelt de Arpeggiator Hold aan of uit.

Instellingen: syncoff, off, on

N.B. Details hierover vindt u op bladzijde 38.

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

```
ARP@Limit)           Note Limit  
C 1234              C-2 - G 8
```

■ Note Limit

Stelt de laagste en hoogste noten voor het bereik van de Arpeggiator in.

Instellingen: C-2 ~ G8 (laagste en hoogste apart instelbaar)

N.B. Als u als eerste de hoogste noot en als tweede de laagste noot instelt, bijvoorbeeld "C5 t/m C4", wordt het nootbereik "C-2 t/m C4" en "C5 t/m G8".

N.B. U kunt de laagste en hoogste nootinstellingen tevens maken door [SHIFT] ingedrukt te houden en achtereenvolgens de gewenste toetsen op het toetsenbord in te drukken.

ARP Mode (Arpeggio Mode)

Deze parameters bepalen hoe de noten door de Arpeggiator bespeeld zullen worden.

```
ARP@Mode)           Key Mode      Vel Mode  
C 1234              sort          thru
```

■ Key Mode

Bepaalt hoe de Arpeggio afgespeeld zal worden wanneer het toetsenbord bespeeld wordt. Er zijn 3 modes.

Instellingen:

sort:

Speelt opeenvolgende noten beginnend bij de laagste en eindigend bij de hoogste noot.

thru:

Speelt de noten af in de volgorde dat deze ingedrukt worden.

direct:

Speelt de noten precies af zoals u ze speelt. Ook wijzigingen aan de Voice parameters (zoals pan en cutoff frequentie) worden in de Arpeggio Sequence data mee opgenomen en worden telkens als de Arpeggio afspeelt toegevoegd.

N.B. Als het Arpeggio Type op Ct staat, hoort u geen geluid, tenzij u hier "direct" selecteert.

N.B. Bij de "sort" en "thru" instellingen is de afspreekvolgorde van de noten afhankelijk van de Arpeggio sequence data.

■ Vel Mode (Velocity Mode)

Hiermee stelt u de velocity (aanslagsterkte) van de Arpeggio in. Er zijn 2 modes.

Instellingen:

original:

In de Arpeggio sequence zullen er preset aanslagsterktes worden gebruikt.

thru:

De werkelijke aanslagsterktes van uw spel zullen voor de Arpeggio sequence worden gebruikt.

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)

Hier kunt u afspeleffecten voor de Arpeggio instellen. U kunt deze effecten gebruiken om bijvoorbeeld (tijdelijk) de timing en aanslagsterktes van MIDI noten aan te passen, wat de "groove" van het Arpeggio patroon beïnvloedt.

```
ARP@PlayEF)         Unit      Vel      Gate  
C 1234              50%     200%    200%
```

■ Unit

Past de Arpeggio speeltijd aan. Als u hier bijvoorbeeld 200% instelt, wordt de speeltijd verdubbeld en het tempo gehalveerd. Als u 50 % instelt, wordt de speeltijd gehalveerd en het tempo verdubbeld. De normale speeltijd is 100 %.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

■ Vel (Velocity)

Stelt de Velocity offset (wijzigings-) waarde in. Bepaalt hoe de oorspronkelijke Velocities (aanslagsterktes) verhoogd/verlaagd worden tijdens het afspelen van de Arpeggio. Bij 100 % worden de oorspronkelijke waarden gebruikt. Instellingen onder de 100 % verlagen de velocity van de Arpeggio noten en instellingen boven de 100 % verhogen deze.

Instellingen: 0% ~ 200%

N.B. Is de Velocity waarde lager dan 1, dan wordt deze op 1 ingesteld. Een waarde boven de 127 wordt 127.

■ Gate (Gate Time)

Stelt de Gate Time Ratio waarde (nootlengte) in. Bepaalt hoe de oorspronkelijke Gate Time van alle noten verlengd/verkort wordt tijdens het afspelen van de Arpeggio. Bij 100% worden de oorspronkelijke waarden gebruikt. Instellingen onder de 100 % verkorten de Gate Time van de Arpeggio noten en instellingen boven de 100 % verlengen deze.

Instellingen: 0% ~ 200%

N.B. Een Gate Time waarde lager dan 1 blijft 1.

Common Controller

Er zijn acht Control instellingen. U kunt de Controller parameters voor Portamento en Pitch Bend wiel instellen en voor ieder Element per Voice instellen of deze wel of niet door een bepaalde Controller beïnvloed moet worden.

CTL Portamento
CTL Bend (Pitch Bend)
CTL Set1 (Control Set 1)
CTL Set2 (Control Set 2)
CTL Set3 (Control Set 3)
CTL Set4 (Control Set 4)
CTL Set5 (Control Set 5)
CTL Set6 (Control Set 6)

CTL Portamento

Stelt de Portamento parameters in. Portamento creëert een vloeiende overgang in toonhoogte van de eerste gespeelde noot naar de volgende.

```
CTL@Portamento> Switch Time Mode  
C 1234 on 127 fulltime
```

■ Switch

Schakelt Portamento aan of uit.

□ Instellingen: off, on

■ Time

Stelt de tijdsduur voor de toonhoogte-overgang in. Hogere waarden resulteren in een langere tijdsduur.

□ Instellingen: 0 ~ 127

■ Mode

Stelt de Portamento mode in. Het gedrag van de Portamento hangt af van de instelling van de Mode parameter ("mono" of "poly") in GEN Other.

□ Instellingen: fingered, full-time

**Als Mode in GEN Other op "mono" staat:
fingered:**

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

fulltime:

Hierbij wordt voortdurend Portamento toegepast.

Als Mode in GEN Other op "poly" staat:

Functioneert hetzelfde als bij "mono", behalve dat Portamento hier op meerdere noten tegelijk wordt toegepast.

CTL Bend (Pitch Bend)

U kunt hier instellen in hoeverre het Pitch Bend wiel de toonhoogte van de Voice kan wijzigen.

```
CTL@PitchBend> Lower Upper  
C 1234 -12 +12
```

■ Lower

Stelt het aantal halvetoonsafstanden in waarmee de toonhoogte van de Voice verlaagd wordt als het Pitch Bend wiel geheel omlaag gedraaid wordt.

Bij een waarde van bijvoorbeeld -12 wordt de toonhoogte 1 octaaf verlaagd.

□ Instellingen: -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper

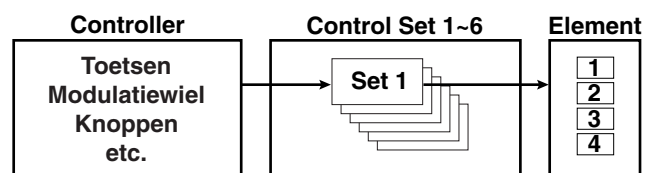
Stelt het aantal halvetoonsafstanden in waarmee de toonhoogte van de Voice verhoogd wordt als het Pitch Bend wiel geheel omhoog gedraaid wordt. Bij een waarde van bijvoorbeeld +12 wordt de toonhoogte 1 octaaf verhoogd.

□ Instellingen: -48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1 (Control Set 1) t/m CTL Set6 (Control Set 6)

De Controllers en de knoppen op het bedieningspaneel, het toetsenbord, enzovoort kunnen aan diverse functies toegewezen worden. Toetsenbord Aftertouch kan bijvoorbeeld gebruikt worden om vibrato, en het Modulatiewiel om Resonantie mee te besturen. Het is zelfs mogelijk om er parameters van individuele Elementen mee te besturen. Deze besturingstoewijzingen noemen we "Control Sets". U kunt tot maximaal zes verschillende Control Sets per Voice toewijzen. Daarvoor zijn er zes schermen, één voor iedere toewijzing: CTL Set1 t/m CTL Set6.

```
CTL@Set1> Src Dest EL Sw Depth  
C 1234 FC(04) ELF05Pd 1234 +63
```



■ Src (Source)

Bepaalt welke Controller gebruikt zal worden om de voor Dest gekozen functie te besturen. De volgende Controllers zijn beschikbaar:

□ Instellingen: PB (Pitch Bend Wheel), MW (Modulation Wheel), AT (Aftertouch), FC (Foot Controller), FS (Foot Switch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath Controller), KN1/2 (Knoppen 1/2)

N.B. Wanneer SRC op FC of FS staat ingesteld, dan kunt u de functie die aan Dest is toegewezen niet besturen wanneer u de volgende Control Change nummers heeft ingesteld:

FC: 7, 11
FS: 64, 65, 66

De Control Change nummers kunnen worden ingesteld in de volgende schermen:

FC:
CTRL Assign2 scherm in Utility Mode (blz. 133) voor een Voice.
CTRL Assign2 scherm in Performance Edit Mode (blz. 111) voor een Performance.

FS:
CTRL Other scherm in Utility Mode (blz. 129)

■ Dest (Destination)

Hier stelt u de parameter in die door Src in de Control Set bestuurd moet worden

□ **Instellingen:** (zie de aparte "Controls" lijst)

■ ElemSw (Element Switch)

Hiermee selecteert u welke Elementen de Controller moet besturen. Verplaats met Knop [1] de (knipperende) cursor en schakel met de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de Elementen die door de Controller wel/niet bestuurd moeten worden aan/uit. De beïnvloedde Elementen worden in het scherm met hun nummer weergegeven.

□ **Instellingen:** Elementen 1 t/m 4 aan (in het scherm als "1" t/m "4" weergegeven) of uit (in het scherm als "-" weergegeven)

N.B. Dit is niet van toepassing als de Dest parameter op waardes staat ingesteld tussen 00 en 33.

■ Depth

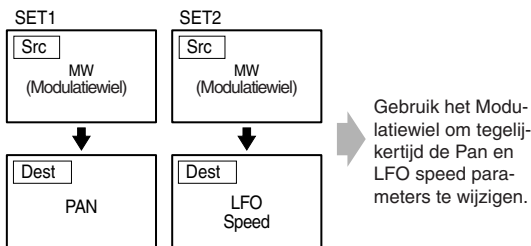
Hier stelt u de diepte van de besturing voor de Dest parameter in.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

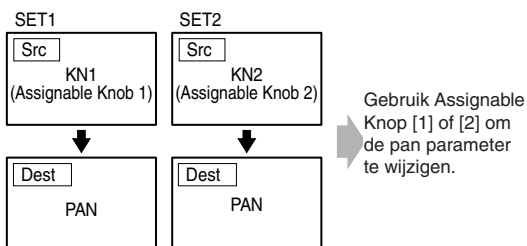
Voorbeeld van een Control Set toewijzing

Met gebruikmaking van de Control Sets 1 t/m 6 kunt u aan één Src (Source) controller meerdere Dest (Destination) parameters toewijzen, of andersom meerdere Src controllers aan dezelfde Dest parameters.

Voorbeeld 1: Eén Src controller meerdere Dest parameters laten besturen.



Voorbeeld 2: Meerdere Src controllers dezelfde Dest parameter laten besturen.



N.B. Details over Control Set Toewijzingen vindt u in het Basisgedeelte van deze handleiding (blz. 40).

CommonLFO (Low Frequency Oscillator)

Er zijn diverse instellingen voor de LFO. De LFO wordt gebruikt om een laag-frequent signaal te genereren om vibrato, wah, tremolo en andere effecten aan de parameters voor toonhoogte/filter/amplitude/etc. toe te voegen. U kunt de LFO bijvoorbeeld tegelijkertijd toepassen op de toonhoogte- (pitch) en filterparameters, en op parameters specifiek voor afzonderlijke Elementen. De volgende vier instellingen zijn beschikbaar:

LFO Wave

LFO Fade

LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

LFO Wave

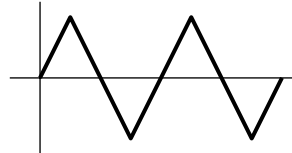
LFO(Wave)	Wave	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trpzd	63	on	270

■ Switch

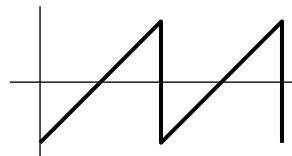
Selecteert de LFO Wave. Hiermee kunt u, afhankelijk van de geselecteerde Wave, allerlei soorten gemoduleerde geluiden creëren. De volgende twaalf LFO golfvormen zijn beschikbaar:

□ **Instellingen:** tri, tri+, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

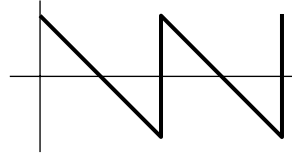
tri



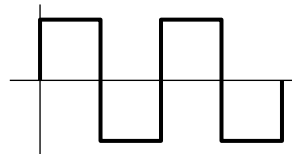
saw up



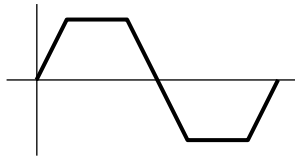
saw dw



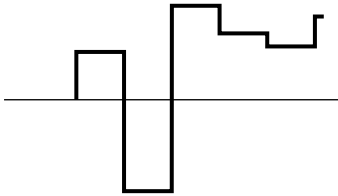
squ



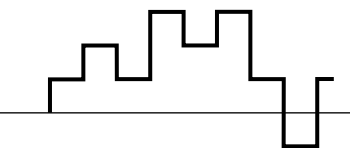
trpzd



S/H 1



S/H 2

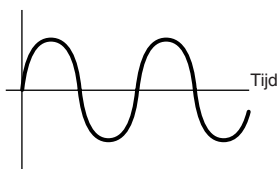


Speed

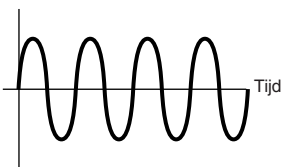
Hier stelt u de LFO modulatiesnelheid in. Hoe hoger de waarde, hoe sneller de modulatie.

- Instellingen: 0 ~ 63, 16th (16e noot), 16th/3 (16e noot-triool), 16th. (16e noot gepunctueerd), 8th (8e noot), 8th/3 (8e noot-triool), 8th. (8e noot gepunctueerd), 4th (kwartnoot), 4th/3 (kwartnoot-triool), 4th. (kwartnoot gepunctueerd), 2nd (halve noot), 2nd/3 (halve noot-triool), 2nd. (halve noot gepunctueerd), 4thx4 (hele noot), 4thx5 (5 x kwartnoot), 4thx6 (6 x kwartnoot), 4thx7 (7 x kwartnoot), 4thx8 (8 x kwartnoot)

Speed = Langzaam



Speed = Snel



N.B. De werkelijke nootlengte is afhankelijk van de interne of externe MIDI tempo-instelling.

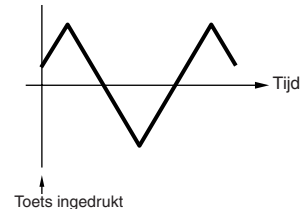
KeyReset (Key on Reset)

Hier stelt u in of de LFO gereset moet worden voor elke nieuw gespeelde noot. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar:

- Instellingen: off, each-on, 1st-on

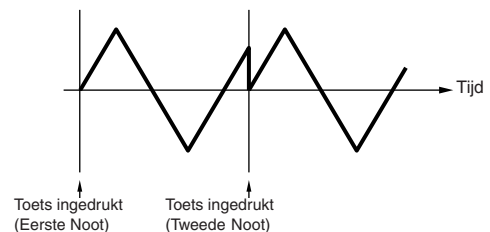
off

De LFO werkt zelfstandig (geen synchronisatie), waarbij de cyclus van de golfvorm, ongeacht of u het toetsenbord bespeelt, te allen tijde gewoon doorloopt.



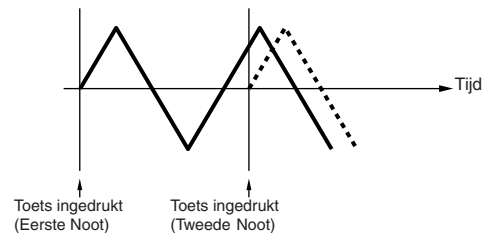
each-on

De LFO wordt bij iedere noot die u speelt gereset, en de golfvorm zet altijd in bij de voor Phase (zie hieronder) gespecificeerde golfvorm.



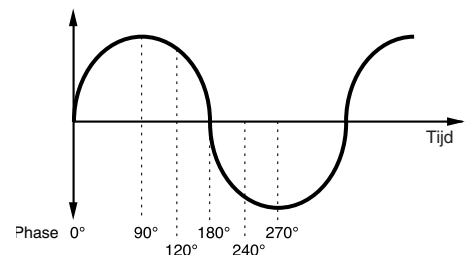
1st-on

De LFO wordt bij iedere eerste noot die u speelt gereset en de golfvorm zet in bij de voor Phase (zie hieronder) gespecificeerde golfvorm. Als u de tweede noot speelt (mits er nog geen Note Off ontvangen is), wordt de LFO bij de tweede en opvolgende noten niet naar de gespecificeerde fase gereset (geen synchronisatie).



Phase

Stelt de Fase in waar de LFO Wave zal inzetten zodra er een noot gespeeld wordt. Er zijn Fasen van 0/90/120/180/240/270 graden mogelijk.



- Instellingen: 0, 90, 120, 180, 240, 270

LFO Fade

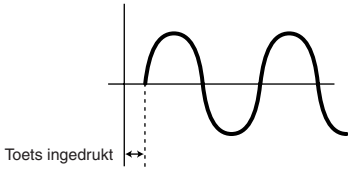
```
LFOBFade> Delay FadeIn Hold FadeOut
C 1234      127 127 127 127
```

■ Delay

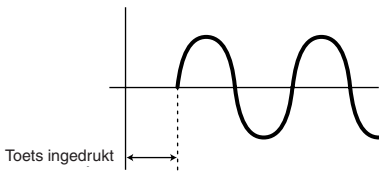
Stelt de vertragingstijd in waarna de LFO zal inzetten. Hoe hoger de waarde hoe langer deze Delay tijd.

□ Instellingen: 0 ~ 127

Korte Delay



Lange Delay



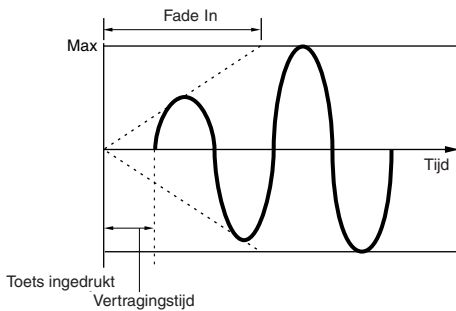
■ FadeIn (Fade-In)

Stelt in hoe lang de LFO effect fade-in zal duren (nadat de delay tijd verstreken is). Hoe hoger de waarde hoe langer de Fade-in tijd.

□ Instellingen: 0 ~ 127

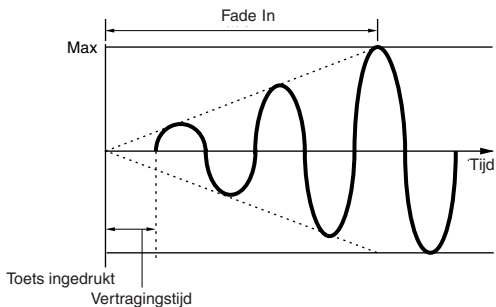
Lage FadeIn waarde

Snellere fade-in



Hoge FadeIn waarde

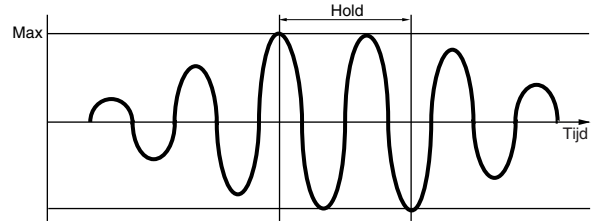
Langzamere fade-in



■ Hold

Stelt in hoelang de LFO op zijn maximumniveau zal blijven. Hoe hoger de waarde hoe langer deze Hold tijd.

□ Instellingen: 0 ~ 127



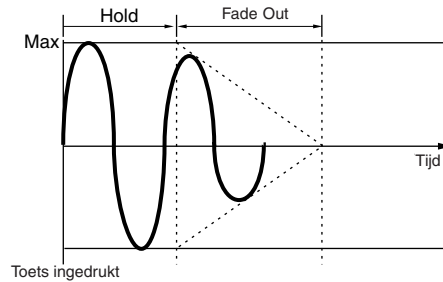
■ FadeOut (Fade-Out)

Stelt in hoe lang het LFO effect fade-out zal duren (nadat de hold-tijd verstreken is). Hoe hoger de waarde hoe langer de Fade-out tijd.

□ Instellingen: 0 ~ 127

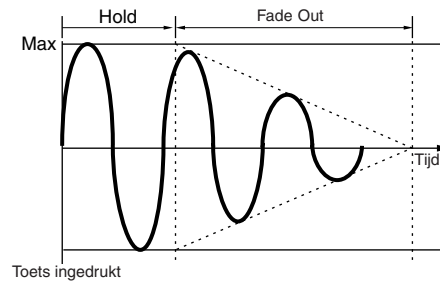
Lage FadeOut waarde

Snellere fade-out



Hoge FadeOut waarde

Langzamere fade-out



LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

Hier kunt u de parameters toewijzen die door de LFO golfvorm bestuurd moeten worden en de LFO Wave Depth (amplitude) instellen. U kunt twee bestemmingen (Dest) toewijzen. Per bestemming heeft u keuze uit diverse parameters.

```
LFOBDest1> Dest ElemSw Depth
C 1234      AMD 1234 127
```


■ Dest (Destination)

Hier stelt u de parameters in die door de LFO golfvorm bestuurd (gemoduleerd) moeten worden.

- **Instellingen:** AMD, PMD, FMD, RESO (Resonantie), PAN, ELFOspd (Element LFO Speed)

■ ElemSw (Element Switch)

Hier selecteert u welke Elementen de LFO Wave moet besturen. Verplaats met Knop [1] de (knipperende) cursor en schakel met de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de Elementen die door de Controller wel/niet bestuurd moeten worden aan/uit. De beïnvloede Elementen worden weergegeven met hun nummer.

- **Instellingen:** Elementen 1 t/m 4 aan (in het scherm als "1" t/m "4" weergegeven) of uit (in het scherm als "-" weergegeven)

■ Depth (Diepte)

Stelt de LFO Wave Depth (amplitude) in.

- **Instellingen:** 0 ~ 127

Common Effect

Hier kunt u twee types Insertion Effecten én twee System Effecten (Reverb en Chorus) instellen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar:

EFF InEF (Insertion Effect)
 EFF EF1 (Insertion Effect 1)
 EFF EF2 (Insertion Effect 2)
 EFF Rev (Reverb)
 EFF Cho (Chorus)


EFF InEF (Insertion Effect)

■ InEF Connect (Insertion Effect Connect)


Hier maakt u een verbinding tussen Insertion Effecten 1 en 2. Als u deze instelling wijzigt, verandert het symbool dat de signaalroute aangeeft in het scherm (links van de instelling).

Signaalroutesymbolen


EFF InEF) InEF Connect
 C 1234 1=2



1=2 (parallel)



1→2 (serieel)



2→1 (serieel)

- **Instellingen:** 1=2 (parallel), 1→2 (Insertion Effect 1 naar 2), 2→1 (Insertion Effect 2 naar 1)

EFF EF 1/2 (Insertion Effect 1/2)

Hier kunt u met de Ctgrly parameter de Categorie voor Insertion Effect 1/2 selecteren en met de Typeparameter het Effecttype. Na het selecteren van het Effecttype, kunt u met de [ENTER] knop de parameters instellen.

```
EFFBEF2) Ctgrly Type   Dry/Wet [ENTER]
C 123-   DLY:DelayLCR   D<W63 to Edit
```

■ Ctgrly (Effect Category)

Stelt de Effectcategorie in. Selecteer de gewenste Categorie en druk op [ENTER]. Het eerste Effecttype in die Categorie wordt automatisch opgeroepen

- **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data lijst.

■ Type (Effect Type)

Stelt het Effecttype in. U kunt, terwijl de Category indicator in het scherm knippert, door op [ENTER] te drukken het eerste Effecttype in die Categorie oproepen.

- **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data lijst.

■ Dry/Wet

Stelt het mixniveau in van het "wet" signaal (dat door de Effect Units is bewerkt) in verhouding tot het "dry" (droge) signaal (dat nog niet bewerkt is). Deze instelling is, afhankelijk van het geselecteerde Effecttype, niet altijd beschikbaar.

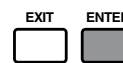
- **Instellingen:** D63>W ~ D=W ~ D<W63

Effectparameterinstellingen

Deze Parameters zijn beschikbaar wanneer u bij bepaalde Effecttypes op [ENTER] drukt. Schakel met de [PAGE] knop tussen de schermen en gebruik de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen om de parameters in te stellen. Als u op [EXIT] drukt keert u naar het Effecttype-selectiescherm terug.

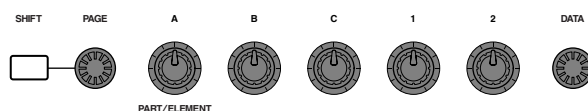
Effecttypeselectiescherm

```
EFFBEF2) Ctgrly Type   Dry/Wet [ENTER]
C 123-   DLY:DelayLCR   D<W63 to Edit
```



Parameterinstellingenscherm

```
EFFBEF2) TimeL   TimeR   TimeC Dry/Wet
DelayLCR   333.3m  166.7m  500.0m  D<W63
```



N.B. Het aantal Parameters en de inhoud van ieder scherm verschilt afhankelijk van het geselecteerde Effecttype. Details hierover vindt u in de Effect Type Lijst van de aparte Data Lijst.

EFF Rev (Reverb)

Hier kunt u het Reverb Effecttype selecteren. Daarna kunt u door op [ENTER] te drukken de parameters daarvan instellen.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
C 1234  Basement    127 to Edit
```

■ Type (Reverb Effecttype)

Stelt het Reverb Effecttype in.

- Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data lijst.

■ Return

Stelt het Return level van het Reverb Effect in.

- Instellingen:** 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Hier kunt u het Chorus Effecttype selecteren. Daarna kunt u door op [ENTER] te drukken de parameters daarvan instellen.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1    127    127 to Edit
```

■ Type (Chorus Effecttype)

Stelt het Chorus Effecttype in.

- Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data lijst.

■ toRev (To Reverb)

Stelt het Send level voor het signaal dat vanaf het Chorus Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt in.

- Instellingen:** 0 ~ 127

■ Return

Stelt het Return level van het Chorus Effect in.

- Instellingen:** 0 ~ 127

Element OSC (Oscillator)

Hier kunt u de parameters voor de Elementen (Waves) waaruit de Voice bestaat instellen. Iedere Voice kan uit maximaal vier Elementen bestaan, waarvan voor ieder Element de volgende vier schermen beschikbaar zijn:

OSC Wave (Oscillator Wave)

OSC Out (Oscillator Out)

OSC Pan (Oscillator Pan)

OSC Limit (Oscillator Limit)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Hier kunt u met Knop [A] een Element selecteren om hieraan met Knop [C] een Wave toe te wijzen.

```
OSCBWave)      Number  Ctgry
EL1234         001CPf:Grand 1 1
```

■ Number (Wave Nummer)

Selecteert het Wave Nummer. De Categorie en Wave Naam staan rechts van het geselecteerde Wave Nummer. U kunt aan ieder Element een ander Wave Nummer toewijzen.

- Instellingen:** 000 (uit) ~ 553 (Details over iedere Wave vindt u in de aparte Data lijst.)

■ Ctgry (Category)

Hier selecteert u de Categorie waarin de Wave van uw keuze zich bevindt. Selecteer de gewenste Categorie en druk op [ENTER]. De eerste Wave in die Categorie wordt automatisch geselecteerd.

- Instellingen:** Details over Wave Categorieën vindt u op bladzijde 65.

OSC Out (Oscillator Out)

U kunt voor ieder Element van een Voice de volgende uitgangparameters instellen:

```
OSCBOut)  Level  Delay  InsEF
EL1234    96     0     ins2
```

■ Level

Hiermee stelt u het uitgangsniveau voor ieder Element in.

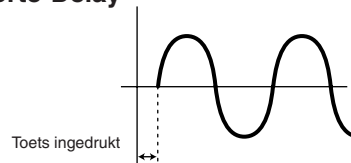
- Instellingen:** 0 ~ 127

■ Delay (Key On Delay)

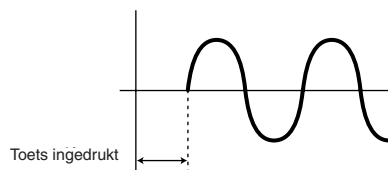
Stelt de vertragingstijd in tussen het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat het Element daadwerkelijk afgespeeld wordt. U kunt voor ieder Element een andere Delay tijd instellen.

- Instellingen:** 0 ~ 127

Korte Delay



Lange Delay



■ InsEF (Insertion Effect)

Hiermee stelt u het Insertion Effect dat voor ieder Element gebruikt wordt in. Als u “thru” selecteert, wordt het Insertion Effect gebypassed (signaal wordt omgeleid).

- Instellingen:** thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

OSC Pan (Oscillator Pan)

Hier kunt u voor ieder Element in de Voice de volgende Pan parameters instellen.

OSC(Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

■ Pan

Hiermee bepaalt u de stereopositie voor ieder Element (Wave). Deze wordt tevens gebruikt als de basis Pan positie voor de Alternate, Random en Scale instellingen.

- Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

■ Alter (Alternate)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het geluid van links naar rechts zal bewegen bij iedere noot die u speelt. De Pan instelling wordt hierbij als basis Pan positie gebruikt.

- Instellingen:** L64 ~ 0 ~ R63

■ Random

Hiermee bepaalt u de mate waarin het geluid willekeurig dan links en dan weer rechts geplaatst wordt voor iedere noot die u speelt. De Pan instelling wordt hierbij als basis Pan positie gebruikt.

- Instellingen:** 0 ~ 127

■ Scale

Hiermee bepaalt u de mate waarin het geluid, afhankelijk van de ligging van de noot op het toetsenbord, links of rechts in het stereobeeld geplaatst wordt. De Pan instelling wordt als basis Pan positie gebruikt, met toets/noot C3 als uitgangspunt.

- Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Oscillator Limit)

Hier kunt u parameters instellen die het toetsengebied en het bereik voor verschillen in aanslagsterkte (Velocity) voor ieder Element bepalen.

OSCLimit)	Note_Limit	Vel_Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127

■ Note Limit

Hiermee stelt u per Element de laagste en de hoogste noot op het toetsenbord in. U hoort het Element alleen als u binnen het hier gespecificeerde gebied speelt.

- Instellingen:** C-2 ~ G8 (zowel laagste als hoogste noot)

N.B. Als u als eerste de hoogste noot en daarna de laagste noot instelt, bijvoorbeeld “C5 - C4”, dan wordt het toetsengebied C-2 - C4 en C5 - G8.

N.B. U kunt de laagste en de hoogste noot tevens selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en achtereenvolgens de gewenste toetsen op het toetsenbord in te drukken.

■ Vel Limit (Velocity Limit)

Hiermee stelt u per Element de minimum en maximum aanslagsterktewaardes in waarop het Element zal reageren. Voor ieder Element geldt dat het alleen hoorbaar is als u binnen het hier gespecificeerde aanslagsterktebereik speelt.

- Instellingen:** 1 ~ 127 (voor zowel de minimum als de maximumwaarde)

N.B. Als u als eerste de maximumwaarde en daarna de minimumwaarde instelt, bijvoorbeeld “93 - 34”, dan wordt het aanslagsterktebereik 1 - 34 en 93 - 127.

Element Pitch (Toonhoogte)

Hier kunt u per Element zijn toonhoogtegerelateerde parameters instellen. De Pitch Envelope Generator (PEG) bestuurt de verandering in toonhoogte vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat het geluid helemaal weggestorven is. De volgende zes schermen zijn beschikbaar:

- PCH Tune (Pitch Tune)
- PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)
- PEG Time (PEG Time)
- PEG Level (PEG Level)
- PEG Release (PEG Release)
- PCH Scale (Pitch Scale)

PCH Tune (Pitch Tune)

Hiermee kunt u de tuning parameters (om te stemmen) en de effectiviteit van de Envelope Generator per Element instellen.

PCH(Tune)EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+7

■ EGDepth

Hier stelt u diepte van de PEG in. Als deze parameter op 0 staat ingesteld wordt de oorspronkelijke toonhoogte niet gewijzigd.

- Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Coarse

Hiermee stelt u de toonhoogte van een element in halvetoonsafstanden in.

Instellingen: -48 ~ 0 ~ +48

■ Fine

Hiermee kunt u de toonhoogte van een Element fijnstemmen.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Random

Hiermee bepaalt u in welke mate de toonhoogte van een Element willekeurig mag variëren, voor elke nieuw gespeelde noot. Als deze parameter op 0 staat ingesteld, wordt de oorspronkelijke toonhoogte niet gewijzigd.

Instellingen: 0 ~ 127

PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

Hier kunt u bepalen hoe de Pitch Envelope Generator op aanslaggevoeligheid zal reageren.

```
PEGBVelSens>      Level1      Time-Segment
EL1234            +63          +63  attack
```

■ Level

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het PEG niveau. Bij positieve waarden wordt het niveau als u harder speelt verhoogd, bij negatieve waarden verlaagd.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de PEG Time parameters in. Selecteer met Knop [2] het segment en stel met Knop [1] de Time parameter in. Bij positieve waarden wordt het gespecificeerde Segment sneller afgespeeld, bij negatieve waarden langzamer.

Instellingen (Time): -64 ~ 0 ~ +63

Instellingen (Segment):

attack: Beïnvloedt Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all: Beïnvloedt alle PEG Time parameters

PEG Time

Hier kunt u voor de Pitch Envelope Generator (PEG) diverse Time parameters instellen. In combinatie met de PEG Level en PEG Release instellingen, kunt u deze gebruiken om het toonhoogteverloop te besturen vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt totdat deze wordt losgelaten (blz. 77). U kunt voor ieder Element andere waarden instellen.

```
PEGBTime>      Hold      Attack      Decay1      Decay2
EL1234         127       127        127        127
```

■ Hold (Hold Time)

Stelt de Hold Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time)

Stelt de Attack Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Stelt de Decay 1 Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Stelt de Decay 2 Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

PEG Level

Hier kunt u voor de Pitch Envelope Generator (PEG) diverse Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de PEG Time en PEG Release instellingen gebruikt worden om het toonhoogteverloop te besturen vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waarden instellen.

```
PEGBLevel>      Hold      Attack      Decay1      Sustain
EL1234         +127      -128       +127        + 0
```

■ Hold (Hold Level)

Stelt het Hold Level in.

Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Attack (Attack Level)

Stelt het Attack Level in.

Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Stelt het Decay 1 Level in.

Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Stelt het Sustain Level in.

Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

PEG Release

Hier kunt u voor de Pitch Envelope Generator (PEG) Release Time en Release Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de PEG Time en PEG Level instellingen gebruikt worden om het toonhoogteverloop te besturen vanaf het moment dat een noot wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waarden instellen.

```
PEGBRelease>      Time      Level
EL1234           127      +127
```

■ **Time (Release Time)**

Stelt de Release Time in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ **Level (Release Level)**

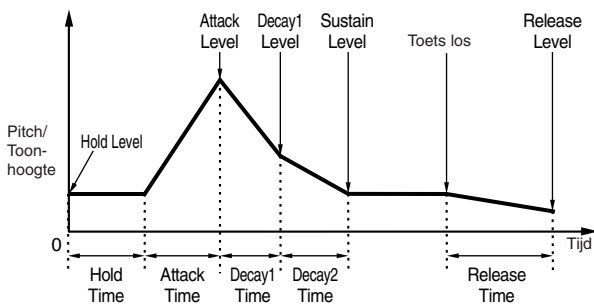
Stelt het Release Level in.

□ **Instellingen:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

Pitch Envelope Generatorinstellingen

Er zijn vijf Time instellingen (die de snelheid van het toonhoogteverloop besturen) en vijf Level instellingen (die de toonhoogte besturen). De toonhoogte van een noot wordt voor de bij Hold Time ingestelde tijd aangehouden op het Hold Level. Nadat de Hold Time verstreken is, verandert de toonhoogte afhankelijk van de Attack Time/Level, Decay 1/2 Time en Decay 1 Level instellingen en blijft dan op het Sustain Level “hangen”. Zodra de noot losgelaten wordt, verandert de toonhoogte verder afhankelijk van de Release Time/Level instellingen.

U kunt indien nodig tevens de aanslaggevoeligheid en andere parameters instellen.



PCH Scale (Pitch Scale)

U kunt per Element de Pitch Scaling instellen. Met Pitch Scaling kunt u de Elementtoonhoogte, PEG Level en PEG Time instellingen laten variëren afhankelijk van de ligging van de noten op het toetsenbord.

```
PCH(KeyFlw)Pitch-Center EGTime--Center
EL1234 100% C 3 +7 C 3
```

■ **Pitch**

Bepaalt (per Element) de gevoeligheid van de Pitch Scaling afhankelijk van de ligging van de noot op het toetsenbord. De Center parameter wordt hierbij gebruikt als basistoonhoogte voor deze parameter. Bij een positieve waarde wordt de toonhoogte van lagere noten minder veranderd en van hogere noten meer. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

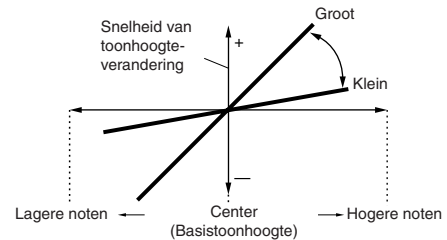
□ **Instellingen:** -200% ~ 0 ~ +200% (Bij +100% worden aangrenzende noten één halve toon (100 cents) in toonhoogte verhoogd/verlaagd.)

■ **Center (Center Toets)**

Bepaalt de basistoonhoogte voor de Pitch parameter.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

N.B.: U kunt deze parameter tevens instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste toets op het toetsenbord in te drukken.



■ **EG Time**

De EGTime parameter bestuurt (per Element), afhankelijk van de ligging van de noot op het toetsenbord, de PEG tijden. De Center parameter wordt hierbij gebruikt als basistoonhoogte voor deze parameter. Bij een positieve waarde wordt de toonhoogte van lagere noten langzamer veranderd en van hogere noten sneller. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

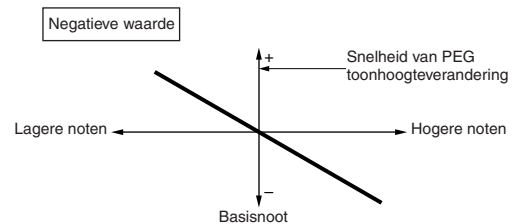
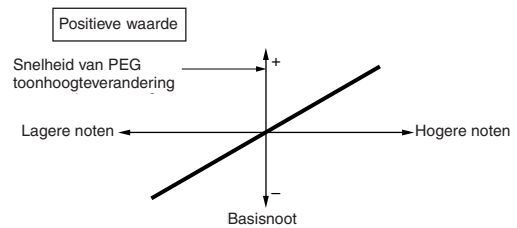
□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Center (Center Toets)**

Hiermee stelt u de basisnoot in die door de EGTime parameter wordt gebruikt. Wanneer de Center toets/noot gespeeld wordt, gedraagt de PEG zich naar zijn actuele instellingen. De toonhoogteveranderingen voor andere noten variëren afhankelijk van de EGTime instellingen.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

N.B.: U kunt deze parameter tevens instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste toets op het toetsenbord in te drukken.



