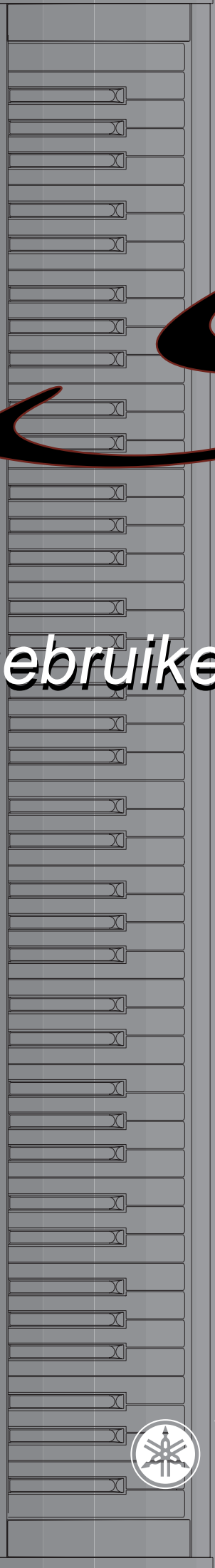


S80

# S80

## Gebruikers Handleiding



YAMAHA



**YAMAHA**

MODULAR SYNTHESIS  
PLUG-IN SYSTEM

# VOORZORGSMAATREGELEN

## LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

\* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor later.



### 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. De 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 met het gebruiken van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden, plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het netsnoer beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Gebruik alleen het gespecificeerde voltage voor het instrument. Het vereiste voltage kunt u op het naamplaatje van het instrument vinden.
- Sluit de stekker altijd op een geaarde stroombron aan. (Zie pagina 12 voor meer informatie over de stroomvoorziening.)
- Verwijder, alvorens u het instrument schoonmaakt, de stekker uit het stopcontact. Zit nooit met natte handen aan een stekker.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker, en verwijder stof en viezigheid die zich verzameld heeft op de stekker.



### PAS OP!

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. De voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Plaats het stroomsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer, leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt, er over kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.
  - Als u de stekker uit het stopcontact haalt moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer.
  - Sluit het instrument niet aan op een stopcontact die een T-Plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
  - Haal het de stekker uit het stopcontact als u het instrument lange tijd 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 aanzet moet u alle volumes op minimum zetten. Stel het gewenste luisterniveau in door de volumenniveaus langzaam omhoog te draaien terwijl u het instrument bespeelt.
  - Stel het instrument niet bloot aan overdreven schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming of in de auto) om verkleuren te voorkomen aan het paneel of schade aan de interne elektronica.
  - Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of speakers, aangezien dit interferentie kan veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kan beïnvloeden.
  - Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar deze kan vallen.
  - Verwijder alle kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
  - Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een droge, schone doek. Gebruik geen oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats daarbij geen voorwerpen van vinyl op het instrument aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen verkleuren.
  - Leun niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
  - Gebruik alleen de standaard/rek van dit instrument. Bij het bevestigen van de standaard moet u alleen gebruik maken van de meegeleverde schroeven. Doet u dit niet kan er schade ontstaan aan de interne componenten of er voor zorgen dat het instrument valt.
  - Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies op kan leveren. Als u gehoorverlies constateert of geruis in uw oren, neem dan contact op met een KNO-arts.
- **DE BACKUP BATTERIJ VERVERGEN**
- Dit instrument bevat een niet oplaadbare interne backup batterij, waardoor de gegevens bewaard blijven, 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 backuppen, waarna de batterij vervangen moet worden door gekwalificeerd Yamaha personeel.
  - Probeer de batterij niet zelf te vervangen, daar dit gevaarlijk is. Laat de batterij altijd vervangen door gekwalificeerd Yamaha personeel.
  - Leg de batterij niet op een plek die toegankelijk is voor kinderen, aangezien een kind de batterij in zou kunnen slikken. Als dit echter toch gebeurd moet u onmiddellijk contact opnemen met een arts.
- **USER DATA OPSLAAN**
- Bewaar frequent gegevens op een Memory Card (SmartMedia) op, om te voorkomen dat u belangrijke data kwijtraakt door een bedieningsfout of stuk gaan van het apparaat.

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

# SPECIALE MEDEDELINGEN

**PRODUCT VEILIGHEIDSMARKERINGEN:** De producten van Yamaha zijn voorzien van labels met daarop onderstaande markeringen, of stempels van deze illustraties. De uitleg van deze plaatjes staat hieronder. Hou a.u.b. rekening met alle waarschuwingen op deze pagina, en de waarschuwingen in het veiligheidsinstructie gedeelte.



## ● Uitleg van de grafische symbolen



Het uitroepteken in een gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de handleiding van het product.



De bliksemflits met pijlpunt in een gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van niet geïsoleerde "gevaarlijke" voltages in het instrument die u een schok kunnen geven.

**BELANGRIJKE MEDEDELING:** Alle elektronische producten van Yamaha zijn getest en goedbevonden door een onafhankelijk laboratorium om er zeker van te zijn dat, als het product op de juiste manier wordt gebruikt, er geen voorspelbare risico's zijn. Pas het instrument NIET aan, en vraag ook anderen niet het instrument te modificeren, als Yamaha zelf hier niet uitdrukkelijk om verzocht heeft. Hierdoor kan de kwaliteit en de standaard van veiligheid te kort schieten. Als er garantie geëist wordt, en het instrument is wel aangepast, kan dit geweigerd worden.

**SPECIFICATIES KUNNEN VERANDERD WORDEN:** De informatie in deze handleiding is correct op het moment dat het gedrukt wordt. Yamaha heeft echter het recht om wijzigingen om de specificaties te wijzigen zonder hiervoor eerst over te berichten, of de verplichting aan te gaan alle voorgaande modellen te updaten (van de nieuwigheden te voorzien).

**MILIEUPROBLEMATIEK:** Yamaha streeft naar producten die zowel veilig in het gebruik als milieuvriendelijk zijn. We zijn ervan overtuigd dat onze producten en productiemethodes hieraan voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen we u van het volgende op de hoogte brengen:

**BATTERIJ:** Dit artikel KAN een kleine, niet vervangbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) is vast gesoldeerd. De gemiddelde levensduur van een dergelijke batterij is ongeveer vijf jaar. Wanneer u aan vervanging toe bent, neem dan contact op met een erkend servicebedrijf om de vervanging uit te voeren.

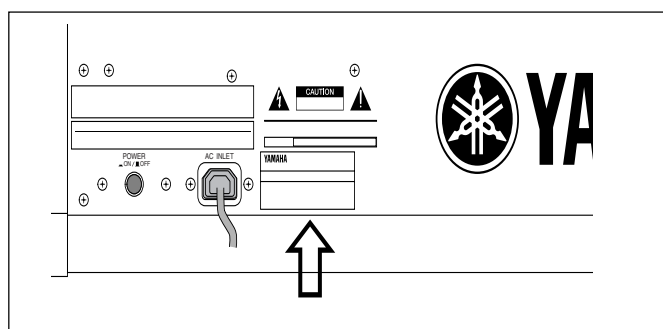
**WAARSCHUWING:** Probeer oude batterijen niet op te laden, te demonteren of te verbranden. Houd ze weg bij kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg. Opmerking: in sommige gebieden bent u volgens de wet verplicht stukke onderdelen te retourneren. U kunt dit verzoek echter indienen bij uw dealer, zodat die ze weg kan gooien of retourneren.

**AFVAL VOORSCHRIFT:** Wanneer dit artikel beschadigt raakt en niet meer te repareren is, gooi het dan weg volgens de geldende wettelijke voorschriften voor producten die lood, batterijen, plastic e.d. bevatten. Kan uw leverancier u niet helpen, neem dan contact op met Yamaha.

**OPMERKING:** Service onkosten, te wijten aan een gebrek aan kennis over hoe een functie of een effect werkt (mits het instrument functioneert zoals het hoort) vallen niet onder de garantie, en zijn derhalve uw verantwoording.

Bestudeer de handleiding derhalve aandachtig en neem in het geval van twijfel eerst contact op met uw dealer, alvorens het instrument zelf van service te voorzien.

**NAAMPLAATJE:** Onderstaande illustratie geeft de locatie van het naamplaatje aan. Het typenummer, het serienummer, de voedinggegevens e.d. vindt u op dit plaatje. U moet het typenummer, het serienummer en de aankoopdatum hieronder noteren en deze handleiding bewaren als bewijs van aankoop.



Model \_\_\_\_\_

Serie Nr. \_\_\_\_\_

Aanschafdatum \_\_\_\_\_

## Introductie

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha S80 Music Synthesizer.

Uw nieuwe S80 synthesizer maakt gebruik van het hoog aangeprezen AWM2 klankopwekkingsysteem, waarmee u super-realistisch geluiden kunt creëren. U kunt deze geluiden via het 88-noten gewogen toetsenbord bespelen. Het ondersteunt tevens los verkrijgbare Plug-in boards die wellicht een ander klankopwekkingsysteem van uw keuze bieden, waarmee u fantastische synthesizer-geluiden kunt produceren.

U kunt al deze geluiden met de ingebouwde afspeelfuncties zoals de Arpeggiator en Sequencer afspelen. U kunt via het regelpaneel met de Quick Access functie snel en direct toegang tot diverse geluids-genres verkrijgen.

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

Zodra u een geluid wijzigt, kunt u met de [PAGE] knop tussen de schermen schakelen en met vijf andere knoppen en de [DATA] knop de parameter-waarden wijzigen. Dit maakt het proces van geluiden wijzigen sneller en eenvoudiger. Lees, om het meeste uit uw synthesizer te halen, deze handleiding zorgvuldig door. Berg deze handleiding, nadat u het gelezen heeft, voor later gebruik op een veilige plaats op.

## Over deze Handleiding

Deze handleiding bestaat uit twee gedeelten:

■ **Basis Gedeelte (Pag. 6)**

Legt uit hoe u met de synthesizer moet beginnen, de algemene handelingen, en hoe u de belangrijkste functies en mogelijkheden kunt gebruiken.

■ **Referentie Gedeelte (Pag. 64)**

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

## Inhoud van de Verpakking

- Gebruikershandleiding (dit boek)
- Data Lijst
- Performance Lijst
- AC Stroomsnoer
- Installatie Gids
- CD-ROM (TOOLS voor S80 & CS6x/CS6R)

### De meegeleverde CD-ROM

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



Probeer de eerste track op de cd (waar de software staat) NOOIT op een audio CD speler af te spelen. Dit kan uw gehoor of de CD speler/luidsprekers beschadigen.

Het kopiëren of commercieel beschikbaar maken van de muziek sequence data en/of audio bestanden is strikt verboden, tenzij voor eigen gebruik.

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

De bedrijfs- en productnamen in deze handleiding zijn handelsmerken of gepatenteerde handelsmerken van de bewuste bedrijven.

# Inhoudsopgave

## Basis Gedeelte

De Knoppen en Aansluitingen .....	6
Lees voor Gebruik .....	12
Stroomvoorziening .....	12
Aansluitingen .....	13
De S80 Aanzetten .....	19
Basis Handelingen .....	21
Een Mode Selecteren .....	21
Een Screen Selecteren .....	23
Data Invoeren .....	24
Demo Afspelen .....	26
Voices en Performances .....	27
Een Voice Bespelen .....	27
Een Performance Bespelen .....	29
Een Overzicht van de S80 .....	31
Controller Gedeelte .....	31
Sequencer Gedeelte .....	31
Toon Generator Gedeelte .....	32
Effects Gedeelte .....	34
Over de Modes .....	35
Voices .....	36
Een Overzicht van de Voices/Waves .....	37
Waves .....	38
Performances .....	39
Ideaal voor Live gebruik .....	40
1 Arpeggiator .....	41
2 Gebruik maken van Controllers .....	43
Voice Edit .....	50
Effects .....	55
Gebruik als Master Keyboard (Performance Mode) .....	57
Gebruik als Multi-timbrale Toon Generator (Performance Mode) .....	62

## Referentie Gedeelte

Voice Mode .....	64
Voice Play .....	64
Voice Edit .....	68
Voice Job Mode .....	105
Voice Store .....	106
Performance Mode .....	107
Performance Play .....	107
Performance Edit .....	111
Performance Job Mode .....	130
Performance Store .....	131
Sequence Play Mode .....	132
Utility Mode .....	134
Utility Job Mode .....	141
Card Mode .....	142

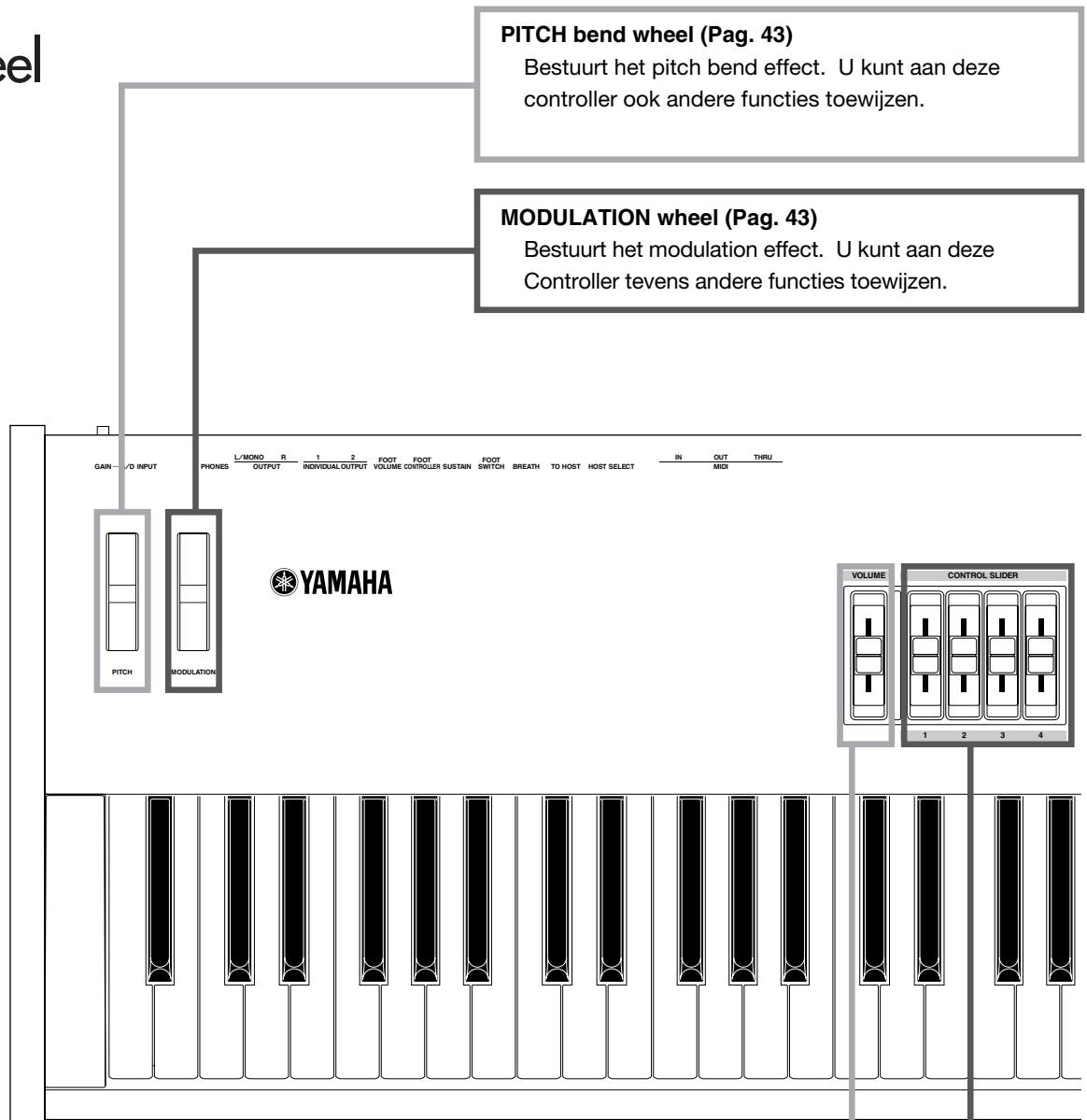
## Appendix

Over de Plug-in Boards (Los verkrijgbaar) .....	148
Display Boodschappen .....	151
Problemen Oplossen .....	152
Specificaties .....	155
Index .....	156

# Basis Gedeelte

## De Knoppen & Aansluitingen

### Regelpaneel

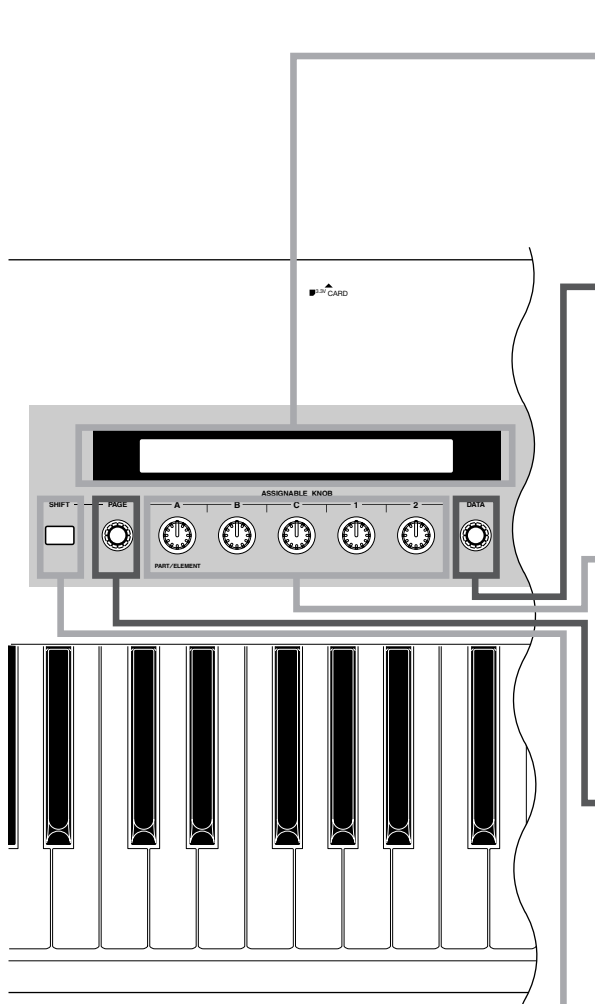


#### [VOLUME] Schuif (Pag. 20)

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

#### Control Schuiven (Pag. 61)

In de Master Keyboard mode, kunt u met deze schuiven de aan deze schuiven toegewezen functies (als Control Change boodschappen) besturen. Iedere schuif bestuurt één van de vier zones.