Elementfilter

Hier kunt u Filterparameters instellen die per Element het klankkarakter veranderen. De volgende tien schermen zijn beschikbaar:

- FLT Type (Filter Type)
- FLT HPF (High Pass Filter)
- FLT Sens (Filter Sensitivity)
- FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)
- FEG Time
- FEG Level
- FEG Release
- FLT KeyFlw (Filter Key Follow)
- FLT Scale (Filter Scale Break Point)
- FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT Type (Filter Type)

■ Type

Hiermee stelt u het Filtertype in. De parameters kunnen per Type verschillen.

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

□ Instellingen:

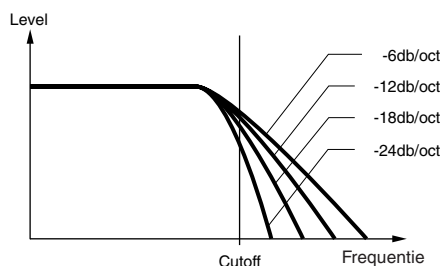
- LPF12 + HPF (Low Pass Filter 12dB/oct + High Pass Filter),
- LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digitaal),
- LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analoo),
- LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct),
- LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered),
- LPF6 + HPF (Low Pass Filter 6dB/oct + High Pass Filter),
- HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digitaal),
- HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct Analoo),
- BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct),
- BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digitaal),
- BPFW (Band Pass Filter Wide),
- BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)
- THRU (Bypass)

Filters

In feite zijn er vier filtertypes: een LPF (Low Pass Filter), een HPF (High Pass Filter), een BPF (Band Pass Filter) en een BEF (Band Elimination Filter). Elke filter heeft een andere frequentierespons. Daarbij zijn er ook nog combinaties van LPF en HPF.

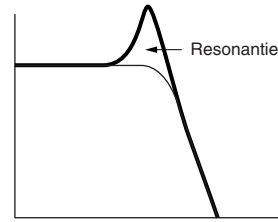
• LPF (Low Pass Filter):

Deze laat alleen signalen onder de Cutoff frequentie door. Daarbij kunt u met de Reso (Resonantie) parameter het karakter van het geluid verder veranderen. Er zijn zes LPF types beschikbaar.



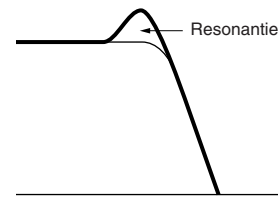
LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digitaal)

Een dynamische 4-pole (-24dB/oct) LPF met een sterke resonantie.



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analoo)

Een dynamische 4-pole (-24dB/oct) LPF die veel weg heeft van een LPF op analoge synthesizers.

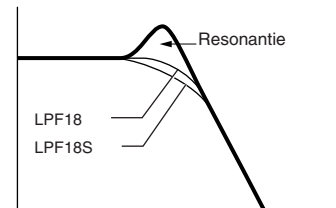


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

Een dynamische 3-pole (-18dB/oct) LPF.

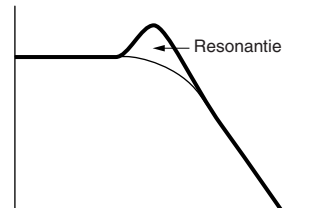
LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Een dynamische 3-pole (-18dB/oct) LPF, maar ditmaal met een flauwere frequentie-curve.



LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Een dynamische 2-pole (-12dB/oct) LPF, ontworpen om in combinatie met een HPF (High Pass Filter) te worden gebruikt.



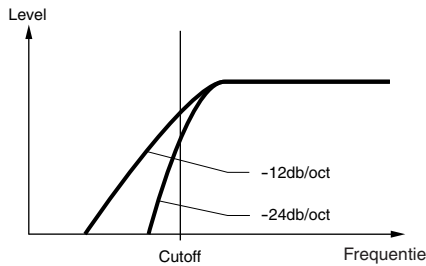
LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Een dynamische 1-pole (-6dB/oct) LPF zonder resonantie, ontworpen om in combinatie met een HPF (High Pass Filter) te worden gebruikt.



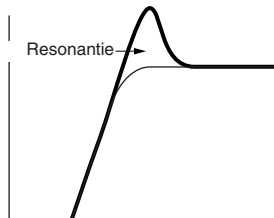
•HPF (High Pass Filter):

Deze laat alleen signalen boven de Cutoff frequentie door. Daarbij kunt u met de Reso (Resonantie) parameter het karakter van het geluid verder veranderen. Er zijn twee HPF types beschikbaar.



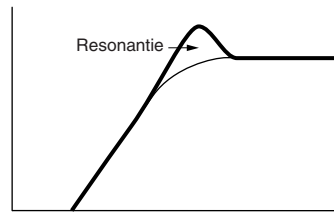
HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digitaal)

Een dynamische 4-pole (-24dB/oct) HPF met een sterke resonantie.



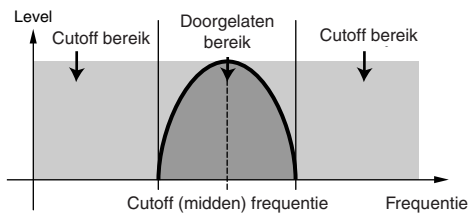
HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct)

Een dynamische 2-pole (-12dB/oct) HPF.



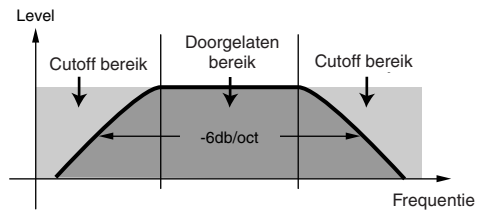
•BPF (Band Pass Filter):

Deze laat een bepaalde bandbreedte rond de Cutoff (midden) frequentie door. De breedte van deze band kan verschillen. Er zijn drie BPF types beschikbaar.



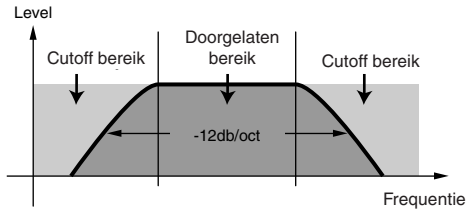
BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)

Een combinatie van een -6dB/oct HPF en een LPF filter.



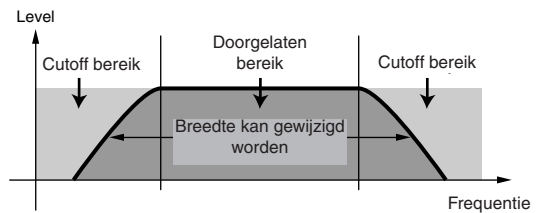
BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digitaal)

Een combinatie van een -12dB/oct HPF en een LPF digitale filter.



BPFW (Band Pass Filter Wide)

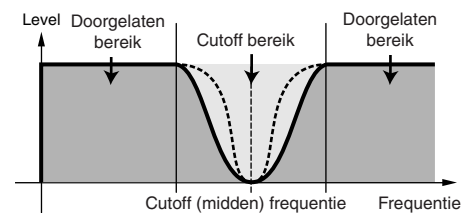
Nogmaals zo'n combinatie van een -12dB/oct HPF en een LPF filter, maar ditmaal met een bredere frequentieband dan die van de BPF12D Filter.



•BEF (Band Elimination Filter):

Deze verzwakt een bepaalde bandbreedte rond de Cutoff frequentie, en laat de rest gewoon door.

BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)



•THRU

De filters worden gebypassed (signaal wordt omgeleid) en het gehele signaal zal ongewijzigd passeren.

■ Gain

Hier stelt u de Gain in (de sterkte van het signaal dat naar de Filter Unit gestuurd wordt).

Instellingen: 0 ~ 255

■ Cutoff

Hiermee stelt u de Cutoff Frequentie in. Deze wordt door het geselecteerde Filtertype als basisfrequentie gebruikt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 255

■ Reso (Resonantie)/Band/Width

De functie van deze parameter verschilt per Filtertype. Nadat u een LPF of HPF geselecteerd heeft, kunt u deze parameter gebruiken om de Resonantie in te stellen. Bij BPF (behalve bij BPFW) en BEF wordt deze gebruikt om de Band te selecteren.

Bij BPFW wordt hiermee de Bandbreedte (Width) ingesteld.

Bij LPF en HPF wordt de Reso parameter gebruikt om de hoeveelheid Resonantie (harmonische piek) dat op de Cutoff Frequentie aan het signaal wordt toegevoegd in te stellen. U kunt deze in combinatie met de Cutoff Frequentie gebruiken om het geluid meer karakter te geven.

Bij BPF wordt de Band parameter gebruikt om het bereik (band) van signaalfrequenties in te stellen dat de filter zal doorlaten. Bij BEF wordt deze gebruikt om de Band in te stellen die door de filter verzwakt wordt. In beide gevallen is de Cutoff Frequentie de middenfrequentie van de band.

Bij BPFW wordt de Width (Breedte) parameter gebruikt om de bandbreedte voor het signaal dat de filter zal doorlaten, in te stellen.

□ **Instellingen:** 0 ~ 31

FLT HPF (High Pass Filter)

Hier kunt u de Key Follow parameter voor de High Pass Filter instellen. Dit scherm is alleen beschikbaar als u één van de "LPF + HPF" combinaties in het Filter Type (FLT Type) scherm geselecteerd heeft.

FLT@HPF> EL1234	Cutoff 255	KeyFlw +200%
--------------------	---------------	-----------------

■ Cutoff

Hiermee stelt u de middenfrequentie van de Key Follow parameter in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 255

■ KeyFlw (Key Follow)

Stelt de Key Follow voor de HPF Cutoff in. Deze parameter wijzigt de middenfrequentie afhankelijk van de ligging van de noten op het toetsenbord. Bij positieve waarden wordt de toonhoogte van de lagere noten minder beïnvloed en de hogere noten meer. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ **Instellingen:** -200% ~ 0 ~ +200%

FLT Sens (Filter Sensitivity)

Hier kunt u per Element de Filteraanslaggevoeligheid instellen.

FLT@Sens>EGDepth	VelCutoff	VelReso
EL1234	+63	+7
		+7

■ EGDepth

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de Filter in. Bij positieve waarden gaat de filter meer open naarmate u harder speelt, bij "0" is de filterwerking niet gewijzigd. Bij negatieve waarden wordt de EG envelope omgedraaid.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Velocity Cutoff)

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de Cutoff frequentie in. Positieve waarden resulteren in een grotere verandering in de Cutoff frequentie naar mate u harder speelt en in kleinere veranderingen naarmate u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelReso (Velocity Resonantie)

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de geselecteerde Resonantieparameter in. Positieve waarden versterken de Resonantie naarmate u harder speelt en verlagen deze naarmate u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)

Hier kunt u de aanslaggevoeligheidsparameters van de Filter Envelope Generator instellen.

FEG@VelSens>	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63
		attack

■ Level

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het FEG Level (de effectiviteit) in. Positieve waarden resulteren in grotere klankveranderingen naarmate u harder speelt en in kleinere veranderingen naarmate u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de FEG parameters in. Selecteer met Knop [2] het Segment en stel met Knop [1] de Time parameter in. Positieve Time waarden spelen het gespecificeerde Segment sneller af en negatieve waarden langzamer.

□ **Instellingen:** -64 ~ +63

□ **Instellingen (Segment):**

attack:

Beïnvloedt de Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all:

Beïnvloedt alle FEG Time parameters.

FEG Time

Hier kunt u voor de Filter Envelope Generator (FEG) diverse Time parameters instellen. In combinatie met de FEG Level en FEG Release instellingen, kunt u deze gebruiken om de veranderingen in klank te besturen vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waardes instellen.

```
FEG@Time> Hold  Attack  Decay1  Decay2
EL1234      127    127    127    127
```

■ Hold (Hold Time)

Stelt de Hold Time in.

☐ Instellingen: 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time)

Stelt de Attack Time in.

☐ Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Stelt de Decay 1 Time in.

☐ Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Stelt de Decay 2 Time in.

☐ Instellingen: 0 ~ 127

FEG Level

Hier kunt u voor de Filter Envelope Generator (FEG) diverse Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de FEG Time en FEG Release instellingen gebruikt worden om de veranderingen in klank te besturen vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waardes instellen.

```
FEG@Level> Hold  Attack  Decay1  Sustain
EL1234      +127   -128    +127    + 0
```

■ Hold (Hold Level)

Stelt het Hold Level in.

☐ Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Attack (Attack Level)

Stelt het Attack Level in.

☐ Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Stelt het Decay 1 Level in.

☐ Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Stelt het Sustain Level in.

☐ Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

FEG Release

Hier kunt u voor de Filter Envelope Generator (FEG) de Release Time en Release Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de FEG Time en FEG Level instellingen gebruikt worden om de veranderingen in klank te besturen vanaf het moment dat een noot wordt losgelaten.

```
FEG@Release> Time  Level
EL1234      127  +127
```

■ Time (Release Time)

Stelt de Release Time in.

☐ Instellingen: 0 ~ 127

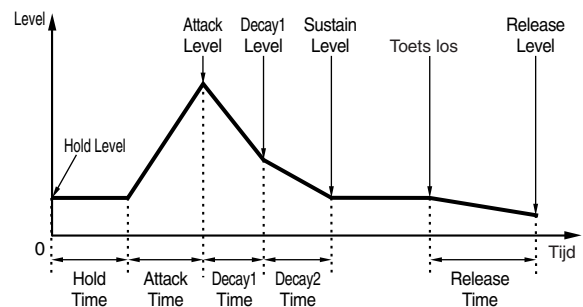
■ Level (Release Level)

Stelt het Release Level in.

☐ Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ 0 ~ +9600 cents)

Filter Envelope Generatorinstellingen

Er zijn vijf Time instellingen (die de snelheid van de klankveranderingen besturen) en vijf Level instellingen (die de hoeveelheid filtering besturen). De klankkleur van een noot wordt voor de bij Hold Time ingestelde tijd aangehouden op het Hold Level. Nadat de Hold Time verstreken is, wijzigt de toon afhankelijk van de Attack Time/Level, Decay 1/2 Time en Decay 1 Level instellingen en blijft op het Sustain Level "hangen". Zodra de noot losgelaten wordt, zal de klank worden bestuurd door de Release Time/Level instellingen. U kunt indien nodig tevens de aanslaggevoeligheid en andere parameters instellen.



FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

U kunt per Element de Filter Key Follow parameters instellen. Deze parameter bestuurt, afhankelijk van de ligging van de op het toetsenbord gespeelde noten, de Filter Cutoff en het FEG gedrag.

N.B. De beschikbaarheid van de Filter Key Follow parameter is afhankelijk van de Break Point en Offset instellingen in het FLT Scale scherm.

```
FLT@KeyFlw>Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234      +200%  (C 3)  63  C 3
```

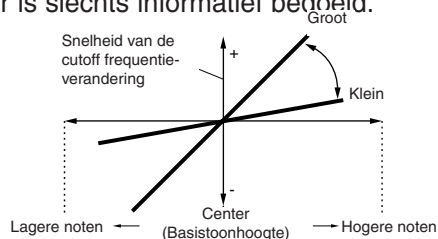
■ Cutoff

Hier stelt u per Element de Filter Key Follow ratio (in welke mate de van de nootpositie afhankelijke Filter Cutoff frequentie mag variëren) in. Als basisinstelling wordt door de Cutoff parameter de Center toets instelling "C3" gebruikt. Positieve waarden verlagen de Cutoff frequentie voor lagere noten en verhogen deze voor hogere noten. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ **Instellingen:** -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Toets)

Hier ziet u dat het basisniveau op noot C3 ligt. Bij deze noot blijft de klankkleur ongewijzigd. Voor andere noten verandert de klank afhankelijk van de Level instellingen. De Center instelling kan niet gewijzigd worden. Deze parameter is slechts informatief bedoeld.



■ EG Time

Hiermee stelt u per Element de Time Scale (snelheid van de veranderingen van de FEG over het bereik van het toetsenbord) in. De basissnelheid van de FEG is de voor de Center parameter gespecificeerde noot. Positieve waarden laten lagere noten langzamer veranderen en hogere noten sneller. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

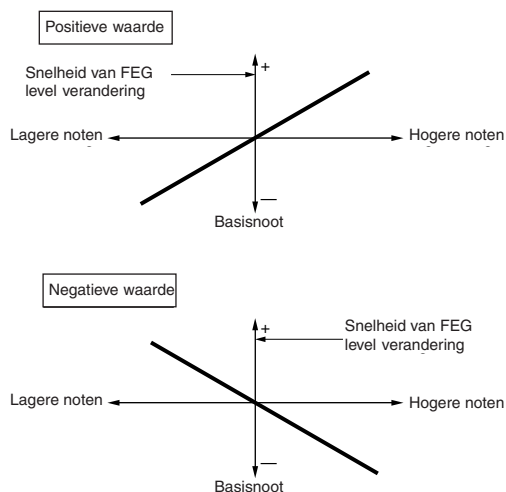
□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Hiermee stelt u de basisnoot in die door de EGTime parameter wordt gebruikt. Wanneer de Center toets/noot gespeeld wordt, gedraagt de FEG zich volgens zijn actuele instellingen. De Cutoff frequentieveranderingen voor andere noten variëren afhankelijk van de EGTime instelling.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

N.B. U kunt deze parameter tevens instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste toets op het toetsenbord in te drukken.



FLT Scale (Filter Scale Break Point)

U kunt per Element vier Filter Scale Break Points instellen. Filter Scaling bestuurt afhankelijk van de ligging van de noten op het toetsenbord de filter cutoff frequentie. Er zijn vier Break Points die u over het toetsenbord kunt verdelen om er verschillende instellingen aan toe te wijzen. De Levels (Offsets) voor iedere Break Point worden in het FLT Scale scherm ingesteld.

N.B. Details over Filter Scaling vindt u hieronder in het kader "Filter Scaling Instellingen".

```
FLTBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234     C-2   C 3   C#5   G 8
```

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4)

Hiermee stelt u per Element de Break Points in. BP1 t/m BP4 worden automatisch in numerieke volgorde over het toetsenbord verdeeld.

□ **Instellingen:** BP1 t/m BP4: C-2 ~ G8

FLT Scale (Filter Scale Offset)

```
FLTBScale>Ofst1 Ofst2 Ofst3 Ofst4
EL1234      + 0    +127  -128  + 0
```

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Dit stelt de Filter Scale Offset Levels in. Deze Offsets (aanpassingen) worden door de Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) gebruikt.

N.B. Details over Filter Scaling vindt u hieronder in het kader "Filter Scaling Instellingen".

□ **Instellingen:** Ofst1 t/m Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Filter Scale Instellingen

U kunt de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 t/m BP4) bijvoorbeeld als volgt instellen.

```
FLTBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234     E 1   B 2   G 4   A 5
```

```
FLTBScale>Ofst1 Ofst2 Ofst3 Ofst4
EL1234      - 4    + 10   + 17   + 4
```

Hier is de huidige Cutoff instelling 64. De Offsets zijn -4 bij BP1 (noot E1), +10 bij BP2 (noot B2), +17 bij BP3 (noot G4) en +4 bij BP4 (noot A5). De respectievelijke Cutoff frequenties van de Break Points zijn dus 60, 74, 81 en 68. Bij andere noten worden de Cutoff frequenties lineair met de dichtstbijzijnde Break Points verbonden.

N.B. De Break Points worden automatisch in numerieke volgorde over het toetsenbord verdeeld. BP2 kan bijvoorbeeld niet lager dan de noot voor BP1 ingesteld worden.

N.B. De Break Point Levels zijn de Offsets die gebruikt worden om de Cutoff instelling van de gespecificeerde noten te verhogen of te verlagen. De minimum en maximum Cutoff waarden (onder 0 en boven 127) kunnen ongeacht de waarden van deze Offsets, niet overschreden worden.

N.B. Zou u toch een noot lager dan BP1 instellen, dan krijgt deze het BP1 Level. Een noot boven BP4 krijgt het BP4 Level.

Element Amplitude

Hier kunt u per Element de Amplitudeparameters die het uitgangsniveau besturen, instellen. De volgende zeven schermen zijn beschikbaar:

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)
AEG Time
AEG Level
AEG Release
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)
AMP Scale (AMP Scale Break Point)
AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)

Hier kunt u de aanslaggevoeligheid van de Amplitude Envelope Generator instellen.

```
AEGVelSens)      Level      Time-Segment  
EL1234           +7         +63  attack
```

■ Level

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het AEG Level (de effectiviteit) in. Positieve waardes resulteren in grotere uitgangsniveauperanderingen naarmate u harder speelt en in kleinere veranderingen naarmate u zachter speelt. Negatieve waardes hebben een tegenovergestelde uitwerking.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de AEG parameters in. Selecteer met Knop [2] het Segment en stel met Knop [1] de Time parameter in. Positieve Time waardes spelen het gespecificeerde Segment sneller al en negatieve waardes langzamer.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Instellingen (Segment):

attack:

Beïnvloedt de Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all:

Beïnvloedt alle AEG Time parameters.

AEG Time

Hier kunt u voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) diverse Time parameters instellen. In combinatie met de AEG Level en AEG Release instellingen, kunt u deze gebruiken om de veranderingen in uitgangsniveau te besturen vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waardes instellen.

```
AEGTime)          Attack      Decay1      Decay2  
EL1234           127         127         127
```

■ Attack (Attack Time)

Stelt de Attack Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Stelt de Decay 1 Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Stelt de Decay 2 Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

AEG Level

Hier kunt u voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) diverse Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de AEG Time en AEG Release instellingen gebruikt worden om de veranderingen in uitgangsniveau te besturen vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waardes instellen.

```
AEGLevel) Init   Attack   Decay1  Sustain  
EL1234      127     (127)   127     0
```

■ Init (Initial Level)

Stelt het Initial Level in (het niveau op het moment dat een toets ingedrukt wordt).

Instellingen: 0 ~ 127

■ Attack (Attack Level)

Toont het Attack Level (vastgesteld op 127).

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Stelt het Decay 1 Level in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Sustain (Sustain Level)

Stelt het Sustain Level in.

Instellingen: 0 ~ 127

AEG Release

Hier kunt u voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) de Release Time en Release Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de AEG Time en AEG Level instellingen gebruikt worden om de veranderingen in uitgangsniveau te besturen vanaf het moment dat een noot wordt losgelaten. U kunt voor ieder Element andere waardes instellen.

```
AEGRelease)          Time      Level  
EL1234              127     (0)
```

■ Time (Release Time)

Stelt de Release Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

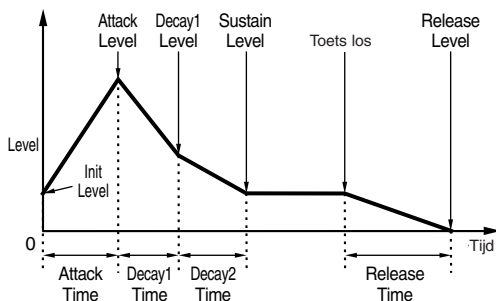
■ Level (Release Level)

Toont het Release Level (vastgesteld op nul).

Amplitude Envelope Generatorinstellingen

Er zijn vier Time instellingen (die de snelheid van de veranderingen in uitgangsniveau besturen) en vier Level instellingen (die de uitgangsniveaus zelf bepalen). Het uitgangsniveau wordt vanaf het Initial Level binnen de bij Attack Time ingestelde tijd naar het Attack Level (niveau 127) gebracht. Daarna verandert de amplitude afhankelijk van de Decay 1/2 Time en Decay 1 Level instellingen, en blijft op het Sustain Level “hangen”. Zodra de toets losgelaten wordt, zal het amplitudeniveau worden bestuurd door de Release Time/Level instellingen.

U kunt indien nodig tevens de aanslaggevoeligheid en andere parameters instellen.



AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

U kunt per Element de Amplitude Key Follow parameters instellen. Deze parameter bestuurt, afhankelijk van de ligging van de op het toetsenbord gespeelde noten, het AEG gedrag.

N.B. De beschikbaarheid van de Amplitude Key Follow parameter is afhankelijk van de Break Point en Offset instellingen in het

```
AMP(KeyFlw)Level-Center  EGTime--Center
EL1234      +200% (C 3)   +63      C 3
```

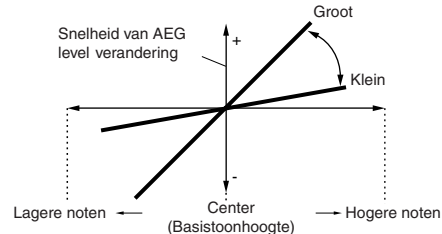
■ Level

Hier stelt u per Element de amplitude Key Follow ratio (in welke mate de van de nootpositie afhankelijke Amplitude mag variëren) in. Als basisinstelling wordt de Center toets instelling “C3” gebruikt. Positieve waarden verlagen het uitgangsniveau voor lagere noten en verhogen deze voor hogere noten. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ Instellingen: -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Toets)

Hier ziet u dat het basisniveau op noot C3 ligt. Bij deze noot blijft het uitgangsniveau ongewijzigd. Voor andere noten verandert de amplitude afhankelijk van de Level instellingen. De Center instelling kan niet gewijzigd worden.



■ EG Time

De EGTime parameter bestuurt (per Element), afhankelijk van de plaats van de noot op het toetsenbord, de AEG tijden. De Center parameter wordt hierbij gebruikt als basisamplitude voor deze parameter. Bij een positieve waarde wordt de amplitude van lagere noten langzamer veranderd en van hogere noten sneller. Negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

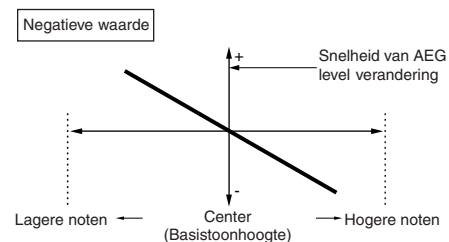
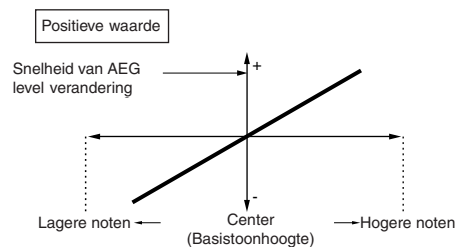
□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Toets)

Hiermee stelt u de basisnoot in die door de EGTime parameter wordt gebruikt. Wanneer de Center toets/noot gespeeld wordt, gedraagt de AEG zich volgens zijn actuele instellingen. De amplitudeveranderingen voor andere noten variëren afhankelijk van de EGTime instelling.

□ Instellingen: C-2 ~ G8

N.B. U kunt deze parameter tevens instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste toets op het toetsenbord in te drukken.



AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

U kunt per Element vier Amplitude Scale Break Points instellen. Amplitude Scaling bestuurt afhankelijk van de ligging van de noten op het toetsenbord het amplitudeverloop. Er zijn vier Break Points die u over het toetsenbord kunt verdelen om er verschillende instellingen aan toe te wijzen. De Levels (Offsets) voor iedere Break Point worden in het FLT Scale scherm ingesteld.

N.B. Details over Amplitude Scaling vindt u hieronder in het kader "Amplitude Scaling Instellingen".

N.B. De Levels van de Elementen zelf kunt u in het OSC Out scherm instellen (blz. 74).

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      C-2   C 3   C#5   G 8
```

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4)

Hiermee stelt u per Element de Break Points in. BP1 t/m BP4 worden automatisch in numerieke volgorde over het toetsenbord verdeeld.

Instellingen: BP1 t/m BP4: C-2 ~ G8

N.B. U kunt een Break Point tevens instellen door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste noot op het toetsenbord in te drukken.

AMP Scale (AMP Scaling Offset)

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      + 0    +127  -128  + 0
```

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Dit stelt de Amplitude Scale Offset Levels in. Deze Offsets (aanpassingen) worden door de Break Points (BP1/ BP2/BP3/BP4) gebruikt.

N.B. Details over Amplitude Scaling vindt u hieronder in het kader "Amplitude Scaling Instellingen".

Instellingen: Ofst1 t/m Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Amplitude Scaling Instellingen

U kunt de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 t/m BP4) bijvoorbeeld als volgt instellen.

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234      E 1   B 2   G 4   A 5
```

```
AMPBScale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      - 4    +10   +17   + 4
```

Hier is de huidige amplitude 80. De Offsets zijn -4 bij BP1 (noot E1), +10 bij BP2 (noot B2), +17 bij BP3 (noot G4) en +4 bij BP4 (noot A5). De respectievelijke Amplitudes van de Break Points zijn dus 76, 90, 97 en 84. Bij andere noten wordt de Amplitude lineair met de dichtstbijzijnde Break Points verbonden.

N.B. De Break Points worden automatisch in numerieke volgorde over het toetsenbord verdeeld. BP2 kan bijvoorbeeld niet lager dan de noot voor BP1 ingesteld worden.

N.B. De Break Point Levels zijn de Offsets die gebruikt worden om de Amplitude-instelling van de gespecificeerde noten te verhogen of te verlagen. De minimum en maximumamplitudewaardes (onder 0 en boven 127) kunnen ongeacht de waardes van deze Offsets, niet overschreden worden.

N.B. Zou u toch een noot lager dan BP1 instellen, dan krijgt deze het BP1 Level. Een noot boven BP4 krijgt het BP4 Level.

Element LFO (Low Frequency Oscillator)

Er zijn diverse instellingen voor de LFO. De LFO wordt gebruikt om laag-frequente signalen te genereren waarmee u vibrato/wah/tremolo/etc. effecten kunt creëren. U kunt voor ieder Element de LFO parameters anders instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar:

LFO Wave

LFO Depth

LFO Wave

Hier kunt u diverse parameters instellen die de LFO Golfvorm zullen besturen. Selecteer hier de wave (golfvorm) die voor de LFO gebruikt zal worden, en de snelheid van de LFO.

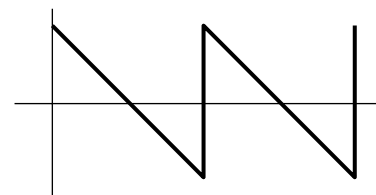
```
LFO(Wave) Wave^v Speed      KeySync
EL1234      tri      63          on
```

■ Wave

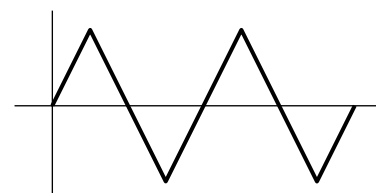
Hier selecteert u de LFO golfvorm om het geluid te moduleren. Er zijn drie golfvormen beschikbaar

Instellingen: saw, tri, squ

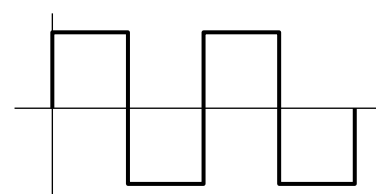
saw (zaagtandgolf)



tri (driehoekgolf)



squ (blok golf)

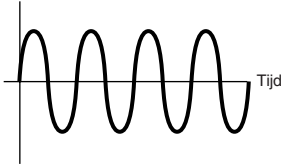


■ **Speed**

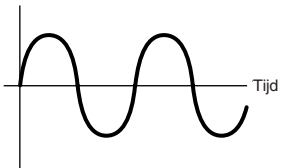
Stelt de snelheid voor de LFO golfvorm in. Een hogere waarde resulteert in een hogere snelheid.

□ **Instellingen:** 0 ~ 63

Speed = Snel



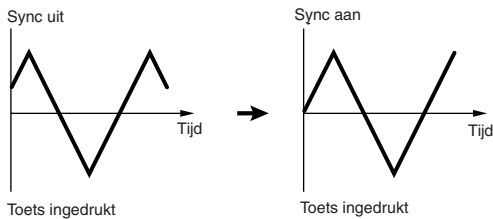
Speed = Langzaam



■ **KeySync**

Hiermee schakelt u Key Sync aan/uit. Als deze aanstaat (on), dan wordt de LFO golfvorm bij iedere nieuwgespeelde noot gereset.

□ **Instellingen:** off, on



LFO Depth

Hier stelt u de LFO diepte in (de mate waarin de LFO golfvorm de Pitch/Filter/Amp instellingen zal besturen).

```
LFO(Depth)      PMod      FMod      AMod
EL1234          127       127       127
```

■ **PMod (Pitch Modulation Depth)**

Hiermee stelt u de LFO diepte in (de mate waarin de LFO golfvorm de toonhoogte van het geluid zal moduleren). Een hogere waarde resulteert in een grotere modulatie diepte.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ **FMod (Filter Modulation Depth)**

Hiermee stelt u de LFO diepte in (de mate waarin de LFO golfvorm de Filter Cutoff frequentie van het geluid zal moduleren). Een hogere waarde resulteert in een grotere modulatie diepte.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ **AMod (Amplitude Modulation Depth)**

Hiermee stelt u de LFO diepte in (de mate waarin de LFO golfvorm de Amplitude van het geluid zal moduleren). Een hogere waarde resulteert in een grotere modulatie diepte.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

Element EQ (Equalizer)

Hier kunt u per Element de volgende twee Equalizer parameters instellen:

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

EQ Type

```
EQ(Type)      Type
EL1-3*       EQ L/H
```

■ **Type**

Hier selecteert u het Equalizer Type. Er zijn diverse Equalizers beschikbaar waarmee u niet alleen bestaande geluiden kunt aanpassen, maar tevens geheel nieuwe geluiden kunt creëren. Sommige items in het volgende EQ Param (EQ Parameter) scherm kunnen, afhankelijk van het Equalizer Type, wel of niet aanwezig zijn.

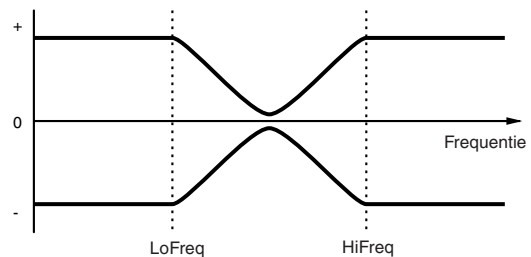
□ **Instellingen:** EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

Hieronder volgt een overzicht van de parameters van deze Filtertypes.

• **EQ L/H (EQ Low/High)**

Dit is een "shelving" Equalizer, een combinatie van een Hoge (HiFreq) en een Lage Frequentieband (LoFreq) om het signaalniveau aan te passen. Als u dit Filtertype selecteert, komen in het EQ Parameterscherm de volgende parameters beschikbaar:

```
EQ(Param)LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1-3* 257.0Hz +32 6.25kHz +32
```



■ LoFreq (Low Frequency)

Hier stelt u de lage frequentie voor de shelving filter in. Frequenties onder dit punt worden door de LoGain parameter verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: 50,1Hz ~ 2,00kHz

■ LoGain (Low Gain)

Hiermee stelt u in in welke mate de frequenties onder de LoFreq instellingen worden verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: -32 ~ 0 ~ +32

■ HiFreq (High Frequency)

Hier stelt u de hoge frequentie voor de shelving filter in. Frequenties boven dit punt worden door de HiGain parameter verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: 503,8Hz ~ 10,1kHz

■ HiGain (High Gain)

Hiermee stelt u in in welke mate de frequenties boven de HiFreq instellingen worden verzwakt/versterkt.

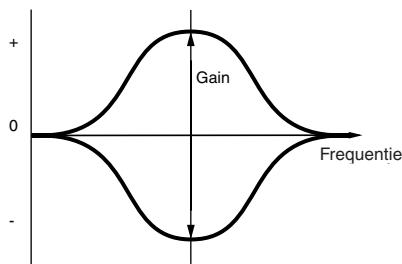
□ Instellingen: -32 ~ 0 ~ +32

• P.EQ (Parametrische EQ)

U kunt deze Parametrische Equalizer gebruiken om signaalniveaus rond de Freq instellingen te verzwakken/versterken met de voor de Gain parameter ingestelde waarde. Er zijn 32 verschillende Frequentiekaracteristieken beschikbaar. Voor dit Equalizer type zijn de volgende parameters beschikbaar:

EQParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

EQ Param (EQ Parameter)



■ Freq (Frequentie)

Hiermee stelt u de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de Gain parameterwaarde verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: 139,7Hz ~ 12,9kHz

■ Gain

Hiermee stelt u de Gain in. Hiermee worden de frequenties rond de Freq instelling verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: -32 ~ 0 ~ +32

■ Q (Frequentiekaracteristiek)

Hiermee stelt u de Q (Frequentiekaracteristiek) in. Er zijn 32 verschillende Karakteristieken beschikbaar.

□ Instellingen: 0 ~ 31

• Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/Boost18 (Boost 18dB)

Hiermee kunt u het niveau van het algehele signaal met 6dB, 12dB of 18dB versterken. Er zijn geen EQ Parameters beschikbaar.

• thru

Als u thru selecteert, worden de equalizers gebypassed en wordt het signaal niet beïnvloed.

Drum Voices

Bij Drum Voices worden verschillende drum/percussie Waves of Normal Voices toegewezen aan verschillende noten op het toetsenbord (C0 t/m C6), die tezamen een volledige Drum Kit vormen. Voor het bewerken van Drum Voices zijn er vijf Common Edit schermen (die alle Drum Voices tegelijk beïnvloeden) en vijf Drum Key schermen beschikbaar.

Wanneer u een Drum Voice selecteert en naar Voice Edit Mode gaat, komt u in het laatst door u gebruikte Drum Voice Edit scherm.

N.B. Zie bladzijde 32 voor een overzicht van de Drum Voices

De meeste parameters voor Normal Voices zijn reeds besproken (de grijze items in het onderstaande schema). De parameters die nog niet zijn besproken zullen hier worden uitgelegd.

N.B. Details over de functies die voor zowel Drum Voices als Normal Voices gelden vindt u in het gedeelte "Normal Voices" (blz. 64).

Voice Edit (Drum)

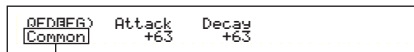
Drum Common	
Drum Common General	65
GEN Name (General Name)	65
Drum Common Quick Edit	66
QED Level (Quick Edit Level)	66
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	66
QED Filter (Quick Edit Filter)	67
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	88
Drum Common Arpeggio	67
ARP Type (Arpeggio Type)	67
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	68
Drum Common Controllers	69
CTL Bend (Pitch Bend)	69
CTL Set1 (Control Set 1)	69
CTL Set2 (Control Set 2)	69
CTL Set3 (Control Set 3)	69
CTL Set4 (Control Set 4)	69
CTL Set5 (Control Set 5)	69
CTL Set6 (Control Set 6)	69
Drum Common Effects	73
EFF InsEF (Insertion Effects)	73
EFF EF1 (Insertion Effect 1)	73
EFF EF2 (Insertion Effect 2)	73
EFF Rev (Reverb)	74
EFF Cho (Chorus)	74
Drum Key	
Drum Key OSC (Oscillator)	89
OSC Wave (Oscillator Wave)	89
OSC Out (Oscillator Out)	90
OSC Pan (Oscillator Pan)	90
OSC Other (Oscillator Other)	90

Drum Key Pitch	91
└ PCH Tune (Pitch Tune)	91
Drum Key Filter	91
└ FLT Cutoff (Filter Cutoff)	91
Drum Key Amplitude	91
└ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	92
└ AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	92
Drum Key EQ (Equalizer)	86
└ EQ Type (EQ Type)	86
└ EQ Param (EQ Parameter)	86

Drum Common Edit en Drum Key Edit

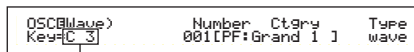
Iedere Drum Voice bestaat uit meerdere Waves of Normal Voices, die elk zijn toegewezen aan een andere noot op het toetsenbord. (C0 t/m C6) (blz. 32). U kunt ze allemaal tegelijk bewerken via de Drum Common Edit instellingen. Drum Key Edit bestaat uit schermen voor het bewerken van individuele Waves of Normal Voice instellingen. U kunt in Drum Voice Edit met Knop [A] tussen Drum Common Edit en Drum Key Edit schakelen.

Drum Common instellingen

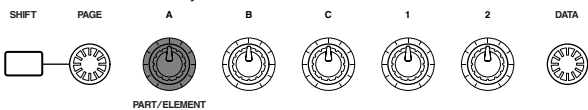


Common Indicator

Drum Key instellingen



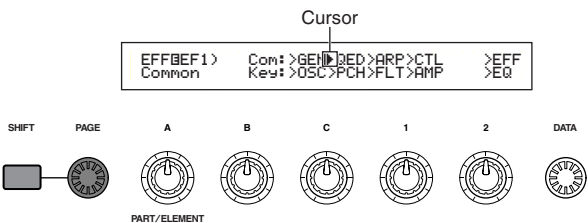
Drum Key Indicator



PART/ELEMENT

Menuscherm

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt en aan de [PAGE] knop draait, wordt het menu voor de instellingen getoond. Verplaats de cursor met de [PAGE] knop naar het door u gewenste item. Laat [SHIFT] nu los om automatisch naar het scherm te gaan waarin u dit item het laatst bewerkt heeft.



N.B. Met de [PROGRAM/PART] knoppen van de S30 kunt u ook direct een Menu selecteren (blz. 65).

Drum Common General

Voor Drum Voices is er slechts één type Common General beschikbaar. De parameters en instellingen zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details hierover vindt u op bladzijde 65.

GEN Name (General Name)

Drum Common Quick Edit

Parameters voor het uitgangsniveau en de klankkleur vindt u in de volgende vier schermen:

- QED Level (Quick Edit Level)
- QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)
- QED Filter (Quick Edit Filter)
- QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

De meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op bladzijde 66.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

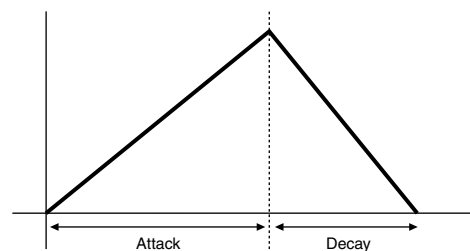
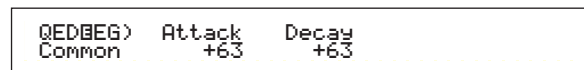
De meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op bladzijde 66.

QED Filter (Quick Edit Filter)

De meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op bladzijde 67.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

U kunt met de EG (Envelope Generator) veranderingen in het Drum Voice uitgangsniveau (volume) in een bepaald tijdsbestek instellen. De EG heeft twee parameters die bepalen hoe het uitgangsniveau zal veranderen vanaf het punt dat een noot ingedrukt wordt, totdat deze niet meer hoorbaar is.



■ Attack

Hier stelt u de Attack tijd in (de tijd vanaf het moment dat een noot ingedrukt wordt tot het punt dat zijn maximumniveau bereikt is).

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Hier stelt u de Decay tijd in (de tijd vanaf het maximumniveau totdat het geluid niet meer hoorbaar is).

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

Drum Common Arpeggio

Voor de Drum Common Arpeggio zijn er de volgende vier schermen. De parameters en instellingen zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 67.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Drum Common Controllers

Hier maakt u uw Control Instellingen. U kunt aan iedere Drum Voice (maximaal) zes controllers plus het Pitch Bend wiel toewijzen. De volgende zeven schermen zijn beschikbaar. (De parameternamen zijn voor alle Control Set schermen identiek.)

CTL Bend (Pitch Bend)

CTL Set 1 (Control Set 1)

CTL Set 2 (Control Set 2)

CTL Set 3 (Control Set 3)

CTL Set 4 (Control Set 4)

CTL Set 5 (Control Set 5)

CTL Set 6 (Control Set 6)

De parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 69. (De Elem Sw parameter is alleen beschikbaar voor Normal Voices.)

Drum Common Effects

Voor de Drum Voice Effecten zijn er twee Insertion Effecten en twee System Effecten (Reverb en Chorus) beschikbaar. De volgende vijf schermen zijn hiervoor beschikbaar. De parameters en instellingen zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 73.

EFF InsEF (Insertion Effect)

EFF EF1 (Insertion Effect 1)

EFF EF2 (Insertion Effect 2)

EFF Rev (Insertion Reverb)

EFF Cho (Insertion Chorus)

Drum Key OSC (Oscillator)

Hier kunt u de Drum Voice golfvorm (waveform) instellingen wijzigen. Iedere Drum Voice kan uit maximaal 73 Drum Keys (toetsen) bestaan, verspreid over het hele toetsenbord (C0 t/m C6). U kunt golfvormen aan Drumtoetsen toewijzen en hun parameters instellen. De volgende vier schermen zijn beschikbaar:

OSC Wave (Oscillator Wave)

OSC Out (Oscillator Out)

OSC Pan (Oscillator Pan)

OSC Other (Oscillator Other)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Hier kunt u aan een Drum Key (toets) een Wave/Normal Voice toewijzen. Selecteer met Knop [A] (of door een toets op het toetsenbord in te drukken) de Drumtoets, en selecteer met Knop [C] de Wave/Normal Voice die u wilt toewijzen.

OSCWave>	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1:	001	[PF:Grand 1]	vce

■ Mem (Memory)

Wordt getoond als u "vce" (Normal Voice) heeft geselecteerd bij de Typeparameter. Selecteert het Voice Geheugen voor de Normal Voice.

□ **Instellingen:** PRE1, PRE2, INT, EXT

N.B. U kunt geen Plug-in Voices selecteren.

■ Number (Wave Number)

Hiermee selecteert u een Wave/Normal Voice Nummer. De Categorie en de Naam worden rechts van het geselecteerde Wave/Normal Voice nummer getoond. Hoeveel Wave/Normal Voices selecteerbaar zijn hangt af van het ingestelde Type.

□ **Instellingen:** 000(off) ~ 553 voor een wave, 001 ~ 128 voor een Normal Voice (Details over iedere Wave/Normal Voice vindt u in de aparte Data Lijst).

N.B. Als u "off" kiest, wordt er geen Wave/Normal Voice aan de Drumtoets toegewezen.

■ Ctgr (Category)

Hiermee selecteert u de Categorie van de Wave/Normal Voice. Als u naar een andere Categorie gaat, wordt de eerste Wave/Normal Voice in die Categorie geselecteerd.

□ **Instellingen:** Details over de Categorieën vindt u op bladzijde 65.

■ Type

Hiermee selecteert u Wave of Normal Voices als Type. Met de Number en Ctgr parameters (hierboven) kunt u daarna de waveform (golfvorm) of Normal Voice selecteren voor dit Type.

□ **Instellingen:** wave, vce (Normal Voice)

OSC Out (Oscillator Out)

Hier stelt u per Drum Key (toets) Wave of Normal Voice uitgangsinstellingen in.

```
OSCOut>   Level   InsEF  RevSend  ChoSend  
Key=C 3     127    thru     64      127
```

■ Level

Hiermee stelt u per Wave of Normal Voice het uitgangsniveau in. U kunt er het volume van iedere Drumtoets mee wijzigen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion Effect)

Hiermee selecteert u naar welk Insertion Effect de uitgang van iedere Drumtoets gestuurd moet worden. Als Thru geselecteerd wordt, worden de Insertion Effecten gebypassed (het signaal wordt omgeleid).

Instellingen: thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

■ RevSend (Reverb Send)

Hiermee stelt u het Send Level in van het Drumtoetssignaal dat vanaf Insertion Effect 1/2 naar het Reverb Effect gestuurd wordt.

Instellingen: 0 ~ 127

N.B. Deze instelling plus het reverb Send Level in het QED Level scherm (blz. 66) bepalen samen de uiteindelijke Reverb Send Level instellingen.

N.B. Details over de Effecten vindt u op bladzijde 50.

■ ChoSend (Chorus Send)

Hiermee stelt u het Send Level in van het Drumtoetssignaal dat vanaf Insertion Effect 1/2 naar het Chorus Effect gestuurd wordt.

Instellingen: 0 ~ 127

N.B. Deze instelling plus het Chorus Send Level in het QED Level scherm (blz. 66) bepalen samen de uiteindelijke Chorus Send Level instellingen.

N.B. Als voor een Drumtoets het Insertion Effect niet op Thru staat, wordt het Chorus Send Level bepaald door het QED Level scherm

N.B. Details over de Effecten vindt u op bladzijde 50.

OSC Pan (Oscillator Pan)

Hier stelt u voor iedere Drum Key (toets) in de Drum Voice de Pan instellingen in. Er zijn verschillende Pan types beschikbaar.

```
OSCPan>   Pan   Alter  Random  
Key=C 3     C     L63    63
```

■ Pan

Hiermee stelt u voor elk geluid in een Drum Voice (Drum Kit) de stereopositie in. Deze instelling wordt tevens als basis gebruikt voor de Alternate en Random instellingen.

Instellingen: L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

■ Alter (Alternate)

Hiermee bepaalt u in welke mate het geluid van links naar rechts zal bewegen bij iedere noot die u speelt. De Pan instelling wordt hierbij als basis Pan positie gebruikt.

Instellingen: L64 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat. Als deze op "vce" staat (Normal Voice), is hij niet beschikbaar.

■ Random

Hiermee bepaalt u in welke mate het geluid willekeurig links en dan weer rechts geplaatst zal worden bij iedere noot die u indrukt. De Pan instelling wordt hierbij als basis Pan positie gebruikt.

Instellingen: 0 ~ 127

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat.

OSC Other (Oscillator Other)

Hier kunt u parameters instellen die het geluid van iedere Drum Key (toets) in de Drum Voice beïnvloeden.

```
OSCOther>   Assign  RcvNtOff  AltGrp  
Key=C 3     single    on      off
```

■ Assign

Als Key Assign op "single" staat, wordt het dubbel afspelen van dezelfde noot tegengegaan. Als u "multi" selecteert, wordt op het moment dat een zelfde noot nogmaals wordt ontvangen deze systematisch aan een ander kanaal toegewezen.

Instellingen: single, multi

N.B. Als de Alternate Group (AltGrp) parameter niet op "off" staat, kunt u deze parameter niet instellen (wordt in het scherm getoond als "----").

■ RcvNtOff (Receive Note Off)

Hiermee selecteert u voor iedere Drumtoets of er MIDI Note Off commando's ontvangen kunnen worden.

Instellingen: off, on

N.B. Deze parameter is afhankelijk van het Type van de Drumtoets Wave, geselecteerd in het OSC Wave scherm.

■ AltGrp (Alternate Group)

Hiermee stelt u de Alternate Group in waaraan de Wave toegewezen is. Bij een echt drumstel, kunnen sommige geluiden (zoals open en gesloten hi-hat) nooit samen klinken. U kunt het tegelijk afspelen van Waves tegengaan door ze aan dezelfde Alternate Groups toe te wijzen. Er kunnen maximaal 127 Alternate Groups gedefinieerd worden. U kunt hier tevens "off" selecteren als u geluiden wél tegelijkertijd wilt kunnen afspelen.

Instellingen: off, 0 ~ 127

Drum Key Pitch

Hier kunt u voor iedere Drum Key (toets) de toonhoogte aanpassen. U kunt per Drumtoets de tuning (stemming) en Pitch (toonhoogte) EG parameters instellen.

PCH Tune (Pitch Tune)

PCHBTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

■ Coarse

Hiermee past u voor iedere Drumtoets Wave (of Normal Voice) de toonhoogte aan (in halve-toonsafstanden).

□ Instellingen: -48 ~ +48

N.B. Bij een Normal Voice, past deze parameter de nootpositie (niet de toonhoogte) aan, gebaseerd op noot C3. Laten we er bijvoorbeeld eens van uitgaan dat de oorspronkelijke Voice een 2-Elements pianogeluid bevat tot en met noot C3, en een 2-Elements strijkersgeluid vanaf noot C#3. Als u nu de Coarse op +1 instelt, wordt de toonhoogte van het pianogeluid niet op noot C#3 gezet, maar wordt noot C#3 van de oorspronkelijke Voice (strijkersgeluid) gebruikt.

■ Fine

Hiermee kunt u de toonhoogte van een Drumtoets Wave (of Normal Voice) fijnstemmen.

□ Instellingen: -64 ~ +63

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de toonhoogte in. Positieve waarden verhogen de toonhoogte naarmate u harder speelt, negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op “wave” staat.

Drum Key Filter

Hier kunt u filterinstellingen aan de Drum Voice toevoegen. U kunt per Wave een Low Pass Filter en een High Pass Filter toevoegen om zijn klankkarakter aan te passen.

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op “wave” staat.

FLT Cutoff (Filter Cutoff)

FLTBCutoff)	LPF	VelSens	Reso	HPF
Key=C 3	255	+63	31	0

■ LPF (Low Pass Filter)

Hiermee stelt u de Cutoff frequentie voor de Low Pass Filter in. Alleen frequenties onder dit punt worden doorgelaten. U kunt daarna met de Reso (Resonantie) parameter meer karakter aan het geluid toevoegen.

□ Instellingen: 0 ~ 255

N.B. Details over de Low Pass filter vindt u op bladzijde 78.

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Hiermee kunt u de aanslaggevoeligheid voor de Low Pass Filter Cutoff frequentie instellen. Positieve waarden verhogen de Cutoff frequentie naarmate u harder speelt, negatieve waarden hebben een tegenovergestelde uitwerking.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonantie)

Hiermee stelt u voor het signaal de Resonantie (harmonische versterking) in. Deze wordt samen met de Cutoff frequentie gebruikt om meer karakter aan het geluid toe te voegen.

□ Instellingen: 0 ~ 31

N.B. Details over Resonantie vindt u op bladzijde 80.

■ HPF (High Pass Filter)

Hiermee stelt u de Cutoff frequentie voor de High Pass Filter in. Alleen frequenties boven dit punt worden doorgelaten. U kunt daarna met de Reso (Resonantie) parameter meer karakter aan het geluid toevoegen.

□ Instellingen: 0 ~ 255

N.B. Details over de High Pass filter vindt u op bladzijde 79.

Drum Key Amplitude

Hier kunt u voor iedere Drum Key (toets) de amplitude (uitgangsniveau) parameters instellen. De volgende twee parameters zijn beschikbaar:

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op “wave” staat.

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

De Amplitude Envelope Generator bestuurt het amplitudeverloop vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt. Door de parameters Attack Time, Decay 1 Level en Decay 1/2 Time in te stellen, kunt u bepalen hoe snel het geluid zijn maximumniveau zal bereiken en hoe het zal wegsterven. Deze parameters kunt u voor iedere Drumtoets instellen.

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat.

```
AMPBAEG> Attack  Decay1---Level1  Decay2
Key=C 3      127      127      127      126
```

■ Attack (Attack Time)

Stelt de Attack Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Stelt de Decay 1 Time in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Level (Decay 1 Level)

Stelt het Decay 1 Level in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Stelt de Decay 2 Time in.

Als u "hold" selecteert, wordt het amplitudeniveau vastgehouden totdat u de noot loslaat.

Instellingen: 0 ~ 126, hold

AMP Vel Sens (Amplitude Velocity Sensitivity)

Hier kunt u bepalen hoe de amplitude zal reageren op de aanslaggevoeligheid van de ontvangen noten.

```
AMPBVelSens> Level1
Key=C 3      +63
```

■ Level

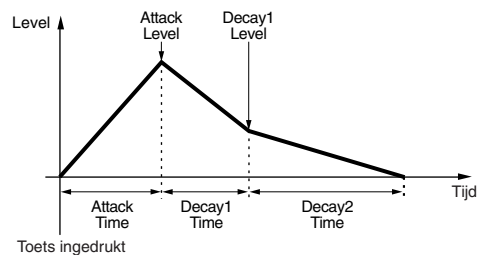
Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het uitgangsniveau van de Amplitude Envelope Generator in. Bij positieve waarden wordt het uitgangsniveau hoger als u harder speelt, en bij negatieve waarden lager.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

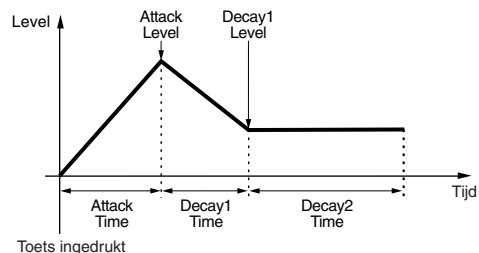
Amplitude Envelope Generatorinstellingen

Er zijn drie Time instellingen en één Level instelling. Deze bepalen de veranderingen in uitgangsniveau (volume) terwijl een noot klinkt. De Attack Time is de tijdsduur tussen het moment dat een toets wordt ingedrukt en het punt waar het maximumniveau wordt bereikt. De Decay 1/2 Time en de Decay 1 Level parameters worden gebruikt om het resterende deel (tussen het maximumniveau en het punt dat u niets meer hoort) te besturen. Daarnaast kunt u deze parameters ook nog door de aanslaggevoeligheid laten beïnvloeden.

N.B. Het Attack Level is vastgesteld op zijn maximum waarde.



Decay2=hold



Drum Key EQ (Equalizer)

Hier kunt u voor iedere Drum Key (toets) Equalizer parameters instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar. Deze parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 86.

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat.

Plug-in Voices

De Voices op Plug-in Boards (Single Part) noemen we Board Voices. Een Plug-in voice is een Board Voice die in Voice Edit Mode door de synthesizer bewerkt is. Er zijn zes Common Edit schermen en vier schermen om de individuele Elementen van een Plug-in Voice te bewerken. U kunt tot maximaal 64 bewerkte Plug-in Voices in de Banken A t/m D van Geheugen PLG opslaan. Ga, nadat u de Plug-in Voice die u wilt bewerken geselecteerd heeft (in één van de banken A t/m D van Geheugen PLG), naar Voice Mode. U ziet nu het laatste door u gebruikte Voice Edit Mode scherm.

Board Voices Beluisteren

U kunt, zonder naar Voice Edit Mode te gaan, Board Voices beluisteren. Als u tijdens het beluisteren op [EDIT] drukt, zijn de oscillators van de Board Voice reeds toegewezen als u in Edit Mode komt.

1 Selecteer, terwijl u de [PLG] knop ingedrukt houdt, met Knop [C] de Bank van de Board Voices. "PLG INT" is de Bank van de Plug-in Voice (Plug-in Intern) die in Geheugen PLG opgeslagen is.

2 Laat de [PLG] knop los. Selecteer met de BANK/PROGRAM knoppen of [DATA] knop op dezelfde manier als bij de Voices in een ander Geheugen de Board Voice.

N.B. Als er in het geselecteerde Bank en Program Nummer geen Voice aanwezig is, hoort u geen geluid.

N.B. Om de Board Voices op het Plug-in board te bewerken, heeft u een computer en de meegeleverde bewerkingssoftware (editor) nodig.

N.B. Details over Plug-in Voices en Board Voices vindt u op bladzijde 27 en 99.

Vele parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices (de grijze items in het onderstaande schema). Alleen de parameters die anders zijn zullen hier worden besproken.

N.B. Details over de andere parameters vindt u in het gedeelte "Normal Voice" op bladzijde 64.

Plug-in Voices

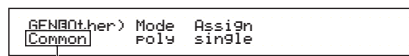
Plug-in Common	
Plug-in Common General	65
GEN Name (General Name)	65
GEN Other (General Other)	94
Plug-in Common Quick Edit	66
QED Level (Quick Edit Level)	66
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	66
QED Filter (Quick Edit Filter)	67
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	94
Plug-in Common Arpeggio	67
ARP Type (Arpeggio Type)	67
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	68
Plug-in Common Controller	95
CTL Pitch (Pitch Bend)	95
CTL Set1 (Control Set 1)	95
CTL Set2 (Control Set 2)	95
CTL MW Control (MW Control Depth)	95
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	95
CTL AT Control (AT Control Depth)	95

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	96
CTL AC Control (AC Control Depth)	96
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	96
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	96
LFO Param (LFO Parameter)	96
Plug-in Common Effect	73
EFF InsEF1 (Insertion Effect)	73
EFF Rev (Reverb)	74
EFF Cho (Chorus)	74
Plug-in Element	
Plug-in Element OSC (Oscillator)	97
OSC Assign (Oscillator Assign)	97
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	97
Plug-in Element Pitch	97
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	98
Plug-in Element EQ (Equalizer)	98
EQ Param (EQ Parameter)	98
Plug-in Element Native	98
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	98

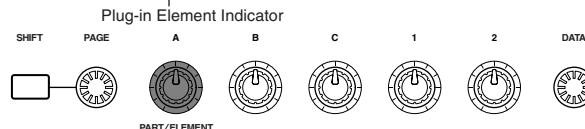
Plug-in Common Edit en Element Edit

Er zijn twee Edit schermen voor een Plug-in Voice. Het ene is voor gezamenlijke Voice instellingen (Plug-in common), en het andere voor Elementinstellingen (Plug-in Element). Er is voor een Plug-in Voice slechts één element beschikbaar, maar toch heeft u toegang tot de parameters van zowel het Plug-in Common als het Element scherm net zoals bij een Normal Voice. In Plug-in Voice Edit, kunt u met Knop [A] tussen Common en Element schakelen.

Plug-in Common Edit Instellingen

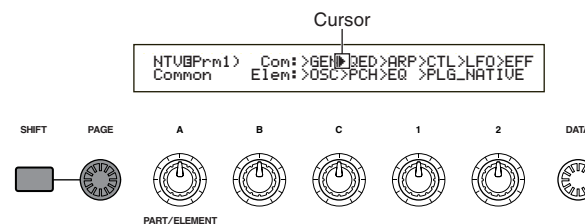


Plug-in Element Edit Instellingen



Menuscherf

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt en aan de [PAGE] knop draait, wordt het menu voor de instellingen getoond. Verplaats de cursor met de [PAGE] knop naar het door u gewenste item. Laat [SHIFT] nu los om automatisch naar het scherm te gaan waarin u dit item het laatst bewerkt heeft.



N.B. Met de [PROGRAM/PART] knoppen van de S30 kunt u ook direct een Menu selecteren (blz. 65).

Plug-in Common General

De General parameters worden in de volgende twee schermen getoond:

GEN Name (General Name)
GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

De parameters en instellingen zijn identiek aan die voor Normal Voices. Zie bladzijde 65 voor details.

GEN Other (General Other)

Deze parameters zijn beschikbaar voor het Plug-in Board.

```
GENOther> Mode Assign  
Common Poly single
```

■ Mode

Hier heeft u keus uit monofoon of polyfoon. Selecteert of de Voice monofoon (1 noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) bespeelbaar zal zijn.

instellingen: mono, poly

■ Assign

Als u Assign op "single" zet, wordt het dubbel afspelen van eenzelfde noot tegengegaan. De synthesizer stopt de noot als deze nogmaals ontvangen wordt. Als u "multi" selecteert, wordt iedere opnieuw ontvangen noot aan een apart kanaal toegewezen, hetgeen klankopwekking door meerdere Parts mogelijk maakt.

instellingen: single, multi

Plug-in Common Quick Edit

Deze parameters besturen het volume en de klank van de Plug-in Voice. De volgende vier schermen zijn beschikbaar:

QED Level (Quick Edit Level)
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)
QED Filter (Quick Edit Filter)
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

De parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 66.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

De parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 66.

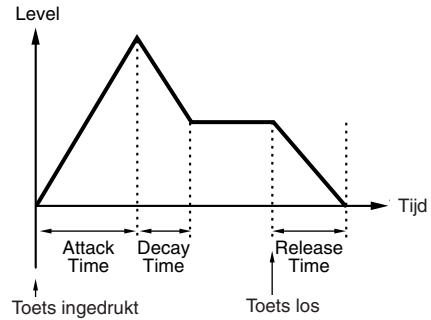
QED Filter (Quick Edit Filter)

De parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 67.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

U kunt met de EG (Envelope Generator) het volumeverloop van een Plug-in Voice in een bepaald tijdsbestek instellen. De EG heeft drie parameters die het volumeverloop besturen vanaf het punt dat een noot ingedrukt wordt totdat deze niet meer hoorbaar is.

```
QEDBEG> Attack Decay Release  
Common +63 +63 +63
```



■ Attack

Bepaalt de Attack Time (de tijd vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt tot het punt dat het maximumniveau bereikt is).

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Bepaalt de Decay Time (de tijd vanaf het maximumniveau tot een stabiel niveau).

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Hier stelt u de Release Time in (de tijd vanaf het loslaten van de toets totdat het geluid niet meer hoorbaar is).

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Arpeggio

In de volgende vier schermen kunt u parameters instellen voor de Arpeggiator die door de Plug-in Voice worden gebruikt. Deze parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 67.

ARP Type (Arpeggio Type)
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)
ARP Mode (Arpeggio Mode)
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Plug-in Common Controller

Hier kunt u het Pitch Bend wiel, Modulatiewiel en andere Controller parameters voor de Plug-in Voices instellen. De volgende negen schermen zijn beschikbaar:

CTL Pitch (Pitch Bend)
CTL Set1 (Control Set 1)
CTL Set2 (Control Set 2)
CTL MW Control (MW Control Depth)
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)
CTL AT Control (AT Control Depth)
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)
CTL AC Control (AC Control Depth)
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

CTL Pitch (Pitch Bend)

Hier kunt u voor de Plug-in Voice het Pitch Bend bereik en Portamento instellen. Portamento creëert een vloeiende overgang van de toonhoogte van de eerste noot naar de toonhoogte van de daaropvolgende noot.

```
CTLPitch> Pitch Bend Portamento Time  
Common      -24      on      127
```

■ Pitch Bend

Hiermee bepaalt u (in halvetoonsafstanden) in welke mate het Pitch Bend wiel de toonhoogte mag verhogen/verlagen. Als u hier bijvoorbeeld +12 instelt, dan wordt de toonhoogte 1 Octaaf verhoogd wanneer het wiel geheel omhoog gedraaid wordt. Als u hier een negatieve waarde instelt wordt de werking van het Pitch Bend wiel omgedraaid.

Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

■ Portamento

Schakelt Portamento aan of uit.

Instellingen: off, on

■ Time

Hiermee stelt u de Portamento Time in. Dit is de snelheid van de toonhoogte-overgang tussen twee noten.

Instellingen: 0 ~ 127

CTL SET1 (Control Set 1)

CTL SET2 (Control Set 2)

Deze parameters en instellingen zijn identiek aan die voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 69. (De Elem SW parameter is alleen voor Normal Voices beschikbaar).

CTL MW Control (MW Control Depth)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre het Modulatiewiel de filter mag beïnvloeden.

```
CTLMW Control> Filter  
Common          -64
```

■ Filter

Hiermee kunt u instellen in welke mate het Modulatiewiel de filter cutoff frequentie mag beïnvloeden.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre het Modulatiewiel de toonhoogte, filter en amplitudemodulatie van de Plug-in Voice mag beïnvloeden.

```
CTLMW Modulation> PMod      FMod      AMod  
Common           127      127      127
```

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de pitch (toonhoogte) modulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatiediepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de filter cutoff modulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatiediepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de amplitudemodulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatiediepte.

Instellingen: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Aftertouch van invloed zal zijn op de toonhoogte en de filter van de Plug-in Voice.

```
CTLAT Control> Pitch Filter  
Common        +24    -64
```

■ Pitch

Hiermee stelt u de mate in waarin Aftertouch de toonhoogte mag veranderen. U kunt een waarde instellen (in halvetoonsafstanden) met een bereik van twee octaven omhoog of omlaag.

Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

■ Filter

Hiermee stelt u de mate in waarin Aftertouch de filter cutoff frequentie mag veranderen.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Aftertouch van invloed zal zijn op de pitch modulatie, filtermodulatie en amplitudemodulatie van de Plug-in Voice.

CTLBAT Modulation>	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de pitch (toonhoogte) modulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de Filter Cutoff modulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de amplitudemodulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change commando's (Assignable Control) van invloed zullen zijn op de filter van de Plug-in Voice.

CTLBAC Control>	Source	Filter
Common	04[FootCtrl]	-64

■ Source

Hiermee stelt u het MIDI Control Change nummer in dat voor besturing van de filter gebruikt zal worden.

Instellingen: 0 ~ 95

■ Filter

Hiermee bepaalt u de mate waarin de bovenstaande Control Change (Source) de filter cutoff frequentie mag besturen.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change commando's (Assignable Control) van invloed zullen zijn op de toonhoogte, filter en amplitude van de Plug-in Voice.

CTLBAC Modulation>	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee bepaalt u de mate waarin Control Change Commando's (bij Source ingesteld) de pitch (toonhoogte) modulatie mogen besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee bepaalt u de mate waarin Control Change Commando's (bij Source ingesteld) de Filter Cutoff modulatie mogen besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee bepaalt u de mate waarin Control Change Commando's (bij Source ingesteld) de amplitudemodulatie mogen besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Hier kunt u de LFO parameters instellen. De LFO gebruikt een laag-frequente golfvorm om de toonhoogte van het geluid te moduleren. Het vibrato effect maakt bijvoorbeeld gebruik van de LFO.

LFO Param (LFO Parameter)

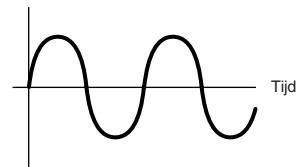
LFO Param>	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

■ Speed

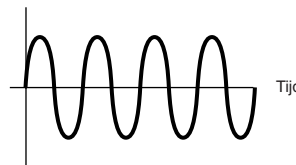
Hiermee stelt u snelheid van de LFO golfvorm in. Positieve waarden verhogen de snelheid, negatieve waarden verlagen deze.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Speed = Langzaam



Speed = Snel

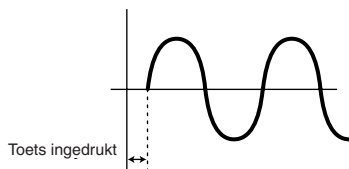


■ Delay

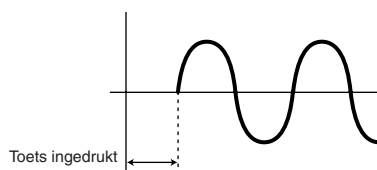
Stelt de vertragingstijd in vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat de LFO daadwerkelijk inzet. Zoals u in de illustratie kunt zien, wordt bij positieve waarden de delay langer, en bij negatieve waarden korter.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

Korte Delay



Lange Delay



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin de LFO golfvorm de pitch (toonhoogte) modulatie mag besturen. Een hogere instelling resulteert in meer modulatie diepte.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Effect

In de volgende drie schermen kunt u parameters voor de Insertion en System Effecten instellen die door de Plug-in Voice worden gebruikt. De parameters zijn identiek aan die voor Normal Voices. De EFF EF1 (Insertion Effect 1) parameter is gelijk aan de EFF EF1 (Insertion Effect 1) parameter voor Normal Voices. Details vindt u op bladzijde 73.

EFF EF1 (Insertion Effect)

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

Plug-in Element (Oscillator)

Hier kunt u de Elementgerelateerde parameters voor de Plug-in Voice instellen. In de volgende twee schermen kunt u de golfvorm voor het Element en de aanslaggevoeligheidsparameters selecteren.

OSC Assign (Oscillator Assign)

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

OSC Assign (Oscillator Assign)

Hier kunt u de Board Voice selecteren voor het Element in een Plug-in Voice. Selecteer met Knop [C] de bank en met Knop [1] de Board Voice.

OSCAssign)	Bank	Number
Elem	NORM/001	128[GndPiano]

■ Bank

Hiermee selecteert u de Board Voice Bank voor de Plug-in Voice.

□ **Instellingen:** (Afhankelijk van het Plug-in Board. Zie de handleiding van uw Plug-in Board.)

■ Number

Hiermee selecteert u het Board Voice Nummer. Rechts van dit nummer wordt de Board Voice Naam getoond.

□ **Instellingen:** (Afhankelijk van het Plug-in Board. Zie de handleiding van uw Plug-in Board.)

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

Hier kunt u de velocity (aanslaggevoeligheid) en note shift voor de Board Voice instellen.

OSCVelocity)	Depth	Offset	NoteSft
Elem	127	0	-24

■ Depth

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de Board Voice in. Hoe hoger de waarde, hoe meer volume als u krachtig op het toetsenbord speelt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ Offset

Hiermee stelt u de offset waarde in voor de aanslaggevoeligheid van de Board Voice. Als u een noot speelt, wordt deze waarde bij de feitelijke aanslagsterkte opgeteld.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ NoteSft (Note Shift)

Hiermee bepaalt u in welke mate de toonhoogte van de Board Voice getransponeerd moet worden. U kunt een waarde tot 2 octaven omhoog of omlaag instellen (in halvetoonsafstanden).

□ **Instellingen:** -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in Element Pitch

Hier kunt u voor de Board Voice de Pitch Envelope Generator parameters instellen, die het toonhoogteverloop besturen vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt totdat deze wordt losgelaten.

PCH PEG (Pitch Envelope Generator)

PCHPEG>InitLvl	Attack	Release	Level
Elem	+63	+63	-64

■ InitLvl (Initial Level)

Stelt het Initial Level in.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Attack

Stelt de Attack Time in.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Stelt de Release Time in.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

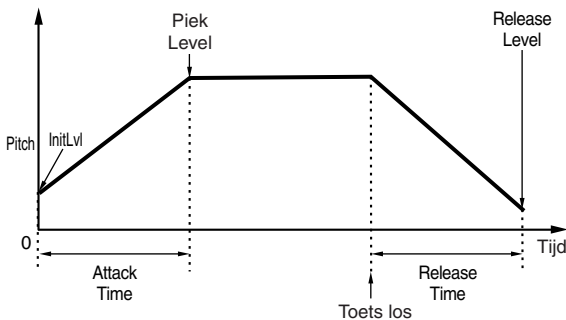
■ Level

Stelt het Release Level in.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Pitch Envelope Generatorinstellingen

Er zijn twee Time parameters (snelheid) en twee level (toonhoogte) parameters die het toonhoogteverloop besturen vanaf het moment dat een noot gespeeld wordt totdat deze losgelaten wordt. De aanvangstonhoogte (op het moment dat de toets wordt ingedrukt) wordt gedefinieerd door de InitLvl parameter. De toonhoogte verandert van de InitLvl waarde naar zijn piek Level in de bij Attack ingestelde tijd. Daarna wijzigt de toonhoogte verder afhankelijk van de Release Time/Level instellingen.

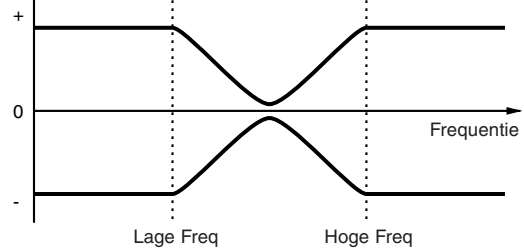


Plug-in Element EQ (Equalizer)

Hier kunt u de equalizer instellingen voor de Wave instellen. Dit is een “shelving” equalizer met twee banden: één voor hoge en één voor lage frequenties.

EQ Param (EQ Parameter)

EQParam>LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
Elem	2.0k	16.0k	-12



■ LoFreq (Low Frequency)

Hiermee stelt u het kantelpunt voor de lage frequenties in. De signaalniveaus onder deze frequentie worden met de voor de LoGain parameter ingestelde waarde versterkt/verzwakt.

Instellingen: 32Hz ~ 2,0kHz

■ LoGain (Low Gain)

Hiermee bepaalt u in welke mate de signalen onder de LoFreq frequentie versterkt/verzwakt zullen worden.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ HiFreq (High Frequency)

Hiermee stelt u het kantelpunt voor de hoge frequenties in. De signaalniveaus boven deze frequentie worden met de voor de HiGain parameter ingestelde waarde versterkt/verzwakt.

Instellingen: 500Hz ~ 16,0kHz

■ HiGain (High Gain)

Hiermee bepaalt u in welke mate de signalen boven de HiFreq frequentie versterkt/verzwakt zullen worden.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Element Native

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, heeft u de beschikking over unieke (Native) parameters voor het maken van instellingen voor een Board Voice op het Plug-in Board.

PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Native Part Parameters worden in het scherm getoond. Ga met de [PAGE] knop naar het scherm van de gewenste parameter, en gebruik Knop [C] en Knop [2] om de waardes in te geven.

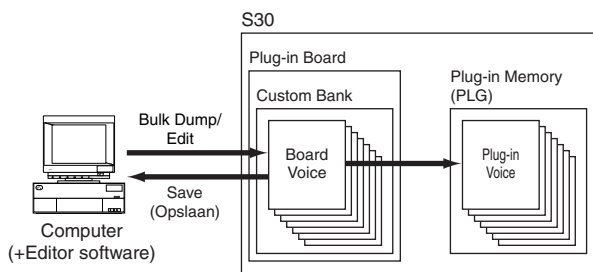
De beschikbaarheid van parameters, alsook het aantal scherpagina's, verschilt per Plug-in Board. Zie voor details over iedere parameter en zijn functie de handleiding of de on-line help van uw Plug-in Board.

Plug-in Board Voices Bewerken

Plug-in Voices zijn gebaseerd op Board Voices. U kunt Board Voices met behulp van een computer en de meegeleverde editor software bewerken. Voor de verschillende Plug-in Boards zijn er verschillende editors beschikbaar.

N.B. Als u de editor gebruikt terwijl de synthesizer in Voice Mode is, moet u "Part No." in de editor op "1" zetten. Zorg er tevens voor dat het Basis Receive kanaal gelijk is aan het MIDI kanaal in de editor.

Uw bewerkte Board Voices worden in de Custom Bank slechts vastgehouden zolang het instrument aanstaat. Houd er rekening mee dat de Custom Bank een tijdelijk geheugen is dat gewist wordt zodra u het instrument uitzet. Daarom kan het nodig zijn om de Board Voice Data op een computer op te slaan.



N.B. Details over het gebruik van de editor vindt u in de on-line help.

Als u Board Voice Data bulk-dumpt, worden de bewerkte Board Voices afhankelijk van het Bank Select Commando (MSB/LSB) (uniek voor ieder Plug-in Board) in de Custom Bank ontvangen. Daarom is het noodzakelijk dat u in de synthesizer de betreffende Banken selecteert om deze Board Voices te kunnen beluisteren.

- 1 Selecteer, in Voice Mode, een Voice of Plug-in Geheugen (PLG).
- 2 De door u bewerkte Board Voice kan nu (mits in dit scherm een Custom Bank geselecteerd is) bespeeld worden.

N.B. Zie, voor details over Custom Banken, Bank Select Nummers (MSB/LSB) en Board Voices, de handleiding of on-line help van uw Plug-in Board.

N.B. Als u eenmaal de bewerkte Board Voice naar de synthesizer heeft gezonden en deze als "plugin" file type op Memory Card opgeslagen heeft, kunt u deze zonder tussenkomst van de computer weer laden.

Als een Board Voice in de Custom Bank bewerkt werd in Voice Edit Mode, dan kunt u deze als Plug-in Voice opslaan in Geheugen Bank A t/m D van PLG. U kunt tot maximaal 64 Voices in het PLG GEHEUGEN opslaan.

U kunt echter alleen de Voice Edit parameters opslaan. De gewijzigde Board Voice parameters kunnen niet opgeslagen worden. Daarom gaan alle Board Voice wijzigingen verloren als u de synthesizer uitzet.

Om dit tegen te gaan, dient u uw Board Voice wijzigingen op Memory Card op te slaan en de data vervolgens als Plug-in Voice in te laden.

Als u, nadat u Board Voice data geladen heeft, het Plug-in Voice Geheugen (PLG) A t/m D selecteert, wordt het opgeslagen geluid (de bewerkte Plug-in Voice gebaseerd op de Board Voice) geladen.

N.B. De "all" instelling is niet beschikbaar als u Board Voice data wilt opslaan; deze wordt als "plugin" file type opgeslagen. Als de file naam zodanig ingesteld is dat deze automatisch laadt (blz. 136), dan zal de Board Voice data ook geladen worden zodra de synthesizer aangezet wordt.

N.B. Het opslaan of laden van Board Voice data vanaf Memory Card kan enige tijd in beslag nemen.

N.B. Details over het opslaan op/laden vanaf Memory Card vindt u op bladzijde 137.

N.B. De editor voor het Plug-in Board is een plug-in programma voor Xgworks (lite). Om hiervan gebruik te kunnen maken heeft u dus Windows en Xgworks (lite) nodig. Xgworks lite staat op de bij uw synthesizer meegeleverde CD-ROM.

Voice Job Mode

In Voice Job Mode kunt u diverse taken (Jobs) uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld Voices “Initialiseren” (incl. degene die u aan het bewerken bent) of eerdere bewerkingen terugroepen (Recall).

Zodra u in Voice Job Mode bent, ziet u als eerste het Initialize scherm. Voor iedere Voice Job zijn de volgende vier schermpagina’s beschikbaar:

N.B. U dient, voordat u naar Voice Job Mode gaat om de Initialize of Recall functie te kunnen gebruiken, eerst de Voice te selecteren waarmee u wilt werken (blz. 60).

1e scherm: VCE Initialize

2e scherm: VCE Edit Recall

3e scherm: VCE Copy

4e scherm: VCE Bulk Dump

N.B. Hoe u naar Voice Job Mode kunt gaan leest u op bladzijde 17.

Een Job Uitvoeren

1 Selecteer in Voice Play Mode het Voice nummer waarmee u wilt werken.

2 Druk, om naar Voice Job Mode te gaan, op de [JOB] knop.

3 Schakel met de [PAGE] knop naar het scherm met de Job die u wilt gaan uitvoeren.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

4 Selecteer met de Knoppen [B]/[C] en de Knoppen [1]/[2] de parameter waarop u de Job wilt uitvoeren. (U kunt hiervoor tevens de [DATA] knop en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruiken.)

N.B. Deze stap geldt niet voor Recall en Bulk Dump Jobs.

5 Wanneer u nu op [ENTER] drukt, wordt om uw bevestiging gevraagd.