#### **LCD (Liquid Crystal Display)**

Dit is een verlicht display met twee regels.

#### **[DATA] knop (Pag. 25)**

Hiermee kunt u de door de cursor aangegeven parameter in waarde verhogen of verlagen.

#### **Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] (Pag. 24)**

Deze knoppen besturen in iedere Play mode de respectievelijk toegewezen functies. In de Edit Mode, wordt iedere knop gebruikt om een waarde voor de toegewezen parameter in de display in te geven. Afhankelijk van de handeling of het scherm waar u bent, hebben deze knoppen andere functies. Knoppen [A] tot [C] kunnen aan systeembesturingsfuncties toegewezen worden (pag. 46, 136). Aan knoppen [1] en [2] kunnen besturingsfuncties toegewezen worden die Voices beïnvloeden.

#### **[PAGE] knop (Pag. 23)**

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

#### **[SHIFT] knop (Pag. 23)**

In Voice of Performance Play Mode, wordt als u de [SHIFT] knop indrukt een scherm getoond waarmee u de Octaaf parameter en het MIDI verstuurkanaal (Pag. 23) kunt bekijken of wijzigen. In iedere Edit mode, wordt wanneer u deze knop indrukt terwijl u de [PAGE] knop draait, een scherm getoond waarmee u snel tussen de Edit Mode schermen (Pag. 23) kunt schakelen. Als u deze knop ingedrukt houdt en aan de van de [A] - [D], [1] ~ [2] of [DATA] knop draait of de [INC/YES] of [DEC/NO] knop indrukt, kunt u de cursor verschuiven zonder dat een parameterwaarde wijzigt (Pag. 24).

**[MASTER KEYBOARD] knop (Pag. 57, 111)**

Het S80 toetsenbord kan in Performance mode als MIDI master toetsenbord gebruikt worden. Als de knop ingedrukt is en ingeschakeld is (de LED licht op), kunt u met het toetsenbord meerdere op de S80 aangesloten MIDI geluidsmodules bespelen en besturen.

**[EF BYPASS] knop (Pag 56)**

Schakelt Effect Bypass aan/uit. Druk op deze knop (LED licht op) om in de huidig gebruikte Voice of Performance de effecten uit te schakelen (bypass). De uitgeschakelde effecten (Reverb, Chorus, of Insertion) worden in de Utility Mode (Pag. 135) geselecteerd.

**[EXIT] knop (Pag. 23)**

De menu's en schermen van de S80 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.

**[ENTER] knop (Pag. 24, 25)**

Druk, terwijl u een geheugenplaats 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.

**[DEC/NO] knop (Pag. 24)**

Hiermee kunt u de waarde van de door de cursor aangegeven parameter verlagen. Hiermee kunt u tevens een Job of Store handeling annuleren.

**[INC/YES] knop (Pag. 24)**

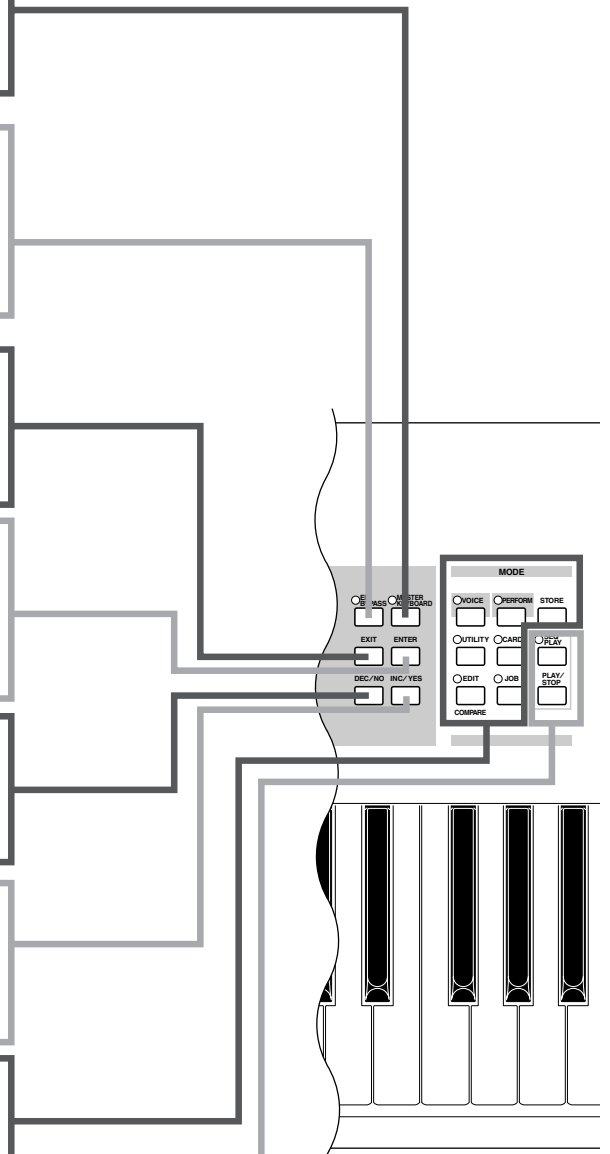
Hiermee kunt u de waarde van de door de cursor aangegeven parameter verhogen. Hiermee kunt u tevens een Job of Store handeling uitvoeren.

**MODE knoppen (Pag. 21)**

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

**SEQ knoppen (Pag. 26, 132)**

Druk op de [SEQ] knop om naar Sequence Play Mode te gaan. Hier kunt u vanaf een Memory Card een MIDI bestand afspelen. U kunt met de [PLAY/STOP] knop het huidig geselecteerde bestand afspelen of stoppen.



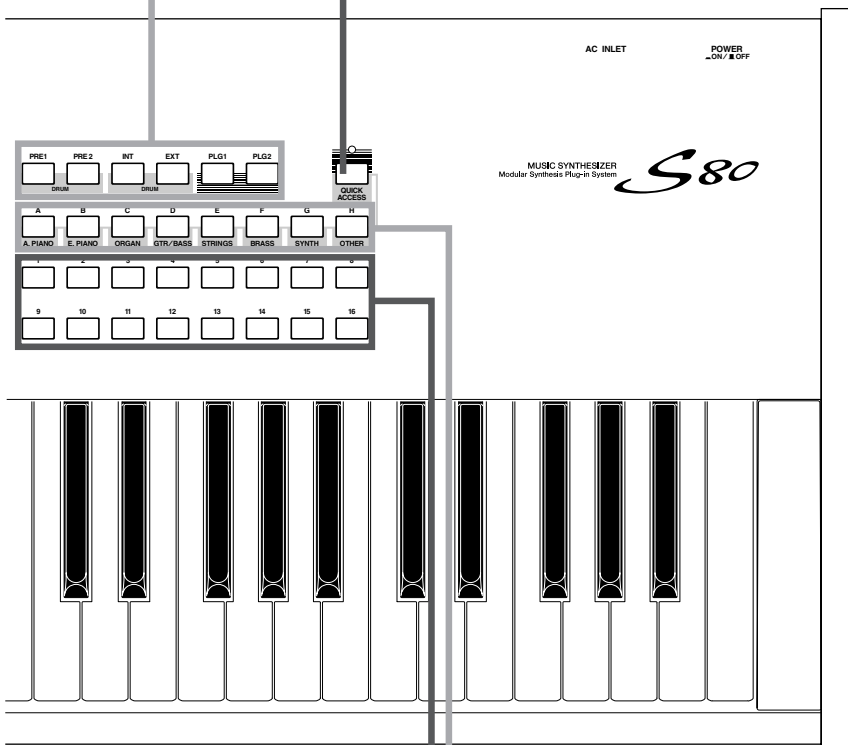


### MEMORY knoppen (Pag. 27, 29, 65, 109)

Met deze knoppen kunt u een Voice of Performance Geheugen selecteren. Druk op [ENTER] om het Geheugen te selecteren. In Performance mode kunt u met de [EXT], [PLG1] en [PLG2] knoppen de A/D Part, Plug-in 1 Part en Plug-in 2 Part selecteren. Met de [PRE1] en [PRE2] knoppen selecteert u "Common" (voor alle parts).

### [QUICK ACCESS] knop (Pag. 68)

Zodra u op de [QUICK ACCESS] knop drukt (LED licht op), kunt u met de BANK knoppen [A] t/m [H] direct Categorieën kiezen, en met de PROGRAM knoppen [1] t/m [16] Voices kiezen.



### BANK [A] t/m [H] knoppen (Pag. 65, 109)

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] schakelen desbetreffende Voice Element aan of uit (ELEMENT AAN/UIT) (Pag. 51). Als u de Master Keyboard Mode activeert met de [MASTER KEYBOARD] knop, kunt u - als de Master Keyboard Mode instelling (Performance Edit mode) op 4 zones staat - met knoppen [A] t/m [D] respectievelijk Zones 1 t/m 4 selecteren.

### PROGRAM/PART [1] t/m [16] knoppen (Pag. 65, 109)

Iedere knop selecteert een Voice of Performance in de huidige Bank. In Voice Edit mode, selecteert iedere PROGRAM/PART knop het toegewezen edit menu (Pag. 70). Deze knoppen selecteren in Performance mode respectievelijk Parts [1] t/m [16].

# Achterpaneel

## POWER schakelaar (Pag. 19)

Hiermee schakelt u de synthesizer aan of uit.

## AC INLET aansluiting (Pag. 12)

Steek de stekker van het meegeleverde stroomsnoer - voordat u deze in het stopcontact steekt - hierin.

## CARD sleuf (Pag. 142)

Steek hier een Memory Card in om data van/naar het instrument te sturen. Lees voor gebruik van een Memory Card eerst de Voorzorgsmaatregelen bij gebruik van een Memory Card (Pag. 142).

## MIDI IN, OUT, en THRU aansluitingen (Pag. 15)

MIDI IN ontvangt MIDI boodschappen van een extern MIDI apparaat. Gebruik deze om de synthesizer vanaf een extern MIDI apparaat te besturen. MIDI OUT verstuurt door de synthesizer gegenereerde MIDI boodschappen, zoals gespeelde noten of het draaien aan de 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.



## FOOT CONTROLLER aansluitingen (Pag. 18, 44)

Hierop kunt u een los verkrijgbare foot controller aansluiten (FC7, enz.). Met een foot controller kunt u klankkleur, volumes en dergelijke met uw voet besturen.

## FOOT VOLUME aansluiting (Pag. 18, 44)

Hierop kunt u een los verkrijgbare foot controller aansluiten (FC7, enz.). Hiermee kunt u het algehele volume van het instrument met uw voet instellen. In Utility Mode kunt u aan deze controller Volume of Expression toewijzen.

## INDIVIDUAL OUTPUT 1 en 2 aansluitingen (Pag. 13)

Hieruit worden lijnniveau audiosignalen de synthesizer uitgestuurd. Deze signalen zijn gescheiden van diegene uit de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen. In Performance mode kunt u selecteren welke Parts via deze uitgang uitgestuurd moeten worden.

**HOST SELECT schakelaar (Page 16)**

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

**TO HOST terminal**

Hierop kunt u m.b.v. een los verkrijgbare seriële kabel een computer aansluiten (Pag. 16).

**BREATH aansluiting (Pag. 18, 44)**

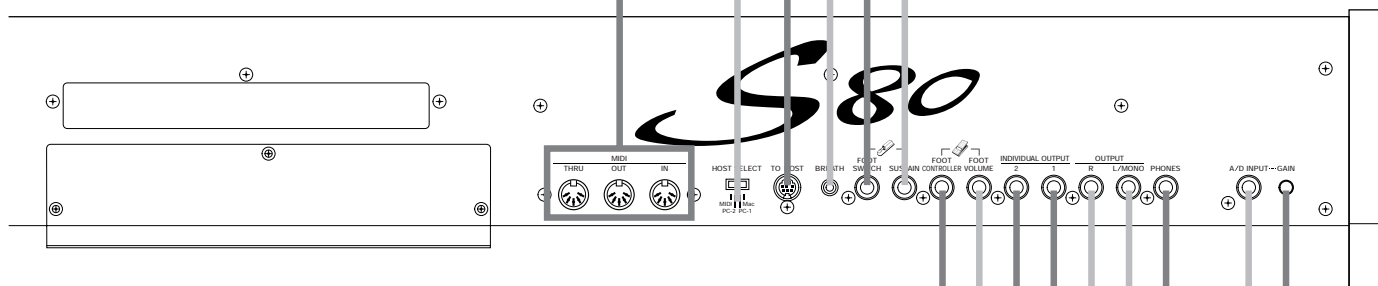
Hierop kunt u een los verkrijgbare BC3 breath controller aansluiten. U kunt met de breath controller afhankelijk van uw blaaskracht het uitgangsniveau of klankkarakter van de geluiden beïnvloeden.

**FOOT SWITCH aansluiting (Pag. 18, 44)**

Hierop kunt u een los verkrijgbare voetschakelaar (FC4 of FC5) aansluiten. Met de voetschakelaar kunt u een door u gespecificeerde functie (Pag. 53, 165) met uw voet aan/uit schakelen.

**SUSTAIN aansluiting (Pag. 18, 44)**

Hierop kunt u een los verkrijgbare voet-schakelaar (FC4 of FC5) aansluiten. U kunt de voetschakelaar als een pedaal van een akoestische piano, zoals bijv. sustain gebruiken.



**OUTPUT L/MONO en R aansluiting (Pag. 13)**

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

**PHONES aansluiting (Pag. 13)**

Hierop kunt u een hoofdtelefoon aansluiten.

**A/D INPUT aansluiting (Pag. 14)**

Via deze aansluiting kunt u een extern audio signaal aansluiten. Als in een Performance een A/D Input Part gebruikt wordt, worden de signalen van aangesloten apparaten mono verwerkt.

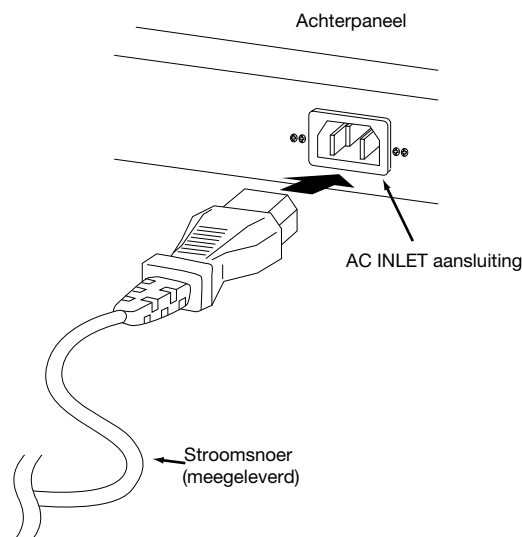
**GAIN knop (Pag. 63)**

Hiermee kunt u de ingangsgevoeligheid van de audio signalen van de A/D INPUT aansluiting instellen. Stel deze als u een A/D Input Part gebruikt afhankelijk van het aangesloten apparaat in (microfoon, ander instrument, enz.).