```
VCE Initialize)
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

6 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. De mededeling “Completed” (Klaar) verschijnt zodra de Job uitgevoerd is, waarna u automatisch terugkeert naar het oorspronkelijke scherm.

Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren.

N.B. Als een Job wat meer tijd nodig heeft, verschijnt tijdens het uitvoeren de mededeling “Executing...” (taak wordt uitgevoerd). Als u de synthesizer ondertussen uit zou zetten, kan uw data verloren gaan..

7 Druk, om Voice Job Mode te verlaten en terug te keren naar Voice Play Mode, op de [VOICE] knop.

VCE Initialize

U kunt alle parameters van een Voice op hun standaardwaarden terugzetten (initialiseren). U ook specifieke parameters initialiseren, zoals Common instellingen, Element/Drum Key instellingen, etc. Onthoud echter dat dit de Voice niet in de oorspronkelijke staat voor het bewerken terugbrengt. Het is voornamelijk bruikbaar om een compleet nieuwe Voice vanuit het niets op te bouwen.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

■ **Selecteer het type van de te Initialiseren parameter**
Selecteer met Knop [C], de [DATA] knop, of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de parameter die u wilt initialiseren. Welke parameters voor initialisatie beschikbaar zijn hangt af van het momenteel geselecteerde Voice type (Normal/Drum/Plug-in).

□ **instellingen:**

normal Voice:

Current Voice, Current Common, Current Element 1 ~ 4

Drum Voice:

Current Voice, Current Common (data gezamenlijk voor alle Drumtoetsen), Current Key C0 ~ C6

Plug-in Voice:

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall

Als u een Voice aan het bewerken bent, maar deze nog niet opgeslagen heeft en u een andere Voice selecteert, gaan uw wijzigingen verloren. In dat geval kunt u deze met de Recall functie toch nog terugroepen.

```
VCE Edit Recall)
Job
```

VCE Copy

U kunt Common en Element/Drum Key parameterinstellingen van iedere andere Voice naar de Voice kopiëren die u aan het bewerken bent. Dit is handig als u een Voice aan het creëren bent en enkele parameterinstellingen van een andere Voice wilt gebruiken.

N.B. Deze functie kan niet gebruikt worden om een complete voice van de ene lokatie naar de andere te kopiëren, maar is bedoeld om bepaalde parameterinstellingen van een andere Voice naar de huidige Voice te kopiëren.

```
VCE Copy) [Pf:GrandPiano] > Current
Job [PRE1]:[128]:[H16] > [EL1] > [EL1]
      ①      ②      ③      ④
```

■ ① Bron Voice Geheugen

Selecteer hier het Voice Geheugen waarin zich de bron Voice bevindt, waarvan u de parameterinstellingen wilt kopiëren.

- **instellingen:** PRE1/2 (Preset 1/2), INT (Intern Normal), EXT (Extern Normal), PLG (Plug-in), PRE (Preset Drum), INT (Intern Drum), EXT (Extern Drum)

■ ② Bron Voice Nummer

Selecteer hier het Voice nummer van de bron Voice. De Voice naam verschijnt in de bovenste regel van het scherm.

- **instellingen:** 001 ~ 128 (voor Preset/Intern/Extern Normal), 1 ~ 64 (voor Plug-in), DR1 ~ DR8 (voor Preset Drum), DR1 ~ DR2 (voor Intern/Extern Drum)

■ ③ Bron Voice Parameter

Selecteer hier de parameter van de bron Voice. U kunt parameterinstellingen die voor alle (Common) of voor afzonderlijke Elementen gelden kopiëren.

- **instellingen:**

normal Voice:

Common (alle Elementen 1 ~ 4), EL1 ~ EL4

Drum Voice:

Common (alle Drumtoetsen), C0 ~ C6

Plug-in Voice:

Common, EL (Element)

- **N.B.** Als de parameters van de bron Voice (Normal/Drum/Plug-in) verschillen van de Voice die u aan het bewerken bent (bestemming), kunt u alleen Common parameters kopiëren.

■ ④ Bestemmings-Element/Drumtoets

Hier stelt u het Element/de Drum toets van de bestemmings-Voice in. Als de bron een Normal of Drum Voice is, kunt u alleen een bestemming kiezen als de Element/Drum Key ingesteld is.

- **instellingen:**

normal Voice:

EL1 ~ EL4

Drum Voice:

C0 ~ C6

- **N.B.** Als u kiest voor het kopiëren van Common parameters vanaf de bron, verandert dit scherm in "Common".

VCE Bulk Dump

U kunt alle parameterinstellingen van de huidige Voice via een Bulk Dump naar uw computer of een ander extern MIDI apparaat verzenden.

```
VCE Bulk Dump>
Job          Current Voice
```

- **N.B.** U dient het juiste MIDI Device nummer in te stellen om een Bulk Dump te kunnen uitvoeren. Details vindt u op bladzijde 31.

Voice Store

Hier kunt u de parameterinstellingen van maximaal 128 Voices in het geheugen van de synthesizer (INT: Intern) of op Memory Card (EXT: Extern) opslaan. De procedure is als volgt:

- **N.B.** U kunt maximaal 64 Plug-in Voices in de Banken A t/m D van PLG opslaan.

- **N.B.** Als u deze Job uitvoert, worden de instellingen van de bestemmings-Voice overschreven. Belangrijke data dient u dus altijd op een computer, aparte Memory Card, of ander opslagapparaat te back-uppen.

- 1 Druk, na het bewerken van een Voice, op de [STORE] knop. U ziet nu het Voice Store scherm.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store                               EXT:128(H16)
```

- 2 Selecteer met Knop [1] het bestemmings-Voice Geheugen (INT of EXT).

- **N.B.** Dit is vastgesteld op PLG als het een Plug-in Voice is.

- 3 Selecteer met Knop [2] het bestemmings-Voice Nummer. Dit is het Voice Geheugen/Nummer waarnaar uw Voice zal worden opgeslagen.

- **N.B.** U kunt hiervoor ook de [DATA] knop of [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.

- 4 Wanneer u nu op [ENTER] drukt, wordt om uw bevestiging gevraagd.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 5 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. Terwijl de Job wordt uitgevoerd, verschijnt de mededeling "Executing...". Zodra de Job klaar is, verschijnt er "Completed" en keert u automatisch terug naar Voice Play Mode.

- **N.B.** Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren. Hierdoor keert u terug naar het oorspronkelijke scherm.

Performance Mode

Performance Play

In Performance Play Mode, kunnen meerdere Voices (maximaal vier Parts) gelayered worden om brede, vette geluiden te creëren die u in real time of met een sequencer kunt bespelen.

U kunt in Performance Mode tot 17 Parts in één enkele Performance combineren, dat wil zeggen Voices voor de 16 Parts plus de Plug-in Part.

U kunt, afhankelijk van de Performance Edit instellingen (blz. 106), aan iedere Part een Normal Voice of Drum Voice (Drum Kit) toewijzen. U kunt voor real time bespelen aan meerdere Parts hetzelfde MIDI kanaal toewijzen. Of u kunt aan iedere Part een ander MIDI kanaal toewijzen, om deze door een externe of de interne sequencer (in Sequence Play Mode) te laten bespelen. De synthesizer kan maximaal 192 Performances bevatten, bestaande uit 128 interne Performances plus 64 externe Performances op Memory Card.

In dit gedeelte zullen de getoonde schermen, de methode om Performances te selecteren en het Multi Part Edit proces in Performance Play Mode worden uitgelegd.

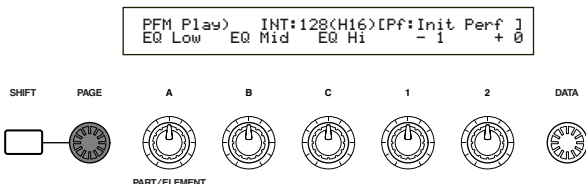
N.B. Als er een multitimbraal Plug-in board geïnstalleerd is, kunnen maar liefst 32 Parts gecombineerd worden. De instellingen van de Plug-in Parts kunnen echter niet opgeslagen worden.

N.B. Zie bladzijde 34 voor een overzicht van de Performances.

Performance Play Mode Scherm

Zodra u in Performance Play Mode bent, ziet u het volgende scherm. Er zijn zeven Performance Play Mode schermen die hieronder uitgelegd zullen worden. U kunt met de [PAGE] knop tussen de schermen schakelen

N.B. Hoe u naar Performance Play Mode kunt gaan leest u op bladzijde 16.



1e scherm: PFM Play (Performance Play) Performance Hoofdscherm

2e scherm: PFM Srch (Performance Search) Hier kunt u snel een Performance opzoeken door de Performance Memory en Categorie te specificeren.

In het 3e t/m 7e scherm kunt u per Part (Multi Part Edit) de uitgangsniveaus, de stereo pan positie en andere algemene parameters instellen. Deze zijn handig bij het gebruik van een sequencer. Details vindt u op bladzijde 104.

3e scherm: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

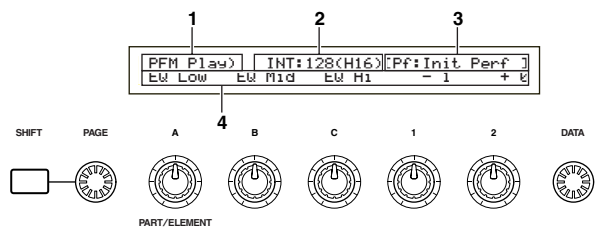
4e scherm: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

5e scherm: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

6e scherm: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

7e scherm: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

1e Scherm: PFM Play (Performance Play)



1. Schermtitel

Geeft aan dat u zich in Performance Play Mode bevindt.

2. Performance Geheugen/Nummer (Bank/Nummer)

Hier worden voor de geselecteerde Performance het Geheugen/Performance Program Nummer (001 t/m 128) en Bank ([A] t/m [H])/Program Nummer ([1] t/m [16]) getoond. "INT: 128(H16)" geeft bijvoorbeeld aan dat het Geheugen "Intern" is, het Performance/Program Nummer "128" is, de Bank "H" is en het Bank Program Nummer "16".

Memory/Performance Program Nummer

Het Interne Geheugen (Memory) wordt als "INT" getoond en het Externe Geheugen als "EXT". Iedere Voice in een Geheugen is aan één van de Performance Program Nummers 001 t/m 128 toegewezen.

N.B. Details over Performance Geheugens vindt u op bladzijde 24.

Bank/Program Nummer

Performance Program Nummers 001 t/m 128 zijn gerelateerd aan de Banken A t/m H plus Program Nummers 1 t/m 16 (voor elke Bank). U kunt bijvoorbeeld een Performance selecteren door hetzij het Performance Program Nummer rechtstreeks in te geven, of door een combinatie van een Bank en een Program knop.

Performance Nummer	Bank	Program Nummer	Performance Nummer	Bank	Program Nummer
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14	078	E	14
015	A	15	079	E	15
016	A	16	080	E	16
017	B	1	081	F	1
018	B	2	082	F	2
019	B	3	083	F	3
020	B	4	084	F	4
021	B	5	085	F	5
022	B	6	086	F	6
023	B	7	087	F	7
024	B	8	088	F	8
025	B	9	089	F	9
026	B	10	090	F	10
027	B	11	091	F	11
028	B	12	092	F	12
029	B	13	093	F	13
030	B	14	094	F	14
031	B	15	095	F	15
032	B	16	096	F	16
033	C	1	097	G	1
034	C	2	098	G	2
035	C	3	099	G	3
036	C	4	100	G	4
037	C	5	101	G	5
038	C	6	102	G	6
039	C	7	103	G	7
040	C	8	104	G	8
041	C	9	105	G	9
042	C	10	106	G	10
043	C	11	107	G	11
044	C	12	108	G	12
045	C	13	109	G	13
046	C	14	110	G	14
047	C	15	111	G	15
048	C	16	112	G	16
049	D	1	113	H	1
050	D	2	114	H	2
051	D	3	115	H	3
052	D	4	116	H	4
053	D	5	117	H	5
054	D	6	118	H	6
055	D	7	119	H	7
056	D	8	120	H	8
057	D	9	121	H	9
058	D	10	122	H	10
059	D	11	123	H	11
060	D	12	124	H	12
061	D	13	125	H	13
062	D	14	126	H	14
063	D	15	127	H	15
064	D	16	128	H	16

3. Performance Categorie/Naam

Performance Categorie

Links van de Performance Naam wordt de afkorting (2 letters) voor de Performance Categorie getoond. Hierdoor ziet u snel wat voor soort van geluid het is.

Performance Naam

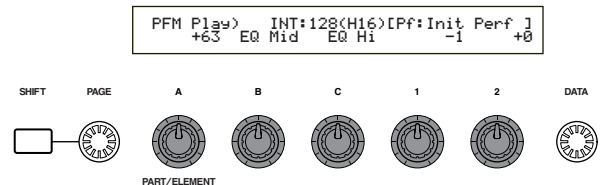
De naam van een Performance kan uit maximaal 10 tekens bestaan.

4. Knopparameterscherm

Dit scherm toont de functie/parameterwaarde die aan iedere Knop ([A] t/m [C] en [1]/[2]) is toegewezen.

Knopparameters Bekijken/Instellen

U kunt in Performance Play Mode met de Knoppen [A] t/m [C] en Knop [1]/[2] de eraan toegewezen parameters wijzigen. Tijdens het gebruik van de Knoppen [A] t/m [C], verschijnt de eraan toegewezen parameter kort in het scherm.



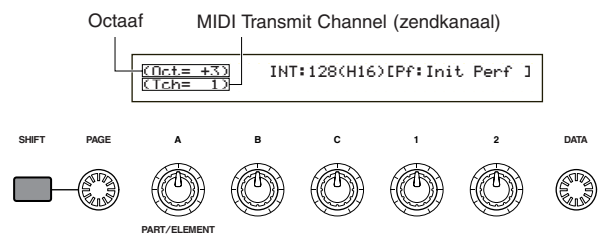
N.B. Details over het toewijzen van parameters aan de Knoppen [A] t/m [C] vindt u op bladzijde 41 en 129. Details over het toewijzen van parameters aan Knop [1]/[2] vindt u op bladzijde 42 en 69.

Octaaf- en MIDI Zendkanaalparameters Bekijken/Instellen

Wanneer u [SHIFT] ingedrukt houdt in Performance Play Mode, worden de huidige Octaaf- en MIDI zendkanaalinstellingen getoond. Hetgeen hier getoond wordt hangt af van de Master Keyboard Mode instelling (on/off).

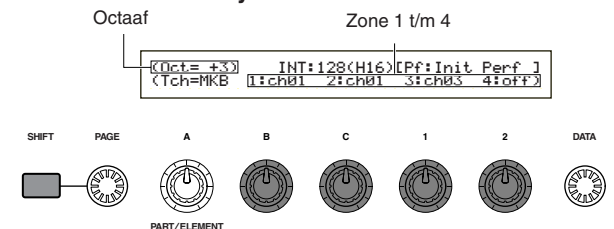
N.B. Details over Master Keyboard Mode vindt u op bladzijde 108.

Wanneer Master Keyboard Mode uitstaat



Houdt, om het MIDI zendkanaal te selecteren, [SHIFT] ingedrukt en selecteer met Knop A het MIDI kanaal (1 t/m 16).

Wanneer Master Keyboard Mode aanstaat



Houdt [SHIFT] ingedrukt terwijl u met Knop [B]/[C]/[1]/[2] de MIDI zendkanalen (1 t/m 16) selecteert.

De noten die u in Performance Play Mode speelt worden nu via deze MIDI kanalen verzonden.

N.B. Als master keyboard mode uitstaat, kunt u deze MIDI zendkanalen in het MIDI Ch scherm in Utility Mode instellen (blz. 130).

Performance Program Selectie

Er zijn vier manieren waarop u een Performance kunt selecteren.

Met de BANK/PROGRAM knoppen

Met de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen

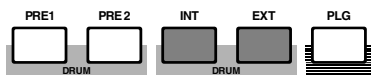
Met de [DATA] knop

Met behulp van Category Search

Het selecteren met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, de [DATA] knop of met behulp van de Category Search functie geschiedt op dezelfde wijze als bij het selecteren van een Voice in Voice Play Mode. Zie bladzijde 60, en vervang tijdens het lezen het woord "Voice" door "Performance".

Met de BANK/PROGRAM Knoppen

- 1 Druk op GEHEUGEN [INT] of [EXT] om een Performance Geheugen te selecteren. De Performance Geheugen indicator in de LCD gaat knipperen.

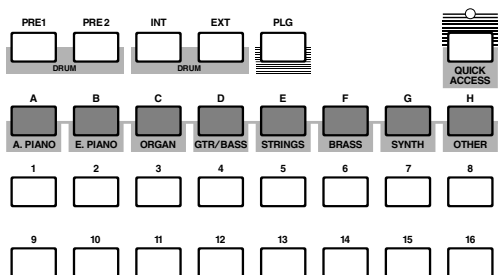


```
PFM Play> INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

- N.B.** Details over Performance Geheugens vindt u op bladzijde 24.

- 2 Druk op een BANK knop ([A] t/m [H]) om een Bank te selecteren. De Bank indicator in de LCD gaat knipperen.

- N.B.** Druk, om een EXT Performance te selecteren, op één van de Bank knoppen ([A] t/m [D]).



```
PFM Play> INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

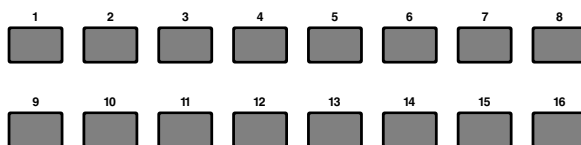
- N.B.** Als u nu op de EXIT knop drukt, wordt het Performance selectieproces afgebroken en wordt de oorspronkelijke Performance hersteld.

- N.B.** Deze stap is onnodig als de Bank reeds geselecteerd is.

- N.B.** Details over Banken vindt u op bladzijde 24.

- 3 Druk op een PROGRAM knop ([1] t/m [16]) om een Program Nummer te selecteren.

U kunt de Performances selecteren door het Geheugen, de Bank en het Program Nummer in te geven, zoals in de drie bovenstaande stappen werd uiteengezet. De LCD toont de geselecteerde Performance.

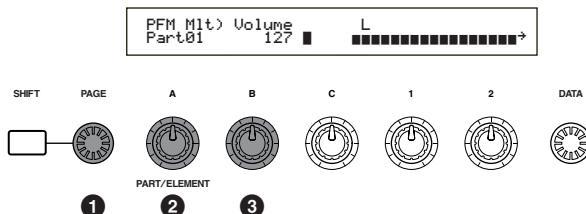


Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

Hier kunt u voor iedere Part het uitgangsniveau (volume), stereo pan en andere parameters instellen met behulp van de grafische editors in de schermen 3 t/m 7. U kunt bijvoorbeeld het volume en de pan positie voor iedere Part wijzigen, terwijl u de synthesizer via een sequencer als multitimbrale toongenerator gebruikt.

Instelmethode

Dezelfde procedure geldt ook voor de schermen 3 t/m 7.



- 1 Selecteer met de [PAGE] knop het scherm.
- 2 Selecteer met Knop [A] de Part. U kunt kiezen uit PartPL (Plug-in Part) en Part01 t/m Part16 (Voice Part 1 t/m 16). Behalve het zevende scherm (Note Shift) zijn de Common (Layer Common) parameters voor alle Layer Parts identiek.

De parameterinstellingen voor iedere Part worden als grafische balk weergegeven, waardoor u een indruk krijgt van de "eindmix" van het geluid.

U kunt de Parts ook met de GEHEUGEN en PART knoppen op het bedieningspaneel selecteren. De knoppen zijn als volgt aan de Parts gerelateerd.

- [PRE1/2] knop Common (Layer Common)
 [PLG] knop PartPL (Plug-in Part)
 PART knoppen [1] t/m [16] Part01 t/m Part16 (Voice Parts 1 t/m 16)

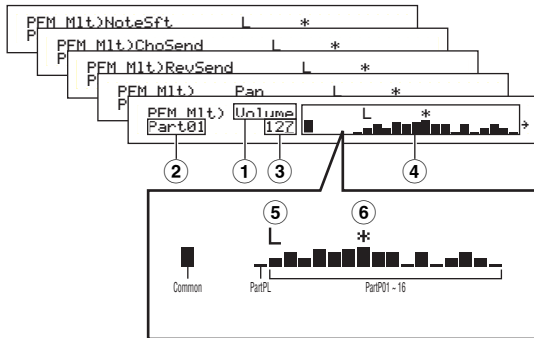
- 3 Stel met Knop [B], de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de parameters voor iedere Part in.

4 Herhaal stappen **2** en **3** voor de andere Parts.

(N.B.) Sla, om de instellingen niet te verliezen, de Performance op voordat u een andere Mode of andere Performance selecteert. Details over het opslaan van Performances vindt u op bladzijde 124.

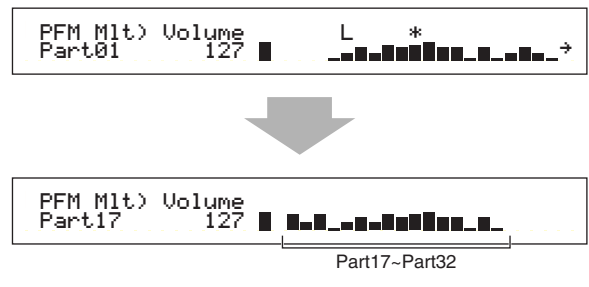
De Getoonde Instellingen Aflezen

De schermen 3 t/m 7 hebben de volgende functies.



- ① **Parameter:** toont de betreffende parameter
- ② **Part:** toont de momenteel geselecteerde Part
- ③ **Waarde:** toont de instelling van de momenteel geselecteerde Part
- ④ **Grafiek:** geeft de instellingen van alle Parts weer als grafische balken
 Common (Layer Common)
 PartPL (Plug-in Part)
 Part01 ~ Part16 (Voice Parts 1 ~ 16)
- ⑤ **Layer Switch on/off:** toont voor Parts waarvoor de Layer Switch op "on" staat een "L" boven de grafisch balk
- ⑥ **Mute on/off:** toont voor parts die "gemuted" (uitgezeten) zijn een "*" boven de grafische balk. Druk op [ENTER] om de momenteel geselecteerde Part aan/uit te zetten.

(N.B.) Wanneer er in het Plug-in slot een multitimbraal Plug-in board is geïnstalleerd, is PartPL (Plug-in Part) niet meer beschikbaar. In plaats daarvan kunt u Part17 t/m Part32 (Voice Parts 17 t/m 32) selecteren. Rechts van de grafiek verschijnt het symbool "→" waaraan u kunt zien dat er meer Parts beschikbaar zijn. Als u Part17 t/m Part32 selecteert, toont de grafiek de instellingen voor die Parts.



3e Scherm: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

Hier stelt u per Part het uitgangsniveau (volume) in.



Instellingen: 0 ~ 127

4e Scherm: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

Hier stelt u per Part de pan positie (stereopositie) in.



Instellingen: L63 ~ C ~ R63

5e Scherm: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

Hier stelt u per Part de hoeveelheid signaal in dat vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Reverb effect gestuurd wordt.



Instellingen: 0 ~ 127

6e Scherm: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

Hier stelt u per Part de hoeveelheid signaal in dat vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Chorus effect gestuurd wordt.



Instellingen: 0 ~ 127

7e Scherm: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

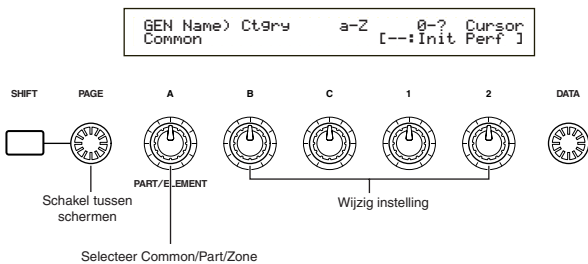
Hier stelt u per Part (in halvetoonsafstanden) in in welke mate de toonhoogte getransponeerd moet worden. U kunt een waarde tot twee octaven omhoog of omlaag instellen.



Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

Performance Edit

Hier kunt u de Performance Edit parameters instellen. Deze kunnen onderverdeeld worden in Common parameters, die voor alle Parts gelden, en Part specifieke parameters. Daarnaast zijn er diverse Zone-instellingen voor Master Keyboard Mode (blz. 108). Als u naar Performance Edit Mode gaat, verschijnt het onderstaande scherm. Het feitelijke aantal schermen hangt af van de geselecteerde Part. Over het algemeen kunt u met Knop [A] het parametertype selecteren dat u wilt bewerken (Common/Part/Zone), met de [PAGE] knop tussen de parameterschermen schakelen, en met de Knoppen [B], [C], [1] en [2] de parameterinstellingen wijzigen. U kunt deze ook wijzigen met de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen.

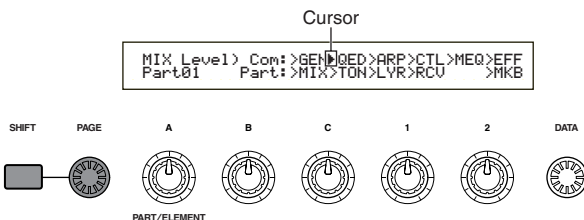


Als u [SHIFT] ingedrukt houdt kunt u met de Knoppen [A] t/m [C] en [1]/[2] de cursor naar de betreffende parameter verplaatsen. U kunt de cursor ook verplaatsen met de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen.

- N.B.** U dient eerst de Performance te selecteren voordat u naar Performance Edit Mode gaat (blz. 104). Alle parameterinstellingen van een Performance kunnen opgeslagen worden.
- N.B.** Als er een multitimbraal Plug-in Board geïnstalleerd is, worden de parameters van de Parts daarvan echter niet opgeslagen.
- N.B.** Hoe u naar Performance Edit Mode kunt gaan leest u op bladzijde 16.

Menuscherf

Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop draait, verschijnt er een menu. Verplaats de cursor met de [PAGE] knop naar een item en laat [SHIFT] los om naar het betreffende scherm voor dat item te gaan.



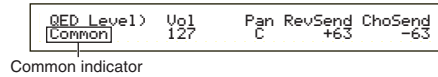
Common/Part/Zone Edit

Een Performance kan bestaan uit 16 Voice Parts en een Plug-in Part (blz. 34). De parameters die voor alle Parts gelden worden Common Edit genoemd. De Performance Edit Mode schermen kunnen onderverdeeld worden in het Common Edit scherm en schermen voor het bewerken van iedere Part afzonderlijk.

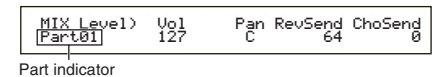
Welke schermen tijdens het bewerken van afzonderlijke Parts worden getoond, hangt af van de geselecteerde Part. Als de synthesizer in Master Keyboard Mode is (blz. 7, 52), kunt u per Zone parameters instellen.

In Performance Edit Mode kunt u met Knop [A] tussen de Common, Part en Zone-instellingen schakelen.

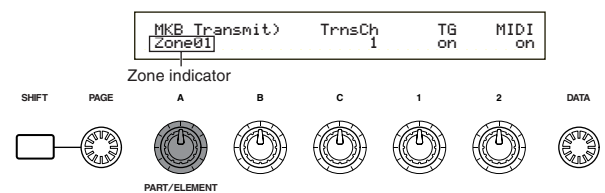
Common instellingen



Part instellingen



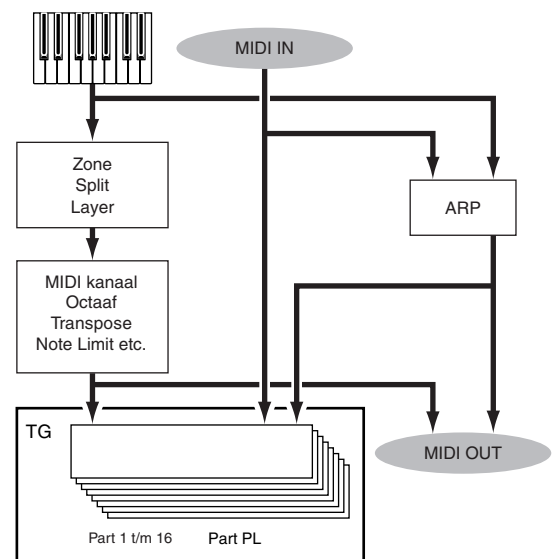
Zone-instellingen



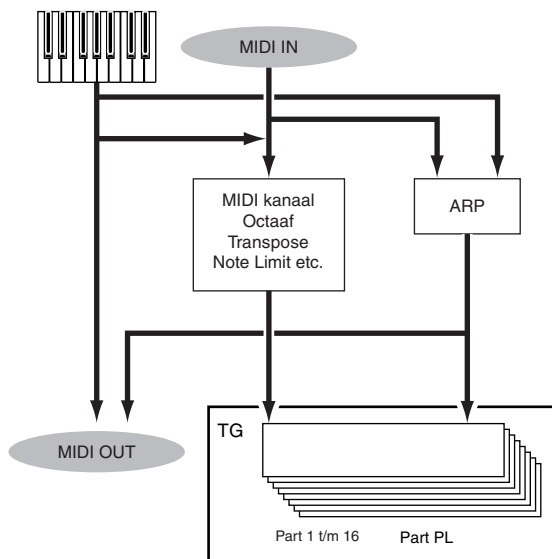
Master Keyboard/Toongenerator Mode

In Performance Mode kan de signaalroute van de interne toongenerator van de S30 veranderd worden door op de [MASTER KEYBOARD] knop te drukken. Als de [MASTER KEYBOARD] LED brandt, is de S30 in Master Keyboard Mode en kunt u hiermee externe toongenerators aansturen. Als de LED niet brandt, is de S30 niet in Master Keyboard Mode en kunnen de interne Parts van de toongenerator aangestuurd worden. De signaalroute voor iedere Mode is als volgt:

Master Keyboard Mode: [MASTER KEYBOARD] LED brandt

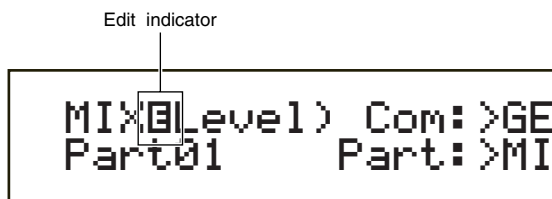


Toongenerator Mode: [MASTER KEYBOARD] LED brandt niet



De [E] Indicator

Als u parameters in Performance Edit Mode wijzigt, wordt de [E] indicator linksboven in het scherm getoond. Hierdoor kunt u snel zien of de huidige Voice gewijzigd, maar nog niet opgeslagen is.



N.B. Zelfs als u naar Performance Play Mode gaat, gaan de gewijzigde instellingen van de huidige Performance nog niet verloren, tenzij u een andere Performance selecteert.

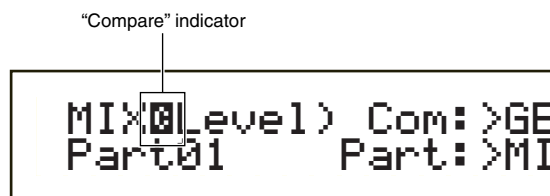
N.B. De [E] indicator blijft in Performance Play Mode ook zichtbaar.

N.B. De [E] indicator wordt in Voice Play Mode ook getoond als er één van de (toewijsbare) Knoppen is gebruikt.

De "Compare" (Vergelijk) Functie

Hiermee kunt u het verschil beluisteren tussen de bewerkte en de oorspronkelijke Performance (vóór het bewerken).

- 1 Druk, in Performance Edit Mode, op de [EDIT/COMPARE] knop. De [E] indicator linksboven in het scherm verandert in een [C] indicator en de [EDIT/COMPARE] LED gaat knipperen. Nu kunt u de oorspronkelijke Performance beluisteren.



N.B. Terwijl de "Compare" functie aanstaat, kunt u de Performance niet bewerken.

- 2 Druk nogmaals op [EDIT] om de "Compare" functie uit te zetten en terug te keren naar de door u bewerkte Performance.

Performance Store (Opslaan)

De gewijzigde instellingen van de huidige Performance gaan verloren als u een andere Performance of Mode selecteert. Om het verlies van belangrijke data te vermijden, dient u uw bewerkte Performances met Performance Store op te slaan. Details over de Performance Store procedure vindt u op bladzijde 124.

N.B. Details over de Edit Recall functie vindt u op bladzijde 123.

N.B. Als u een nieuwe Performance wilt opbouwen vanuit het niets, kan het, voordat u met bewerken begint, handig zijn om de instellingen van de huidige Performance met de Initialize Performance functie in Performance Job Mode te initialiseren (Page 123).

Common (Instellingen voor alle Parts)

In dit gedeelte leggen we uit hoe u Common instellingen voor alle Parts in een Performance kunt bewerken. Er zijn zes Menu's beschikbaar, waarbij ieder menu uit meerdere pagina's bestaat.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect

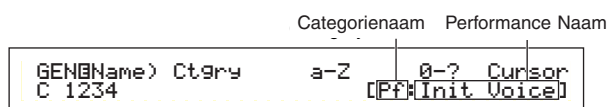
Common General

In de Common Edit schermen kunt u de Performance naam, het MIDI kanaal en andere algemene parameters wijzigen. Hiervoor zijn de volgende drie schermen beschikbaar:

GEN Name (General Name)
GEN MIDI (General MIDI)
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

GEN Name (General Name)

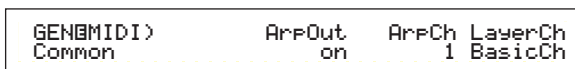
Hier kunt u een Performance Naam bestaande uit maximaal 10 tekens ingeven. U kunt tevens de Categoriennaam links van de Performance Naam selecteren.



N.B. De methode om de Performance Naam in te stellen is identiek aan die voor de Voice Naam. Details vindt u op bladzijde 65.

GEN MIDI (General MIDI)

Hier kunt u de MIDI In/Out kanaalparameters voor de Performance instellen.



■ ArpOut (Arpeggio Out)

Hiermee schakelt u de verzending van de Arpeggiator frase aan of uit.

Instellingen: off, on

■ ArpCh (Arpeggio Channel)

Hiermee stelt u het MIDI kanaal voor de Arpeggiator in. De Arpeggio bespeelt de Parts en Voices die op dit MIDI kanaal staan ingesteld. Als u kbd-Ch (Keyboard Channel) selecteert, gebruikt de Arpeggiator de MIDI zendanaalinstelling (Trans) die is ingesteld in Utility Mode (blz. 130).

Instellingen: 1 ~ 16, kbdCh (Keyboard Channel)

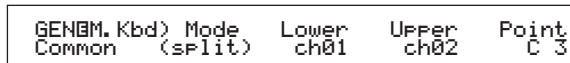
■ LayerCh (Layer Channel)

Hiermee stelt u het MIDI Kanaal voor de Layer Part in. Alle Layer Parts (maximaal 4) gebruiken het hier ingestelde MIDI Kanaal. Als u BasicCh (Basic Receive Channel) selecteert, gebruiken alle Layer Parts de Basic Receive Channel instelling die is ingesteld in Utility Mode (blz. 130).

Instellingen: 1 ~ 16, BasicCh (Basic Receive Channel)

GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

Hier kunt u keyboard splits en layers instellen als u een Performance in Master Keyboard Mode gebruikt.



■ Mode

Hiermee stelt u de keyboard Mode in. De onderstaande drie Modes zijn beschikbaar. Als de [MASTER KEYBOARD] LED op het bedieningspaneel niet brandt, zijn deze Modes niet beschikbaar en worden ze in het scherm tussen haakjes getoond.

Instellingen: split, 4zone, layer

split:

Verdeelt het toetsenbord in een linkerhandgedeelte (Lower) en een rechterhandgedeelte (Upper), waarbij ieder een eigen MIDI kanaal en Part toegewezen krijgt.

4zone:

Verdeelt het toetsenbord in maximaal vier zones, waarbij ieder een eigen MIDI kanaal en Part toegewezen krijgt. U kunt door op [ENTER] te drukken per zone de parameters hiervoor instellen (blz. 121).

layer:

Hiermee kunt u tot twee Zones (Parts) op het toetsenbord "op elkaar leggen". U kunt er breed klinkende geluiden mee creëren.

■ Lower

Als de Mode (zie hierboven) op "split" staat, kunt u hiermee het MIDI kanaal voor de noten op en onder het splitpunt instellen. De Part of Voice die op dit MIDI kanaal ingesteld staat, wordt bespeeld als u noten op en onder het splitpunt speelt. Als de Mode op "layer" staat, wordt hier het MIDI kanaal voor één gelayerde Zone (Part) ingesteld.

Instellingen: ch01 ~ ch16

N.B. U kunt de Upper/Lower MIDI kanalen tevens snel selecteren met de PART knoppen [1] t/m [16]. Houdt een PART knop ingedrukt, en druk op een andere. Het nummer van de eerste knop wordt als Upper MIDI kanaal ingesteld, en de tweede als Lower MIDI kanaal.

■ Upper

Als de Mode (zie hierboven) op "split" staat, kunt u hiermee het MIDI kanaal voor de noten boven het splitpunt instellen. De Part of Voice die op dit MIDI kanaal ingesteld staat, wordt bespeeld als u noten boven het splitpunt speelt. Als de Mode echter op "layer" staat, wordt hier het MIDI kanaal voor de andere gelayerde Zone (Part) ingesteld.

Instellingen: ch01 ~ ch16

N.B. U kunt de Upper/Lower MIDI kanalen tevens snel selecteren met de PART knoppen [1] t/m [16]. Houdt een PART knop ingedrukt, en druk op een andere. Het nummer van de eerste knop wordt als Upper MIDI kanaal ingesteld, en de tweede als Lower MIDI kanaal.

■ Point

Als de Mode (zie hierboven) op "split" staat, kunt u hiermee het splitpunt instellen. De noot van het splitpunt wordt aan het Upper gedeelte toegewezen.

N.B. U kunt het splitpunt ook selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en een noot op het toetsenbord in te drukken.

□ Instellingen: C-2 ~ G8

Master Keyboard instellingen (bij split/layer)

Parameternaam	Split				Layer			
	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	p	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8
Transmit Switch PB	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch MW	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch KnobA-C	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Knob1/2	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FC	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch AT	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FS	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Vol	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Pan	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Bank Select	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Switch Program Change	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	C	C	C	C	C	C	C	C
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: Keyboard zendkanaal
P: splitpunt
Details over elke parameter vindt u op blz. 121

N.B. Zie voor meer informatie over de Master Keyboard Mode, bladzijde 52 in het Basisgedeelte.

Common Quick Edit

Hier kunt u diverse parameters instellen die de klankeigenschappen van de Layer Part beïnvloeden. De volgende vier schermen zijn alleen beschikbaar als de Layer schakelaar (blz. 117) voor iedere Part op "on" staat.

QED Level (Quick Edit Level)
QED EF (Quick Edit Effect)
QED Filter (Quick Edit Filter)
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

Deze parameters bepalen het uitgangsniveau (volume) en pan positie (stereobeeld) voor de Layer Part. De instellingen zijn tevens beschikbaar in de Part Edit schermen.

QEDLevel1 >	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Common	127	C	63	63

■ Vol (Volume)

Stelt het uitgangsniveau van de Layer Part in.

□ Instellingen: 0 ~ 127

■ Pan

Bepaalt de stereo pan positie van de Layer Part.

□ Instellingen: L63 (Links) ~ C (Center) ~ R63 (Rechts)

■ RevSend (Reverb Send)

Stelt het Send level voor het signaal vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Reverb effect in.

□ Instellingen: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Stelt het Send level voor het signaal vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Chorus effect in.

□ Instellingen: 0 ~ 127

QED EF (Quick Edit Effect)

Hier kunt u instellen hoeveel Chorus aan de Layer Part toegevoegd moet worden en kunt u Portamento instellingen maken.

QEDBEF >	Chorus	Portamento-Time
Common	-63	off 127

■ Chorus

Stelt het Return level in voor het Chorus effect, in de vorm van een offset (wijzigingswaarde).

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Portamento

Schakelt Portamento aan of uit.

□ Instellingen: off, on

■ Time

Hiermee stelt u de Portamento Time in. Hogere waardes resulteren in langzamere toonhoogte-overgangen.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Deze parameters besturen filters die de klankkwaliteit van de Voice beïnvloeden. Als u LPF (Low Pass Filter) en HPF (High Pass Filter) tegelijkertijd gebruikt, beïnvloeden de parameters in het QED Filter scherm alleen de LPF.

QEDFilter> Common	Cutoff +63	Reso +63
----------------------	---------------	-------------

■ Cutoff

Verhoogt of verlaagt de Cutoff frequentie voor iedere Voice van een Layer Part.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

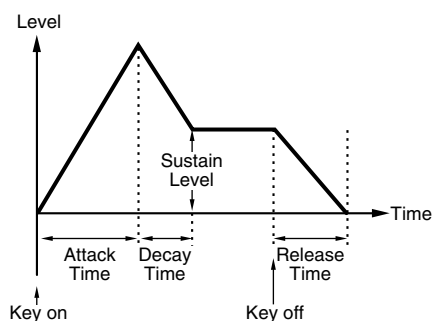
Stelt de hoeveelheid Resonantie (harmonische versterking) in voor het signaal op de Cutoff frequentie.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

De EG (Envelope Generator) bestuurt het volumeverloop voor iedere Voice in een Layer Part. Er zijn vier parameters die deze volumeveranderingen van een Voice besturen, vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt, totdat deze losgelaten wordt. Deze Layer Part instellingen kunt u voor iedere Part afzonderlijk instellen.

QED(BEG)> Common	Attack +63	Decay +63	Sustain +63	Release +63
---------------------	---------------	--------------	----------------	----------------



■ Attack

Bepaalt de tijdsduur tussen het moment dat een toets op het toetsenbord ingedrukt wordt en het punt waar het niveau van de Layer Part zijn piek bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Bepaalt de tijdsduur tussen het punt dat het niveau van de Layer Part zijn piek bereikt en het Sustain Level.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Bepaalt het niveau waarop de Layer Part blijft doorklinken terwijl de noot op het toetsenbord nog ingedrukt is.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Bepaalt de tijdsduur tussen het punt dat de noot op het toetsenbord wordt losgelaten en het punt dat het niveau van de Layer Part zijn nulpunt bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

De volgende vier schermen besturen het gedrag van de Arpeggiator. De parameters zijn identiek aan die in Voice Edit Mode. Details hierover vindt u op bladzijde 67.

(N.B.) Als u de Arpeggiator in Performance Mode wilt gebruiken, moeten de Arpeggio Switch en Layer Switch (blz. 117) op "on" staan.

- ARP Type (Arpeggio Type)
- ARP Limit (Arpeggio Note Limit)
- ARP Mode (Arpeggio Mode)
- ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Common Controller

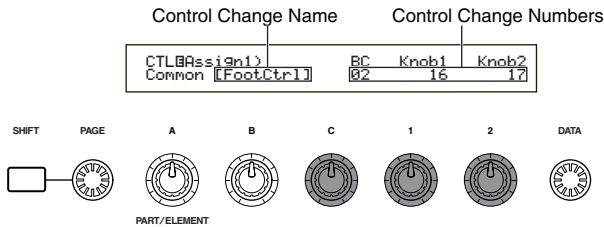
Hier kunt u aan de controllers op het bedienings- en achterpaneel MIDI Control Change Nummers toewijzen. U kunt bijvoorbeeld door Knop [1]/[2] de hoeveelheid effect laten regelen en door de Foot Controller de modulatie. U kunt voor iedere Performance andere Control Set toewijzingen specificeren.

De volgende twee Control Set schermen zijn beschikbaar:

- CTL Assign1 (Controller Assign 1)
- CTL Assign2 (Controller Assign 2)

CTL Assign1(Controller Assign 1)

Hier kunt u met de Knoppen [C], [1] en [2] Control Nummers aan respectievelijk de Breath Controller, Knop [1] en Knop [2] toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in het scherm getoond.



■ BC (Breath Controller)

Hiermee wijst u aan de Breath Controller een Control Change Nummer toe.

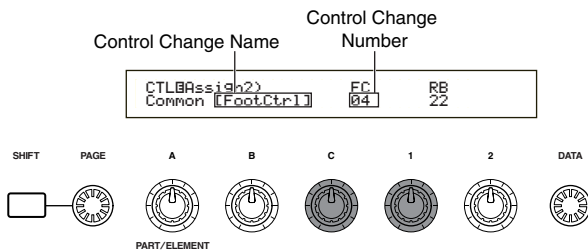
Instellingen: Details vindt u in de aparte Control Lijst.

■ Knob1/2

Hiermee wijst u aan de Knoppen [1] en [2] op het bedieningspaneel Control Change Nummers toe.

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

Hier kunt u met de Knoppen [C] en [1] Control Nummers aan respectievelijk de Foot Controller en de Ribbon Controller toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in het scherm getoond.



■ FC (Foot Controller)

Hiermee wijst u aan de Foot Controller een Control Change Nummer toe. De Foot Controller moet op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel aangesloten worden (blz. 13).

Instellingen: Details vindt u in de aparte Control Lijst.

■ RB (Ribbon Controller)

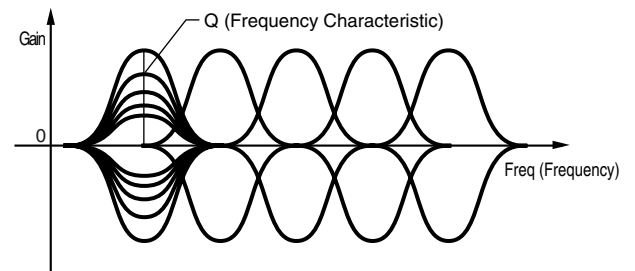
Hiermee wijst u aan de Ribbon Controller een Control Change Nummer toe.

Instellingen: Details vindt u in de aparte Control Lijst.

Common EQ (Equalizer)

U kunt aan de gehele Performance één van de vijf verschillende Equalizer banden toewijzen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar.

- EQ Low
- EQ LowMid (Low-Middle Range)
- EQ Mid (Middle Range)
- EQ HighMid (High-Middle Range)
- EQ High



EQ Low

Deze Equalizer beïnvloedt lage frequenties. Hiermee kunt u het signaalniveau op de gespecificeerde frequentie regelen. U kunt hier tevens verschillende Equalizer types (Shapes) selecteren.

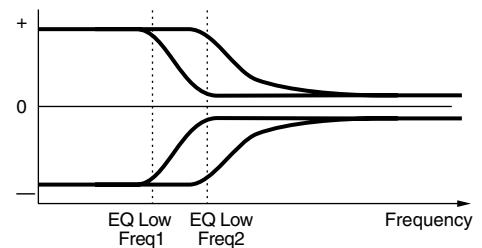
MEQ(Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape

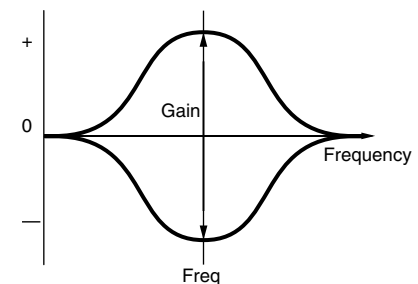
Hier selecteert u een Shelving of Peaking equalizer. Het Peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de gespecificeerde frequentie, terwijl het Shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

Instellingen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

shelv (Shelving)



peak (Peaking)



■ Gain

Stelt de Gain in. Verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling.

□ Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequentie)

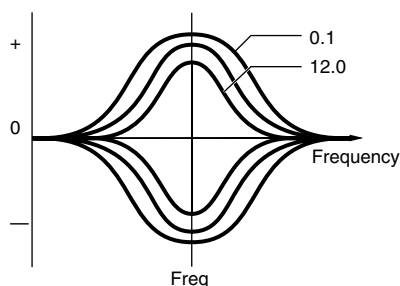
Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

□ Instellingen: 32Hz ~ 2,0kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

□ Instellingen: 0,1 ~ 12,0



EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

Met deze drie equalizers stelt u de frequentiegebieden laag tot midden, midden en hoog tot midden in. Deze kunnen worden gebruikt om het signaalniveau rond de gespecificeerde frequentie te wijzigen.

Low Mid

MEQBLowMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

Mid

MEQBMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

High Mid

MEQBHighMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Stelt de Gain in. Verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling.

□ Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequentie)

Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

□ Instellingen: 100Hz ~ 10,0kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

□ Instellingen: 0,1 ~ 12,0

EQ High

Deze Equalizer beïnvloedt hoge frequenties. Hiermee kunt u het signaalniveau op de gespecificeerde frequentie instellen. U kunt hier tevens verschillende Equalizer types (Shapes) selecteren.

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	12.0
Common	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape

Hier selecteert u een Shelving of Peaking equalizer. Het Peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de gespecificeerde frequentie, terwijl het Shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

□ Instellingen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain

Stelt de Gain in. Deze verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling.

□ Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequentie)

Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

□ Instellingen: 500Hz ~ 16,0kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

□ Instellingen: 0,1 ~ 12,0

Common Effect

Hier kunt u twee types Insertion Effecten instellen en twee System Effecten (Reverb en Chorus). De volgende drie schermen zijn beschikbaar:

EFF Part

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF Part

EFFBPart)	---- InsEF ----
Common	Part16 PartPL

■ InsEF (Insertion Effect)

Hiermee wijst u een Part aan een Insertion Effect toe. Selecteer "off" als u de Part niet aan een Insertion Effect wilt toewijzen. Als er een Plug-in Board geïnstalleerd is, is deze als Plug-in Part selecteerbaar.

□ Instellingen:

normal Part:

Part01 ~ Part16, off

Plug-in Part (indien geïnstalleerd):

PartPL (Plug-in Part), off

EFF Rev (Reverb)

Hier kunt u het Reverb Type selecteren. Daarna kunt u door op [ENTER] te drukken de parameters daarvan instellen.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement   127 to Edit
```

■ Type (Reverb Effect Type)

Stelt het Reverb Type in.

□ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst.

■ Return

Stelt het Return level van het Reverb Effect in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Hier kunt u het Chorus Type selecteren. Daarna kunt u door op [ENTER] te drukken de parameters daarvan instellen.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127    127 to Edit
```

■ Type (Chorus Effect Type)

Stelt het Chorus Type in.

□ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst.

■ toRev (To Reverb)

Stelt het Send level in voor het signaal dat vanaf het Chorus Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ Return

Stelt het Return level van het Chorus Effect in.

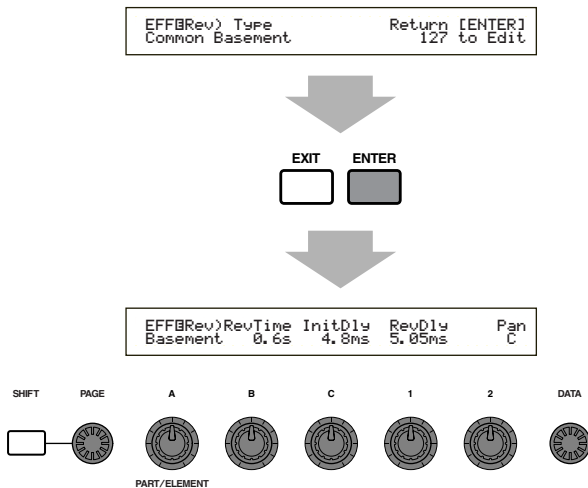
□ **Instellingen:** 0 ~ 127

(N.B.) Als er een Insertion Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, vindt u het EFF Plg (Plug-in) scherm achter het EFF Cho (Chorus) scherm.

Effectparameterinstellingen

De EFF Rev en EFF Cho parameterschermen zijn beschikbaar als u het Effect selecteert en op [ENTER] drukt. Als er een Insertion Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, kunt u in het EFF Plg (Plug-in) scherm parameters voor het Plug-in Effect instellen.

Gebruik de [PAGE] knop om tussen de schermen te schakelen en stel met de andere knoppen en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de waardes in. Als u op [EXIT] drukt, keert u terug naar het Effecttypeselectiescherm.



(N.B.) Het aantal Parameters en de inhoud van ieder scherm is afhankelijk van het geselecteerde Effecttype. Details vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst.

Part (Instellingen voor iedere Part)

U kunt iedere Part in een Performance bewerken. Selecteer met Knop [A] de Part en stel zijn parameters in. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar, hoewel de inhoud ervan afhankelijk is van de geselecteerde Part:

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive switch
- Part Controller

Part Mixer

Hier kunt u voor ieder Part verschillende Voice uitgangsparemeters instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar:

MIX Vce (Mix Voice)
MIX Level

MIX Vce (Mix Voice)

Hiermee kunt u aan iedere Part een Voice toewijzen. Selecteer met Knop [A] de Part, en stel zijn Voice parameters in. Het scherm kan, afhankelijk van de geselecteerde Part, verschillen.

• Als Part01 t/m Part16 geselecteerd is

Hier kunt u de Category Search (blz. 62) methode gebruiken om de Voice in te stellen.

```
MIXBUce) Memory Number Ctgry Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Memory (Voice Geheugen)

- Instellingen:**
PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Intern Normal), EXT (Extern Normal), PRE (Preset Drum), INT (Intern Drum), EXT (Extern Drum)

■ Number (Program Nummer)

- Instellingen:**
1 ~ 128 (voor Normal Voices), DR1 ~ DR8 (voor Preset Drum), DR1 ~ DR2 (voor Intern/Extern Drum)

N.B. Details over Categorieën vindt u in de Categorietafel op bladzijde 65.

• Als PartPL (Plug-in) geselecteerd is

Hiermee stelt u de Voice voor de Plug-in Part in. Dit scherm wordt alleen getoond als er een Plug-in Board geïnstalleerd is. Selecteer met Knop [B] PLG INT (intern geheugen) en de MSB/LSB (Bank van Plug-in Board), en selecteer met Knop [C] het Program Nummer.

```
MIXBUce) Bank Number Ctgry Search  
PartPL NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Bank

- Instellingen:**
PartPL (Plug-in): PLG INT (Plug-in Intern), MSB/LSB (Plug-in Bank)

N.B. Zie, voor details over de Plug-in Banken (Bank Select MSB/LSB), de handleiding van uw Plug-in Board.

■ Number (Program Nummer)

- Instellingen:**
PLG INT (Plug-in Intern): 1 ~ 64
MSB/LSB (Plug-in Bank): 1 ~ 128

N.B. Er kan een vertraging optreden wanneer programs voor een Plug-in Part worden omgeschakeld (omdat hiervoor voice data en standaardinstellingen moeten worden verzonden). Om Voices voor een Plug-in Part tijdens een song te wijzigen, is het goed om de Program Changes te plaatsen in een gedeelte van de song met niet teveel data. Bij het selecteren van een Plug-in Board Voice, dient het Program Nummer van de Parameter Change (multi-part) te worden gebruikt. Details hierover vindt u in de handleiding van uw Plug-in Board.

N.B. In Performance Mode is de Part toewijzing voor een Plug-in Board vastgesteld op "15" (voor PLG).

N.B. Zie, voor details over Plug-in Voices, de handleiding van uw Plug-in Board.

• Als Part17 t/m Part32 geselecteerd is

U kunt de Voices voor de Parts 17 t/m 32 alleen instellen als u een multitimbraal Plug-in board geïnstalleerd heeft. Selecteer met Knop [B] de Voice Bank en met Knop [C] het Program Nummer.

```
MIXBUce) Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

■ Bank/Number (Bank/Program Nummer)

- Instellingen:** Zie de handleiding van uw Plug-in board.

N.B. Deze instelling wordt slechts tijdelijk vastgehouden en kan niet in de Performance opgeslagen worden.

MIX Level

Hier kunt u voor iedere Part volumeniveau, pan, Effect Send en andere parameters instellen. Deze zijn handig om de onderlinge verhoudingen (de "eindmix") tussen alle Parts in te stellen.

MIXLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Part01	127	C	64	0

■ Vol (Volume)

Hiermee stelt u het volume van de Part in.

Instellingen: 0 ~ 127

■ Pan

Hiermee stelt u de stereo pan positie voor de Part in.

Instellingen: L63 (Links) ~ C (Midden) ~ R63 (Rechts)

■ RevSend (Reverb Send)

Stelt het Send level van het signaal in, vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Reverb effect.

Instellingen: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Stelt het Send level van het signaal in, vanaf Insertion Effect 1/2 (of bypass signaal) naar het Chorus effect.

Instellingen: 0 ~ 127

Part Tone

Hier kunt u voor iedere Part Filter, Envelope Generator en andere parameters instellen die de klank beïnvloeden. De volgende vier schermen zijn beschikbaar:

TON Filter (Tone Filter)
TON EG (Tone Envelope Generator)
TON Portamento (Tone Portamento)
TON Other (Tone Other)

TON Filter (Tone Filter)

U kunt met deze filters de klankkleur van een Part veranderen. Als de filter een LPF/HPF combinatie is, geldt de Cutoff parameter voor de LPF. Deze parameters zijn tevens in de Common Quick Edit schermen beschikbaar.

TONFilter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

N.B. Details over de Filter vindt u op bladzijde 78.

■ Cutoff

Hiermee verhoogt/verlaagt u de Cutoff frequentie voor ieder Element van een Part.

N.B. Als er voor een Element een Low Pass/High Pass Filter-combinatie gebruikt wordt, wijzigt deze parameter de Cutoff frequentie van de Low Pass Filter.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonantie)

Hiermee stelt u de Resonantie (harmonische versterking) voor het signaal in op de Cutoff frequentie. Dit voegt meer karakter aan het geluid toe.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (Tone Envelope Generator)

U kunt voor iedere Part EG (Envelope Generator) parameters instellen. Er zijn vier parameters die het volumeverloop besturen vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt totdat deze losgelaten wordt, of totdat het geluid volledig is weggestorven.

N.B. Zie, voor meer informatie, een grafiek dat het concept van een Envelope Generator toont. Deze kunt u vinden in het gedeelte "Voice Edit".

Part 1 t/m 16

TONBEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Part01	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Plug-in Part

Multi Plug-in Part

TONBEG)	Attack	Decay	Release
PartPL	+ 0	+ 0	+ 0

Drum Voice Part

TONBEG)	Attack	Decay
Part10	+ 0	+ 0

■ Attack

Bepaalt de tijdsduur tussen het moment dat een toets wordt ingedrukt en het punt dat het uitgangsniveau van de Part zijn piek bereikt. Positieve waarden verlengen, negatieve waarden verkorten deze tijd.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Bepaalt de tijdsduur tussen het punt dat het uitgangsniveau zijn piek bereikt en het Sustain level. Positieve waarden verlengen, negatieve waarden verkorten deze tijd.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Bepaalt het uitgangsniveau dat aangehouden zal worden zolang de toets ingedrukt is.

N.B. Deze parameter is niet beschikbaar voor Plug-in of Drum Voice Parts.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Bepaalt de tijdsduur tussen het moment dat een toets wordt losgelaten tot het punt dat het uitgangsniveau van een Part het nulpunt bereikt. Positieve waarden verlengen, negatieve waarden verkorten deze tijd.

N.B. Deze parameter is niet beschikbaar voor Drum Voice Parts.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (Tone Portamento)

Hier kunt u voor iedere Part de volgende drie Portamento parameters instellen.

Part 1 t/m 16

```
TONBPortamento) Switch Time Mode
Part01             on    127 fulltime
```

Plug-in Part

Multi Plug-in Part

```
TONBPortamento) Switch Time
Part17           on    127
```

■ Switch (Portamento switch)

Schakelt Portamento aan of uit. Portamento creëert een vloeiende overgang in toonhoogte van de eerste gespeelde noot naar de volgende.

□ **Instellingen:** off, on

■ Time (Portamento Time)

Stelt de tijdsduur voor de toonhoogte-overgang in. Hogere waarden resulteren in een langere tijdsduur.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ Mode (Portamento Mode)

Stelt de Portamento Mode in. Het gedrag van de Portamento hangt af van de instelling van de Mode parameter (mono/poly) in het LYR Mode scherm (blz. 117).

N.B. Deze parameter is niet beschikbaar voor Plug-in en Multi Plug-in Parts.

□ **Instellingen:** fingered, fulltime

Als Part Mode op "mono" staat:

fingered:

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

fulltime:

Hierbij wordt voortdurend Portamento toegepast.

Als Part Mode op "poly" staat:

Portamento wordt op meerdere noten toegepast.

TON Other (Tone Other)

Hier kunt u voor iedere Part parameters voor het Pitch Bend Bereik en de Aanslaggevoeligheid instellen.

Part 1 t/m 16

```
TONBOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
Part01     -12 -- +12 127 64
```

Plug-in Part

Multi Plug-in Part

Drum Voice Part

```
TONBOther) Pitch Bend VelDepth-Offset
PartPL     +12 127 64
```

■ Pitch Bend

Hiermee stelt u (in halvetoonsafstanden) in in welke mate het Pitch Bend wiel de toonhoogte verhoogt/verlaagt wanneer u eraan draait. Als u de "Omlaagparameter" bijvoorbeeld op -12 instelt, wordt de toonhoogte door het Pitch Bend wiel 1 octaaf verlaagd als deze geheel omlaag gedraaid wordt. Als u de "Omhoogparameter" op +12 instelt, wordt de toonhoogte door het Pitch Bend wiel 1 octaaf verhoogd als deze geheel omhoog gedraaid wordt. De "Omlaagparameter" is alleen beschikbaar bij Normal Voice Parts (Parts 1 t/m 16).

□ **Instellingen:**

Omlaag (Links):

-48 ~ 0 ~ +24

Omhoog (Rechts):

-48 ~ 0 ~ +24 (of -24 ~ 0 ~ +24 bij Plug-in en Multi Plug-in Parts)

■ VelDepth-Offset (Velocity Sensitivity Depth/Offset)

Hiermee stelt u voor iedere Part de Velocity Offset en Velocity Sensitivity (aanslaggevoeligheid) in.

□ **Instellingen:**

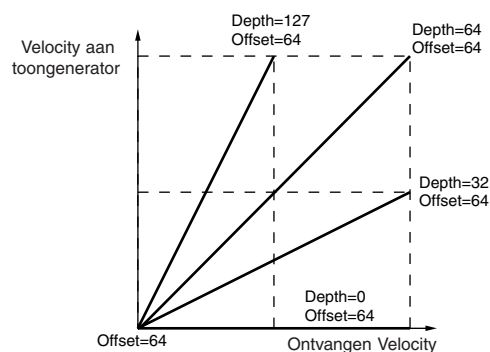
VelDepth (Velocity Sensitivity): 0 ~ 127

offset (Velocity Offset): 0 ~ 127

VelDepth (Velocity Sensitivity Depth)

Zoals de onderstaande illustratie toont, resulteren hogere waarden in grotere verschillen in velocity als u op het toetsenbord speelt.

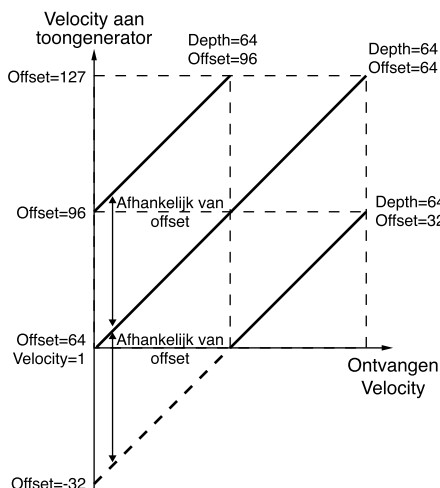
Verandering in de velocity curve bij verschillende VelDepth waarden (waarbij offset op 64 staat ingesteld)



offset (Velocity Offset)

Zoals de onderstaande illustratie toont, wordt de aanslaggevoeligheid hierdoor met de gespecificeerde hoeveelheid verhoogd.

Wijziging in de velocity curve bij verschillende VelDepth waarden (waarbij offset op 64 staat ingesteld)



Part Layer

U kunt per Part diverse MIDI parameters instellen, waaronder MIDI Ontvangstkanaal, Arpeggiator switch, Note Limit en velocity. Deze parameters worden veelvuldig gebruikt bij het layeren van meerdere Parts. De volgende drie schermen zijn beschikbaar:

- LYR Mode (Layer Mode)
- LYR Limit (Layer Limit)
- LYR Tune (Layer Tune)

LYR Mode (Layer Mode)

Hier kunt u instellen hoe iedere Part uitgestuurd zal worden. Deze parameters variëren afhankelijk van de geselecteerde Part.

Part 1 t/m 16 Plug-in Part

LYRMode>	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

Drum Voice Part

LYRMode>	Arp	Layer	RcvCh
Part01	on	off	1

Multi Plug-in Part

LYRMode>	RcvCh
Part17	1

Mode

Hier selecteert u of de Part monofoon (1 toets tegelijk) of polyfoon (meerdere toetsen tegelijk) bespeelbaar is.

N.B. Deze parameter is alleen beschikbaar voor Normal Voice Parts 1 t/m 16 en de Plug-in Part.

Instellingen: mono, poly

Arp (Arpeggio switch)

Hiermee schakelt u de Arpeggio voor de momenteel geselecteerde Part aan of uit.

N.B. Deze parameter is niet beschikbaar voor Multi Plug-in Parts.

Instellingen: off, on

Layer (Layer switch)

Als deze aanstaat, kunt u tot vier Parts layeren (op elkaar leggen).

N.B. Deze parameter is niet beschikbaar voor Multi Plug-in Parts.

Instellingen: off, on

N.B. Als deze aanstaat kunt u ook het uitgangsniveau (volume) en de stereo pan positie van de Layer instellen (blz. 104).

N.B. Afhankelijk van de Parts waaruit ze bestaan kunnen Layers wat trager reageren.

N.B. Als u meer dan vijf Layer Switches op "on" zet, worden er slechts vier Parts voor de Layer gebruikt. Dit gebeurt in deze volgorde: eerst Part01 t/m Part16, dan PartPL. Bij uitgeschakelde Parts, worden de Layer Switch instellingen tussen haakjes getoond (zoals "(on)").

RcvCh (MIDI Receive Channel (Ontvangstkanaal))

Hiermee stelt u voor iedere Part het MIDI ontvangstkanaal in. Selecteer "off" voor de Parts die u niet op MIDI wilt laten reageren.

Instellingen: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Layer Limit)

Hier kunt u voor ieder Part het toetsengebied en de velocity limieten instellen.

LYRLimit>	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G 8	1 - 127

Note Limit

Hiermee stelt u voor ieder Part de laagste en de hoogste noot op het toetsenbord in. U hoort de Part alleen als er binnen het hier gespecificeerde gebied wordt gespeeld.

Instellingen: C-2 ~ G8 (voor zowel laagste als hoogste noot)

N.B. Als u als eerste de hoogste noot en daarna de laagste noot instelt, bijvoorbeeld "C5 - C4" dan wordt het toetsengebied "C-2 - C4" en "C5 - G8".

N.B. U kunt de laagste en hoogste noot tevens selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en de noten achtereenvolgens op het toetsenbord in te drukken.

■ Vel Limit

Hiermee stelt u voor iedere Part de minimum en maximum aanslagsterktewaardes in waarop de Part zal reageren. Voor iedere Part geldt dat hij alleen hoorbaar is als er binnen het hier gespecificeerde aanslagbereik wordt gespeeld.

□ **Instellingen:** 1 ~ 127 (voor zowel minimum als maximum-waarde)

N.B. Als u als eerste de maximumwaarde en daarna de minimumwaarde instelt, bijvoorbeeld "93 - 34" dan wordt het aanslagsterktebereik "1 - 34" en "93 - 127".

LYR Tune (Layer Tune)

Hier kunt u voor iedere Part Note Shift en tuning (stemming) parameters instellen.

LYRB Tune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

■ NoteShift

Verhoogt de toonhoogte van de Part in halvetoonsafstanden.

□ **Instellingen:** -24 ~ +24

■ Detune

Hiermee stelt u een kleine afwijking in stemming (detune) voor iedere Part in.

□ **Instellingen:** -12,8Hz ~ +12,7Hz

Part Receive Switch

U kunt iedere Part instellen om Control Change en Program Change commando's te ontvangen. De volgende vier schermen zijn beschikbaar:

RCV Sw1 (Receive Switch 1)
RCV Sw2 (Receive Switch 2)
RCV Sw3 (Receive Switch 3)
RCV Sw4 (Receive Switch 4)

RCV Sw1 (Receive Switch 1)

Als deze schakelaars allemaal op "on" staan ingesteld, kan iedere Voice van iedere Part Control Instellingen (PB, MW, RB, AT) en Control Change commando's ontvangen. De Controller parameters zijn afhankelijk van de geselecteerde Part.

Parts 1 t/m 16
Drum Voice Part

RCVBSw1)	PB	MW	RB	AT
Part01	on	off	on	off

Plug-in Part
Multi Plug-in Part

RCVBSw1)	PB	MW	AT
PartPL	on	off	off

□ **Instellingen:**

PB (Pitch Bend wiel): off, on
MW (Modulation wiel): off, on
RB (Ribbon Controller): off, on
AT (Aftertouch): off, on

RCV Sw2 (Receive Switch 2)

Als deze schakelaars allemaal op "on" staan ingesteld, kan iedere Voice van iedere Part commando's van Knop [1]/[2], de Breath Controller, de Foot Controller alsook Control Change commando's ontvangen.

N.B. Dit scherm is alleen beschikbaar voor Part 1 t/m 16 (met inbegrip van Drum Voice Parts).

Parts 1 t/m 16
Drum Voice Part

RCVBSw2)	Knob1	Knob2	BC	FC
Part01	on	off	on	off

□ **Instellingen:**

Knob1 (Knop [1]): off, on
Knob2 (Knop [2]): off, on
BC (Breath Controller): off, on
FC (Foot Controller): off, on

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

Als deze schakelaars allemaal op “on” staan ingesteld, kan iedere Voice van iedere Part volume, pan, sustain pedaal, foot switch en Control Change commando's ontvangen.

Parts 1 t/m 16

RCVSw3> Part01	Vol on	Pan off	Sus on	FS off
-------------------	-----------	------------	-----------	-----------

Plug-in Part Multi Plug-in Part

RCVSw3> PartPL	Vol on	Pan off	Sus on
-------------------	-----------	------------	-----------

Drum Voice Part

RCVSw3> Part10	Vol on	Pan off	FS off
-------------------	-----------	------------	-----------

Instellingen:

Vol (Volume): off, on

Pan: off, on

Sus (Sustain): off, on

FS (Foot Switch): off, on

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

Als deze schakelaars allemaal op “on” staan ingesteld, zal iedere Voice van iedere Part zowel Program Change als Control Change commando's ontvangen wanneer u een andere Performance Bank/Program selecteert.

RCVSw4> Part01	BankSel off	PgmChng on	CtrChng off
-------------------	----------------	---------------	----------------

Instellingen:

BankSel (Bank Select): off, on

PgmChng (Program Change): off, on

CtrChng (Control Change): off, on

Part Controller

Hier kunt u voor de Multi Plug-in Parts 17 t/m 32 diverse Controller parameters instellen. De volgende zes schermen voor de Multi Plug-in Part parameters zijn beschikbaar.

CTL MW Control (MW Control Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL AT Control (AT Control Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL AC Control (AC Control Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (alleen voor Multi Plug-in Parts)

CTL MW Control (MW Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

U kunt het Modulatiewiel gebruiken om voor iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32) Filter en Amp parameters te besturen.

CTLBMW Control> Part17	Filter +63	Amp +63
---------------------------	---------------	------------

■ Filter

Hiermee kunt u instellen in welke mate het Modulatiewiel de filter cutoff frequentie mag besturen.

Instellingen: -64 ~ +63

■ Amp

Hiermee kunt u instellen in welke mate het Modulatiewiel het volume (amplitude) mag besturen.

Instellingen: -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

U kunt het Modulatiewiel gebruiken om voor iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32) de hoeveelheid toonhoogte-/filter-/amplitudemodulatie te besturen.

CTLBMW Modulation> Part17	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de pitch (toonhoogte) modulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de filter cutoff modulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin het Modulatiewiel de amplitudemodulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre Aftertouch van invloed zal zijn op de toonhoogte en de filter van iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32).

CTLBAT Control)	Pitch	Filter	AMP
Part17	+24	+63	+63

■ Pitch

Hiermee stelt u de mate in (in halvetoonsafstanden) waarin Aftertouch de toonhoogte mag besturen.

Instellingen: -24 ~ +24

■ Filter

Hiermee stelt u de mate in waarin Aftertouch de filter cutoff frequentie mag besturen.

Instellingen: -64 ~ +63

■ Amp

Hiermee kunt u instellen in welke mate Aftertouch het volume (amplitude) mag besturen.

Instellingen: -64 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre Aftertouch van invloed zal zijn op de pitch modulatie, filtermodulatie en amplitudemodulatie van iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32).

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de pitch (toonhoogte) modulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de Filter Cutoff modulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Aftertouch de amplitudemodulatie mag besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

Control Changes (toewijsbare controllers) kunnen worden gebruikt om filter/amplitude parameters van iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32) te besturen.

CTLBAC Control)	Source	Filter	AMP
Part17	04[FootCtr1]	+63	+63

■ Source

Hiermee stelt u het MIDI Control Change nummer in dat voor de besturing van de Filter/Amp parameters gebruikt zal worden.

Instellingen: off, 1 ~ 95

■ Filter

Hiermee bepaalt u de mate waarin de bovenstaande Control Change de filter cutoff frequentie mag besturen.

Instellingen: -64 ~ +63

■ Amp

Hiermee bepaalt u in welke mate het uitgangsniveau (amplitude) zal wijzigen als de controller (Source) gebruikt wordt.

Instellingen: -64 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Changes commando's (Assignable Control) van invloed zullen zijn op de toonhoogte, filter en amplitude van iedere Multi Plug-in Part (17 t/m 32).

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Control Change commando's (bij Source ingesteld) de pitch (toonhoogte) modulatie mogen besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Control Change commando's (bij Source ingesteld) de Filter Cutoff frequentie mogen besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hier bepaalt u de mate waarin Control Change commando's (bij Source ingesteld) de amplitudemodulatie mogen besturen.

Instellingen: 0 ~ 127

Zones

U kunt de Zones die in Master Keyboard Mode door Performances worden gebruikt, wijzigen. Selecteer met Knop [A] (of de BANK [A]~[D] knoppen) de Zone (1 t/m 4) en wijzig de Zoneparameters. Voor de Master Keyboard parameters zijn de onderstaande acht schermen beschikbaar.

U kunt, als er in het GEN M.Kbd scherm (blz. 108) "4zone" geselecteerd is en de [MASTER KEYBOARD] LED brandt, Zones kiezen.

- Master keyboard
 - MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)
 - MKB Note (Master Keyboard Note)
 - MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)
 - MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)
 - MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)
 - MKB TxSw4 (Master Keyboard Transmit Switch 4)
 - MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)
 - MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)
 - MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Master keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)

Hier kunt u parameters instellen die in Master Keyboard Mode gebruikt worden om toetsenbord data te verzenden.

MKBBTransmit) Zone01	TrnsCh 1	TG on	MIDI on
-------------------------	-------------	----------	------------

■ TrnsCh (Transmit Channel)

Hiermee stelt u voor iedere Zone het MIDI zendkanaal in.

Instellingen: 1 ~ 16

■ TG (Toongenerator)

Hiermee bepaalt u voor iedere Zone of de MIDI commando's wel/niet naar de Toongenerator verzonden zullen worden.

Instellingen: off, on

■ MIDI (MIDI Transmit)

Hiermee bepaalt u voor iedere Zone of de MIDI commando's wel/niet naar de MIDI OUT aansluiting verzonden zullen worden.

Instellingen: off, on

MKB Note (Master Keyboard Note)

Hier kunt u in Master Keyboard Mode voor iedere Zone Octave, Transpose en Note Limit instellingen maken.

MKBBNote)Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11 C-2 - G 8

■ Octave

Hiermee kunt u voor iedere Zone het hele toetsengebied (in hele octaven) omhoog of omlaag transponeren.

Instellingen: -3 ~ 0 (Standaard) ~ +3

■ Transpose

Hiermee kunt u voor iedere Zone het hele toetsengebied (in halvetoonsafstanden) omhoog of omlaag transponeren.

Instellingen: -11 ~ 0 (Standaard) ~ +11

■ Note Limit

Hiermee stelt u voor ieder Zone de laagste en de hoogste noot op het toetsenbord in.

Instellingen: C-2 ~ G8 (voor zowel laagste als hoogste noot)

NEB U kunt de laagste en hoogste noot tevens selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en de noten achtereenvolgens op het toetsenbord in te drukken.

MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)

U kunt voor iedere Zone de verzending van Pitch Bend wiel, Modulatiewiel, Knoppen [A] t/m [C] en Knoppen [1]/[2] commando's aan- of uitzetten.

MKBBTxSw1) Zone01	PB off	MW on	KnobA-C on	Knob1-2 on
----------------------	-----------	----------	---------------	---------------

Instellingen:

PB (Pitch Bend wiel): off, on

MW (Modulation wiel): off, on

KnobA-C (Knoppen [A] t/m [C]): off, on

Knob1/2 (Knoppen [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)

U kunt voor iedere Zone de verzending van Foot Controller en Aftertouch commando's aan- of uitzetten.