# Alvorens te beginnen

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u uw synthesizer van stroom voorziet, audio en MIDI apparaten en een computer aansluit. 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



- ❶ Let er op dat de POWER schakelaar van de synthesizer op OFF staat.
  - ❷ Sluit het meegeleverde stroomsnoer aan op de AC INLET aansluiting op het achterpaneel van het instrument.
  - ❸ Sluit het andere eind van het stroomsnoer aan op het stopcontact. Let er op dat de synthesizer voldoet aan de in uw gebied geldende spanningsnorm.
- ⚠ Let er op dat uw S80 ingesteld staat op de AC spanning die geldt in het gebied waar u zich bevindt (zie achterpaneel). Als u het apparaat op een verkeerde spanning aansluit kan dit de interne elektronica beschadigen en zelfs gevaarlijke schokken veroorzaken!
- ⚠ Gebruik alleen het met de S80 meegeleverde stroomsnoer. Mocht het stroomsnoer beschadigd of kwijt zijn, neem dan contact op met uw Yamaha dealer. Het gebruik van een onjuist stroomsnoer kan brand of elektrische schokken veroorzaken!

# Aansluitingen

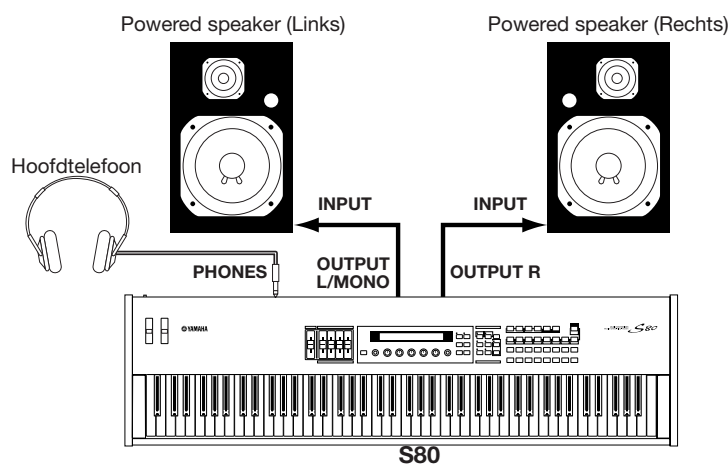
## Aansluiten op Externe Audio Apparatuur

Aangezien de synthesizer geen ingebouwde luidsprekers bevat, moet u de synthesizer op externe audio apparatuur aansluiten. U kunt uiteraard tevens een hoofdtelefoon gebruiken.

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

### Powered Speakers Aansluiten

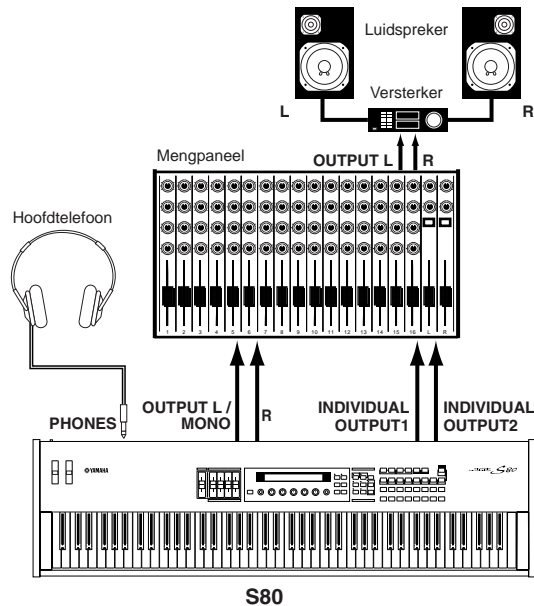
Via een paar powered (van versterker voorziene) luidsprekers kunnen de rijke geluiden van het instrument met hun eigen panorama en effect instellingen natuurgetrouw weergegeven worden. Sluit de powered luidsprekers aan op de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen op het achterpaneel.



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

### Aansluiten op een Mengpaneel

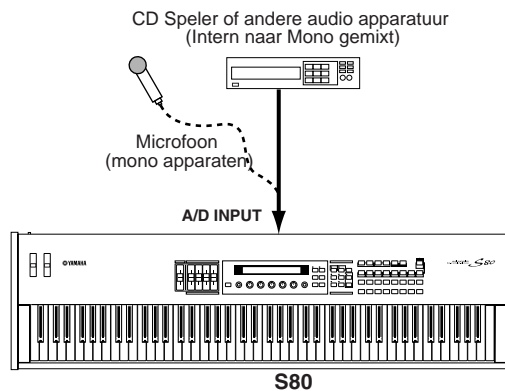
Naast de OUTPUT (L/MONO en R aansluitingen) zijn er tevens extra uitgangen. Deze vier uitgangen kunt u aansluiten op een mengpaneel om zodoende van de max. 4 parts (in Performance Mode, Pag. 107) een eigen mix te maken. U kunt in Performance Edit Mode (Pag. 111) de signaalroute per Part specificeren.



- N.B.** Als u een hoofdtelefoon aansluit, beïnvloedt dat het geluid uit de OUTPUT (L/MONO en R) aansluitingen niet. Hier kunt u dezelfde geluiden beluisteren als uit de OUTPUT aansluiting gestuurd wordt. U kunt de geluiden vanuit de INDIVIDUAL OUTPUT 1 en 2 echter niet beluisteren.

## Aansluiten op een Microfoon of andere Audio Apparatuur

Als u in een Performance een A/D Input Part gebruikt, worden de signalen van de hierop aangesloten apparaten naar mono geconverteerd.



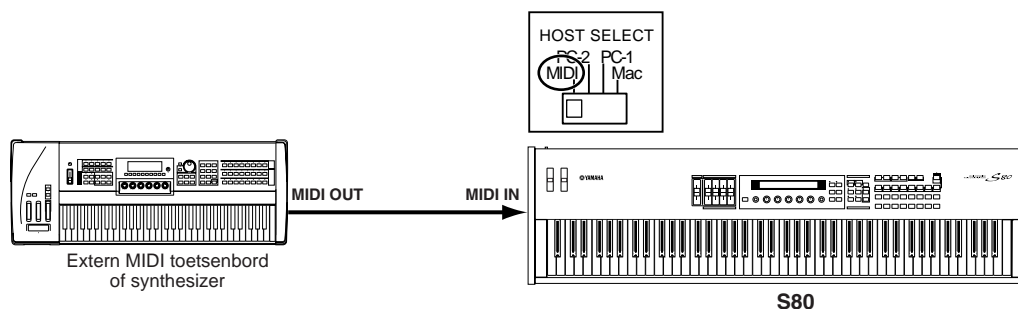
- N.B.** Als bovenstaande aansluitingen gereed zijn, bent u klaar om op te gaan nemen. Als u begint met opnemen, kan het zijn dat u de inganggevoeligheid van de audiobron met de GAIN knop aan moet passen. Details over A/D Input, en hoe u de inganggevoeligheid moet aanpassen, vindt u op pagina's 63 en 119.
- ⚠ Als u een verkeerd type audiobron aansluit (Pag. 119,120), bestaat de mogelijkheid dat uw gehoor en/of uw audio apparaat beschadigt. Zorg ervoor dat deze parameter juist ingesteld staat.
- ⚠ Zet de GAIN knop op minimum, voordat u een apparaat op de A/D INPUT aansluiting aansluit.
- N.B.** U kunt op de A/D INPUT Part een externe audiobron aansluiten, om deze als Part in een Performance te gebruiken. Details vindt u op Pag. 63 en 119.

## Externe MIDI Apparatuur Aansluiten

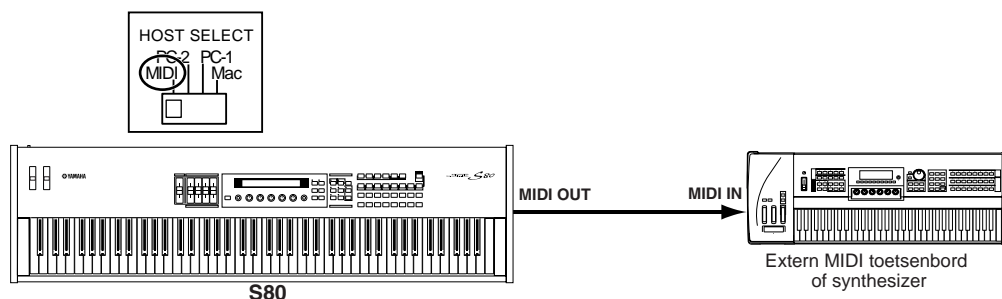
U kunt met behulp van een MIDI kabel (los verkrijgbaar) externe MIDI apparatuur aansluiten, en deze vanaf deze synthesizer besturen. U kunt tevens met een extern MIDI toetsenbord of sequencer de interne geluiden van de synthesizer besturen. Dit gedeelte toont enkele voorbeelden van het gebruik van MIDI.

**N.B.** De HOST SELECT schakelaar op het achterpaneel moet hiervoor op "MIDI" staan. Zo niet, dan wordt uit de MIDI OUT aansluiting geen MIDI boodschappen verstuurd.

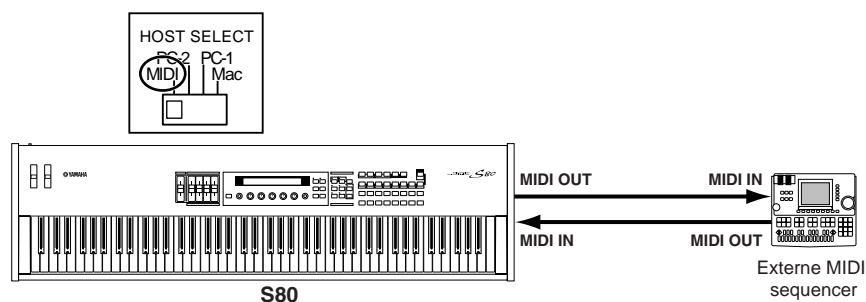
### Besturing vanaf een extern MIDI Toetsenbord



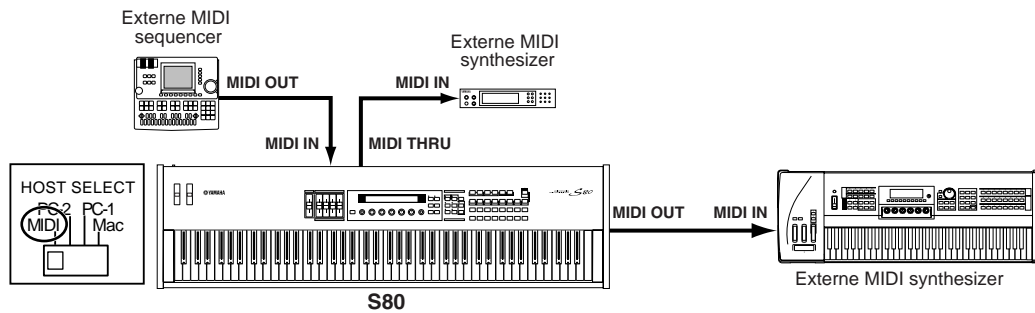
### Een extern MIDI Toetsenbord besturen



### Met een Externe MIDI Sequencer opnemen en afspelen



## Via MIDI THRU een Ander MIDI apparaat besturen



Met bovenstaande MIDI aansluitingen, kunt u vanuit de MIDI OUT aansluiting MIDI data versturen, terwijl MIDI data vanaf de externe sequencer via de MIDI THRU aansluiting een externe MIDI synthesizer aanstuurt.

**N.B.** De MIDI kabel mag niet langer zijn dan 15 meter, en er wordt aangeraden dat er niet meer dan 3 apparaten in een MIDI keten aangesloten zijn (via MIDI THRU in serie geschakeld). Wilt u meer apparaten aansluiten, dan moet u een MIDI Thru box gebruiken. Als de kabels te lang zijn of er teveel apparaten via de MIDI THRU aansluitingen op elkaar aangesloten zijn, kunnen er data fouten ontstaan.

## Een Computer Aansluiten

Als er een computer aangesloten is, kunt u hiermee via MIDI data naar/vanaf de synthesizer versturen/ontvangen. U kunt bijvoorbeeld met het meegeleverde Voice Editor programma de Voices van de synthesizer aanpassen. U kunt met een ander programma - Card Filer - bestanden van/naar de Memory Card (geplaatst in de CARD sleuf van de synthesizer) ontvangen/versturen.

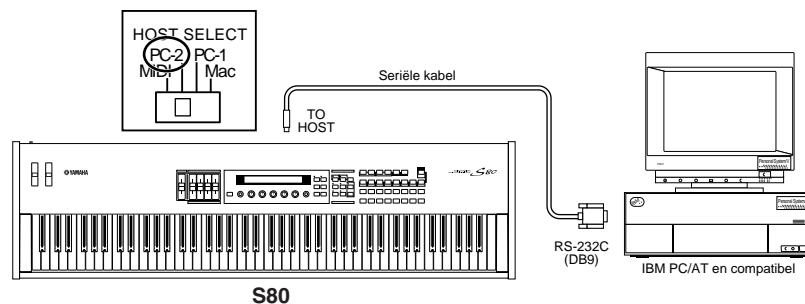
Er zijn twee manieren om uw synthesizer op een computer aan te sluiten:

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

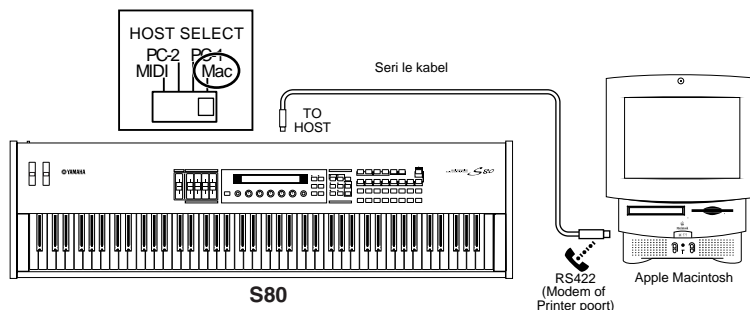
De diverse computersystemen moeten verschillend aangesloten worden, zie hieronder.

### 1: Seriële poort naar TO HOST

#### IBM PC/AT



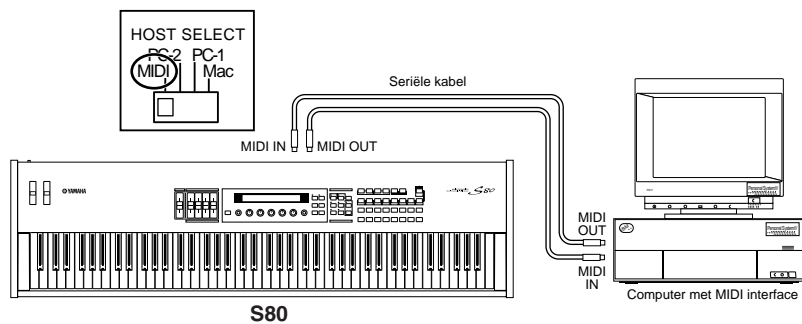
#### Macintosh



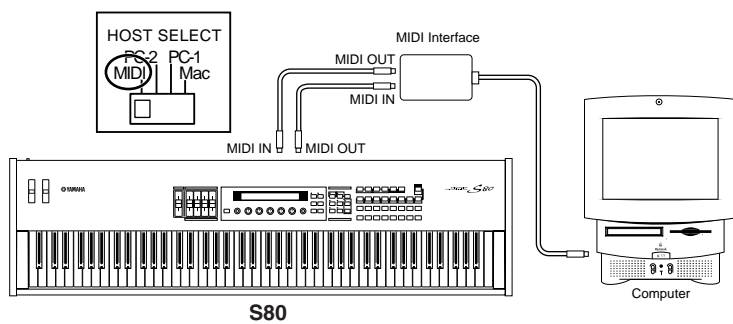


## 2: MIDI Interface naar MIDI IN en OUT

Bij gebruik van de MIDI Interface van de computer



Bij gebruik van een Externe MIDI interface

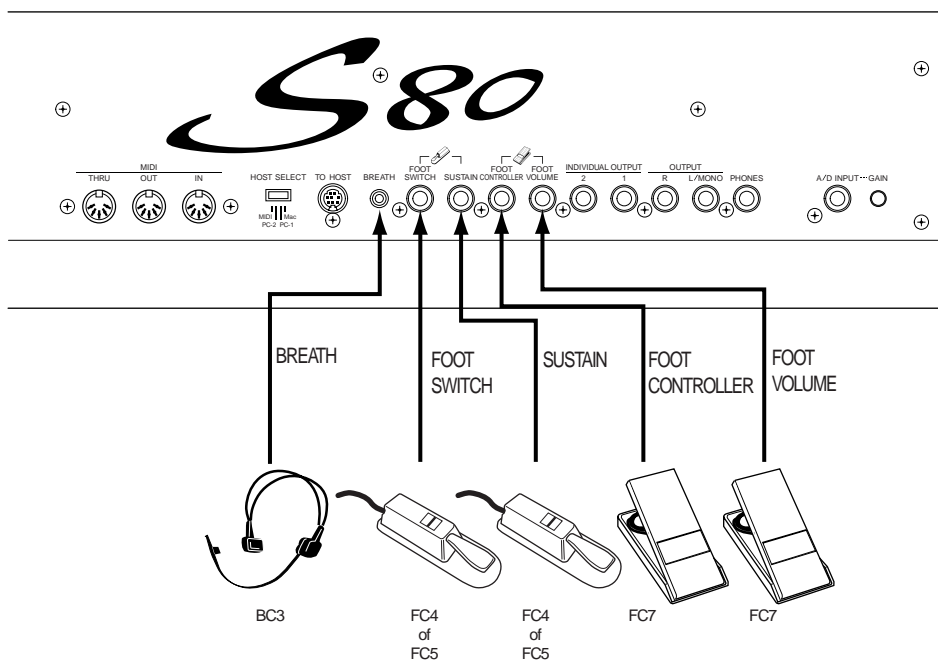


**N.B.** U moet hiervoor de juiste MIDI software (sequencer, editor, enz.) voor uw computersysteem gebruiken.

## Diverse Controllers Aansluiten

De S80 bevat diverse controller aansluitingen op het achterpaneel, zoals FOOT SWITCH, SUSTAIN, FOOT CONTROLLER, FOOT VOLUME en BREATH. U kunt hierop los verkrijgbare controllers zoals een Foot Switch (FC4 of FC5), Foot Controller (FC7) en Breath Controller (BC3) aansluiten om de klankkleur, volume, toonhoogte en andere parameters te besturen.

**N.B.** Details over deze controllers vindt u op pagina 44.



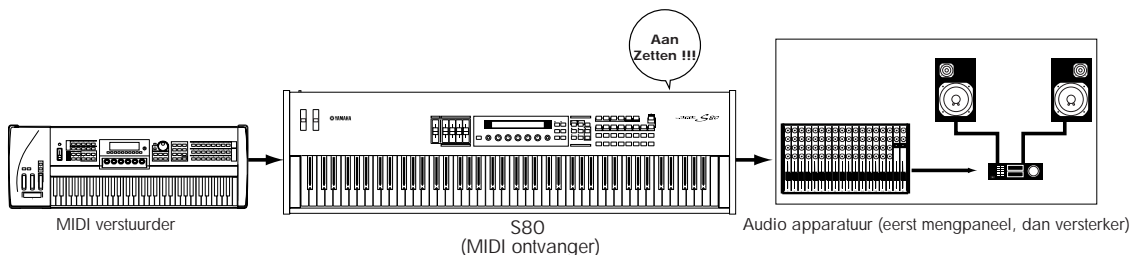
# Apparatuur inschakelen

## Inschakelprocedure

Let er op, dat als alle aansluitingen tussen de synthesizer en andere apparaten gereed zijn, alle volume instellingen op het absolute minimum staan. Zet daarna alle apparaten in de volgende volgorde aan: MIDI masterapparaten (versturende apparaten), MIDI slaves (ontvangers), en daarna de audio apparatuur (mengpaneel, versterkers, luidsprekers, enz.) Dit verzekert u van de juiste signaalfloeiing vanaf het eerste tot het laatste apparaat (eerst MIDI, daarna audio).

Zodra u de apparatuur uitzet, moet u eerst alle volume instellingen weer op minimum zetten, en de apparaten in omgekeerde volgorde uitzetten (eerst audio, dan MIDI).

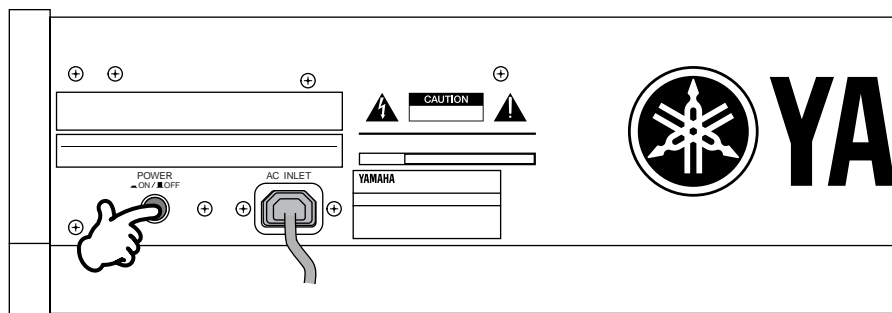
Als de S80 MIDI ontvanger is:



## De S80 Aanzetten

**N.B.** Zet, voordat u uw synthesizer aan/uit zet, eerst de volume instellingen van aangesloten audio apparatuur op minimum.

1 Druk op de POWER schakelaar.



2 Er wordt een kort intro scherm getoond.

3 Hierna verschijnt het Voice of Performance Play Mode scherm.

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

Als er een Memory Card in de Card sleuf zit, of u een los verkrijgbaar Plug-in board heeft geïnstalleerd, kunt u er andere schermen verschijnen voordat het Voice of Performance Play Mode scherm verschijnt.

Als er voorheen een Memory Card in de Card sleuf zat, ziet u een scherm waar de bestanden vanuit het EXT geheugen ingeladen worden.

Als er een nieuwe Memory Card in de Card sleuf zit (of één die nog nooit gebruikt is), ziet u een scherm waar in het EXT Memory (geheugen) een basis file gecreëerd wordt.

Als u een Plug-in board geïnstalleerd heeft, ziet u een scherm dat toont dat het Plug-in board aanwezig is.

**N.B.** Het laatste scherm na het aanzetten kan afhankelijk van de Power On Mode instelling (Utility Mode, Pag 135) verschillen.

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

5 Pas de [VOLUME] schuif van de synthesizer in op een goed hoorbaar volumenniveau.

### **Over Memory Cards**

U kunt diverse soorten data - Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain enzovoorts - op een Memory Card opslaan. De ingebouwde Card sleuf maakt gebruik van 3.3 Volt Memory Cards (SmartMedia).

**N.B.** Lees, voordat u Memory Cards gebruikt, de voorzorgsmaatregelen en hoe u deze moet gebruiken (Pag 142).

#### **• Een Memory Card Formatteren**

U kunt op een nieuwe Memory Card niet direct bestanden opslaan. De Card moet in Card Mode (Pag. 147) eerst geformatteerd worden.

#### **• Data Opslaan en Inladen**

U kunt op een geformatteerde Memory Card diverse data als bestanden opslaan. Iedere file op de Card kan wanneer u wenst ingeladen worden.

U kunt data zoals System, Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain data en dergelijk opslaan en inladen. Aangezien Sequence Chain data tijdelijk in het buffer geheugen van de synthesizer staat en gewist wordt zodra u de synthesizer uitzet, kunt u de data eerst op Memory Card opslaan.

Details over het formatteren, opslaan en inladen van een Memory Card en een overzicht van de herkende bestandstypen, vindt u op pagina 143.

# Basis Handelingen

In dit gedeelte worden de basishandelingen van de synthesizer besproken.

## Een Mode Selecteren

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

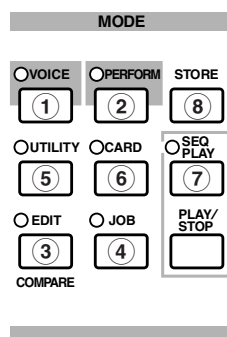
**N.B.** Op pagina 35 vindt u een overzicht van de beschikbare Modes.

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

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

Druk, als u Voices of Performances wilt opslaan (Store), in Voice of Performance Mode simpelweg op de [STORE] knop om naar Store Mode te gaan.

Andere Modes zijn zoals de Utility Mode, waar u specifieke systeem-instellingen kunt wijzigen, Card Mode, waar u Memory Card taken kunt uitvoeren, en Sequence Mode, waar u MIDI song bestanden kunt afspelen of een Sequence Chain kunt creëren. (Druk op [UTILITY] voor Utility Mode, [CARD] voor Card Mode en op [SEQ] voor Sequence Mode.)



### Play Modes

#### ① Voice Play Mode (Pag. 64)

Druk, voor Voice Play Mode, op de [VOICE] knop (LED licht op).

Druk, om uit een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode.

```
UCE Play> PRE1:001(A01)[5q:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

#### ② Performance Play Mode (Pag. 107)

Druk, voor Performance Play Mode, op de [PERFORMANCE] knop (LED licht op). Druk, om uit een andere Mode te gaan, op de bewuste knop voor die Mode.

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

### Edit Modes

Als u zich in een Play Mode bevindt, drukt u, om naar de respectievelijke Edit mode te gaan, simpelweg op de [EDIT] knop (LED licht op).

#### ③ Voice Edit Mode (Pag. 68)

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

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

#### ③ Performance Edit Mode (Pag. 111)

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

```
GEN Name> Ctrny a-Z 0-? Cursor
Common [---:Init Perf ]
```

## Job Modes

Als u zich in een Play Mode bevindt, drukt u, om naar de respectievelijke Job mode te gaan, simpelweg op de [JOB] knop (LED licht op).

### ④ Voice Job Mode (Pag. 105)

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

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

### ④ Performance Job Mode (Pag. 130)

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

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

### ④ Utility Job Mode (Pag. 141)

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

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

## Andere Modes

### ⑤ Utility Mode (Pag. 134)

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

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

### ⑥ Card Mode (Pag. 142)

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

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

### ⑦ Sequence Play Mode (Pag. 132)

Druk, voor Sequence Play Mode, op de [SEQUENCE] knop (LED licht op). Druk, om uit een andere Mode te gaan, op de juiste knop voor die Mode.

```
SEQ>    File:[ ]    Perf
Chain00 001 J= 120 Meas=001 INT:128
```

**N.B.** Als er vanaf een externe MIDI apparaat system exclusive boodschappen ontvangen worden, gaat de LED van de huidige geselecteerde Play Mode (Voice of Performance) knipperen.

### ⑧ Store Modes (Pag. 106, 131)

Druk, om in een Play of Edit Mode snel naar desbetreffende Store Mode te gaan, simpelweg op de [STORE] knop. Druk, om uit een andere Mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die Mode, of druk op de [EXIT] knop om naar Play Mode terug te keren.

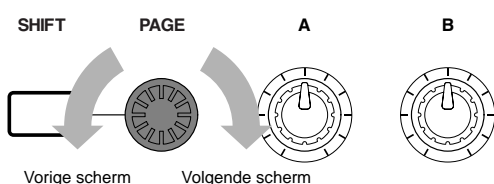
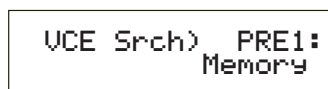
```
UCE [S4:Generation] >[Pf:Slamming_]
Store INT:001(A01)
```

# Een Scherm Selecteren

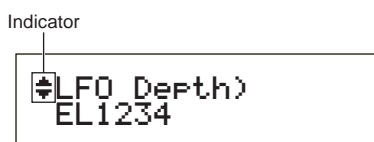
U kunt met behulp van de [PAGE] knop en de [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] en [ENTER] knoppen tussen de schermen schakelen.

## [PAGE] Knop

Normaal gesproken zijn er in iedere Mode diverse schermen en sub-schermen. U kunt met de [PAGE] knop tussen de schermen schakelen.

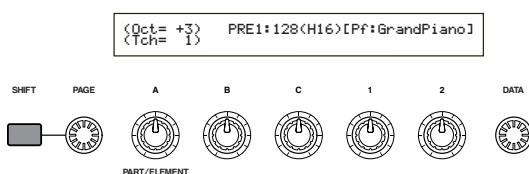


Zoals hieronder getoond wordt, verschijnt de "◆" indicator links in het scherm zodra er zich meer schermen voor of achter het huidige scherm bevinden. Bij het eerste scherm in een serie, ziet u de "▼" indicator, die aantoont dat er meer schermen volgen, maar er geen schermen voor zijn. Op het laatste scherm, ziet u de "▲" indicator die aangeeft dat er schermen voor zijn, maar daarachter niet meer.



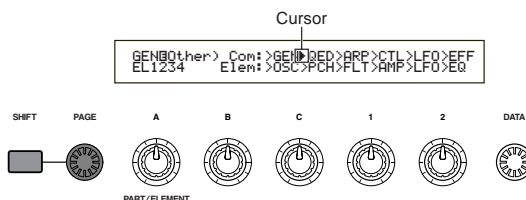
## [SHIFT] Knop

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



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

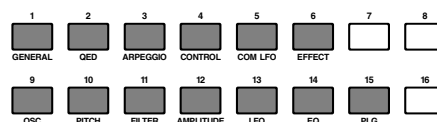
Als u bijvoorbeeld in Voice Edit Mode de [SHIFT] knop ingedrukt houdt terwijl u de [PAGE] knop gebruikt, wordt het volgende scherm getoond. Selecteer met de cursor (▶), een specifiek item, en laat de [SHIFT] knop los om het parameter scherm voor dat item te openen.



**N.B.** De [SHIFT] knop heeft meerdere functies, die later in deze handleiding beschreven worden.

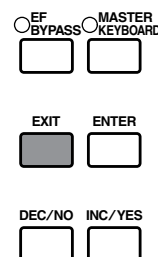
## PROGRAM/PART knoppen

Met de PROGRAM/PART knoppen kunt u in Voice Edit Mode de onder de knoppen staande items selecteren, en naar desbetreffende schermen gaan.



## [EXIT] Knop

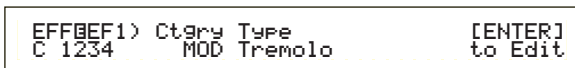
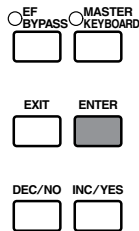
Druk, om in de hiërarchische menu structuur één niveau omhoog te gaan of terug te keren naar het vorige scherm, op de [EXIT] knop.



**N.B.** De [EXIT] knop heeft meerdere functies, die later in deze handleiding beschreven worden.

## [ENTER] Knop

Normaal gesproken wordt de [ENTER] knop gebruikt om parameter instellingen uit te voeren. In sommige gevallen verschijnt echter het volgende scherm dat vraagt om [ENTER] in te drukken.



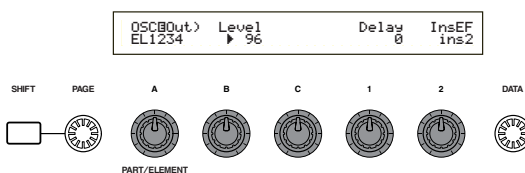
**N.B.** De [ENTER] knop heeft meerdere functies, die later in deze handleiding beschreven worden.

## Data Invoeren

U kunt met behulp van de knoppen direct de respectievelijk parameters op het scherm wijzigen. Daarnaast kunt u de cursor (▸) naar een parameter verplaatsen en met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of [DATA] knop de waarde invoeren.

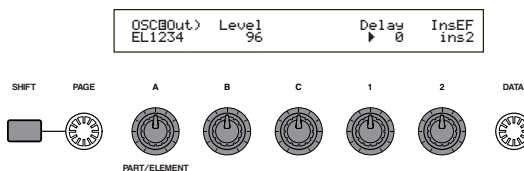
## Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2]

Iedere parameter in een scherm is normaal gesproken aan de knoppen ([A], [B], [C], [1] of [2]) onder de display toegewezen. Als u één van deze knoppen gebruikt, verschuift de cursor (▸) naar de respectievelijke parameter en kunt u de waarde wijzigen. U kunt bijv. met knop [B] in het volgende scherm de Level instelling wijzigen. Draai de knop met de klok mee om de waarde te verhogen, draai tegen de klok in om de waarde te verlagen.



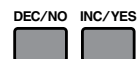
## De Cursor Verplaatsen

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u een knop ([A], [B], [C], [1] of [2]) gebruikt, kunt u de cursor (▸) naar de bewuste parameter op het scherm verplaatsen zonder de waarde te wijzigen.



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

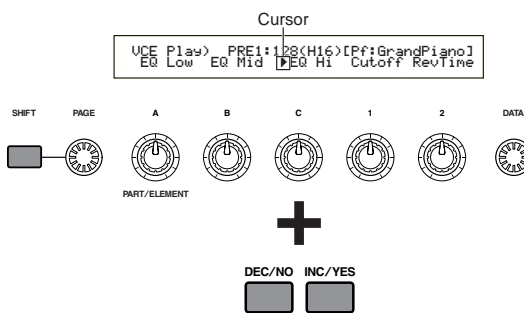
U kunt met de [INC/YES] knop een waarde met één stap verhogen, en met de [DEC/NO] knop één stap in waarde verlagen. Als u één van knoppen ingedrukt houdt, blijft de waarde verlagen/verhogen.



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

## De Cursor Verplaatsen

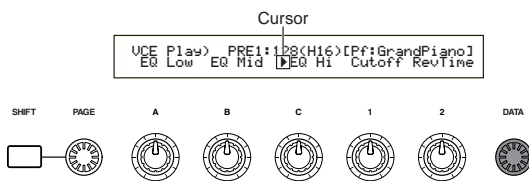
Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u op [INC/YES] of [DEC/NO] drukt, kunt u de cursor tussen parameters op het scherm verplaatsen zonder de waarde te wijzigen.





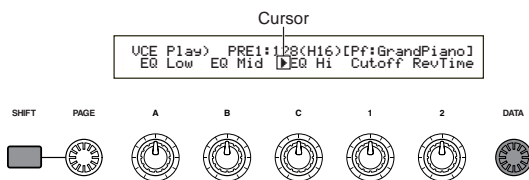
## [DATA] Knop

Met deze knop kunt u de parameterwaarde op plaats van de cursor wijzigen. Draai de knop met de klok mee om de waarde met één te verhogen, draai tegen de klok in om de waarde met één te verlagen.



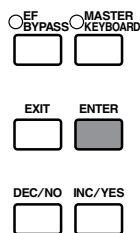
## De Cursor Verplaatsen

Als u [SHIFT] ingedrukt houdt terwijl u de [DATA] knop naar links of rechts draait, kunt u de cursor naar een parameter op het scherm verplaatsen zonder de waarde te wijzigen.



## [ENTER] Knop

Gebruik deze knop om een instelling vast te zetten (bijv. als deze knippert). De [ENTER] knop wordt tevens gebruikt om een Job of Store handeling uit te voeren, hetgeen later in de handleiding wordt besproken.



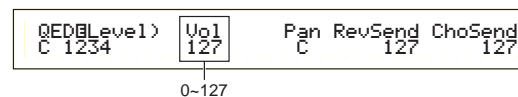
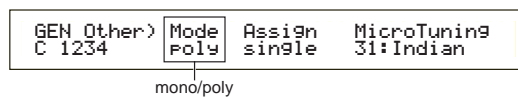
## Parametertypen (Absoluut en relatief)

Er zijn vele manieren om parameters te wijzigen. Sommige parameters vereisen directe getallen of letters.

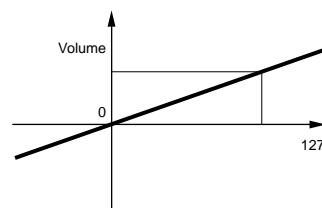
Bij andere kunt u uit een aantal beschikbare instellingen kiezen. Verder zijn sommige parameter absoluut waar andere relatief zijn.

De absolute parameter in de volgende illustratie kan bijvoorbeeld 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 daadwerkelijk volume, zoals onderstaande grafiek toont.

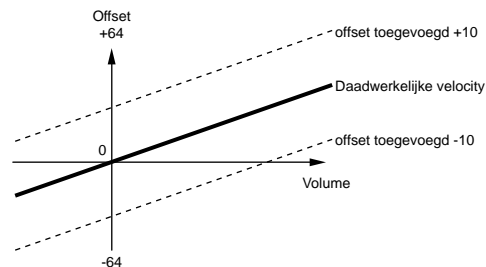
Relatieve parameters zijn echter niet lineair. Onderstaande grafiek toont de rol van de Velocity Offset parameter. De hier ingestelde waarde, bekend als "offset", wordt opgeteld of afgehaald van de daadwerkelijke waarde. Bij Velocity Offset wordt de gespecificeerde waarde opgeteld of afgehaald van de daadwerkelijk Velocity (aanslaggevoeligheid) waarde van de noten die u op het toetsenbord speelt. Soms worden dit soort relatieve parameters als percentage ingesteld.



### ① Volume (absoluut)



### ② Velocity offset (relatief)



# De Demo 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 "Alvorens te Beginnen" op Pag. 12.

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

1 Druk, om naar Sequence Play Mode te gaan, 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 in Sequence Play Mode twee schermen. Schakel met de [PAGE] knop naar bovenstaand scherm.

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