MKBBTxSw2) Zone01	FC on	AT on
----------------------	----------	----------

Instellingen:

FC (Foot Controller): off, on

AT (Aftertouch): off, on

MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)

U kunt voor iedere Zone de verzending van Foot Switch, Volume en Pan commando's aan- of uitzetten.

MKBBTxSw3) Zone01	FS on	Vol on	Pan on
----------------------	----------	-----------	-----------

Instellingen:

FS (Foot Switch): off, on

Vol (Volume): off, on

Pan: off, on

MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)

U kunt voor iedere Zone de verzending van Bank Select en Program Change commando's (bij het omschakelen naar een andere Performance Bank of Program) aan- of uitzetten.

MKBTxSw4\ Zone01	Bank on	PC on
---------------------	------------	----------

Instellingen:

Bank (Bank Select): off, on
PC (Program Change): off, on

MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)

Hier kunt u voor iedere Zone het aanvangsvolume en de stereo pan positie (bij het omschakelen naar een andere Performance Bank of Program) instellen.

MKBTxPreset1\ Zone01	Volume 127	Pan C
-------------------------	---------------	----------

Vol (Volume)

Hiermee stelt u het volume van de Zone in.

Instellingen: 0 ~ 127

N.B. Deze instelling wordt niet verzonden als de Vol (Volume) parameter in het MKB TxSw3 scherm op "off" staat ingesteld.

Pan

Hiermee stelt u de stereo pan positie van de Zone in.

Instellingen: L64 (Links) ~ C (Midden) ~ R63 (Rechts)

N.B. Deze instelling wordt niet verzonden als de Pan parameter in het MKB TxSw3 scherm op "off" staat ingesteld.

MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

Hier kunt u voor iedere Zone de Bank Select en Program Change parameters (bij het omschakelen naar een andere Performance Bank of Program) instellen.

MKBTxPreset2\ Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
-------------------------	----------------	----------------	---------

BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Hiermee stelt u de Bank Select MSB in die verzonden wordt als u een andere Bank/Program selecteert.

Instellingen: 0 ~ 127

BankLSB (MIDI Bank Select LSB)

Hiermee stelt u de Bank Select LSB in die verzonden wordt als u een andere Bank/Program selecteert.

Instellingen: 0 ~ 127

N.B. "Bank Select" is een MIDI commandotype dat verzonden wordt bij het selecteren van een Voice Bank. Control Change MSB en LSB commando's worden gecombineerd tot Bank Select commando's, die worden gebruikt om de Voice Bank te specificeren. Deze commando's zijn voor iedere synthesizer anders. Zie, voor meer details, de documentatie van uw synthesizer.

N.B. Deze instelling wordt niet verzonden als de Bank (Bank Select) parameter in het MKB TxSw4 scherm op "off" staat ingesteld.

PC (MIDI Program Change)

Hiermee stelt u het Program Nummer in dat verzonden wordt als u een andere Bank/Program selecteert.

Instellingen: 1 ~ 128

N.B. Program Nummers 001 t/m 128 staan in directe relatie met de MIDI Program Change Nummers 000 t/m 127. Dat wil zeggen, het verschil tussen Program Nummers en Program Change Nummers bedraagt 1. Onthoud dit bij het instellen van deze parameter.

N.B. Deze instelling wordt niet verzonden als de PC (Program Change) parameter in het MKB TxSw4 scherm op "off" staat ingesteld.

MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Hier kunt u aan iedere Zone een andere Control Schuif functie (Control Change) toewijzen.

MKBAssign\ Zone01	ControlSlider 07[Main Vol]
----------------------	-------------------------------

Instellingen: off, 1 ~ 95

Performance Job Mode

In Performance Job Mode kunt u diverse taken (Jobs) uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld Performances "Initialiseren" (inclusief degene die u aan het bewerken bent) of eerdere bewerkingen terugroepen (Recall).

Zodra u in Performance Job Mode bent, ziet u als eerste het Initialize scherm. Voor iedere Performance Job zijn de volgende vier scherpagina's beschikbaar:

N.B. U dient voordat u naar Performance Job Mode gaat om de Initialize of Recall functie te gebruiken, eerst de Performance te selecteren waarmee u wilt werken (blz. 104).

- 1e scherm: PFM Initialize
- 2e scherm: PFM Edit Recall
- 3e scherm: PFM Copy
- 4e scherm: PFM Bulk Dump

N.B. Zie voor details over het selecteren van een Performance Job bladzijde 17.

Een Job Uitvoeren

- 1 Selecteer in Performance Play Mode het Performance Nummer waarmee u wilt werken.
- 2 Druk, om naar Performance Job Mode te gaan, op de [JOB] knop.
- 3 Schakel met de [PAGE] knop naar het scherm met de Job die u wilt gaan uitvoeren.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 Selecteer met de Knoppen [B]/[C] en de Knoppen [1]/[2] de parameter waarop u de Job wilt uitvoeren. (U kunt hiervoor tevens de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.)

N.B. Deze stap geldt niet voor Recall en Bulk Dump Jobs.

- 5 Wanneer u nu op [ENTER] drukt, wordt om uw bevestiging gevraagd.

```
^PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. De mededeling "Completed" (Klaar) verschijnt zodra de Job uitgevoerd is, waarna u automatisch terugkeert naar het oorspronkelijke scherm.

Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren.

N.B. Als een Job meer tijd nodig heeft, verschijnt tijdens het uitvoeren de mededeling "Executing..." (taak wordt uitgevoerd). Als u de synthesizer ondertussen uit zou zetten, kan uw data verloren gaan.

- 7 Druk, om Performance Job Mode te verlaten en terug te keren naar Performance Play Mode, op de [PERFORM] knop.

PFM Initialize

U kunt alle parameters van een Performance op hun standaardwaardes terugzetten (initialiseren) u kunt ook specifieke parameters initialiseren, zoals Common instellingen, instellingen voor iedere Part, etc. Onthoud dat dit de Performance niet in de oorspronkelijke staat (vóór het bewerken) terugbrengt. Het is voornamelijk bruikbaar om een compleet nieuwe Performance vanuit het niets op te bouwen.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- **Selecteer het type van de te initialiseren parameter** Selecteer met Knop [B], de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de parameter die u wilt initialiseren.

Instellingen: Current Perform, Current Common (Common Data: Algemene data van toepassing op alle Layer Parts), Current Part01 t/m Part16, Current PartPL (Plug-in Part), Zone1 t/m Zone4

PFM Edit Recall

Als u een Performance aan het bewerken bent, maar deze nog niet opgeslagen heeft en u een andere Performance selecteert, gaan uw wijzigingen verloren. In dat geval kunt u deze met de Recall functie toch nog terugroepen.

```
PFM Edit Recall)
Job
```

PFM Copy

U kunt de Part en Effectparameters van iedere andere Performance naar de Performance kopiëren die u momenteel aan het bewerken bent. Dit is handig als u een Performance aan het creëren bent en enkele parameterinstellingen van een andere Performance wilt gebruiken.

N.B. Deze functie kan niet gebruikt worden om een complete Performance van de ene lokatie naar een andere te kopiëren, maar kan alleen gebruikt worden om parameterinstellingen van een Performance naar de huidige Performance te kopiëren.

```
PFM Copy) [Pf:GrandPiano] Current
Job      [INI:[28(H16)] Part16] > Part16
```

① ② ③ ④

- ① **Bron Performance Geheugen** Selecteer hier het Performance Geheugen waarin zich de bron Performance bevindt, waarvan u parameterinstellingen wilt kopiëren.

Instellingen: INT (Intern), EXT (Extern)

② Bron Performance Nummer

Selecteer hier het Performance Nummer van de Performance. De Performance naam verschijnt in de bovenste regel in het scherm.

□ **Instellingen:** 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064(EXT)

N.B. Bij het kopiëren kunt u het huidige Performance nummer (bestemming) bij het bron Performance nummer instellen. In dit geval worden, als u diverse instellingen van de huidige Performance heeft gewijzigd, de recente instellingen gekopieerd, maar niet die reeds opgeslagen waren. Bijgevolg kunt u een Part bewerken en alle wijzigingen naar een andere Part kopiëren.

③ Bron Performance Part

Selecteer hier de Part van de bron Performance.

□ **Instellingen:** Part01 t/m Part16, PartPL (Plug-in Part)

④ Bestemmings-Part

Hier stelt u de Part van de bestemmings-Performance in.

□ **Instellingen:** Part01 t/m Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartPL (Plug-in Part).

N.B. Als u Arp (Arpeggio) of Effect kiest, worden de Arpeggio en Effectinstellingen van de aan de bron Part toegewezen Voice gekopieerd.

PFM Bulk Dump

U kunt alle parameterinstellingen van de huidige Performance met behulp van Bulk Dump naar uw computer of een ander extern MIDI apparaat verzenden.

```
PFM Bulk Dump>
Job          Current Perform
```

N.B. U moet het juiste MIDI Device Nummer instellen om een Bulk Dump te kunnen uitvoeren. Details vindt u op bladzijde 130.

Performance Store

Hier kunt u de parameterinstellingen van maximaal 128 Performances in het geheugen van de synthesizer (INT: Intern) of maximaal 64 Performances op Memory Card (EXT: Extern) opslaan. De procedure is als volgt:

N.B. Als u deze Job uitvoert, worden de instellingen van de bestemmings-Performance overschreven. Belangrijke data dient u dus altijd op een computer, aparte Memory Card of ander opslagmedium te backuppen.

① Druk, na het bewerken van de Performance, op de [STORE] knop. U ziet nu het Performance Store scherm.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store                               INT:128(H16)
```

② Selecteer met Knop [1] het bestemmings-Performance Geheugen (INT of EXT).

③ Selecteer met Knop [2] het bestemmings-Performance Nummer. Dit is het Performance Geheugen/Nummer waarin uw Performance zal worden opgeslagen.

N.B. U kunt hiervoor de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.

④ Wanneer u nu op [ENTER] drukt, wordt om uw bevestiging gevraagd.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Druk op [INC/YES] om te bevestigen. Terwijl de Job wordt uitgevoerd, verschijnt de mededeling "Executing...", zodra de Job klaar is, verschijnt er "Completed" en keert u automatisch terug naar de Performance Play Mode.

N.B. Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren. Hierdoor keert u terug naar het oorspronkelijke scherm.

Sequence Play Mode

In deze Mode kunt u de ingebouwde demo songs en Song files vanaf Memory Card afspelen. Met de Chain Step functie kunnen er tot 100 Song files achter elkaar afgespeeld worden. Deze Chain Step data kan tevens op Memory Card worden opgeslagen.

N.B. Hiervoor moet een Memory Card met Song files in de Card Slot gestoken worden.

N.B. Algemene details over de sequencer vindt u op bladzijde 26.

Zodra u in Sequence Play Mode bent, verschijnt het 1e scherm (Demo Song). De volgende twee schermen zijn beschikbaar:

- 1e scherm: SEQ Demo (Sequence Demo)
- 2e scherm: SEQ (Sequence Chain)

N.B. Als u in Card Mode (blz. 138) Sequence Chain data inlaadt of de "Automatisch Laden" functie gebruikt (blz. 136), wordt als eerste het 2e scherm getoond.

N.B. Hoe u naar Sequence Play Mode kunt gaan leest u op bladzijde 17.

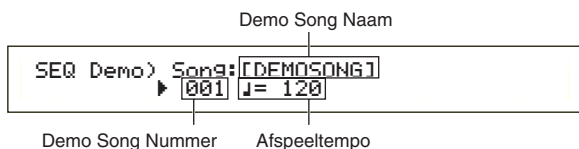
SEQ Demo (Sequence Demo)

De Demo Song data bevindt zich in het interne geheugen.

Zodra u naar het SEQ Demo (Sequence Demo) scherm probeert te gaan, verschijnt er een waarschuwing, omdat alle System en interne Voice data door het inladen van de Demo song gewist zal worden.

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System.IntVoice will be changed.
```

Druk op [YES] om te bevestigen en naar het SEQ Demo scherm te gaan. Vanuit dit scherm kunt u de Demo song afspelen.



Afspeeltempo

Instellingen: *** (standaardtempo), 25 ~ 300

1 Selecteer met Knop [B] en de [ENTER] knop het Demo Song Nummer.

2 Stel indien nodig het tempo in.

N.B. De Demo Songs gebruiken standaard preset tempo's. Als u een andere Demo Song selecteert, wordt zijn preset tempo gebruikt. U kunt uiteraard het afspeeltempo wijzigen. Selecteer om het standaardtempo in te stellen, de tempo-instelling "****".

3 Druk op de [PLAY/STOP] knop om de geselecteerde Demo Song vanaf het begin af te spelen.

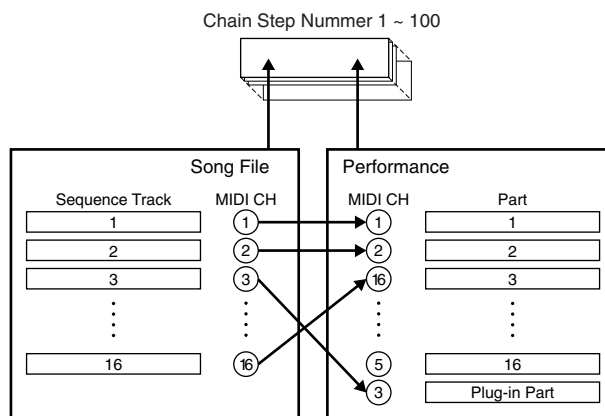
4 Druk nogmaals op de [PLAY/STOP] knop om het afspelen van de Demo Song te stoppen.

N.B. Als u nogmaals op de [PLAY/STOP] knop drukt, gaat het afspelen verder waar u gebleven was.

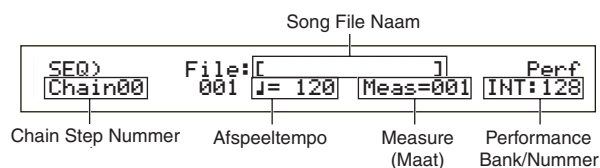
N.B. Demo Songs blijven doorspelen totdat ze gestopt worden.

SEQ (Sequence Chain)

Hier kunt u maximaal 100 Steps (Stappen) in een Chain (keten) invoeren. Iedere Chain Step is toegewezen aan een Song file en een Performance (Voices voor iedere Part die in de Song wordt gebruikt). U kunt één of meerdere Chain Steps achter elkaar afspelen.



N.B. Chain instellingen kunnen op Memory Card opgeslagen worden.



Chain Step Nummer

Hiermee verandert u van Chain Step. Als u hier een Chain Step Nummer selecteert, wordt het scherm voor de geselecteerde Chain Step getoond.

Instellingen: 00 ~ 99

N.B. U kunt, zelfs terwijl een Song afspeelt, het volgende Chain Step scherm selecteren om van tevoren de Chain instellingen te wijzigen.

N.B. In het Chain Step scherm van de momenteel spelende Song file wordt rechts naast het Chain Step nummer een "U" indicator getoond.

■ Song File Nummer

Hiermee wijst u een Song file aan een Chain Step toe. Alle Song files met een ".MID" extensie kunnen geselecteerd worden. Als u hier een file Nummer selecteert, wordt de filenaam boven in het scherm getoond.

U kunt, voor het achter elkaar afspelen (Chain) van meerdere Chain Steps, door het selecteren van opties zoals "skip," "end" en "stop" voor iedere Chain Step bepalen hoe deze afgespeeld wordt.

Als u "skip" selecteert, wordt de Step overgeslagen en wordt de volgende Chain Step afgespeeld. Als u "skip" selecteert voor de 99ste Chain Step, wordt na de 98ste Chain Step de eerste Chain Step afgespeeld. Als u "end" selecteert wordt, zodra deze Chain Step aan de beurt is, het afspelen gestopt en keert u terug naar de eerste Chain Step.

Als u "stop" selecteert, stopt het afspelen van de Song. Zodra het afspelen weer gestart wordt, wordt de volgende Chain Step afgespeeld.

□ **Instellingen:** skip, end, stop, 001 ~ 997

■ Afspeltempo

Hiermee stelt u het afspeltempo van de Chain Step in. Als u het afspelen van de song start, is het normaal dat de tempowaarde van de song file automatisch geselecteerd wordt. U kunt desgewenst het afspeltempo wijzigen. Selecteer "****" wanneer u het tempo van de song weer wilt terugzetten.

□ **Instellingen:** *** (standaardtempo), 25 ~ 300

N.B. Als u een Song file in zijn standaardtempo afspeelt, wordt de tempo-instelling tussen haakjes getoond. Deze verdwijnen zodra u het afspeltempo wijzigt.

■ Meas (Measure)

Tijdens het afspelen wordt de actuele Song maat (measure) getoond. Als u het afspelen stopt, kunt u met Knop [1] een maatnummer instellen en kunt u vanaf deze maat het afspelen hervatten door op [ENTER] te drukken.

□ **Instellingen:** 001 ~ 999

■ Performance Bank/Nummer

Hier kiest u de Performance (Bank/Program Nummer) die door de Chain Step gebruikt moet worden. De Voices van iedere Part in de geselecteerde Performance worden voor het afspelen van de Song file gebruikt.

Gebruik Knop [2], de MEMORY [INT]/[EXT] knoppen, de BANK knoppen [A] t/m [H] en de PROGRAM knoppen [1] t/m [16] om de Memory Bank en het Program Nummer van de Performance te selecteren.

□ **Instellingen:** *** (niet ingesteld), INT/EXT (Bank), 1 ~ 128 (Program Nummer)

N.B. Als een Song file geen Performance wijzigingen bevat, wordt, zodra de Song File geselecteerd wordt, "****" (i.p.v. Bank/Nummer) getoond. In dat geval gebruikt de Song file de Program die in de op dat moment geselecteerde Mode (Voice Mode/Performance Mode) staat ingesteld.

N.B. U kunt Performances wijzigen ongeacht of de Songs afspelen of gestopt zijn. Dit verandert slechts de Performance van de geselecteerde Chain Step en bepaalt met welke Performance deze zal worden afgespeeld als deze aan de beurt is.

Song File Afspelen

1 Selecteer met Knop [B] de Song file die u wilt afspelen.

N.B. Als u één enkele Song wilt afspelen, hoeft u geen Chain Step Nummer te selecteren (u kunt een willekeurig Chain Step scherm open hebben).

2 Stel, indien nodig, het afspeltempo in.

3 Stel, indien nodig, de beginmaat (measure) voor de Song in.

4 Selecteer, indien nodig, de Performance (Bank/Nummer).

5 Druk, om vanaf de gespecificeerde positie (of vanaf het begin) het afspelen te starten, op de [PLAY/STOP] knop.

6 Druk nogmaals op de [PLAY/STOP] knop om het afspelen van de Song te stoppen.

Achter Elkaar Afspelen (Chained)

1 Selecteer met Knop [A] het Chain Step Nummer van de eerste Song die u wilt afspelen.

2 Stel, indien nodig, het afspeltempo in.

3 Stel, indien nodig, de beginmaat (measure) voor de Song in.

4 Selecteer, indien nodig, de Performance (Bank/Nummer).

5 Druk, om vanaf de gespecificeerde positie (of vanaf het begin) het afspelen te starten, op de [PLAY/STOP] knop.

Zodra deze Chain Step afgelopen is, wordt de Song van het volgende Chain Step Nummer automatisch gestart. Op deze manier kunnen alle Songs zonder onderbreking worden afgespeeld.

6 Druk nogmaals op de [PLAY/STOP] knop om het afspelen van de Song te stoppen.

Het afspelen stopt eveneens als er een "end" of "stop" Chain Step bereikt wordt.

Utility Mode

Hier worden de parameters van Utility Mode uitgelegd. Utility Mode is opgebouwd uit één scherm voor instellingen voor het gehele systeem, één scherm voor Voice Mode instellingen en één scherm voor Plug-in Board instellingen.

Zodra u in Utility Mode bent, verschijnt als eerste het onderstaande scherm. Elk van de drie Utility Mode schermen bevat subschermen. U kunt met de [PAGE] knop tussen de parameterschermen schakelen en met de Knoppen [B], [C] en [1]/[2] de instelling van iedere parameter wijzigen. U kunt hiervoor ook de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken

Sys (System): Systeeminstellingen

MSTR TG> Sys	Vol 127	NoteShift +24	Tune +102.3c
-----------------	------------	------------------	-----------------

- Master
- Control
- MIDI

Vce (Voice): Voice Mode instellingen

M. EQ Low> Uce	Shape Peak	Gain +12dB	Freq 50Hz	12.0
-------------------	---------------	---------------	--------------	------

- Master Equalizer
- Control

Plg (Plug-in): Plug-in instellingen

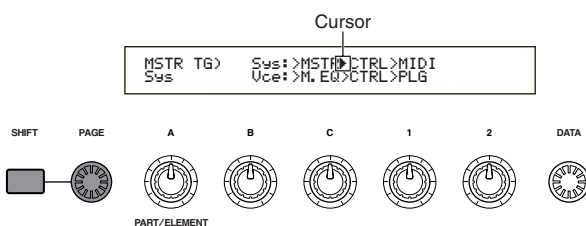
PLG MIDI> PLG150-AN	Clock on	DevNo all
------------------------	-------------	--------------

- Plug-in Board MIDI
- Plug-in Board System

N.B. Hoe u naar Utility Mode kunt gaan leest u op bladzijde 17.

Menuscherm

Als u, terwijl u de [SHIFT] knop ingedrukt houdt, aan de [PAGE] knop draait, verschijnt het onderstaande menu. Verplaats de cursor (▶) met de [PAGE] knop naar de items en laat [SHIFT] los om naar het geselecteerde item te gaan.



MSTR (System Master)

Hier kunt u de algemene parameters instellen die voornamelijk betrekking hebben op de interne toongenerator, zoals volume en pitch (toonhoogte)

- MSTR TG (Master Tone Generator)
- MSTR Kbd (Master Keyboard)
- MSTR EF Bypass (Master Effect Bypass)
- MSTR Other (Master Other)

MSTR TG (Master Toongenerator)

Hier kunt u de parameters instellen die het toongeneratorgedeelte van de synthesizer besturen.

MSTR TG> Sys	Vol 127	NoteShift +24	Tune +102.3c
-----------------	------------	------------------	-----------------

■ Vol (Master Volume)

Hiermee stelt u het algehele volume van de synthesizer in.

□ Instellingen: 0 ~ 127

■ NoteShift (Master Note Shift)

Hiermee stelt u (in halvetoonsafstanden) in in welke mate de toonhoogte getransponeerd moet worden. Deze parameter beïnvloedt alleen de interne toongenerator, niet de informatie die verzonden wordt via MIDI.

□ Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Master Tune)

Stemt de toongenerator (in stappen van 0,1 cent).

□ Instellingen: -102,4 ~ +102,3

MSTR Kbd (Master Keyboard)

Hier kunt u toetsenbordparameters instellen.

MSTR Kbd> Sys	Oct +3	Trnspose +11	Uel fixed = 127
------------------	-----------	-----------------	--------------------

■ Oct (Master Octave Shift)

Transponeert de toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag (in stappen van een heel octaaf).

□ Instellingen: -3 ~ 0 ~ +3

■ Trnspose (Master Transpose)

Transponeert de toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag (in halvetoonsafstanden). Dit beïnvloedt ook de via MIDI verzonden informatie.

□ Instellingen: -11 ~ +11

N.B. Zou u tot buiten de nootbereiklimieten (C-2 en G8) transponeren, dan zullen die noten niet worden gebruikt.

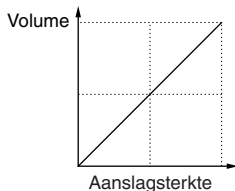
■ Vel (Keyboard Velocity Curve)

Hiermee stelt u in in welke mate verschillen in aanslagsterkte het volume van het geluid kunnen beïnvloeden.

Instellingen: norm, soft, hard, wide, fixed

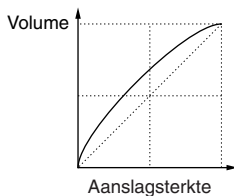
norm (Normal)

Volume neemt evenredig toe in verhouding tot een oplopende aanslagsterkte.



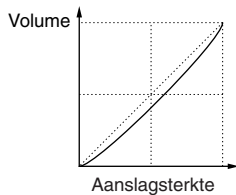
soft

Zachte aanslagen resulteren in een hoger volume dan normaal.



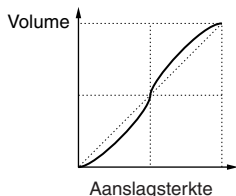
hard

Harde aanslagen resulteren in een lager volume dan normaal.



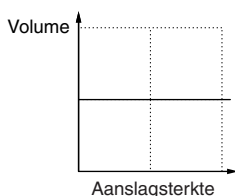
wide

Zachte aanslagen resulteren in een lager volume dan normaal en harde aanslagen resulteren in een hoger volume dan normaal. Het eindeffect hiervan is een grotere dynamiek.



fixed

Selecteer deze curve als u wenst dat de toongenerator elke noot op een vast volumeniveau uitstuurt. Met deze instelling wordt elke ontvangen velocity waarde in de bij "Fixed" (Keyboard Fixed Velocity) ingestelde waarde veranderd (zie onder).



■ Fixed (Keyboard Fixed Velocity)

De velocity wordt vastgesteld op de Vel instelling. Het volume is, afhankelijk van uw spel, altijd hetzelfde. De Vel parameter is alleen beschikbaar als u de Velocity Curve "fixed" selecteert.

Instellingen: 1 ~ 127 (Alleen als Vel op "fixed" staat)

■ MSTR EF Bypass (Master Effect Bypass)

Hier stelt u in welke parameters door de [EF BYPASS] knop op het bedieningspaneel kunnen worden bediend.

```
MSTR EF Bypass) Insert  Reverb  Chorus
Sys             off     on      on
```

■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Wanneer de [EF BYPASS] knop wordt ingedrukt (LED licht op), kunnen effecten tijdelijk uitgeschakeld worden.

Instellingen: off, on (voor de effecten Insert (Insertion), Reverb en Chorus)

N.B. Plug-in Board Variaties (Variation Effects) worden afhankelijk van de Insert instelling gebypassed.

■ MSTR Other (Overige Instellingen)

Hiermee stelt u andere systeemparameters in.

```
MSTR Other) PowerOnMode  Ctrl BCCurve
Sys        Voice(INT)    hold thru
```

■ PowerOnMode

Hiermee selecteert u de Mode die bij het inschakelen van de synthesizer automatisch geselecteerd zal worden.

Instellingen:

Performance:

Hierdoor zal automatisch het eerste Program Nummer (INT: 001) in Performance Play Mode geselecteerd worden.

Voice (INT):

Hierdoor zal automatisch het eerste Program Nummer (INT: 001) in Voice Play Mode geselecteerd worden.

Quick Access:

Hierdoor zal Quick Access automatisch geactiveerd, en het eerste Program Nummer (A.PIANO) in Voice Play Mode geselecteerd worden.

last:

Hierdoor zal automatisch de Voice/Performance Program worden geselecteerd die u het laatst heeft gebruikt toen de synthesizer uitgezet werd.

■ Ctrl (Controller)

Hiermee selecteert u of de stand/positie van iedere controller (Modulatiewiel, Aftertouch, Foot Controller, Knoppen) op het moment dat er een andere Voice wordt geselecteerd behouden of gereset moet worden.

Instellingen: hold, reset

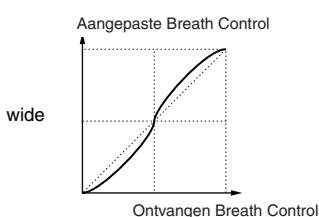
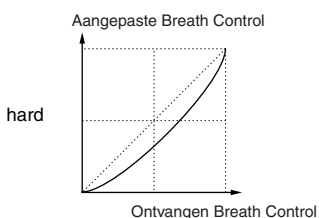
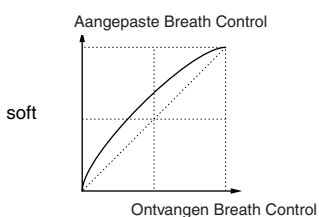
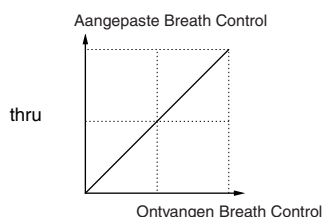
Als u "reset" selecteert, worden de controllers naar de volgende stand/positie teruggebracht:

Pitch Bend Midden
Modulatiewiel Minimum
Aftertouch Minimum
Foot Controller Maximum
Foot Switch Uit

■ BCCurve (TG Breath Curve)

Hiermee kunt u instellen in welke mate het volume kan worden beïnvloed door Breath Controller MIDI informatie.

□ **Instellingen:** thru, soft, hard, wide



■ CC# (Control Nummer)

Hiermee wijst u MIDI Control Change Nummers toe aan de Knoppen [A] t/m [C].

□ **Instellingen:** 000 ~ 095 (zie de aparte Data Lijst voor details)

■ Dest (Control Destination)

Hiermee stelt u de te besturen functie voor de Knoppen [A] t/m [C] in.

□ **Instellingen:** zie aparte Data Lijst voor details

N.B. De posities van de Knoppen [A]/[B]/[C] kunnen voor iedere Voice, Performance onthouden worden.

N.B. Als de Master Equalizer parameter als Dest is geselecteerd, kunnen de M.EQ instellingen van "vce" (in Utility Mode) met de Knoppen [A]/[B]/[C] worden verhoogd/verlaagd.

CTRL Other (Controller Other)

Hier kunt u de Foot Switch parameter instellen.

```
CTRL Other> FS
Sys          64[Sustain ]
```

■ FS (Foot Switch)

Hiermee wijst u aan de Foot Switch een Control Change commando toe .

□ **Instellingen:** 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)

N.B. Details over Control Nummers en Control Changes vindt u in de aparte Data Lijst.

CTRL (System Controller)

In Voice Mode kunt u parameterinstellingen maken voor de Controllers. De volgende vier schermen zijn beschikbaar:

CTRL KnobA (Control Knop [A])

CTRL KnobB (Control Knop [B])

CTRL KnobC (Control Knop [C])

CTRL Other (Control Other)

CTRL Knoppen [A] t/m [C]

Hier kunt u aan de Knoppen [A] t/m [C] op het bedieningspaneel diverse control (besturings-) functies toewijzen.

```
CTRL KnobA> CC#          Dest
Sys          67[-----] EQLow-G
```

MIDI (System MIDI)

Hier kunt u diverse MIDI parameters voor het systeem instellen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar:

MIDI Ch (MIDI Kanaal)
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)
MIDI Sw (MIDI Receive Switch)
MIDI Other
MIDI GM/XG Receive

MIDI Ch (MIDI Kanaal)

Hier stelt u de MIDI Kanaalparameters in.

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

■ Recv (Basis Receive Kanaal)

Hiermee stelt u het MIDI ontvangstkanaal in dat gebruikt wordt als de synthesizer aan een externe sequencer, een computer, etc. aangesloten wordt, of als de S30 als MIDI toongenerator gebruikt wordt.

Instellingen: 1 ~ 16, omni (alle kanalen), off

■ Trans (Keyboard Zendkanaal)

Hiermee stelt u het MIDI zendkanaal in voor het verzenden van MIDI via het toetsenbord, controllers etc.

Instellingen: Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Als u Local op "off" zet, worden het toetsenbord en de controllers intern losgekoppeld van de toongenerator, zodat er geen geluid geproduceerd wordt als u op het toetsenbord speelt of de controllers gebruikt. De data wordt echter wel verzonden via de MIDI OUT en de toongenerator reageert ook op data die ontvangen wordt via de MIDI IN aansluiting.

Instellingen: off on,

■ DevNo (Device Nummer)

Hiermee stelt u het MIDI Device Nummer in. Dit nummer moet overeenkomen met het Device Nummer van het externe MIDI apparaat als u bulk data, parameterwijzigingen of andere system exclusive commando's wilt kunnen ontvangen/verzenden.

Instellingen: 1 ~ 16, all, off

MIDI Arp (MIDI Arpeggio)

Hiermee stelt u de MIDI parameters voor de Arpeggio in.

MIDI Arp)	Switch	Hold	Out(Vce)	Ch(Vce)
Sys1	1 67	68	off	16

■ Switch

Hiermee selecteert u het Control Change Nummer dat door de ARPEGGIO [ON/OFF] knop gebruikt zal worden.

Instellingen: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

■ Hold

Hiermee selecteert u het Control Change Nummer dat door de ARPEGGIO [HOLD] knop gebruikt zal worden.

Instellingen: 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Vce)

Hiermee schakelt u het verzenden van Arpeggio data via de MIDI Out aan/uit.

Instellingen: off (uitgeschakeld), on (ingeschakeld)

■ Ch (Vce) (Arpeggio Zendkanaal)

Hiermee selecteert u via welk MIDI kanaal u Arpeggio data wilt verzenden.

Instellingen: 1 ~ 16

MIDI Sw (MIDI Receive Switch)

Hier stelt u de MIDI Receive parameters in.

MIDI Sw)RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on Perform	off	model

■ RcvBulk (Receive Bulk)

Hiermee schakelt u de ontvangst van Bulk Dump data aan of uit.

Instellingen: protect (off), on

■ BankSel (Bank Select)

Hiermee kunt u de ontvangst/verzending van Bank Select commando's tussen de S30 en een extern MIDI apparaat aan- of uitzetten. Bij andere instellingen dan "off", kan het instrument een Bank Select commando van een extern MIDI apparaat ontvangen en zal het een Bank Select commando verzenden naar een extern MIDI apparaat als u met een GEHEUGEN knop een Bank selecteert.

Instellingen: off, all, part, perform

off:

Er worden geen Bank Select commando's ontvangen of verzonden.

all:

Alle binnenkomende Bank Select commando's worden uitgevoerd. Als in Performance Mode alleen een Program Change ontvangen wordt, wordt hierdoor de Voice voor een Part geselecteerd.

part:

Er worden uitsluitend Bank Select commando's ontvangen die een Voice Bank selecteren.

perform:

Er worden uitsluitend Bank Select commando's ontvangen die in Performance Mode een Performance Bank selecteren. Als u in Voice Mode bent worden er uitsluitend Bank Select commando's ontvangen die een Voice Bank selecteren.

■ PgmChng (Program Change)

Hiermee kunt u de ontvangst/verzending van Program Change commando's aan-/uitzetten. Als deze parameter op "on" staat, kan het instrument Program Change commando's ontvangen, en kan het zelf een Program Change verzenden naar een extern MIDI apparaat als u een Voice of Performance selecteert (met een [PROGRAM/PART] knop, etc.) op het bedieningspaneel.

Instellingen: off (uitgeschakeld), on (ingeschakeld)

■ Control

Hiermee kunt u de MIDI zend-/ ontvangstparameters instellen die de Sustain parameter van de QED EG besturen.

Instellingen: mode1, mode2

mode1:

Commando's worden ontvangen als Parameter Change commando's.

mode2:

Commando's worden ontvangen als Control Change commando's.

MIDI Other

Hier kunt u andere MIDI parameters instellen.

```
MIDI Other)   ThruPort   Sync   SeqCtrl  
Sys          1           int    on
```

■ ThruPort

U kunt uw synthesizer met een speciale seriële kabel via de TO HOST aansluiting op een computer aansluiten. In dat geval kunnen de MIDI commando's, die via de TO HOST aansluiting ontvangen worden, via MIDI OUT doorgestuurd worden. Hier stelt u het poortnummer in.

Instellingen: 1 ~ 8

■ Sync

Om het afspelen met een extern MIDI apparaat te synchroniseren, kunt u de interne clock van de S30 (int) of het MIDI clock signaal van een extern apparaat (midi) gebruiken.

Selecteer "int" als u de S30 als master gebruikt of geen andere MIDI apparaten aangesloten heeft. Selecteer "midi" als u de S30 als "slave" gebruikt die via de MIDI IN aansluiting gebruik moet maken van een extern MIDI Clock signaal.

Instellingen: midi, int (intern)

■ SeqCtrl (Sequencer Control)

Hiermee kunt u instellen of Song Start, Stop en Continue commando's wel/niet via MIDI ontvangen/ verzonden zullen worden. Dit schakelt tevens de verzending van het MIDI Clock signaal aan/uit.

Instellingen: off, on

MIDI GM/XG Receive (als er een Multi-Part Plug-in Board geïnstalleerd is)

Hier kunt u de GM On en XG Reset ontvangstparameters instellen. Dit scherm is alleen beschikbaar als er een Multi-Part XG Plug-in Board geïnstalleerd is.