```

                Demo song naam
                |
                v
SEQ Demo> Song: [DEMOSONG]
                |
                v
                [001] [J= 120]
                |         |
                v         v
Demo song nummer   Afspeel tempo
```

**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.

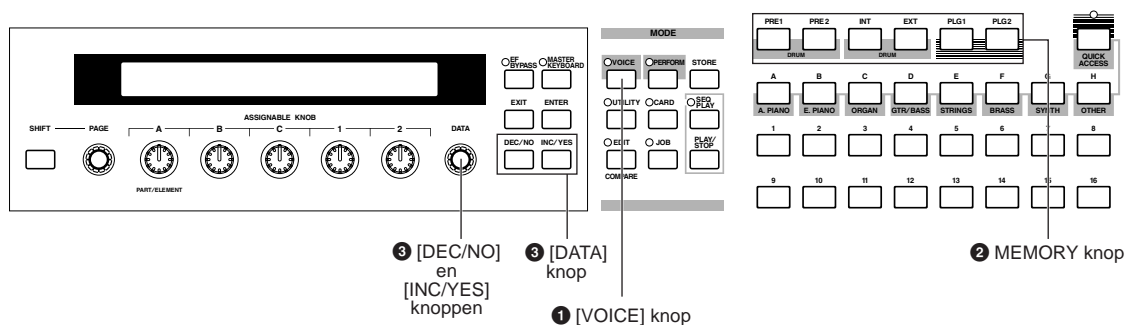
**N.B.** U kunt het tempo van het afspelen wijzigen met de [TEMPO] of [C] knop. Selecteer, om het oorspronkelijke tempo van de song te gebruiken, tempo waarde "\*\*\*\*".

**N.B.** Details over Sequence Play Mode (en demo afspelen vanaf een Memory Card), vindt u op Pag. 132.

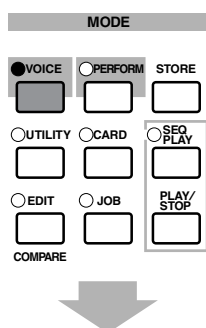
# Voices en Performances

## Een Voice Bespelen

Deze synthesizer, gebaseerd op het AWM2 klankopwekkingsysteem, 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) opslaan. Het interne en externe geheugen kunnen beide tot maximaal 128 Normal Voices en 2 Drum Voices bevatten. U kunt, zoals hieronder uitgelegd wordt, van beide geheugengroepen Voices selecteren en bespelen.



**1 Druk op de [VOICE] knop**  
 De [VOICE] knop LED licht op, hetgeen aangeeft dat u in Voice Play mode bent. Het volgende verschijnt in de display.

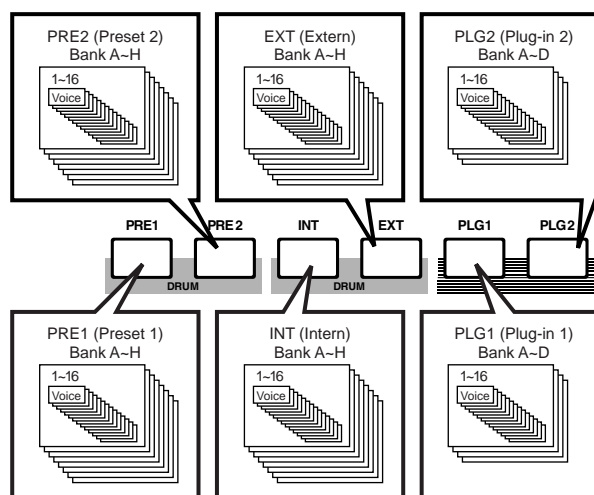


VOICE Play) PRE1:001(A01)[S4:Generation]  
 EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF

Nu kunt u de Voice (die op het scherm staat) met het toetsenbord bespelen.

**2 Druk op een MEMORY knop om een Voice Geheugen te selecteren**

Er zijn 6 Voice Geheugen: PRE1 (Preset1), PRE2 (Preset2), INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1) en PLG2 (Plug-in 2). Iedere Voice Geheugen bestaat uit een aantal Banken (tot max. 8, A t/m H) waarin de Voices opgeslagen zijn. De volgende illustratie toont hoe de Voices in een Voice Geheugen opgeslagen zijn.



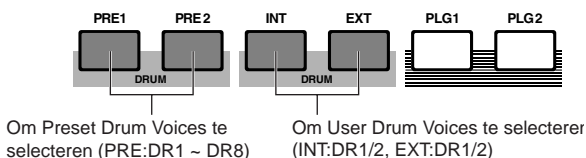
De Drum Voices zijn in aparte gedeelten van ieder Geheugen opgeslagen, en kunnen als volgt opgeroepen worden.

• **Om Preset Drum Geheugens op te roepen (PRE:DR1 ~ DR8):**

Druk op tegelijkertijd op de MEMORY [PRE1] en [PRE2] knoppen.

• **Om User Drum Geheugens op te roepen (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**

Druk op tegelijkertijd op de MEMORY [INT] en [EXT] knoppen.

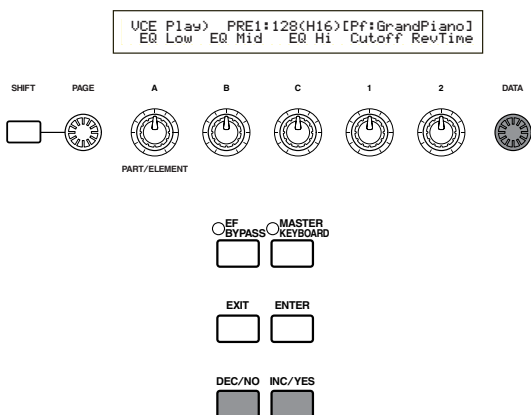


**N.B.** PRE1 en PRE2 (Preset 1 en 2) zijn in intern ROM (Read Only Memory) geheugen opgeslagen en kunnen niet overschreven worden. INT (Intern) is opgeslagen in RAM (Random Acces Memory) en bevatten de fabrieksgeluiden. Deze kunnen overschreven worden, maar de fabrieksinstellingen kunnen naar wens weer opgeroepen worden.

**N.B.** EXT (Extern) is opgeslagen op een Memory Card in de Card sleuf. Als er geen Memory Card in de sleuf zit, en u probeert een EXT Voices te selecteren, wordt "-----" in de display getoond en hoort u geen geluid. Als er wel een Memory Card in de sleuf zit, kunt u EXT Voices selecteren en bespelen. PLG1 en PLG2 Voices kunnen alleen geselecteerd worden als er een Plug-in board geïnstalleerd is.

**3 Met de [DATA] knop of [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen een Voice nummer selecteren**

Draai de [DATA] knop met de klok mee of druk op [INC/YES] om het Voice nummer te verhogen. Draai de [DATA] knop tegen de klok in of druk op [DEC/NO] om het Voice nummer te verlagen.



U kunt nu de geselecteerde Voice met het toetsenbord bespelen.

**N.B.** Details over het selecteren van Voices met de [DATA] knop of [DEC/NO] en [INC/YES] knop vindt u op Pag. 66.

**N.B.** U kunt Voices tevens selecteren door gebruik te maken van BANK en PROGRAM/PART knoppen, met de Quick Acces functie, of met de Category Search functie. Details over het selecteren van Voices vindt u op Pag. 65, 67 en 68.

**Gebruik van Quick Access**

Met Quick Acces kunt u snel in iedere Bank afhankelijk van hun Categorie - ieder van de 12 typen Preset Voices en 4 typen Interne Voices (bij de fabrieksinstellingen) selecteren.

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

1 Druk, in Voice Mode, op de [QUICK ACCES] knop. De LED licht op en Quick Acces wordt aangezet.

```
VCE Quick> INT:017<H01>[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Fr4 ChoSend
```

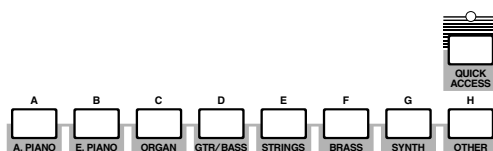
Druk nogmaals op de knop, of schakel naar een andere Mode op Quick Acces uit te zetten.

**N.B.** Als u Quick Acces aanzet, wordt de laatste met Quick Acces gekozen Voice geselecteerd.

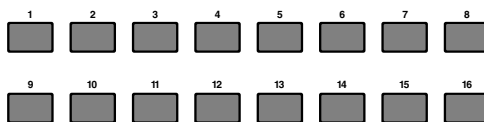
**N.B.** Als u Quick Acces aanzet terwijl u een Voice aan het Editten (wijzigen) bent, wordt de Voice niet gewijzigd voordat u via Quick Acces een andere Voice selecteert.

**N.B.** Als Quick Acces aanstaat kunt u de MEMORY knoppen niet gebruiken.

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



3 Selecteer met PROGRAM knoppen [1] t/m [16] de Voice in de gespecificeerde Categorie. De Voicenaam wordt in de display getoond.



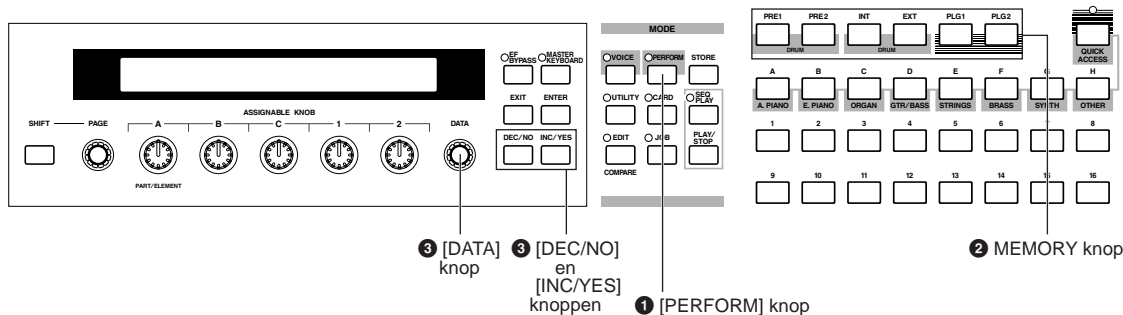
**N.B.** In iedere BANK [A] t/m [H], selecteert u Preset Voices met de PROGRAM knoppen [1] t/m [12]. De vier overgebleven knoppen (PROGRAM knoppen [13] t/m [16]) worden voor het selecteren van vier van de interne Voices gebruikt. Details over Voices vindt u in de aparte Data Lijst. U kunt, door vier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

# Een Performance Bespelen

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

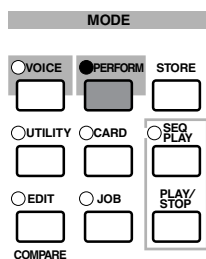
Een Performance is een set Voices die door de interne (of externe) sequencer gebruikt kan worden. Met Performances kunt u de synthesizer multi-timbraal gebruiken.

Iedere Performance kan tot 16 Parts bevatten, ieder met zijn eigen Voice, plus extra Parts voor extra A/D INPUT en Plug-in Boards. Als de Layer schakelaar (Pag. 123) 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 externe) sequencer bespeeld of bestuurd kunnen worden. U kunt in het intern geheugen maximaal 128 Performances opslaan en 64 op een Memory Card. Deze Performance instellingen kunt u in Performance Edit Mode (Pag. 111) wijzigen. Hieronder tonen wij hoe u met Performance Play kunt beginnen nadat u een Performance geselecteerd heeft.



## 1 Druk op de [PERFORM] knop

De [PERFORM] knop LED licht op, hetgeen aangeeft dat u Performance Play Mode geselecteerd heeft. Het volgende verschijnt in de display.

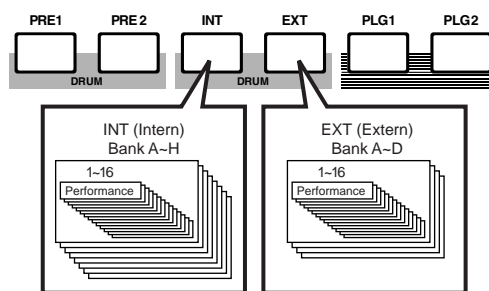


```
PFM Play> INT:001(A01)[--:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

Nu kunt u de Performance die in de display getoond wordt via het toetsenbord bespelen.

## 2 Druk op een MEMORY knop om een Performance Memory te selecteren

Er zijn 2 Voice Geheugens: INT (Intern) en EXT (Extern). Het INT geheugen is onderverdeeld in 8 Banken (A t/m H) van 8 Performances. Het EXT geheugen is onderverdeeld in 4 Banken (A t/m D) van 4 Performances.

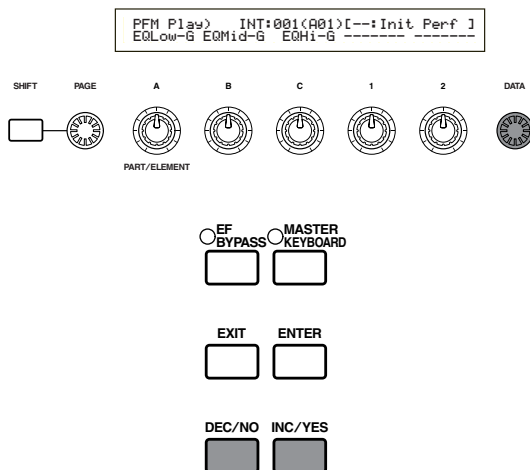


**N.B.** INT (Intern) is opgeslagen in RAM (Random Access Memory) en bevatten de fabrieksperformances. Deze kunnen overschreven worden, maar de fabrieksinstellingen kunnen naar wens weer opgeroepen worden.

**N.B.** EXT (Extern) is opgeslagen op een Memory Card in de Card sleuf. Als er geen Memory Card in de sleuf zit, en u probeert een EXT Voices te selecteren, wordt "-----" in de display getoond en hoort u geen geluid. Als er wel een Memory Card in de sleuf zit, kunt u EXT Voices selecteren en bespelen.

### ③ Met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of [DATA] knop een Performance Nummer Selecteren

Draai de [DATA] knop met de klok mee of druk op [INC/YES] om het Performance nummer te verhogen. Draai de [DATA] knop tegen de klok in of druk op [DEC/NO] om het Performance nummer te verlagen.

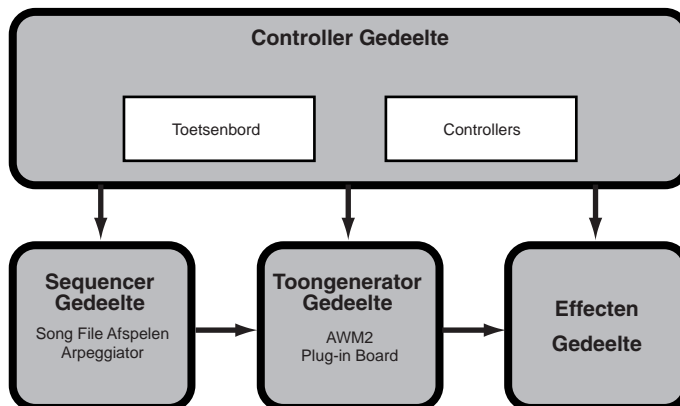


U kunt nu alle Parts in de geselecteerde Performance met het toetsenbord bespelen. Als de Layer schakelaar (Pag. 123) parameter voor enkele Parts aanstaat, kunnen deze Parts in unison bespeeld worden. Probeer ook andere Performances te selecteren.

- N.B.** Details over het selecteren van Performances met de [DATA] knop of [DEC/NO] en [INC/YES] knop vindt u op Pag. 66.
- N.B.** U kunt Performances tevens selecteren door gebruik te maken van BANK en PROGRAM/PART knoppen, of met de Category Search functie. Details over het selecteren van Performances vindt u op Pag. 109.
- N.B.** Tijdens de selectie kan het even duren voordat de synthesizer gereed is. Dit is normaal en komt doordat er meerdere Parts ingesteld moeten worden.

# Een Overzicht van de S80

In dit gedeelte wordt een overzicht van de vele functies van de S80 gegeven. Onderstaande diagram toont de gedeelten van de hardware van de S80.

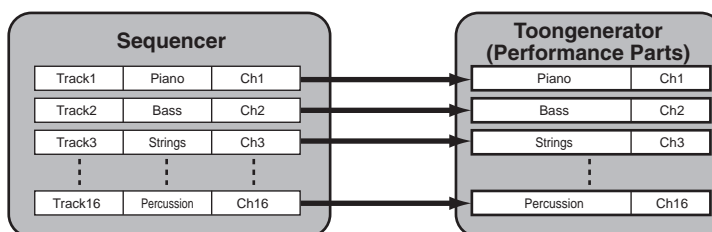


## Controller Gedeelte

Dit gedeelte bestaat uit het toetsenbord, Pitch Bend en Modulatie Wielen, Control schuiven, Assignable knoppen enzovoorts. Het toetsenbord zelf genereert geen geluiden, maar stuurt noot-, aanslaggevoeligheid- (velocity) en andere waarden naar de toongenerator, die het uiteindelijke geluid voortbrengt. De controllers versturen ook wijzigingen. De Informatie van de controllers en het toetsenbord kunnen via de MIDI OUT aansluiting naar externe MIDI apparaten verstuurd worden.

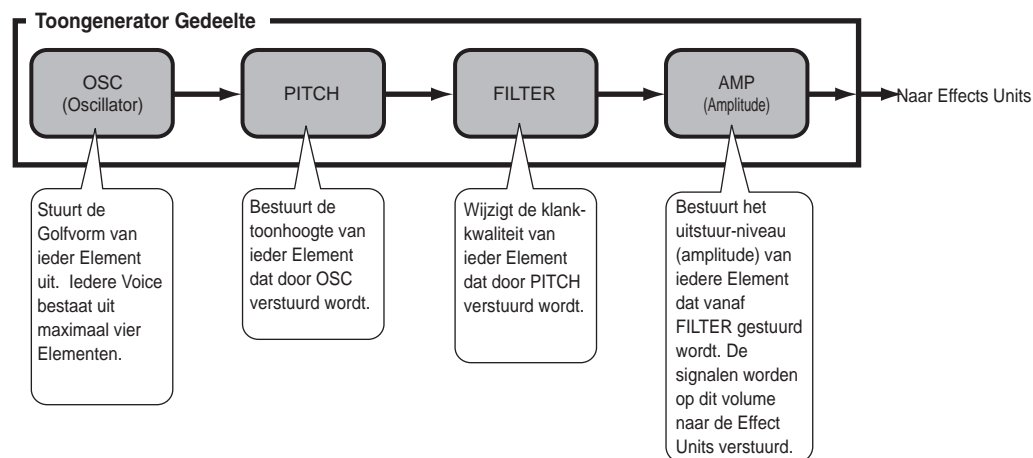
## Sequencer Gedeelte

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



# Toon Generator Gedeelte

Dit gedeelte speelt - afhankelijk van toetsenbord- en controllerinformatie - geluiden af. Onderstaande illustratie toont het pad dat het signaal van een Element in een Voice aflegt.



## Over de Toon Generator

Het toongenerator gedeelte van de S80 bestaat uit AWM2 en Plug-in apparaten.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een klankopwekkingssysteem gebaseerd op gesampled golfvormen, en wordt in vele Yamaha synthesizers gebruikt. Om het geheel realistischer te maken, kan iedere AWM2 Voice meerdere samples tegelijk gebruiken. Daarnaast kunnen aan de basis golfvormen de envelope generator, filter, modulation en andere parameters toegevoegd worden.

**N.B.** AWM2 is niet gelimiteerd aan algemene muziekinstrumenten (Normal Voices). Het kan tevens voor percussie-instrumenten (Drum Voices) gebruikt worden. Details over Normal en Drum Voices vindt u op Pag. 37.

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

Van de volgende beschikbare typen Plug-in boards kunnen er in de synthesizer max. twee geïnstalleerd worden. Deze boards zijn niet alleen maar een uitbreiding van Voices; het zijn tevens op zichzelf staande toongeneratoren, waardoor systeem specificaties zoals maximale polyfonie verhoogd worden. U kunt de Plug-in voices net als interne Voices bespelen en in een Performance gebruiken (Pag. 98).

Deze synthesizer is compatibel met het Modulaire Synthesis Plug-in System (zie volgende pagina). Er zijn drie typen Modulaire Synthesis Plug-in System-compatibele Plug-in Boards: Single Part, Multi-Part en Effect Plug-in Board. Hiermee kunt u gebaseerd op de geluiden die u wenst uw eigen systeem opbouwen.

### 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, kunt u in real-time het geluid van analoge synthesizers en geluiden die u in de hedendaagse dance-muziek tegenkomt bespelen.

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

Een massieve 16Mb golfvorm geheugen (AWM2) toegewijd aan de weergave van piano geluiden. Dit boards biedt 136 stereo geluiden, waaronder een aantal akoestische en elektrische piano's en is 64 noten polyfoon. U kunt zelfs twee van dit type boards installeren om de polyfonie tot 128 noten te verdubbelen.



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

Met dit Plug-in board zijn de befaamde DX7 geluiden beschikbaar. Dit board gebruikt, in tegenstelling tot PCM gebaseerde oplossingen, geen gesamplede golfvormen. Het bevat daarentegen het daadwerkelijke FM klankopwekkingssysteem van de DX-serie synthesizers om zijn geluiden identiek weer te kunnen geven. De geluiden van dit Board zijn compatibel met die van de DX7 en het board kan eveneens via MIDI bulk dump DX7 data ontvangen.

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

Bij Virtual Acoustic (VA) synthese, worden de geluiden van echte instrumenten real-time gemodelleerd (gesimuleerd), hetgeen een ongekennde graad van realiteit geeft dat niet met conventionele PCM synthese bereikt kan worden. Als u deze geluiden via een los verkrijgbare Breath Controller (BC3) of MIDI Wind Controller (WX5) bespeelt, kunt u zelfs het gevoel van het echt bespelen van een blaasinstrument krijgen.

## Effect Plug-in Boards

---

- **Vocal Harmony Plug-in Board (PLG100-VH)**

Als dit board geïnstalleerd is, kunt u met behulp van vier typen effecten harmonieën aan geselecteerde parts toevoegen. U kunt van akkoorden die als MIDI data opgeslagen en voorbereid zijn automatisch Chorus parts voor zang creëren. U kunt de synthesizer tevens als vocoder gebruiken als u tijdens het spelen een microfoon gebruikt .

## Multi-Part Plug-in Board

---

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

Dit Plug-in board is een 16-parts XG toongenerator. U kunt met dit board XG/GM songs met de grote hoeveelheid geluiden en effecten afspelen.

**(N.B.)** In de toekomst zullen er meerdere Plug-in Boards beschikbaar zijn.

### **MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM**

#### **Over het MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM**

Het Yamaha Modular Synthesis Plug-in System biedt krachtige uitbreidingsmogelijkheden voor Modular Synthesis Plug-in System compatibele synthesizers, toongeneratoren en geluidskaarten. Dit biedt de mogelijkheid eenvoudig en effectief voordeel te halen uit de nieuwste en meest gecompliceerde synthesizers en effect technologie, waardoor u up-to-date kunt blijven ondanks de vooruitgang in moderne muziek producties.

## Maximale Polyfonie

---

De maximale polyfonie voor AWM2 is 64, plus de polyfonie van eventuele Plug-in boards (indien aanwezig). De daadwerkelijk polyfonie is afhankelijk van de gebruikte toongenerator, het aantal elementen per Voice, en de polyfonie van het Plug-in board.

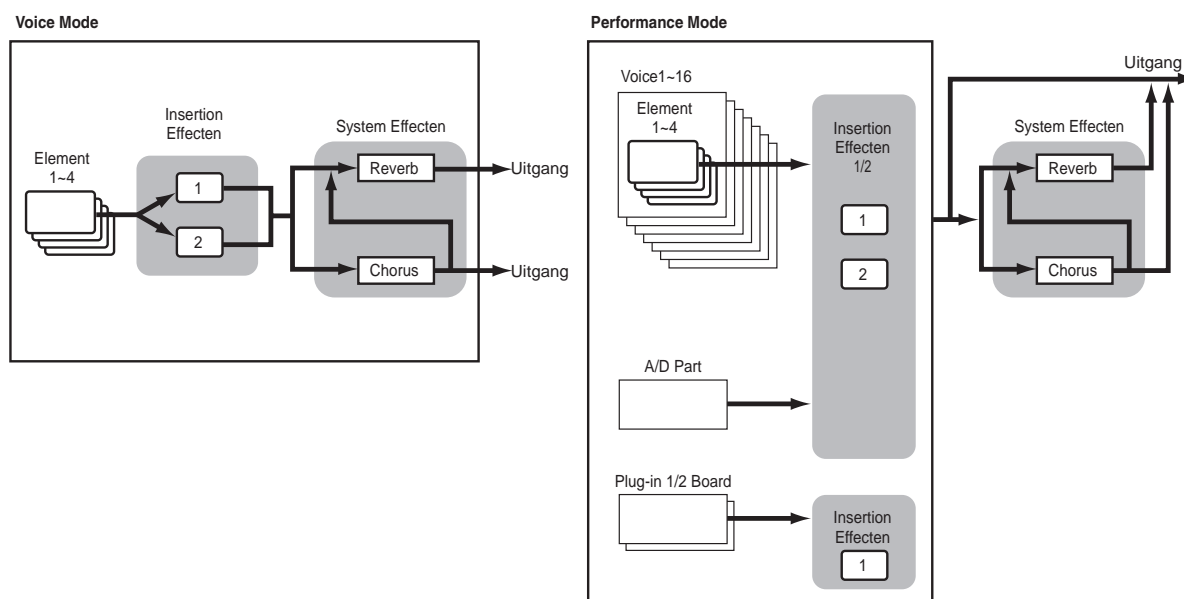
In het geval van AWM2 Voices, wordt de 64 noten polyfonie verdeeld onder het aantal Elementen in de Voices. Als een Voice bijvoorbeeld uit twee Elementen bestaat, is de maximale polyfonie voor de Voice 32.

# Effecten Gedeelte

U kunt met effecten het geluid van een Voice of Performance aanpassen. Er zijn twee Insertion Effect Units, een Reverb Unit (12 reverb typen) en een Chorus Unit (23 chorus typen). Iedere Insertion Effect Unit biedt een verscheidenheid effecten, en de units op zich kunnen in serie of parallel geschakeld worden.

In Voice/Performance mode kunnen aan iedere Voice/Performance verschillende effect instellingen toegewezen worden, hoewel deze anders geschakeld kunnen zijn (serie of parallel). 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 op een per-Element-basis 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. De Reverb en Chorus Units voegen aan het algehele geluid effecten toe voordat het naar de uitgangen gestuurd wordt, en heten daarom System Effecten.

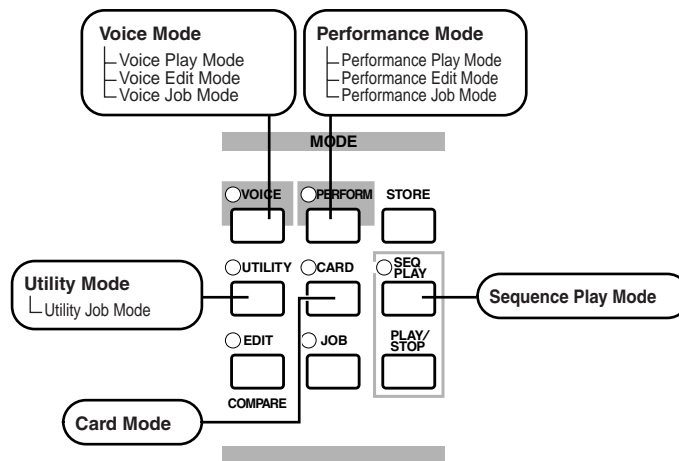
De Insertion Effecten kunnen in Performance Mode voor twee Parts ingesteld worden: een Voice of A/D Input Part, plus een Plug-in Part. De System Effecten (Reverb en Chorus) kunnen echter niet aan Parts toegewezen worden, maar alleen aan de algehele Performance.



**N.B.** Details over Effecten vindt u op Pag. 55.

# Over de Modes

De S80 bevat diverse Modes die u afhankelijk van de taak die u uit wilt voeren kunt selecteren.