```
MIDI GM/XG Receive) Sw   InternalPart  
Sys                on   layer-part
```

■ Sw (Receive Switch)

Hiermee bepaalt u of GM On en XG Reset commando's ontvangen kunnen worden. Als deze op "on" staat, kunnen deze commando's ontvangen worden.

Instellingen: off, on

■ InternalPart

Het geluid van iedere Part kan op de volgende drie manieren uitgestuurd worden als er een GM On/XG Reset commando ontvangen wordt. De Parts van het XG Plug-in Board worden, ongeacht deze instelling, altijd uitgestuurd.

Instellingen:

all part:

Alle Parts van de S30 zelf en het Plug-in Board worden uitgestuurd als er MIDI commando's ontvangen worden.

layer part:

De Parts waarvan de Layer Switch op "on" staat en alle XG Plug-in Board Parts worden uitgestuurd als er MIDI commando's ontvangen worden.

all off:

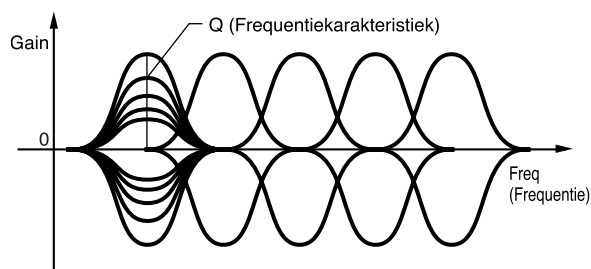
Er worden geen Parts van de S30 zelf uitgestuurd, maar wel alle Parts van het XG Plug-in Board.

ALB Standaard staat de Sw parameter op "on" en de InternalPart parameter op "all off". Als u een song file afspeelt die een GM On commando bevat, wordt het XG Plug-in Board gebruikt om de song af te spelen.

M.EQ (Voice Master Equalizer)

In Voice Mode kunt u één van de vijf verschillende Equalizer banden toewijzen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar:

- M.EQ Low
- M.EQ LowMid (Low-Middle)
- M.EQ Mid (Middle)
- M.EQ HighMid (High-Middle)
- M.EQ High



M.EQ Low (Master EQ Low)

Deze Equalizer beïnvloedt lage frequenties. Hiermee kunt u het signaalniveau op de gespecificeerde frequentie instellen. U kunt hier tevens verschillende Equalizer types (Shapes) selecteren.

M. EQ Low)	Shape	Gain	Freq	12.0
Uce	Peak	+12dB	50Hz	0

■ Shape

Hier selecteert u een Shelving of Peaking equalizer. Het Peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de gespecificeerde frequentie, terwijl het Shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

Instellingen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

N.B. Details over de "shapes" van de Shelving en Peaking Types vindt u op bladzijde 111.

■ Gain

Stelt de Gain in. Deze verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling

Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

Instellingen: 32Hz ~ 2,0kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

Instellingen: 0,1 ~ 12,0

M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)

M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)

M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)

Met deze drie equalizers stelt u de frequentiegebieden laag tot midden, midden en hoog tot midden in. Deze kunnen worden gebruikt om het signaalniveau rond de gespecificeerde frequentie te wijzigen.

M. EQ LowMid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	0

M. EQ Mid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	0

M. EQ HighMid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	0

■ Gain

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling.

Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

Instellingen: 100Hz ~ 10kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

Instellingen: 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ High)

Deze Equalizer beïnvloedt hoge frequenties. Hiermee kunt u het signaalniveau op de gespecificeerde frequentie instellen. U kunt hier tevens verschillende Equalizer types (Shapes) selecteren.

M. EQ High)	Shape	Gain	Freq	12.0
Uce	Peak	+12dB	0.5kHz	0

■ Shape

Hier selecteert u een Shelving of Peaking equalizer. Het Peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de gespecificeerde frequentie, terwijl het Shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

Instellingen: shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain

Stelt de Gain in. Deze verzwakt/versterkt frequenties rond de Freq instelling.

Instellingen: -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Stelt de middenfrequentie in. Frequenties rond dit punt worden verzwakt/versterkt met de bij Gain ingestelde waarde.

Instellingen: 500Hz ~ 16kHz

■ Q (Frequentie karakteristiek)

Laat het signaalniveau op de Freq instelling variëren, hetgeen diverse frequentiecurve karakteristieken creëert.

Instellingen: 0,1 ~ 12,0

CTRL (Voice Controller)

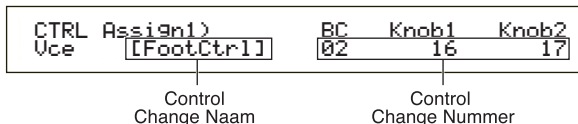
Hier kunt u aan de controllers op het bedienings- en achterpaneel MIDI Control Change Nummers toewijzen. U kunt bijvoorbeeld door Knop [1]/[2] de hoeveelheid effect laten regelen en door de Foot Controller de modulatie. Deze Control Change Nummertoe wijzingen noemen we "Controller Assign." De volgende twee schermen zijn beschikbaar:

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

Hier kunt u met de Knoppen [C], [1] en [2] Control Change Nummers aan respectievelijk de Breath Controller, Knop [1] en Knop [2] toewijzen. De geselecteerde Control Change Naam wordt links in het scherm getoond.



■ BC (Breath Controller)

Hiermee wijst u aan de Breath Controller een Control Change Nummer toe. Wanneer er MIDI informatie voor deze toewijsbare (Assignable) Controller wordt ontvangen, dan wordt de gespecificeerde Control Change toegepast.

Instellingen: 00 ~ 95 (zie de aparte Data Lijst voor details)

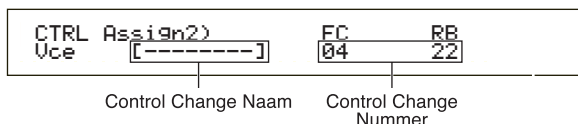
■ Knob1/2 (Knop [1]/[2])

Hiermee wijst u aan de Knoppen [1] en [2] op het bedieningspaneel Control Change Nummers toe.

Instellingen: 00 ~ 95 (zie de aparte Data Lijst voor details)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

Hier kunt u met de Knoppen [C] en [1] Control Change Nummers aan respectievelijk de Foot Controller en Ribbon Controller toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in het scherm getoond. U kunt met Knop [2] de Ribbon Controller Mode selecteren.



■ FC (Foot Controller)

Hiermee wijst u aan de Foot Controller een Control Change Nummer toe. De Foot Controller moet op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel aangesloten worden (blz. 13).

Instellingen: 00 ~ 95 (zie de aparte Data Lijst voor details)

■ RB (Ribbon Controller)

Hiermee wijst u aan de Ribbon Controller een Control Change Nummer toe. Wanneer er MIDI informatie voor deze toewijsbare (Assignable) Controller wordt ontvangen, dan wordt de gespecificeerde Control Change toegepast.

Instellingen: 00 ~ 95 (zie de aparte Data Lijst voor details)

N.B. Details over Controller Assign instellingen in Performance Mode vindt u op bladzijde 111.

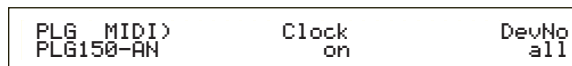
PLG (Plug-in) (als een Plug-in Board geïnstalleerd is)

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, kunt u in de volgende twee schermen de parameters hiervan instellen. Het aantal subschermen en parameters hangt af van het geïnstalleerde Plug-in Board.

PLG MIDI (Plug-in MIDI)
PLG System (Plug-in System)

PLG MIDI (Plug-in MIDI)

Hier kunt u de MIDI parameters van het Plug-in Board instellen.



■ Clock

Hiermee selecteert u of het MIDI Clock signaal naar het Plug-in Board verzonden moet worden.

Instellingen: off, on

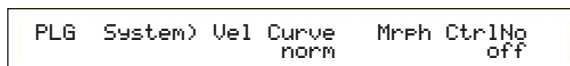
■ DevNo (Device Number)

Hiermee stelt u het MIDI Device Nummer van het Plug-in Board in. Dit nummer moet overeenkomen met het Device Nummer van het externe MIDI apparaat als u bulk data, parameterwijzigingen of andere system exclusive commando's wilt kunnen ontvangen/verzenden.

Instellingen: 1 ~ 16, all, off

PLG System (Plug-in System)

Hier stelt u de systeemparemeters voor ieder Plug-in Board in. Wijzig met Knop [C]/[2] de parameter. Het aantal subschermen en parameters hangt af van het geïnstalleerde Plug-in Board. In het onderstaande voorbeeld is er een PLG150-AN Plug-in Board in het Plug-in slot geïnstalleerd.



N.B. De Part Assign (toewijzing) voor een Single-Part Plug-in Board is als volgt (onveranderbaar) ingesteld:

- Voice Mode: 1
- Performance Mode: 15

De tempo-instellingen van de S30 met dat van het Plug-in Board synchroniseren.

Wanneer u een Plug-in Board gebruikt die arpeggio patterns kan genereren, dan kunt u het tempo hiervan synchroniseren met dat van de S30.

- 1 Ga naar Utility Mode en selecteer het PLG MIDI scherm. Zet hierna de Clock parameter op "on" met de daarvoor bestemde Knop
- 2 Ga naar Voice Mode, selecteer de Plug-in Voice van het PLG Geheugen en ga vervolgens naar Voice Edit Mode.
- 3 Gebruik Knop [A] om "Elem" te selecteren, linksonder in het scherm.
- 4 Selecteer met de [PAGE] knop de naam van het Plug-in Board, linksonder in het scherm. Ga daarna naar het Plug-in Part parameterscherm.
- 5 Selecteer met de [PAGE] knop de Plug-in tempo-parameter. Selecteer hierna MIDI (midi) met de daarvoor bestemde Knop.

Nu is het tempo van het Plug-in Board gesynchroniseerd met het MIDI clock signaal afkomstig van de S30.

- N.B.** Wilt u synchroniseren met een externe MIDI clock bron, ga dan naar Utility Mode en zet de Sync parameter van het MIDI Other scherm op "midi".

Utility Job Mode


In Utility Job Mode kunt u de fabrieksinstellingen van de S30 terugzetten (Factory Set). Er is in deze Mode slechts één scherm beschikbaar.

Factory Set (Fabrieksinstellingen Terugzetten)

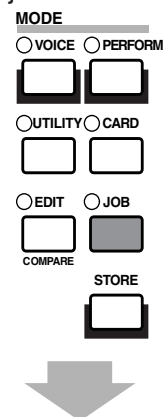
Hiermee kunt u alle fabrieksinstellingen van de Interne Voices en Performances, alsook systeem- en andere instellingen terugzetten.

Door het bewerken van de fabrieksinstellingen worden deze overschreven en gaan dus verloren.

U kunt de fabrieksinstellingen als volgt weer herstellen:

-  Als u de fabrieksinstellingen terugzet, worden alle huidige instellingen van de Interne Voices en Performances overschreven. Pas dus op dat u geen belangrijke data overschrijft. Daarom dient u belangrijke data op een Memory Card of ander extern medium te backuppen, voordat u deze functie uitvoert.

- 1 Druk in Utility Mode op de [JOB] knop. Het Factory Set scherm verschijnt.



```
UTIL Factory Set)
Job
```

- 2 Wanneer u nu op [ENTER] drukt, wordt om uw bevestiging gevraagd
- 3 Druk op [INC/YES] om de Factory Set job uit te voeren. De mededeling "Completed" (Klaar) verschijnt zodra de job uitgevoerd is. U kunt een job annuleren, terwijl hij wordt uitgevoerd, door op de [DEC/NO] knop te drukken.
- 4 Druk op [EXIT] om naar Utility Mode terug te keren.

Card Mode

In Card Mode, kunt u met optionele Memory Cards (SmartMedia™) data opslaan/laden of andere uitwisselings-handelingen uitvoeren tussen het geheugen van het instrument en de Card. Als u gebruik maakt van de meegeleverde Card Filer software, kunt u m.b.v. een computer de data op de Memory Card beheeren. U kunt er ook data mee uitwisselen tussen de computer en de Memory Card.

Omgaan met Memory Cards (SmartMedia™*)

Ga altijd voorzichtig om met Memory Cards. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen goed op.

* SmartMedia is een handelsmerk van Toshiba Corporation.

■ Compatibel Memory Card Type

Gebruik altijd 3,3V (3V) Memory Cards. U kunt in dit instrument geen 5V type Memory Cards gebruiken.

■ Geheugencapaciteit

Er zijn vijf types Memory Cards: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Memory Cards met een grotere capaciteit dan 32MB kunnen ook gebruikt worden, mits ze voldoen aan de SSFDC standaard (Solid State Memory Card Card: andere benaming voor SmartMedia).

■ Memory Cards insteken/verwijderen

• Een Memory Card insteken:

Houd de Memory Card zo vast dat het gouden gedeelte naar beneden en in de richting van de Memory Card slot wijst en steek hem in de slot, waarbij u zachtjes duwt totdat de Card goed op z'n plaats zit.

- Steek de Memory Card niet andersom in de slot.

- Steek nooit iets anders dan een Memory Card in de slot.

• Een Memory Card verwijderen:

Zet het instrument uit en trek de Memory Card voorzichtig uit de slot.



Het instrument moet altijd eerst uitgezet worden als u een Memory Card wilt verwijderen.

Volg, als het geheugen van uw Memory Card vol is en u uw nieuw gewijzigde data op een andere Card wilt opslaan, de volgende procedure:

Let er op, voordat u de Memory Card verwijdert, dat de Memory Card niet in gebruik is. Verwijder de Memory Card nu voorzichtig. Als er toch nog data wordt uitgewisseld* met de Card, verschijnt er een schermmededeling om u te laten weten dat de Card in gebruik is.

* Hieronder valt opslaan, laden, formatteren, wissen en het aanmaken van een directory. Houd er tevens rekening mee dat de S30, zodra deze aangezet wordt, het media-type van de Memory Card controleert.



Probeer nooit de Memory Card te verwijderen of het instrument uit te zetten terwijl er nog data uitgewisseld* wordt. Dit kan de data op de Card in het instrument, of de Memory Card zelf beschadigen.

■ Memory Cards Formatteren

Voordat u een Memory Card in uw instrument kunt gebruiken, dient u deze eerst te formatteren. Door het formatteren wordt alle data gewist. Controleer dus van tevoren of er zich geen belangrijke data op bevindt.

N.B. De door dit instrument geformatteerde Memory Cards kunnen onbruikbaar zijn voor andere instrumenten.

■ Omtrent Memory Cards

• Hoe Memory Cards voorzichtig te behandelen:

Statische elektriciteit kan Memory Cards beïnvloeden. Raak daarom, om deze kans te verkleinen, altijd eerst een metalen voorwerp (b.v. een deurknop) aan, voordat u een Memory Card aanraakt.

Zorg ervoor dat er geen Memory Card in de Memory Card slot zit als u het instrument voor langere tijd niet gebruikt.

Stel de Memory Card niet bloot aan direct zonlicht, extreem hoge of lage temperaturen, een hoge luchtvochtigheid, stof of vloeistoffen.

Plaats geen zware voorwerpen op een Memory Card, buig hem niet en oefen er geen druk op uit.

Raak het metalen (gouden) gedeelte van de Memory Card nooit met uw blote handen of een geleidend voorwerp aan (b.v. metaal).

Stel de Memory Card niet bloot aan magnetische velden zoals door televisies, luidsprekers, motoren, etc., geproduceerd worden. Magnetische velden kunnen de data op de Memory Card volledig of gedeeltelijk wissen waardoor deze onbruikbaar wordt.

Plak niets anders dan de meegeleverde labels op de Memory Card. Let er tevens op dat de labels op de juiste plaats geplakt worden.

• Uw data beveiligen (Write-protect):

Om het per ongeluk wissen van belangrijke data te voorkomen, kunt u de schrijfbeveiligingssticker (meegeleverd bij de Memory Card) op het daarvoor bestemde gedeelte (binnen de cirkel) op de Memory Card plakken.

Als u data wilt opslaan op zo'n beveiligde Memory Card, dient u dit stickertje weer te verwijderen. Gebruik ditzelfde stickertje daarna niet meer.

■ Data Backup

Voor een maximale data beveiliging raadt Yamaha aan om twee kopieën van belangrijke data op twee afzonderlijke Memory Cards te bewaren. U heeft dan altijd een backup voor het geval dat belangrijke data op een Memory Card verloren gaat of beschadigd raakt.

■ Tegen Diefstaf Beveiligde Slot Klem

Dit instrument is uitgerust met een tegen diefstal beveiligde slot klem voor de Memory Card. Bevestig indien nodig deze slot klem op het instrument.

Bevestig de slot klem als volgt:

① Verwijder het metalen gedeelte met een kruiskop (Phillips) schroevendraaier.

② Draai het metalen gedeelte om en schroef het weer vast.

Zodra u Card Mode selecteert, wordt het eerste scherm (Status) getoond. De volgende zeven schermen zijn beschikbaar, elk voor een andere handeling:

- 1e scherm: Status
- 2e scherm: Save
- 3e scherm: Load
- 4e scherm: Rename
- 5e scherm: Delete
- 6e scherm: MkDir (Make Directory)
- 7e scherm: Format

N.B. Hoe u naar Card Mode kunt gaan leest u op bladzijde 17.

File Types

Uw synthesizer kan omgaan met de volgende vijf File types:

■ all (All Data)

Alle data in de synthesizer en in het Externe geheugen wordt als één enkele file behandeld en kan als zodanig opgeslagen/geladen worden.

Extensie: “.S2A”

N.B. Plug-in Board data kan niet opgeslagen worden.

N.B. System, Performance en Plug-in voice data kan uitsluitend in dit format opgeslagen worden.

■ all-voice (All Voice Data)

Alle Voice data in de synthesizer (128 Normal Voices + 2 Drum Voices) en in het Externe geheugen (128 Normal Voices + 2 Drum Voices) wordt als één enkele file behandeld en kan als zodanig opgeslagen/geladen worden. Plug-in Voice data is hierbij niet inbegrepen.

Extensie: “.S2V”

■ plugin

Alle Plug-in Board data wordt als één enkele file behandeld en kan als zodanig opgeslagen/geladen worden. Data voor Plug-in Voice instellingen is hierbij niet inbegrepen.

Extensie: “.S2B”

■ chain (Sequence Chain)

Chain data voor Standard MIDI Files (SMF) wordt als één enkele file behandeld en kan als zodanig opgeslagen/geladen worden. Deze data wordt gebruikt om automatisch meerdere songs achter elkaar af te spelen.

Extensie: “.S2C”

■ SMF (Standard MIDI Files)

In Song Mode kunt u Format 0 Standard MIDI Files (SMF) afspelen. Deze kunnen echter niet opgeslagen worden.

Extensie: “.MID”

N.B. SMF is een gestandaardiseerd sequence file format dat door fabrikanten van muziekinstrumenten, computer software, etc. gebruikt wordt. Een SMF kan gemakkelijk, ongeacht het merk, tussen SMF-compatibele sequencers uitgewisseld worden. Hoewel deze synthesizer alleen Format 0 SMFs kan afspelen, bestaan er twee types SMFs, namelijk:

• Format 0:

Eén enkele track bevat de data van meerdere MIDI kanalen.

• Format 1:

Meerdere tracks bevatten de data van een aantal MIDI kanalen.

Als de SMF die u wilt afspelen in Format 1 is, kunt u deze met de meegeleverde Card Filer software met de computer naar Format 0 converteren. Details hierover vindt u in de Card Filer documentatie (in PDF format). Details over het installeren van de Card Filer software vindt u in de aparte Installatiehandleiding.

Files Automatisch Laden

De synthesizer kan, tijdens het opstarten, automatisch bepaalde files (All/Plug-in data) laden. Benoem de file die u automatisch wilt laten laden zoals hieronder wordt aangegeven en sla deze op in de hoogste directory van de Memory Card. Steek de card in de CARD slot voordat u de synthesizer aanzet.

N.B. De data wordt automatisch geladen en alle in het geheugen aanwezige data wordt overschreven. Daarom dient u belangrijke data van tevoren op te slaan op Memory Card (of ander medium).

N.B. Houd [EXIT] ingedrukt tijdens het opstarten van de synthesizer, als u niet wilt dat er files automatisch worden geladen. Laat de toets pas los als “Now checking plug-in board.” in het scherm verschijnt.

■ All (all data):

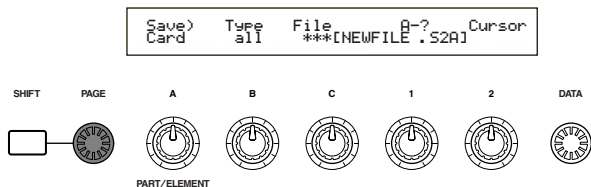
Geef de file de naam “AUTOLOAD.S2A” om alle data automatisch te laden.

■ Plugin (Plug-in data):

Geef de file de naam “AUTOLD.S2B” om Plug-in Board data automatisch te laden.

Card Mode Handelingen

- 1 Steek de Memory Card in de CARD slot.
- 2 Druk op de [CARD] knop om naar Card Mode te gaan.
- 3 Ga met de [PAGE] knop naar het scherm van de handeling die u wilt uitvoeren.



N.B. In het eerste ("Status") scherm, hoeven er in stap 2 en daarna geen verdere handelingen te worden uitgevoerd.

- 4 Stel met de Knoppen [B], [C], [1] en [2] de parameters in. U kunt hiervoor ook de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.

N.B. Selecteer, als u een file wilt opslaan, laden, herbenoemen of wissen, met Knop [B] het File Type en met Knop [C] het File Nummer.

File Directory's

Directory's worden naast de directory naam met "DIR" aangegeven. Verplaats, als u een directory wilt openen, met Knop [C] de cursor daar naar toe en druk op [ENTER]. Alle files in de directory worden getoond. Als u File Nummer 000 selecteert, verschijnt "up dir". Als u nu op [ENTER] drukt keert u terug naar de hogere directory.

N.B. Als u een file opslaat of herbenoemt, wordt door op [SHIFT] te drukken de huidige directory getoond.

- 5 Als u op [ENTER] drukt, wordt er om uw bevestiging gevraagd.

```
Load)  Type  File: /VOICEDIR/SUBDIR-1/
<<   Are you sure? [YES]/[NO]  >>
```

- 6 Druk op [INC/YES] om de handeling uit te voeren. Zodra deze gereed is, verschijnt er "Completed" in het scherm, en keert u terug naar het vorige scherm.

U kunt de handeling annuleren door tijdens het uitvoeren ervan op [DEC/NO] te drukken.

N.B. Als de handeling enige tijd duurt, verschijnt de mededeling "Executing...". Als u de S30 tijdens deze mededeling zou uitschakelen, kan de data beschadigd raken.

N.B. De te nemen stappen kunnen, afhankelijk van de uit te voeren handeling, verschillen. Zie de uitleg voor iedere handeling voor meer details.

Status

Hier kunt u de hoeveelheid vrije en gebruikte geheugenruimte van de Memory Card aflezen. Hier is niets aan in te stellen.

Status)	Used	Free
Card	2.9MB(70%)	1.1MB

Used (Gebruikt geheugen)

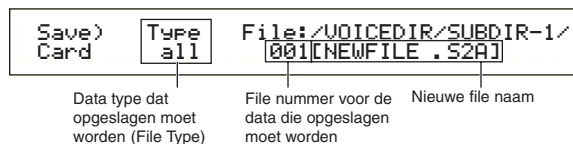
Toont de hoeveelheid gebruikte geheugenruimte van de Memory Card. De hoeveelheid wordt tussen haakjes tevens in procenten uitgedrukt.

Free (Vrij geheugen)

Toont de hoeveelheid beschikbaar geheugen op de Memory Card.

Save (Opslaan)

Hier kunt u als volgt files op Memory Card opslaan.



Type (File Type)

- Instellingen:** all (all data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin

N.B. Details over ieder File Type vindt u op bladzijde 136.

N.B. De Memory Card dient, voordat u er data op kunt opslaan, eerst geformatteerd te worden (blz. 140).

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type waarnaar de data opgeslagen wordt.
- 2 Selecteer, om een bestaande file te overschrijven, met Knop [C] het File Nummer van deze file. Verplaats, om de file met een nieuwe naam op te slaan, met Knop [2] de cursor. Selecteer daarna met Knop [1] of de [DATA] knop of de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de nieuwe file naam (zie de volgende bladzijde).

N.B. Als u [SHIFT] indrukt, wordt de directory van de momenteel geselecteerde file getoond. Verdere details vindt u in het gedeelte "Card Mode Handelingen".
- 3 Als u op [ENTER] drukt, wordt de file opgeslagen. Als er een bestaande file wordt overschreven wordt er eerst om uw bevestiging gevraagd, waarna de volgende stap noodzakelijk wordt.

- 4 Druk op de [INC/YES] knop om de file op te slaan. De mededeling "Completed." zal na het opslaan in het scherm verschijnen en u keert automatisch terug naar het laatst gebruikte scherm. De Save handeling wordt geannuleerd als u op [DEC/NO] drukt.

N.B. Als u een file opslaat, zal de mededeling "Card full" verschijnen als er onvoldoende vrije geheugenruimte op de Memory Card aanwezig is. Maak ruimte op de Memory Card vrij door ongewenste data te wissen en probeer de file hierna nogmaals op te slaan.

N.B. Als de door u ingevoerde file naam al bestaat, wordt door middel van de vraag "Overwrite? Are you sure?" om uw bevestiging gevraagd om de file naam te overschrijven.

N.B. Pas op dat u geen belangrijke data overschrijft die zich op de Memory Card bevindt.

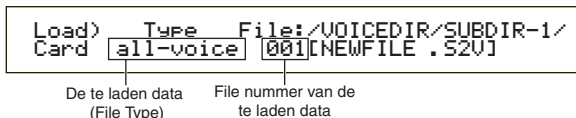
File Naam Instellingen

De procedure voor het herbenoemen van files is vrijwel gelijk aan die voor het herbenoemen van Voices. U kunt echter geen symbolen of kleine letters gebruiken en de naam kan uit maximaal acht tekens bestaan. Details over het herbenoemen van Voices vindt u op bladzijde 65.

N.B. Files krijgen een MS-DOS compatibele naam. Als de file naam spaties en andere voor MS-DOS onbekende tekens bevat, worden deze tijdens het opslaan automatisch vervangen door het teken "_".

Load

U kunt files als volgt vanaf Memory Card in de synthesizer laden.



■ Type (File Type)

- Instellingen:** all (alle data), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type van de te laden data.
- 2 Selecteer met Knop [C] het File Nummer.
- 3 Als u op [ENTER] drukt, wordt, afhankelijk van het geselecteerde File Type, het volgende getoond.

- **Als u een ander File Type dan "perf" of "voice" geselecteerd heeft:**

Dan wordt er vóór het laden om uw bevestiging gevraagd.

```

Load) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
  
```

- **N.B.** De synthesizer selecteert automatisch, afhankelijk van het te laden File Type, een geschikte lokatie in het interne geheugen.

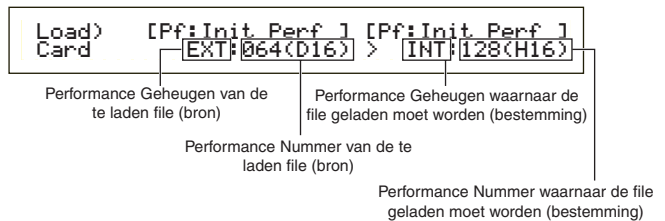
- **Als u als File Type "perf" of "voice" geselecteerd heeft:**

Dan dient u verder het data type en de lokatie waarnaar de file geladen moet worden te specificeren.

Selecteer met Knoppen [B], [C], [1] en [2] de file en de lokatie waarnaar deze geladen moet worden. Hiervoor kunt u tevens de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken. Als u op [ENTER] drukt, wordt er om uw bevestiging gevraagd.

De data types die u voor ieder File Type kunt selecteren en de lokaties waarnaar deze geladen kunnen worden zijn als volgt.

perf (Performance)



Instellingen:

Bron Performance Geheugen:

INT (Intern), EXT (Extern)

Bron Performance Nummer:

all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

Bestemmings-Performance Geheugen:

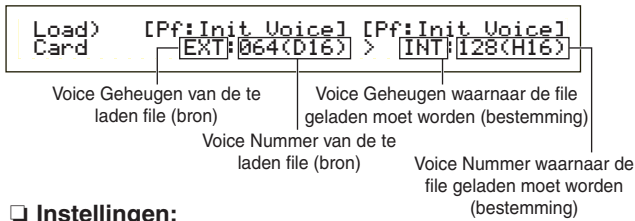
INT (Intern), EXT (Extern)

Bestemmings-Performance Nummer:

all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

- **N.B.** Als u het Performance Nummer op "all" zet, wordt het bestemmings-Performance Nummer automatisch ook op "all" gezet.

voice



Instellingen:

Bron Voice Geheugen:

INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1), PLG (Plug-in)

N.B. Selecteer alleen PLG1 voor Voice data (Plug-in Voices) die gecreëerd is op een S80. Selecteer PLG1 om PLG1 van een S80 te lezen. Selecteer PLG om PLG2 van een S80 te lezen.

Bron Voice Nummer:

all (alle Voices), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG)

Bestemmings-Voice Geheugen:

INT (Intern), EXT (Extern), PLG (Plug-in)

Bestemmings-Voice Nummer:

all (alle Voices), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG)

N.B. Als u als bron (of bestemming) Voice Geheugen PLG selecteert, wordt de bestemming (of bron) Voice Memory automatisch ook op PLG1/PLG gezet.

N.B. Als u het bron Voice Nummer op "all" zet, wordt het bestemmings-Voice Nummer ook op "all" gezet.

4 Druk op [INC/YES] om de file te laden. Na het laden verschijnt de mededeling "Completed." in het scherm en keert u automatisch terug naar het vorige scherm. De laadhandeling wordt geannuleerd als u tijdens het laden op [DEC/NO] drukt.

N.B. De synthesizer kan tijdens het opstarten automatisch files inladen. (U moet hiervoor de card in de CARD slot steken voordat u de synthesizer aanzet.) Details vindt u in het gedeelte "Files Automatisch Laden" (blz. 136).



Als er reeds data in de synthesizer aanwezig is gaat deze verloren als u een file laadt.



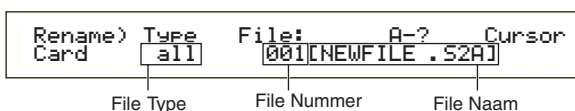
Pas op dat er geen belangrijke data door deze handeling verloren gaat.

N.B. Als er onvoldoende interne geheugenruimte in de synthesizer beschikbaar is, verschijnt tijdens het laden de mededeling "Memory full!". Maak geheugenruimte vrij door onnodige data te wissen en probeer de file nogmaals te laden.

N.B. Als tijdens het laden de mededeling "File not found!" in het scherm verschijnt, bestaat het geselecteerde File Type niet op de Memory Card.

Rename (Herbenoemen)

U kunt files een nieuwe naam geven die kan bestaan uit maximaal acht alfabetische en/of numerieke tekens.



Type (File Type)

Instellingen: all (alle data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

N.B. Details over File Types vindt u op bladzijde 136.

1 Selecteer met Knop [B] het File Type en met Knop [C] het File Nummer.

N.B. Als u op [SHIFT] drukt, wordt de directory voor de momenteel geselecteerde file getoond. Meer details vindt u in het gedeelte "Card Mode Handelingen" (blz. 137).

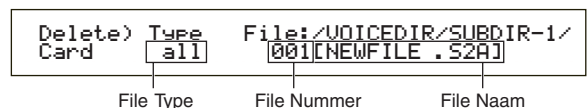
2 Verplaats, om een file een nieuwe naam te geven, de cursor met Knop [2]. Geef daarna met Knop [1] of de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de nieuwe file naam in. De procedure voor het herbenoemen van files is vrijwel gelijk aan die voor het herbenoemen van Voices. U kunt echter geen symbolen of kleine letters gebruiken en de naam kan uit maximaal acht tekens bestaan. Details over het herbenoemen van Voices vindt u op bladzijde 65.

3 Druk op [ENTER] om de file te herbenoemen. De mededeling "Completed." verschijnt nadat de handeling voltooid is en u keert automatisch terug naar het vorige scherm.

N.B. Files krijgen een MS-DOS compatibele naam. Als de file naam spaties en andere voor MS-DOS onbekende tekens bevat, worden deze tijdens het opslaan automatisch vervangen door het teken "_".

Delete (Wissen)

U kunt files op een Memory Card wissen.



Type (File Type)

Instellingen: all (alle data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

N.B. Details over File Types vindt u op bladzijde 136.

1 Selecteer met Knop [B] het File Type en met Knop [C] het File Nummer.

2 Als u op [ENTER] drukt, wordt er om uw bevestiging gevraagd.

3 Druk op [INC/YES] om de file te wissen. Zodra de file gewist is, verschijnt de mededeling "Completed." en keert u terug naar het vorige scherm. De delete handeling wordt geannuleerd als u tijdens het wissen op [DEC/NO] drukt.

MkDir (Make Directory)

Hier kunt u nieuwe directory's en subdirectory's (een directory binnen een bestaande directory) aanmaken. Hierdoor kunt u files "gesorteerd" naar File Type in aparte directory's opslaan.

```
MkDir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor
Card      Dir:***[NEWDIR-3]
```

Directory Naam

N.B. De directory hiërarchie kan uit maximaal 27 niveau's bestaan.

N.B. U kunt geen directory creëren met een naam die reeds bestaat.

N.B. Het hiërarchie scherm (directory pad) wordt niet getoond als de Memory Card alleen een "root" directory heeft.

- 1 Selecteer met Knop [C] een bestaande directory en herhaal dit totdat u de gewenste directory bereikt heeft waarin u een nieuwe directory wilt creëren.
- 2 Verplaats, om een nieuwe directory aan te maken, de cursor met Knop [2]. Geef daarna met Knop [1] of de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de naam voor de nieuwe directory in.

De procedure voor het herbenoemen van files is vrijwel gelijk aan die voor het herbenoemen van Voices. U kunt echter geen symbolen of kleine letters gebruiken. Details over het herbenoemen van Voices vindt u op bladzijde 65. Directory namen kunnen uit maximaal acht tekens bestaan.

- 3 Druk op [ENTER] om de directory aan te maken. Zodra de directory is aangemaakt, verschijnt de mededeling "Completed" en keert u automatisch terug naar het vorige scherm.

N.B. Directory's worden aangeduid met "Dir" voor de directory naam. Zet, om een subdirectory te openen, met Knop [C] de cursor hierop en druk op [ENTER]. Alle files in de subdirectory worden getoond. Als u File Nummer 000 selecteert, verschijnt "up dir". Als u nu op [ENTER] drukt, keert u terug naar de hogere directory.

Format (Formatteren)

U moet een Memory Card eerst formatteren voordat u deze in de synthesizer kunt gebruiken.