## Voice Mode (Pag. 64)

### Voice Play Mode

In deze mode kunnen Normal Voices en Drum Voices bespeeld worden. U kunt selecteren uit Preset Voices (256 Normal Voices plus 8 Drum kits), Internal (User) Voices (128 Normal Voices plus 2 Drum kits) en External (Memory Card) Voices (128 Normal Voices plus 2 Drum kits). Dat is een totale keuze uit 512 Normal Voices en 12 Drum Kits. De keuze kan nog uitgebreid worden door een los verkrijgbaar Plug-in Board te installeren.

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 wijzigen. U kunt in het interne geheugen tot 128 gewijzigde Normal Voices en 2 gewijzigde Drum Kits als User Voices opslaan. U kunt deze tevens op Memory Card (Extern geheugen) opslaan.

### Voice Job Mode

In deze Mode kunt u Voices kopiëren en initialiseren, en andere functies (Jobs) hierop uitvoeren.

## Performance Mode (Pag. 107)

### Performance Play Mode

Deze mode wordt gebruikt als u Performances bespeeld. U kunt meerdere Voices (Parts) over elkaar heen leggen om rijke, volle geluiden te creëren. U kunt tevens door verschillende MIDI kanalen aan Parts toe te wijzen multi-timbrale setups creëren. U kunt zowel A/D Input en Plug-in parts als op AWM2 gebaseerde Voices layeren (op elkaar stapelen).

### Performance Edit Mode

In deze mode kunt u Performances creëren en aanpassen. U kunt in het interne geheugen tot 128 Performances opslaan, en in het externe geheugen (Memory Card) tot 64.

### Performance Job Mode

In deze Mode kunt u Performances kopiëren en initialiseren, en andere functies (Jobs) hierop uitvoeren.

## Sequence Play Mode (Pag. 132)

In deze mode kunt u met behulp van de sequencer Song bestanden (Standaard MIDI files) vanaf een Memory Card afspelen. Deze Songs kunnen individueel of als keten afgespeeld worden. Door Performances om te schakelen, kunt u tevens de geluiden van ieder spoor van de Song veranderen.

## Utility Mode (Pag. 134)

In deze Mode kunt u parameters wijzigen die een algemene invloed op het systeem hebben. Hieronder vallen onder meer MIDI instellingen en Synthesizer setup parameters.

### Utility Job Mode

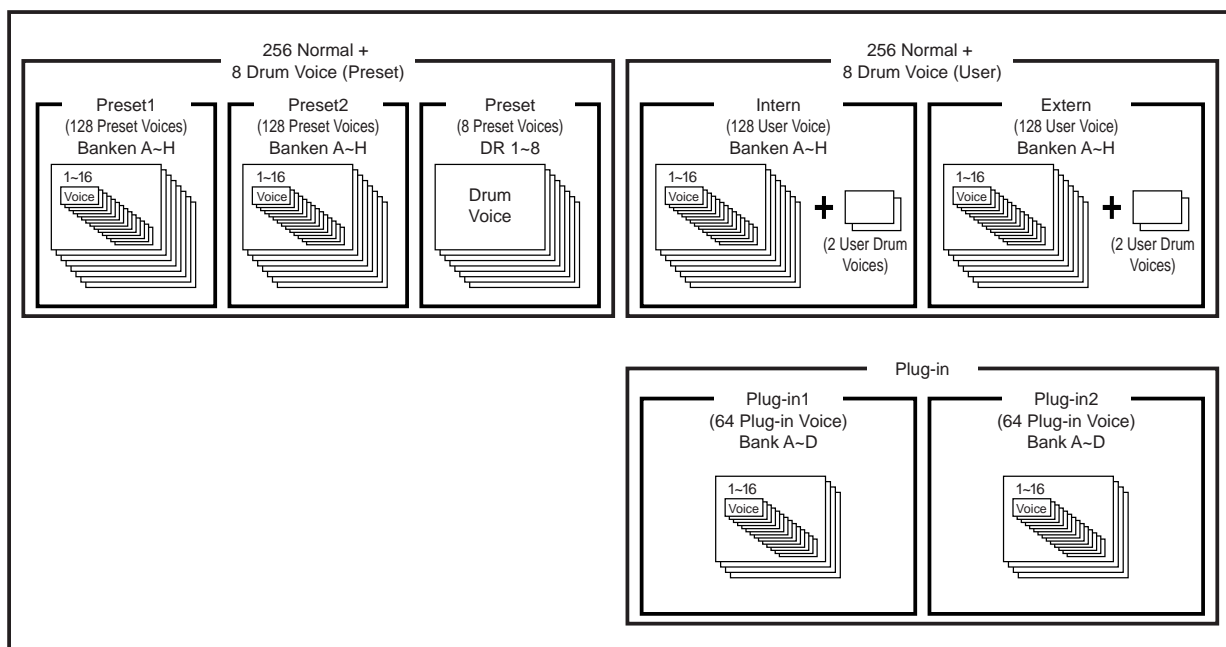
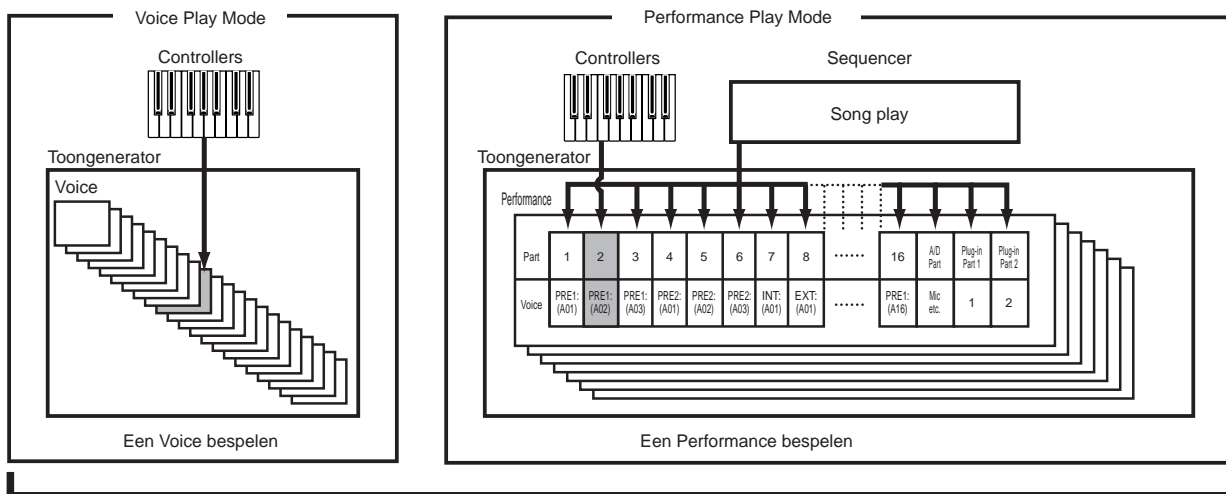
In deze Mode kunt u de fabrieksinstellingen van de synthesizer oproepen.

## Card Mode (Pag. 142)

Als u een Memory Card in de sleuf steekt, kunt u hiermee bestanden opslaan, inladen, en diverse andere dingen met de data op de card uitvoeren.

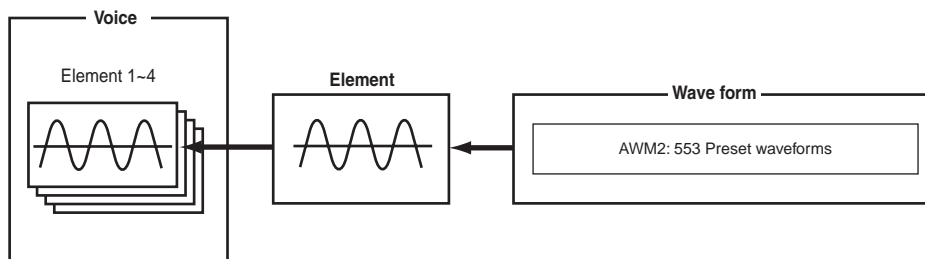
# Voices

Een Voice is een geluid dat door vele parameters in de synthesizer gecreëerd wordt. U kunt deze Voices in Voice Play Mode selecteren en bespelen. In Performance Mode kunnen verschillende Voices (in deze Mode Parts genoemd) gelayered worden en tegelijkertijd via het toetsenbord of externe sequencer afgespeeld worden. Er zijn vier groepen Voices beschikbaar (Preset 1, Preset 2, Internal en External). Er zijn tot twee extra groepen beschikbaar als er los verkrijgbare Plug-in Boards geïnstalleerd zijn.



# Een Overzicht van de Voices/Waves

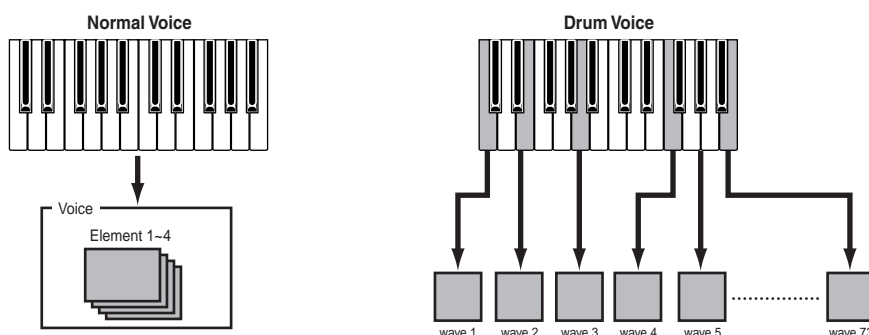
Iedere Voices bestaat uit max. vier elementen. Ieder Element gebruikt zijn eigen hoge-kwaliteit golfvorm.



Intern zijn er twee typen Voices: Normal Voices en Drum Voices. Normal Voices zijn de daadwerkelijke muziekinstrumenten die u over het gehele bereik van het toetsenbord kunt bespelen. Drum Voices zijn daarentegen percussie/drum geluiden, ieder toegewezen aan zijn eigen noot op het toetsenbord. Een collectie Drum Voice toewijzingen noemen wij een Drum Kit.

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, zijn er meer Voices waaruit u kunt kiezen. Deze Voices zijn bekend als Plug-in Voices, en verschillen afhankelijk van het geïnstalleerde Plug-in Board (Pag. 32).

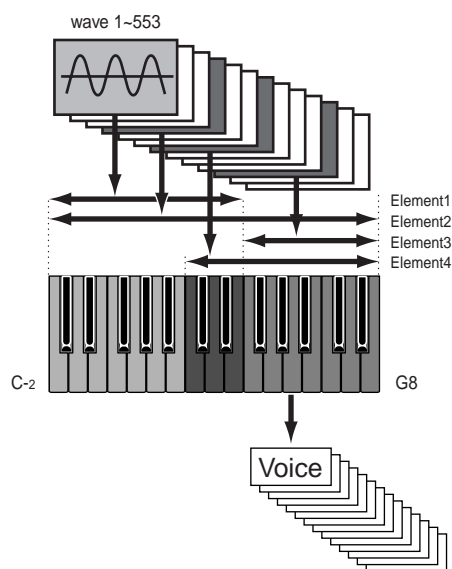
De Note Limit instelling (Pag. 80) beïnvloedt de locatie van geluiden. Normal Voices (met max. 4 Elementen) kunnen over het gehele bereik van het toetsenbord bespeeld worden, terwijl bij Drum Voices ieder van de 73 verschillende golfvormen aan een Drum Key op het toetsenbord toegewezen wordt.



**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) geheugen of externe geheugen (Memory Card) opslaan.

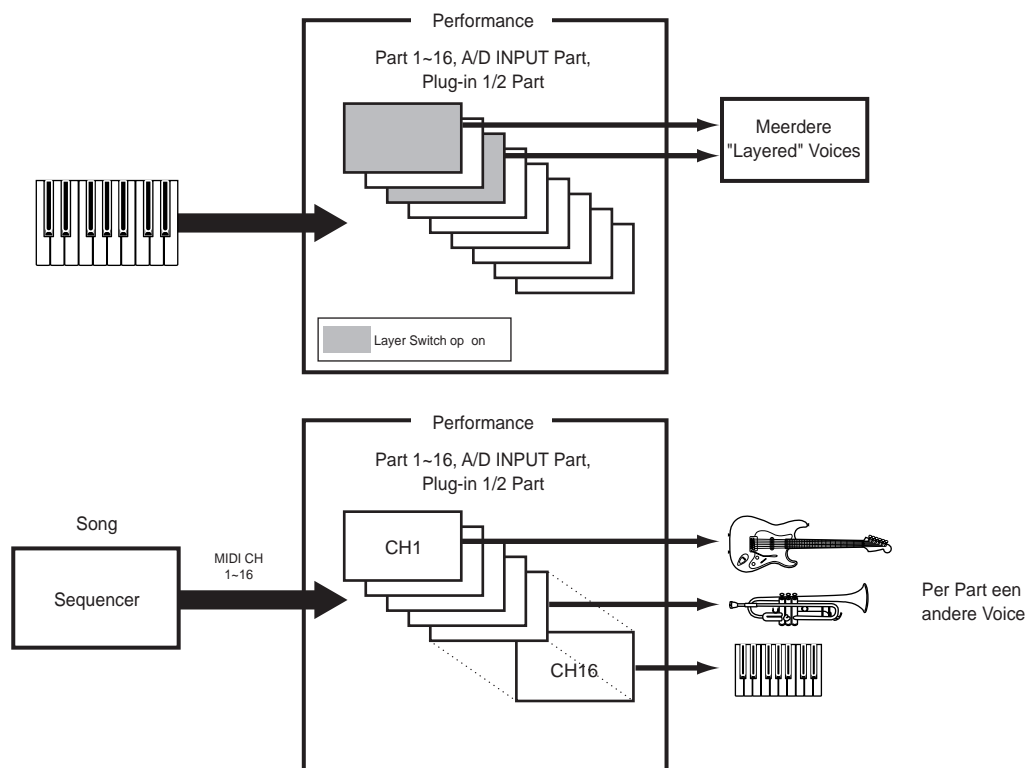
# Waves

Waves zijn de golfvormen (elementen) waaruit een Voice is opgebouwd. Er zijn 533 hoge kwaliteit Waves beschikbaar. Zoals volgende illustratie laat zien, kunt u als u een Voice creëert de Waves die als element gebruikt wordt selecteren en zijn niveau, toonhoogte, toon en diverse andere parameters instellen.



# Performances

Een Performance bestaat uit max. 19 Parts, waarvan ieder een Normal Voice, Drum Voice, A/D Input Part of Plug-in 1/2 Part kan zijn. Door bij verschillende Parts (max. vier) de Layer Schakelaar aan te zetten kunt u in Performance Play mode brede gelayerde geluiden afspelen. U kunt tevens splits creëren zodat verschillende Parts aan verschillende delen van het toetsenbord toegewezen worden. U kunt aan iedere Part een ander MIDI kanaal toewijzen, zodat ieder spoor van een sequencer een andere Part bespeelt.



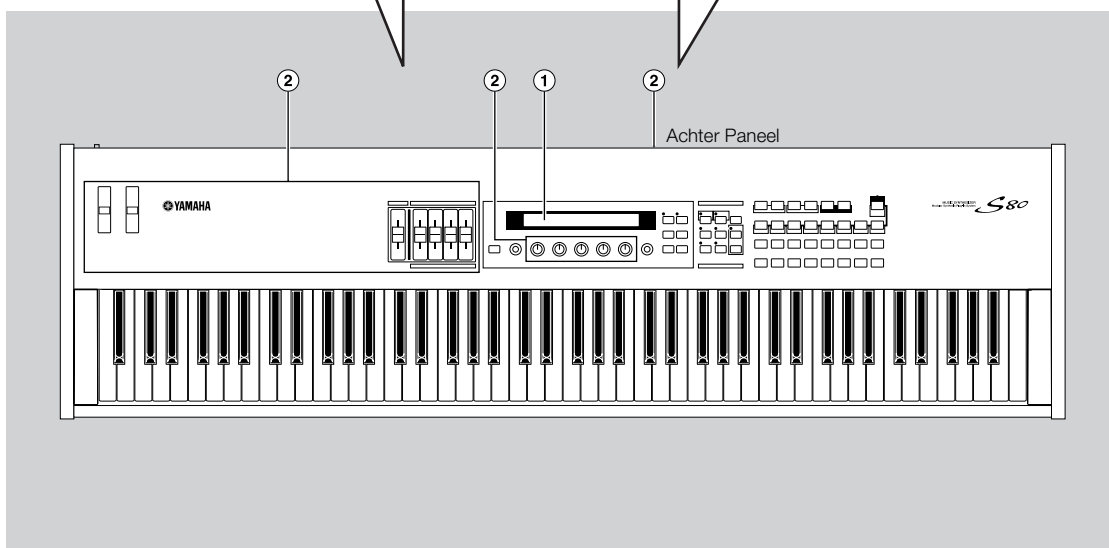
**N.B.** In Performance Mode kunnen een aantal verschillende Voices (Parts) gelayered worden om rijke, brede geluiden te creëren. Dit kan er echter voor zorgen dat onder bepaalde omstandigheden de noot response trager wordt.