```
Format) Press
Card      [ENTER]
```

Steek een nieuwe Memory Card in de CARD slot. Als u op [ENTER] drukt, wordt er om uw bevestiging gevraagd. Druk op de [INC/YES] knop om de Card te formatteren. Tijdens het formatteren verschijnt de mededeling "Executing..." in het scherm.

- ⚠ **Staat er reeds data op de Memory Card, dan gaat deze door het formatteren geheel verloren.**
- ⚠ **Verwijder de Memory Card NIET tijdens het formatteren, aangezien dit zowel de synthesizer als de Card zou kunnen beschadigen.**

Na het formatteren wordt er automatisch een EXT Memory file aangemaakt. Tijdens dit proces verschijnt de mededeling "Now saving..." in het scherm.

Omtrent Plug-in Boards (Optioneel)

Er zijn een aantal Plug-in boards in de handel waarmee u de Voices van uw instrument kunt uitbreiden. U kunt de volgende Plug-in boards in uw instrument gebruiken:

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX

N.B. Zie bladzijde 27 voor een gedetailleerde uitleg over ieder board.

N.B. De PLG100-VH kan niet worden gebruikt.

N.B. Hoewel de PLG100-VL en de PLG100-DX weliswaar geïnstalleerd kunnen worden, zijn sommige functies niet beschikbaar.

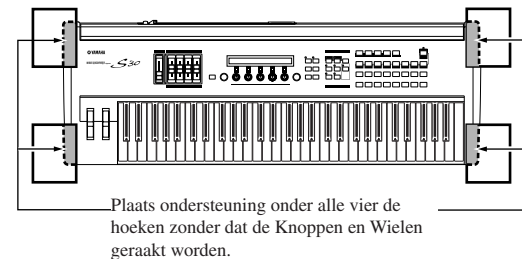
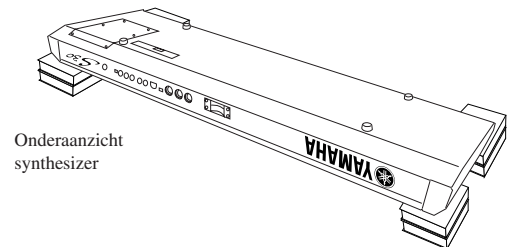
Vorzorgsmaatregelen bij het Installeren van Plug-in Boards

! Neem de onderstaande voorzorgsmaatregelen in acht en installeer de Plug-in boards door de stappen correct uit te voeren.

- Ga voorzichtig met de Plug-in boards om. Door ze te laten vallen of te stoten kunnen ze beschadigen of defect raken.
- Let op statische elektriciteit. Het kan voorkomen dat statische elektriciteit de IC chips op het Plug-in board kan beïnvloeden. Raak, voordat u een Plug-in board aanraakt, eerst een blank metaal (geaard) voorwerp aan om de kans op statische elektriciteit te verminderen.
- Raak geen metalen delen op de printplaat aan. Dit kan resulteren in een slecht contact.
- Als u een kabel verplaatst, vermijd dan dat deze contact maakt met het Plug-in board. Als de kabel geforceerd wordt, kan deze beschadigen of defect raken.
- Zorg ervoor dat u voordat u begint een kruiskop (Phillips) schroevendraaier of muntstuk bij de hand heeft.
- Zorg ervoor dat er geen schroeven foutief geplaatst worden en dat ze allemaal gebruikt worden.
- Gebruik geen andere schroeven dan die zich reeds in het instrument bevonden.
- Let er tijdens het installeren van Plug-in boards en het aansluiten van kabels op dat u alle aansluitingen goed controleert. Foutief geïnstalleerde Plug-in boards en kabels kunnen een slecht contact en kortsluiting veroorzaken, wat kan resulteren in schade en/of storingen.
- Zorg ervoor dat u na het installeren van een Plug-in board de schroeven goed aandraait zoals aangegeven en dat alles stabiel en onbeweeglijk is bevestigd.

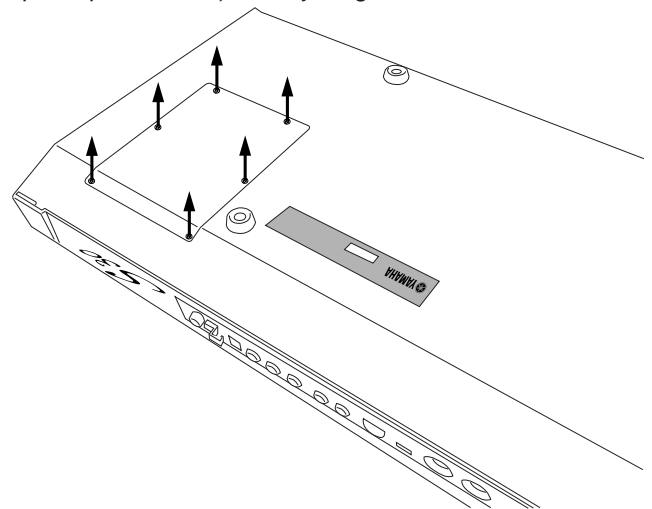
Het Installeren van een Optioneel Plug-in Board

- 1 Zet de synthesizer uit en verwijder de netadapter. Indien er externe apparaten op de synthesizer zijn aangesloten, koppel deze dan los.
- 2 Leg de synthesizer ondersteboven zodat u gemakkelijk bij de bodemplaat kunt. Laat hierbij de vier hoeken rusten op een geschikte ondersteuning, zoals tijdschriften of kussens, om de Knoppen en Wielen te beschermen.



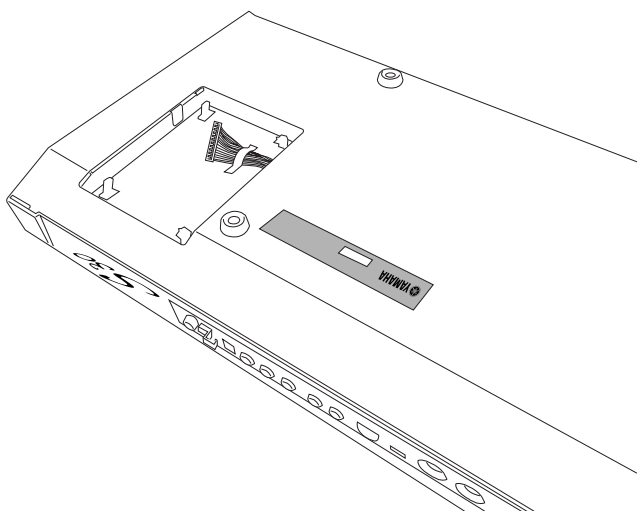
N.B. Pas op dat het instrument niet tegen iets aan botst en u het niet laat vallen.

- 3 Verwijder nu, terwijl u in de richting van het achterpaneel kijkt, de schroeven van het Plug-in board kapje (links in de bodemplaat) met een muntstuk of een kruiskop (Phillips) schroevendraaier (slechts zes platkopschroeven). Verwijder geen andere schroeven.



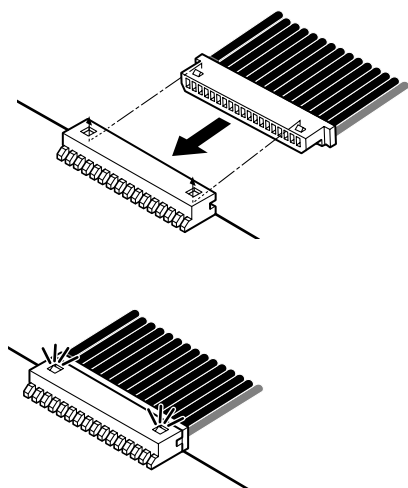
N.B. Bewaar de 6 verwijderde schroeven op een veilige plaats. U zult ze weer nodig hebben wanneer u het Plug-in board kapje weer terugplaatst.

- 4 Verwijder het Plug-in board kapje.
De bevestigingsplaat voor het Plug-in board verschijnt.



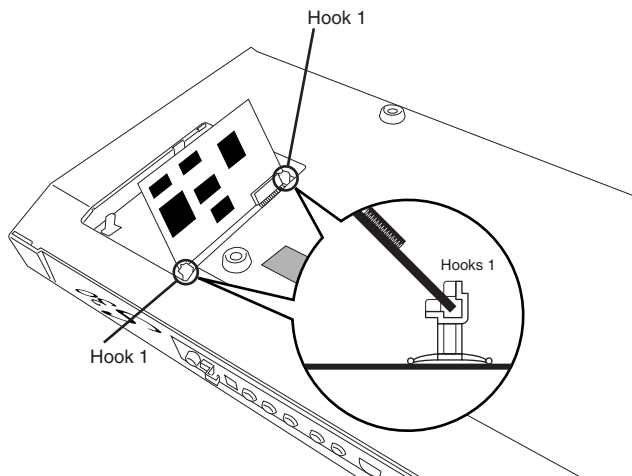
! Tijdens het installeren van een optioneel Plug-in board (vanaf dat u het kapje verwijdert totdat u het kapje weer heeft teruggezet) mag de netadapter beslist niet zijn aangesloten .

- 5 Verwijder de tape waarmee de kabel aan de bevestigingsplaat voor het Plug-in Board is vastgezet.
- 6 Haal het Plug-in board uit de anti-statische verpakking. Tijdens het installeren moet de kant met de aansluiting en de ICs (chips) boven zijn.
- 7 Steek de kabelconnector voorzichtig in het Plug-in board zodat de twee nokjes op de kabelconnector vastklikken in de openingen van de Plug-in board connector zoals u in de illustratie kunt zien.

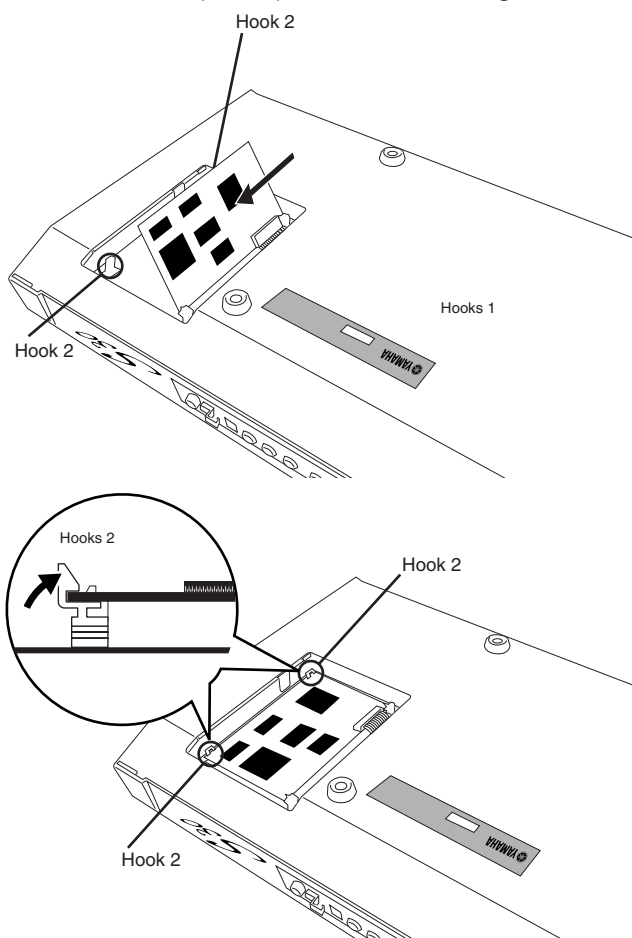


- 8 Monteer het Plug-in board op de bevestigingsplaat zoals in de onderstaande stappen wordt beschreven.

- 8-1 Steek één kant van het Plug-in board (de kant van de connector) in de klemmen (hooks) 1 zoals u in de illustratie kunt zien.



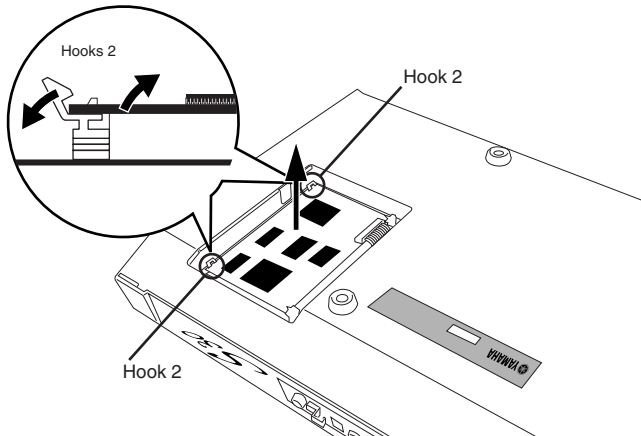
- 8-2 Druk de andere kant van het Plug-in Board in de klemmen (hooks) 2, zodat het stevig vastzit.



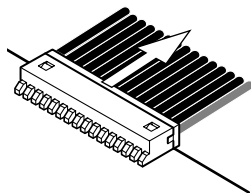
- 9 Plaats het Plug-in board kapje terug door de zes schroeven die u in stap 3 hierboven heeft verwijderd er weer in te draaien. Gebruik hiervoor een muntstuk of een kruiskop (Phillips) schroevendraaier.

Het Plug-in board verwijderen

- 1 Druk de klemmen (hooks) 2 in de richting die wordt aangegeven door de pijl (zie afbeelding) en neem het board uit de klemmen (hooks) 2 door het aan die kant op te tillen.



- 2 Trek de andere kant van het board uit de klemmen (hooks) 1.
- 3 Trek de kabel connector uit de Plug-in board connector.



Schermmededelingen

Mededeling	Betekenis
<< ! MIDI buffer full. >>	Teveel MIDI data ineens ontvange, niet gelukt de MIDI data te verwerken.
<< ! MIDI data error. >>	Er is een fout opgetreden tijdens het ontvangen van MIDI data.
<< ! MIDI checksum error. >>	Er is een fout opgetreden tijdens het ontvangen van MIDI bulk data.
<< ! Change internal battery. >>	De interne backup batterij moet worden vervangen
<< ! Card full. >>	Er is onvoldoende vrije geheugenruimte op de Memory Card beschikbaar.
<< ! File not found. >>	Het aangegeven type file kan niet worden gevonden.
<< ! Bad card. >>	De Memory Card is defect.
<< ! Card not ready. >>	De Memory Card is niet geplaatst of er is een incompatibele card (5V type) geplaatst.
<< ! Card unformatted. >>	De Memory Card is niet geformatteerd.
<< ! Card write protected. >>	De Memory Card is schrijfbeveiligd.
<< ! Illegal card. >>	De Memory Card is verkeerd geformatteerd.
<< ! File already exists. >>	Er bestaat reeds een file met deze naam.
<< ! Data not exist. >>	Er zijn geen files die Phrase Clip data bevatten.
<< ! Illegal file. >>	De data in de file is beschadigd en kan niet gebruikt worden.
<< ! Illegal file name. >>	De aangegeven file naam is niet in het MS-DOS format.
<< ! Read only file. >>	De file is alleen-lezen en kan niet worden gewist, hernoemd of weggeschreven.
<< ! Can't make "EXT" file. >>	Er kan op de Memory Card geen file worden aangemaakt.
<< ! Can't make directory. >>	Er kunnen geen verdere directories worden aangemaakt.
<< ! Too deep directory. >>	De deirectory is te diep genesteld en kan daardoor niet worden geselecteerd.
<< ! Unknown file format. >>	Het file format wordt niet herkend.
<< ! Bulk protected. >>	Bulk data kan niet worden ontvangen omdat de beveiliging (protect) aan staat.
<< ! Device number is off. >>	Bulk data kan niet worden verzonden/ontvangen omdat het device nummer op "off" staat.
<< ! Device number mismatch. >>	Bulk data kan niet worden verzonden/ontvangen omdat de device nummers niet overeenkomen.
<< ! Memory full. >>	Alle beschikbare geheugenruimte is in gebruik.
<< ! Too many clips. >>	Het maximum aantal Phrase Clips is bereikt dus kunnen er niet meer gemaakt worden.
<< ! Too short clip. >>	De Clip is te kort om de "FreqConvert" Job uit te kunnen voeren.
<< ! Too low Fs clip. >>	De Sampling Frequentie van de Clip is te laag om de "FreqConvert" Job uit te kunnen voeren.
<< ! Multi Plugin in slot 1. >>	Kan niet worden gebruikt omdat Slot 1 een Multi-Part Plug-in Board bevat.
<< ! Effect Plugin in slot 2. >>	Kan niet worden gebruikt omdat Slot 2 een Effect Plug-in Board bevat.
<< ! Plugin1 communication error. >>	Het Plug-in Board in Slot 1 is werkt niet naar behoren.
<< ! Plugin2 communication error. >>	Het Plug-in Board in Slot 2 is werkt niet naar behoren.
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	Het geluid vereist een ander Plug-in Board dan die in Slot 1 is geplaatst.
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	Het geluid vereist een ander Plug-in Board dan die in Slot 2 is geplaatst.
<< ! PLG100 not supported. >>	Als een PLG100 Plug-in Board gebruikt wordt, kan een data file van het type "plugin" niet op een Memory Card worden opgeslagen.
<< ! Illegal data. >>	Het format van de sample file of sample dump data wordt niet ondersteund.
<< Executing... >>	De handeling wordt uitgevoerd.
<< Now working... >>	De Memory Card handeling wordt uitgevoerd.
<< Now loading... >>	De file wordt van de Memory Card geladen.
<< Now saving... >>	De file wordt mnaar de Memory Card weggeschreven.
<< Now checking Plug-in board. >>	Plug-in Board(s) word(t/en) gecontroleerd (nainschakelen synthesizer).
<< Now recording... >>	De Phrase Clip wordt opgenomen.
<< Waiting for trigger... >>	Wacht tot het ingangssignaal het triggerniveau bereikt opnemen van een Phrase Clip te starten.
<< Recording stopped. (No free mem.) >>	Het opnemen is automatisch gestopt omdat er geen vrije geheugenruimte meer beschikbaar was.
<< Sample dump receiving... >>	Het instrument ontvangt sample dump data via de MIDI IN.
<< MIDI bulk receiving... >>	Er wordt MIDI Bulk data ontvangen.
<< MIDI bulk transmitting... >>	Er wordt MIDI Bulk data verzonden.
<< Scene stored. >>	De Scene is opgeslagen. (Het geluid zel is niet opgeslagen.)
<< C 3:128[] Stored. >>	Het geluid is opgeslagen.
<< Completed. >>	De handeling is afgerond.
<< Retry? [YES]/[NO] >>	De handeling herhalen?
<< Make file ? [YES]/[NO] >>	Een file aanmaken?
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Verzoek om definitieve bevestiging.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Er is al een file opgeslagen met dezelfde naam. Wilt u deze vervangen door nieuwere file met dezelfde naam?

Problemen Oplossen

Onderstaande tabel biedt tips met bladzijdeverwijzingen voor het oplossen van de meest voorkomende problemen. Deze worden in het algemeen door verkeerde instellingen veroorzaakt. Lees, voordat u het instrument ter reparatie aanbiedt, eerst onderstaand advies door, waardoor u wellicht in staat zult zijn om de oorzaak te vinden en het probleem zelf op te lossen.

Geen geluid.

- Staat het volume goed ingesteld? (blz. 6 en 15)
- Als er een Foot Controller op de FOOT CONTROLLER aansluiting van de S30 is aangesloten voor het besturen van volume/expressie, is deze dan diep genoeg ingedrukt? (blz. 13)
- Staat de Vol (volume) parameter in het QED Level scherm in Voice Edit Common hoog genoeg? (blz. 66)
- Staat de WaveNumber parameter in het OSC Wave scherm in Voice Edit Element op 000 (uit)? (blz. 74)
- Staat de Level parameter in het OSC Out scherm in Voice Edit Element hoog genoeg? (blz. 74)
- Staan Note Limit en Vel Limit in het ZONE, OSC scherm in Voice Edit goed ingesteld? (blz. 75)
- Zijn er Elementen uitgezet? (blz. 46)
- Zijn de Elementfilters zo ingesteld dat ze (bijna) alle geluid onderdrukken? (blz. 78)
- Staan de Effectparameters goed ingesteld? (blz. 66, 73, 74, 112)
- Staan de MIDI ontvangskanalen goed ingesteld? (blz. 117 en 130)
- Is de audio apparatuur goed aangesloten? (blz. 9)
- Staat Local op OFF? (blz. 130)
- Staan de Velocity Sensitivity, Note Limit en Velocity Limit parameters goed ingesteld? (blz. 75, 97, 117, 121)
- Als u met de interne sequencer of een extern MIDI apparaat een performance bespeelt, staan de transmit volume en expression parameters goed ingesteld?
- Als u met de interne sequencer of een extern MIDI apparaat een performance bespeelt, staat het zendkanaal voor iedere sequencer track en voor iedere Part in de Performance goed ingesteld? (blz. 117)
- Bij Performances: is het volume voor iedere Part hoog genoeg ingesteld? (blz. 115)
- Heeft u EXT Geheugen geselecteerd zonder dat er een Memory Card is geplaatst? (blz. 23)
- Staat, terwijl de Arpeggiator aanstaat, de Arpeggio Category parameter op "Ct" en de Key Mode parameter op een andere instelling dan "direct"? (blz. 67)

Geen arpeggiator geluid.

- Is het nootbereik van de Arpeggiator goed ingesteld? (blz. 68)
- In Performance Mode: staan de Layer Switch en Arpeggio Switch parameters van de Part(s) op ON? (blz. 117)
- Staat de Tempoparameter in het ARP Type scherm op "MIDI" terwijl er geen MIDI clock signalen worden ontvangen?

Arpeggiator instellingen (On/Off, Hold, Tempo) kunnen niet gewijzigd worden.

- Plug-in Boards hebben hun eigen ingebouwde arpeggio pattern generators. Details hierover vindt u op bladzijde 134, alsook in de handleiding van ieder Plug-in Board. (De instellingen voor het PLG150-AN Plug-in Board treft u aan in het Arp/SEQ Sw scherm. Details hierover vindt u op bladzijde 29 van de handleiding van de PLG150-AN.)

Geluiden klinken vervormd.

- Staan de effecten goed ingesteld? (blz. 66, 73, 74, 112)
- Staat het volume te hoog ingesteld? (blz. 6 en 15)

Het geluid is erg zacht.

- Staat MIDI volume of MIDI expressie te laag ingesteld?
- Staat de filter cutoff frequentie te hoog/laag ingesteld? (blz. 67, 91, 110, 115)

De toonhoogte (pitch) is verkeerd.

- Staan de NoteShift en Tune parameters in het MSTR TG scherm in Utility Mode goed ingesteld? (blz. 127)
- Staan de Oct en Trnspose parameters in het MSTR Kbd scherm in Utility Mode goed ingesteld? (blz. 127)
- Staan de pitch gerelateerde parameters in het PITCH menu (Voice Edit) goed ingesteld? (blz. 75)
- Staat de Micro Tuning parameter in Voice Edit Mode op een nietconventionele scale? (blz. 66)
- Staat Pitch Modulation Depth in het LFO scherm (Voice Edit Mode) te hoog ingesteld? (blz. 86)
- Bij Performances: is de Note Shift parameter in het LYR (Layer) scherm op een andere waarde dan 0 gezet? (blz. 118)
- Bij Performances: is de Detune parameter voor iedere Part op een andere waarde dan 0 gezet? (blz. 118)

Geluid hapert en is niet vloeiend.

- Wordt de maximale polyfonie overschreden? (blz. 28)

Er klinkt slechts één noot tegelijk.

- Staat de Mode parameter in het GEN Other scherm in Voice Edit Common op “mono”? (blz. 66)
- In Performance Mode: staat de Mode parameter in het LYR Mode scherm voor iedere Part op “mono”? (blz. 117)

Er worden geen effecten toegevoegd.

- Staat de [EF BYPASS] knop op OFF? (blz. 51)
- Staat de Insertion Effect Element Switch parameter in het EFF scherm in Voice Edit aan? Eveneens in deze Mode: staat het Effecttype op een andere instelling dan "thru" of "off"? (blz. 73)
- Bij Performances: zijn de Insertion Effect Parts gespecificeerd? (blz. 112)
- Bij Reverb en Chorus: staan de Effecttypes in de Common Edit schermen aan? (blz. 74, 113)

De Element switches werken niet in de Control Set

- Zijn Elementspecifieke parameters geselecteerd als Dest (Destination= bestemming)? (blz. 70)

Kan de Drum Voice niet vinden.

- Drum Voices worden anders geselecteerd dan Normal Voices (blz. 61).

Er kunnen geen lage waardes ingegeven worden.

- Heeft u alleen geprobeerd waardes met de Assignable Knoppen [A] t/m [C] of Knop [1]/[2] in te geven? (blz. 19)

De cursor kan niet verplaatst worden zonder de instelling te wijzigen.

- Houd, wanneer u de Knoppen [A] t/m [C], Knop [1]/[2], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruikt, de [SHIFT] knop ingedrukt (blz. 19).

Er kan geen bulk data worden ontvangen.

- Heeft u, als u de S80/S30 Voice Editor gebruikt, een geschikte Dump Interval ingesteld? De Dump Interval in de Voice Editor Setup dialoog moet worden ingesteld op 10ms of meer.

Voor Macintosh gebruikers: Card Filer voor Macintosh werkt niet goed.

- Gebruikt u MIDI Time Piece?
Card Filer is niet compatibel met MIDI Time Piece. Schakel MIDI Time Piece op de Macintosh uit.

Plug-in Voices kunnen niet in het PLG Geheugen worden ingelezen.

- De S30 kan CS6x/CS6R/S80 Plug-in Voice data lezen. De Plug-in Voices voor de PLG150-AN/DX/PF/VL Plug-in Boards zijn in MIDI File format. Gebruik Card Filer om de Voice data naar Memory Card te zenden en start vervolgens het afspelen van de sequencer om de data in het PLG Geheugen in te lezen. Er zijn twee file types (PLG1 en PLG2), speel het PLG2 type af.

Specificaties

TOETSENBORDD	Aantal toetsen	61
	Aanslag	Initial touch, Aftertouch
KLANKOPWEKKINGSSYSTEEM	Toongeneratoren	AWM2, Modular Synthesis Plug-in System
	Polyfonie	64
VOICE	Aantal Voices	Normal voices (256 Presets, 128 Intern [Users], 128 Extern [Memory Cards]), Drum voices (8 presets, 2 Intern [Users], 2 Extern [Memory Cards]), Plug-in voices (64 [Plug-in Board, indien geïnstalleerd])
	Wave ROM	24 MByte
PERFORMANCE	Multitimbraal	17 (16 Voice Parts, Plug-in Part)
	Aantal Performances	128 Intern, 64 Extern
	Master Keyboard Mode	4 Zones
EFFECT	Reverb	12
	Chorus	23
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion voor Plug-in Voices)
	Master EQ	4
SEQUENCE PLAY	Format	SMF Format 0 (uitsluitend Direct Play), Sequence Chain (Load/Save)
	Aantal Sequence Chains	100 Stappen (100 Songs)
ARPEGGIATOR	Aantal Arpeggios	128
Card	File Type	All Data, All Voice, Plug-in, Sequence Chain, SMF
	Functies	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format
REGELAARS	Volume schuiven, 4 Control schuiven, Pitch Bend, Modulation, Shift, Page, Knop A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard, Exit, Enter, Dec/No, Inc/Yes, 7 Mode Knoppen, Sequence Play, Sequence PLAY/STOP, 5 Memory Knoppen, Quick Access, 8 Bank Knoppen, 16 Program/Part Keys, STANDBY/ON, Host Select	
AANSLUITINGEN	MIDI In, Out, Thru, To Host, Foot Switch, Foot Controller, Output L/Mono R, Phones, DC IN, Connector voor Plug-in Board	
DISPLAY	40 karakters x 2 regels (met achtergrond verlichting)	
BIJGELEVERDE ACCESSOIRES	PA-5C AC Netadapter (Niet in elk land meegeleverd. Raadpleeg uw Yamaha dealer.) Gebruiksaanwijzing, Data List, Installation Guide, CD-ROM	
OPTIONELE ACCESSOIRES	PLG150 Plug-in Boards Serie, PLG100 Plug-in Boards Serie (m.u.v. de PLG100-VH), FC4/5 Foot Switch, FC7 Foot Controller	
OPGENOMEN VERMOGEN	10W (120V), 9,5W (230V)	
UITGANGSNIVEAU	Output: +9,0 ±2dbm (10k ohm), Phones: +2,0 ±2dbm (33 ohm)	
AFMETINGEN	1001(B) x 345(D) x 99(H) mm	
GEWICHT	8,0 kg	

* Specificaties en beschrijvingen in deze handleiding zijn alleen ter informatie. Yamaha Corp. behoudt zich het recht voor om te allen tijde, zonder voorafgaand bericht, producten of specificaties te wijzigen of te modificeren. Raadpleeg, aangezien specificaties, apparatuur of opties in sommige landen kunnen verschillen, uw Yamaha dealer.

Index

0~9

4 Zones 53

A

Aansluiten Diverse Controllers 13
 Aansluiten Externe MIDI Apparatuur 11
 Aansluiten op een Computer 12
 Aansluiten op een Mixer 10
 Aansluiten op Externe Audio Apparatuur 9
 Aansluitingen 9
 AC Control Depth 96, 120
 AC Modulation Depth 96, 120
 AEG Level 83
 AEG Release 83
 AEG Time 83
 AEG VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity) 83
 Aftertouch 40
 AMP AEG (Amplitude Envelope Generator) 92
 AMP KeyFlw (AMP Key Follow) 84
 AMP Scale (AMP Scaling Break Point) 85
 AMP Scale (AMP Scaling Offset) 85
 AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity) 92
 ARP Limit (Arpeggio Note Limit) 68
 ARP Mode (Arpeggio Mode) 68
 ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects) 68
 ARP Type (Arpeggio Type) 67
 Arpeggiator 36
 AT Control Depth 95, 120
 AT Modulation Depth 96, 120

B


BANK [A] t/m [H] knoppen 7
 Bank/Program Nummer 59, 102
 Board Voices Beluisteren 93

C

Card Mode 17, 30, 135
 CARD slot 8
 Chained Playback (Achter Elkaar Afspelen) 126
 Chorus Unit 50, 74, 113
 Common (Instellingen voor alle Parts) 107
 Common Arpeggio 67, 110
 Common Controller 69, 110
 Common Edit en Element Edit 45, 63
 Common Effect 73, 112
 Common EQ (Equalizer) 111
 Common General 65, 110
 Common LFO (Low Frequency Oscillator) 70
 Common Quick Edit 66, 109
 Common/Part/Zone Edit 106
 Controller Gedeelte 26, 38
 Control Sets 40
 Control Sets en Externe MIDI Besturing 41
 CONTROL SLIDER (Control Schuiven) 6, 39, 56
 CTL AC Control (AC Control Depth) 96
 CTL AC Control (AC Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts) 120
 CTL AC Modulation 96
 CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts) 120
 CTL Assign1 (Controller Assign 1) 111
 CTL Assign2 (Controller Assign 2) 111
 CTL AT Control (AT Control Depth) 95

CTL AT Control (AT Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts) 120
 CTL AT Modulation 96
 CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts) 120
 CTL Bend (Pitch Bend) 69
 CTL MW Control (MW Control Depth) 95
 CTL MW Control (MW Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts) 119
 CTL MW Modulation 95, 119
 CTL Pitch (Pitch Bend) 95
 CTL Portamento 69
 CTL Set1 (Control Set 1) t/m CTL Set6 (Control Set 6) 69
 CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2) 95
 CTRL (System Controller) 129
 CTRL (Voice Controller) 132
 CTRL Assign1 (Controller Assign 1) 133
 CTRL Assign2 (Controller Assign 2) 133
 CTRL Knoppen [A] t/m [C] 129
 CTRL Other (Controller Other) 129

D

Data Ingeven 19
 [DATA] Knop 7, 20, 61
 DC IN aansluiting 8
 [DEC/NO] knop 7, 19, 61
 De "Compare" (Vergelijk) Functie 64, 107
 De Cursor Verplaatsen 19, 20
 De  Indicator 64, 107
 De Getoonde Instellingen Aflezen 105
 Delete (Wissen) 139
 Demo's Afspelen 21
 De Note Limit Instellen 37
 De Stroom Inschakelen 14
 De Voice Name Instellen 65
 Drum Common Arpeggio 89
 Drum Common Controllers 89
 Drum Common Edit en Drum Key Edit 88
 Drum Common Effects 89
 Drum Common General 88
 Drum Common Quick Edit 88
 Drum Key Amplitude 91
 Drum Key EQ (Equalizer) 92
 Drum Key Filter 91
 Drum Key OSC (Oscillator) 89
 Drum Key Pitch 91
 Drum Voices 61, 87

E

Edit Modes 16
 Een Menu Selecteren 65
 Een Mode Selecteren 16
 Een Overzicht van de S30 26
 Een Overzicht van Voices/Waves 32
 Een Scherm Selecteren 18
 [EF BYPASS] knop 7
 EFF Cho (Chorus) 74, 113
 EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2) 73, 121
 EFF InsEF (Insertion Effect) 73
 EFF Part 112
 EFF Rev (Reverb) 74, 113
 Effect Bypass 51
 Effecten 29, 50
 Effecten in Performance Mode 50
 Effecten in Voice Mode 50
 Effectparameterinstellingen 73, 113, 121

Element Amplitude	83
Elementen Aan-/Uitschakelen	46
Elementfilter.....	78
Element Pitch (Toonhoogte).....	75
Element EQ (Equalizer).....	86
Element LFO (Low Frequency Oscillator).....	85
Element OSC (Oscillator).....	74
[ENTER] Knop.....	7, 19, 20
EQ High.....	112
EQ HighMid (High-Middle Range).....	112
EQ Low	111
EQ LowMid (Low-Middle Range)	112
EQ Mid (Middle Range).....	112
EQ Param (EQ Parameter).....	98
EQ Type	86
[EXIT] Knop.....	7, 18

F

Factory Set (Fabrieksinstellingen Terugzetten).....	134
FEG Level (FEG Level).....	81
FEG Release (FEG Release).....	81
FEG Time	81
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	80
File Naam Instellingen.....	138
Files Automatisch Laden	136
File Types	136
Filter Envelope Generatorinstellingen	81
Filter Scaling Instellingen	82
FLT Cutoff (Filter Cutoff).....	91
FLT HPF (High Pass Filter)	80
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	81
FLT Scale (Filter Scale Break Point).....	82
FLT Scale (Filter Scale Offset)	82
FLT Sens (Filter Sensitivity)	80
FLT Type (Filter Type)	78
Foot Controller	39
FOOT CONTROLLER aansluiting.....	8
Foot Switch	39
FOOT SWITCH aansluiting.....	8
Format (Formatteren)	140

G

Gebruik van Quick Access	23, 63
GEHEUGEN knoppen.....	7
Geheugen/Performance Program Nummer	102
Geheugen/Voice Program Nummer	59
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)	108
GEN MIDI (General MIDI)	108
GEN Name (General Name)	65, 88, 108
GEN Other (General Other)	66, 94

H

Het Arpeggio Type Selecteren	36, 67
Het Tempo Instellen.....	37
HOST SELECT schakelaar	8

I

[INC/YES] knop	7, 19, 61
Insertion Effecten	50, 73

J

Job Modes.....	17
----------------	----

K

Knopparameter.....	60, 103
Knopparameters Bekijken/Instellen.....	60, 103
Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2]	6, 19, 39

L

Layer (Master keyboard Mode)	55
Layer (Performance Mode)	117
LCD (Liquid Crystal Display).....	6
LFO Depth	86
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	72
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	72
LFO Fade	72
LFO Param (LFO Parameter)	96
LFO Wave	70, 85
Load (Laden).....	138
LYR Limit (Layer Limit).....	117
LYR Mode (Layer Mode).....	117
LYR Tune (Layer Tune)	118

M

M.EQ (Voice Master Equalizer).....	131
M.EQ High (Master EQ High).....	132
M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)	132
M.EQ Low (Master EQ Low)	132
M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range).....	132
M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)	132
Master keyboard.....	52, 121, 127
Master Keyboard/Toongenerator Mode	106
[MASTER KEYBOARD] knop.....	7
Maximum Polyfonie.....	28
Menuscherma.....	46, 65, 88, 93, 106, 127
Met de Arpeggiator Hold	38
Met de BANK/PROGRAM Knoppen	60, 104
Micro Tuning.....	66
MIDI (System MIDI).....	130
MIDI Arp (MIDI Arpeggio).....	130
MIDI Ch (MIDI Kanaal).....	130
MIDI GM/XG Receive (als er een Multi-Part Plug-in Board geïnstalleerd is).....	131
MIDI IN, OUT, en THRU aansluitingen	8
MIDI Interface naar MIDI IN en OUT	13
MIDI Other.....	131
MIDI Sw (MIDI Receive Switch).....	130
MIX Level	115
MIX Vce (Mix Voice).....	114
MKB Assign (Master Keyboard Assign)	122
MKB Note (Master Keyboard Note)	121
MKB Transmit (Master Keyboard Transmit).....	121
MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1).....	122
MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2).....	122
MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1).....	121
MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2).....	121
MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3).....	121
MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4).....	122
MkDir (Make Directory)	140
MODE knoppen.....	7
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	28
MODULATION wiel	6
MSTR (System Master).....	127
MSTR EF Bypass (Master Effect Bypass)	128
MSTR Kbd (Master Keyboard).....	127
MSTR Other (Overige Instellingen).....	128
MSTR TG (Master Toongenerator).....	127
Multi Edit.....	104
Multi-Part Plug-in Board	28
MW Control Depth.....	95, 119
MW Modulation Depth.....	95, 119

N

Normal Voice 64

O

Octaaf en MIDI Zendkanaalinstellingen 60, 103
Omtrent de Modes.....30
Omtrent de Toongenerator27
Omtrent het Modular Synthesis Plug-in System28
Omtrent Memory Cards.....15, 135
Omtrent Note Limit (Toetsengebied)56
Omtrent Plug-in Boards (Optioneel).....27, 141
OSC Assign (Oscillator Assign).....97
OSC Limit (Oscillator Limit).....75
OSC Other (Oscillator Other)90
OSC Out (Oscillator Out)70, 90
OSC Pan (Oscillator Pan)75, 90
OSC Velocity (Oscillator Velocity)97
OSC Wave (Oscillator Wave).....74, 89
OUTPUT L/MONO en R aansluitingen8

P

[PAGE] Knop6, 18
Parameters met de Foot Controller Besturen43
Parameters Toewijzen aan Knoppen [1] en [2]42
Parameters Toewijzen aan Knoppen [A], [B] en [C]41
Parametertypes (Absoluut en Relatief)20
Part (Instellingen voor iedere Part)114
Part Controller119
Part Layer.....117
Part Mixer114
Part Receive Switch118
Part Tone115
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)98
PCH Scale (Pitch Scale)77
PCH Tune (Pitch Tune)75, 91
PEG Level76
PEG Release.....76
PEG Time76
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity).....76
Performance Categorie103
Performance Edit16, 106
Performance Geheugen/Nummer (Bank/Nummer).....102
Performance Job Mode.....17, 123
Performance Naam103
Performance Play Mode Scherm102
Performance Program Selectie104
Performance Store107, 124
Performances24, 34
PFM Bulk Dump124
PFM Copy123
PFM Edit Recall.....123
PFM Initialize123
PFM Play (Performance Play).....102
PHONES aansluiting.....8
PITCH bend wiel6
Pitch Envelope Generatorinstellingen77, 98
Play Modes.....16
PLG (Plug-in) (als er een Plug-in Board geïnstalleerd is).....133
PLG MIDI (Plug-in MIDI)133
PLG-NATIVE (Plug-in Native)98
PLG System (Plug-in System)133
Plug-in Board Voices Bewerken.....99
Plug-in Common Arpeggio94
Plug-in Common Controller.....95
Plug-in Common Effect97
Plug-in Common General.....94
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)96

Plug-in Common Quick Edit94
Plug-in Element EQ (Equalizer)98
Plug-in Element Native.....98
Plug-in Element OSC (Oscillator).....97
Plug-in Element Pitch.....97
Plug-in Voices.....93
Preset Drums (PRE:DR1~DR8) Selecteren.....61
PROGRAM/PART [1] t/m [16] knoppen.....7, 18
Programs Omschakelen met de Foot Switch43

Q

QED EF (Quick Edit Effect).....109
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect).....66, 88, 94
QED EG (Quick Edit Envelope Generator).....67, 88, 94, 110
QED Filter (Quick Edit Filter).....67, 88, 94, 110
QED Level (Quick Edit Level)66, 88, 94, 109
[Quick Access] knop7

R

RCV Sw1 (Receive Switch 1).....118
RCV Sw2 (Receive Switch 2).....118
RCV Sw3 (Receive Switch 3).....119
RCV Sw4 (Receive Switch 4).....119
Rename (Herbenoemen).....139
Reverb Unit50, 74, 113

S

Save (Opslaan)137
Schermmededelingen.....144
Schermtitel.....59, 102
SEQ (Sequence Chain).....125
SEQ knoppen7
SEQ Demo (Sequence Demo).....125
Sequence Play Mode17, 30, 125
[SHIFT] Knop.....6, 18
Single Part Plug-in Boards27
SmartMedia™15, 135
Song File Afspelen58, 126
Split.....52
STANDBY/ON schakelaar.....8
Status137
Stroomvoorziening.....9

T

TO HOST aansluiting8, 12
TON EG (Tone Envelope Generator)115
TON Filter (Tone Filter)115
TON Other (Tone Other)116
TON Portamento (Tone Portamento)116
Toongeneratorgedeelte27

U

User Drums (INT:DR1/2 en EXT:DR1/2) Selecteren.....61
Utility Job Mode.....17, 134
Utility Mode.....17, 30, 127

V

VCE Bulk Dump	101
VCE Copy.....	100
VCE Edit Recall.....	100
VCE Initialize	100
Voice Categorie.....	60
Voice Category Search	62
Voice Edit	16, 45, 63
Voice Geheugen/Nummer (Bank/Nummer) Scherm	59
Voice Job Mode	17, 100
Voice Mode.....	30, 59
Voice Naam	60
Voice Play Mode Scherm	16, 59
Voice Program Selectie	60
Voice Store	64, 101
Voices	22, 31
[VOLUME] Schuif	6
Voorbeeld van een Control Set Toewijzing	70

W

Waves.....	33
------------	----

Z

Zones.....	121
------------	-----

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:

Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425

- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:

Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. : 030-2828425

- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

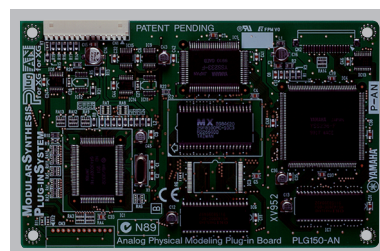
(lithium caution)

ModularSynthesis Plug-inSystem

Analog Physical Modeling Plug-in Board PLG150-AN

Benadert de vette en "funky" geluiden van oude, authentieke analoge synthesizers! Dit board biedt een klankopwekkingsysteem vergelijkbaar met die in Yamaha's fantastische AN1x Analog Physical Modeling Synthesizer. Naast zijn overweldigende wave algorithmes, resonantiefilters, LFO's en envelope generators, bevat het tevens distortion en een 3-bands equalizer. Met de PLG150-AN kunnen project en professionele studio's de trendy synth geluiden die in de hedendaagse muziek voorkomen reproduceren.

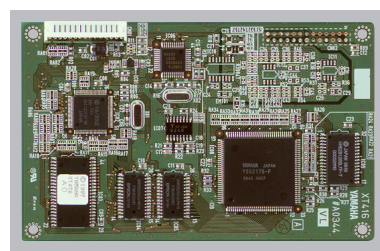
Toongeneratortype	AN (Analog Physical Modeling Synthesis)
Polyfonie	5 noten
Voice	256 Presets 128 Users
Effect	Guitar Amp. Simulator (Distortion), 3 Bands EQ, XG Parr EQ
Interface	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
Afmetingen (B) x (D) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	65 g



Virtual Acoustic Plug-in Board PLG150-VL

Met dit Virtual Acoustic Modular Synthesis Plug-in Board kunt u ongelooflijk expressieve, natuurlijk klinkende geluiden creëren door de fysieke karaktereigenschappen van akoestische instrumenten digitaal te simuleren. De waanzinnige synthese-architectuur biedt volledige real time besturing over de voices, wat het tot een ideaal Plug-in Board voor solo toetsenisten maakt.

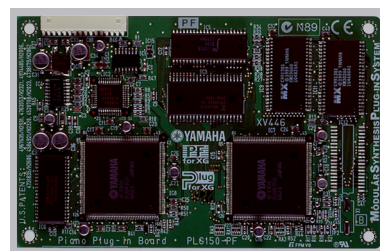
Toongeneratortype	S/VA (Self-oscillating Virtual Acoustic Synthesis)
Polyfonie	1 noot (monofoon)
Voice	256 Presets 70 Users
Interface	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
Afmetingen (B) x (D) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	56 g



Piano Plug-in Board PLG150-PF

Dit Plug-in Board is voor de serieuze pianisten en is volgestopt met honderden pijnlijk echt klinkende piano en keyboard voices - piano's, concertvleugels, elektrische piano's, spinet, etc. U kunt zelfs twee piano boards tegelijk gebruiken, waardoor de effectieve pianopolyfonie verdubbeld wordt tot maar liefst 128 noten! Een S80/S30 met een PLG150-PF geïnstalleerd is voor professionele studio's die authentiek pianogeluid eisen, maar niet moeilijk willen doen met een echte piano, een perfecte oplossing.

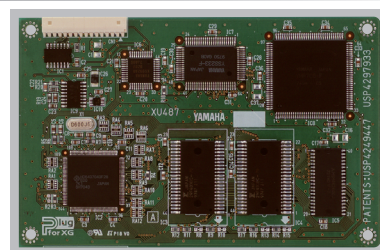
Toongeneratortype	AWM2
Polyfonie	64 noten
Voice	136 Presets
Effect	Reverb, Chorus, Insertion, 2 Bands EQ
Interface	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
Afmetingen (B) x (D) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	72 g



Advanced DX/TX Plug-in Board PLG150-DX

Voeg de klassieke geluiden van de wereldberoemde Yamaha DX-7 synthesizer aan de S80/S30 toe. De PLG150-DX bevat hetzelfde 6-operator 16-noten polyfone FM toongeneratorsysteem dat binnen korte tijd de synthesizerindustrie naar een hoogtepunt joeg. Dit board is onmisbaar voor toetsenisten en producenten van moderne muziek.

Toongeneratortype	FM Synthese
Polyfonie	16 noten
Voice	912 Presets 64 Users
Effect	Part EQ, Lowpass, Highpass
Interface	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
Afmetingen (B) x (D) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	63 g



XG Plug-in Board PLG100-XG

Dit Plug-in Board biedt meer dan 400 gesampelde voices en 12 Drum Kits van professionele kwaliteit en is 32 noten polyfoon. Daarnaast ondersteunt het volledig de XG MIDI specificaties, zodat u het kunt gebruiken om uw XG SMF MIDI song files via een externe, of de interne sequencer van de S80/S30 af te spelen. Voor thuisstudio's is dit Plug-in Board een grote aanwinst, echt een onmisbare uitbreiding voor de S80/S30.

Toongeneratortype	AWM2
Polyfonie	32 noten
Voice	Preset normal: 480, Drum Kits: 12
Effect	Reverb, Chorus, Variation
Interface	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
Afmetingen (B) x (D) x (H)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
Gewicht	56 g