# Ideaal voor Live Gebruik

Vele van de mogelijkheden van deze synthesizer maken het ideaal voor live gebruik. Deze functies worden hier uitgelegd.

**① De Arpeggiator (Pag. 41)**  
Er kan een grote verscheidenheid Arpeggio patronen gecreeërd worden door simpelweg een aantal noten op het toetsenbord ingedrukt te houden. U kunt het geluid en het notenbereik specificeren waarin de Arpeggiator actief is, en kunt u met uw linkerhand noten ingedrukt houden terwijl u met uw rechterhand de melodielijn speelt.

**② Met de Controllers (Pag. 43)**  
U kunt de Pitch Bend wheel, Modulation Wheel en Control schuif vrij toewijzen aan diverse geluidsparements om deze in realtime te wijzigen. U kunt tevens, door een los verkrijgbare Foot Controller aan te sluiten, met uw voeten bepaalde parements, Program nummers, enzovoorts wijzigen (Pag. 48). U kunt tevens aan de [A], [B], [C], [1] en [2] knoppen op het regelpaneel in de LCD parements toewijzen.



**N.B.** De parements van deze functies kunnen per Voice/Performance opgeslagen worden.



# 1 Arpeggiator

De Arpeggiator is uitermate geschikt voor het dance/techno genre. U kunt elk van de 128 Arpeggio typen aan iedere Voices en Performance toewijzen en het tempo aanpassen. U kunt tevens de Arpeggio Mode (de manier hoe 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 via de MIDI Out uitgestuurd worden.

## Een Arpeggio Type selecteren en Afspelen

U kunt uit 128 verschillende Arpeggio Type Presets kiezen. U kunt tevens naar wens het Arpeggio Tempo aan de song aanpassen. Met de Note Limit parameter kunt u het nootbereik specificeren waarin de Arpeggio afspeelt.

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

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

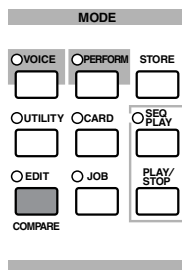
**N.B.** Houdt, om Preset Drum te selecteren, MEMORY knoppen [PRE1] en [PRE2] ingedrukt en druk op een PROGRAM knop. Hier kiezen we Preset Drum 1, dus moet u op PROGRAM [1] drukken. Houd, op de S80, [PRE1] en [PRE2] ingedrukt, druk op de [ENTER] knop en selecteer met de [PAGE] knop de Drum Voice.

**N.B.** Als de Arpeggiator schakelaar voor de Voice/Performance al aan staat, betekent dat dat de Arpeggiator gereed is om gebruikt te worden zodra u de Voice/Performance selecteert.

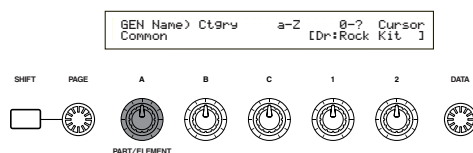
**N.B.** De aan/uit status van de Arpeggiator kan voor iedere Voice/Performance opgeslagen worden (Pag. 106, 131).

## Het Arpeggio Type Selecteren

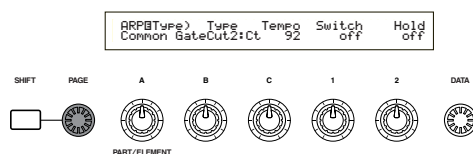
1 Druk, in Voice Play Mode, op de [EDIT] knop. Het laatst door u gebruikte Voice Edit Mode scherm verschijnt.



2 Draai knop [A] tegen de klok in totdat Common op de onderste regel verschijnt. Voice Edit Mode bestaat uit twee verschillende schermen: Common Edit (voor algemene parameters 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 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 [SHIFT] los te laten (Pag. 70).

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

Arpeggio Type zijn onderverdeeld in de vier volgende categorieën, en zijn niet slechts gelimiteerd tot drum patronen. U kunt tevens Arpeggio typen selecteren voor achtergrond akkoorden, bas-lijnen enzovoorts.

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

### Sq (Sequence):

Genereert een algemene arpeggio frase. Voornamelijk octaaf omhoog/omlaag frasen.

### Ph (Phrase):

Genereert muzikale frasen dan Sq. Beginnend bij "Techno", zijn er frasen voor een breed scala muziek genres, en voor het creëren van achtergrondsporen voor gitaar, piano en andere instrumenten.

### Dr (Drum Pattern):

Genereert drum patroon-type frasen. Enkele Frase genres zijn bijvoorbeeld rock en dance. Dit type is ideaal voor gebruik met drum- en percussie-geluiden.

### Ct (Control):

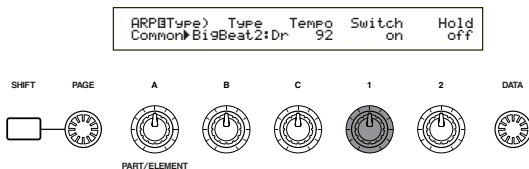
Genereert toon wijzigingen. Hiermee wordt geen noot informatie gegenereerd. De Key Mode parameter in Arpeggio Mode moet hiervoor op "direct" staan."

**N.B.** Details over Arpeggio type vindt u in de losse Data Lijst.

## De Arpeggiator Gebruiken

Zet met Knop [1] de Arpeggio Schakelaar op "on."

**N.B.** U kunt meerdere toetsen tegelijk indrukken om complexe 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, Temp en Note Limit instellingen in arpeggio afgespeeld. In Voice Mode wordt de huidige geselecteerde Voice in arpeggio afgespeeld. In Performance Mode worden de Voices of Parts waarbij zowel de Layer en arpeggiator aanstaan in arpeggio afgespeeld (Pag. 123).

**N.B.** Alleen de noten binnen het Note Limit bereik worden in arpeggio afgespeeld. Mochten er noten niet afgespeeld worden, kunnen deze buiten het bereik vallen. Details over de Note Limit instelling worden later behandeld.

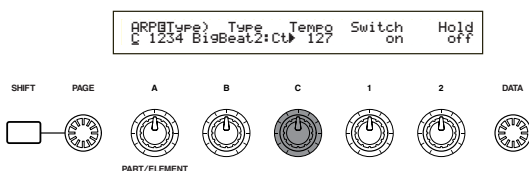
**N.B.** U kunt terwijl de arpeggiator afspeelt de Pitch Bend en Modulatie Wheels gebruiken.

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

**N.B.** U kunt met een Foot Switch (los verkrijgbaar) de Arpeggiator aan/uit zetten. Details over het toewijzen van parameters aan de Foot Switch vindt u op Pag. 48, 136.

## Het Tempo Instellen

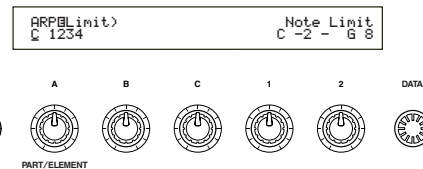
U kunt met Knop [C] het tempo tussen 25 en 300 BPM instellen. Deze parameter-instelling wordt door de arpeggiator gebruikt. Ga met Knop [C] naar de Tempo parameter. Stel met Knop [C], de [DATA] knop of [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen het tempo in. U kunt het tempo tevens met de [TEMPO] knop op het regelpaneel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



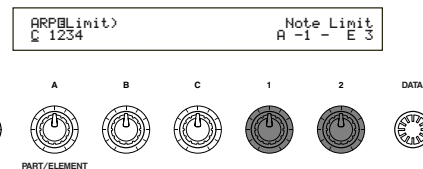
## De Note Limit Instellen

Laten we door gebruik van de Note Limit parameter een Normal Voice (zeg Voice Program Nummer 098:G02 Champ) instellen zodat in het linkergedeelte van het toetsenbord de Arpeggiator gebruikt wordt, en u in het rechtergedeelte de melodielijnt kunt bespelen. U moet eerst het Arpeggio Type instellen (op bv. MuteLine).

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

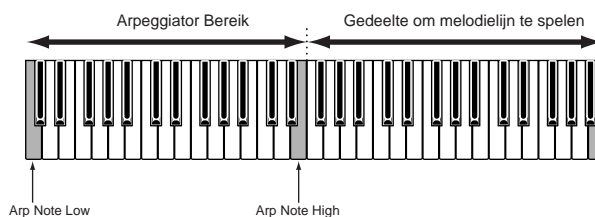


**2** Ga met Knop [2] naar de parameter voor de hoogste noot in het bereik, en stel deze in. U kunt deze parameter ook instellen door de noot (bv. E3) op het toetsenbord in te drukken terwijl u [SHIFT] ingedrukt houdt. Stel op dezelfde manier ook de laagste noot in het bereik in, met Knop [1], of door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



**N.B.** U kunt met Knoppen [1] en [2] de Note Limits van het toetsenbord-bereik instellen waarin de arpeggiator afspeelt. De cursor (▸) springt direct naar de respectievelijke parameter als u Knoppen [1] en [2] gebruikt. Als de cursor eenmaal op de parameter staat, kunt u deze tevens met de [INC/YES] en [DEC/NO] wijzigen.

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

**N.B.** Als u het voorbeeld in deze handleiding volgt, en Voice Program Nummer 098(G02) van INT selecteert, is PORTAMENTO reeds voor deze Voice ingesteld. Stel met de PORTAMENTO knop en [ON/OFF] knoppen de portamento tijd en de portamento aan/uit (Pag. 74).

## Met de Arpeggiator Hold

Zodra Arpeggiator Hold aanstaat, blijft de arpeggiator doorspelen als u het toetsenbord loslaat. Het huidige Arpeggio-patroon blijft doorspelen totdat u andere noten op het toetsenbord aanslaat.

U kunt in het ARP Type scherm met Knop [2] de Hold parameter instellen, hetgeen de Arpeggiator Hold aan/uit zet.

Druk bij de Voice die u eerder gewijzigd heeft (waar u de Note Limit parameter heeft ingesteld) op de ARPEGGIO [HOLD] knop. Als Arpeggio Hold aanstaat, blijft de Arpeggiator doorspelen als u de noten op het toetsenbord loslaat. Hierdoor heeft u een hand vrij, waarmee u andere dingen kunt doen, zoals bijv. de Sound Control knoppen instellen.

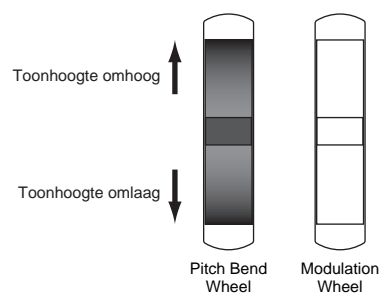
ARPBType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Common	BigBeat2:Dr	127	on	on

## ② Controllers Gebruiken

De S80 is uitgerust met Pitch Bend en Modulation wheels. Daarnaast is de S80 uitgerust met regelpaneel knoppen [A], [B], [C], [1] en [2], waarmee u diverse verschillende parameters in kunt stellen.

### Pitch Bend Wheel

De belangrijkste functie hiervan is het besturen van de toonhoogte. Rol het wiel naar voren of achteren om de toonhoogte omhoog/omlaag te "buigen". Dit effect kan ook omgedraaid worden.

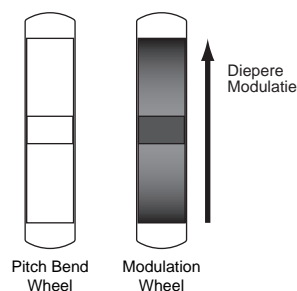


**N.B.** De Pitch Bend Range (bereik) kan per Voice ingestelde worden. Het wiel kan ook aan andere parameters toegewezen worden (Pag. 74).

**N.B.** Zelfs als er een andere parameter aan het wiel is toegewezen, worden via de MIDI Out nog steeds Pitch Bend wheel boodschappen verstuurt.

### Modulation Wheel

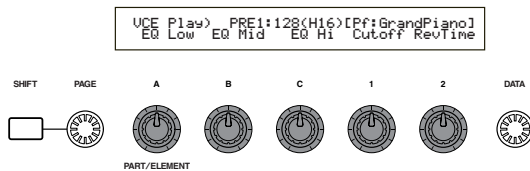
Hoe verder u dit wiel naar voren rolt, hoe meer modulatie aan het geluid wordt toegevoegd.



**N.B.** Modulatie diepte kan tevens van te voren ingesteld worden. Daarnaast kan het wiel ook aan andere parameters - zoals Volume of Pan - toegewezen worden (Pag. 74).

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

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

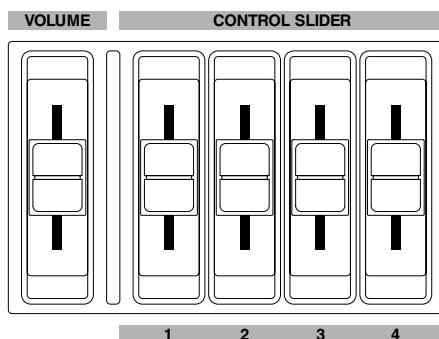


Als u een knop met de klok meedraait, wordt de toegewezen waarde verhoogd. Draait u deze tegen de klok in, wordt de toegewezen parameter verlaagd.

- N.B.** Aan Knoppen [A], [B] en [C] zijn algemene systeemparameters toegewezen (Pag. 46, 136). Aan Knoppen [1] en [2] zijn Voice-specifieke parameters toegewezen (Pag. 47, 74).
- N.B.** Er is aan iedere Voice een preset of geschikte parameter-instellingen toegewezen. Als u Knoppen [1] en [2] gebruikt, worden deze instellingen met een bepaalde hoeveelheid gewijzigd. Als deze parameters standaard ingesteld zijn op de maximale of minimale instelling, kunnen deze waarden niet lager/hoger ingesteld worden.
- N.B.** Knoppen [A], [B] en [C] worden in iedere Edit Mode gebruikt om parameter-waarden op het scherm in te voeren (Pag. 24).

## Control Schuiven

Als in Performance Mode Master Keyboard Mode is ingeschakeld, kunt u met deze vier Control Schuiven de functies die aan iedere zone zijn toegewezen besturen. Details hierover vindt u op Pag. 61 en 129.



## Foot Controller

U kunt aan een los verkrijgbare Foot Controller (zoals FC7), aangesloten op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel, een aantal controller parameters toewijzen. Als u de foot controller voor parameter-besturing gebruikt, heeft u beide handen vrij om het toetsenbord te bespelen (of andere controllers in te stellen). Dit is erg handig als u live optreedt.

- N.B.** Foot Controller parameters kunnen per voice ingesteld worden.

## Foot Switch

U kunt aan een los verkrijgbare Foot Schakelaar (zoals FC4 of FC5), aangesloten op de FOOT Switch aansluiting op het achterpaneel, diverse parameters toewijzen. Deze is geschikt voor aan/uit parameters zoals bijv. Portamento Switch, Voice of Performance nummer verhogen/ verlagen, Sequencer start/stop of Arpeggiator Hold aan/uit. De Foot Schakelaar is niet geschikt voor continu-besturing. U kunt het tevens gebruiken om tussen verschillende Voice of Performances om te schakelen

- N.B.** U kunt de aan de Foot Schakelaar toe te wijzen parameter in het CTRL scherm van Utility Mode instellen (Pag. 48, 136).

## Sustain

Als er een los verkrijgbare Yamaha FC4 of FC5 Foot Schakelaar op de SUSTAIN aansluiting op het achterpaneel wordt aangesloten. Dit is handig als u piano geluiden bespeelt.

- N.B.** U kunt aan de SUSTAIN aansluiting geen andere functie dan Sustain toewijzen.

## Foot Volume

Sluit op de FOOT VOLUME aansluiting op het achterpaneel een los verkrijgbare Foot Controller (zoals de FC7) aan (Pag. 18). U kunt dan met uw voet de Main Volume of Expression parameter besturen, waardoor u uw handen vrij heeft om het toetsenbord te bespelen. Dit is erg handig als u live speelt.

- N.B.** U kunt de aan Foot Volume toe te wijzen parameter in het CTRL Other scherm (Utility Mode) instellen (Pag. 136).

## Breath Controller

U kunt op de BREATH aansluiting op het achterpaneel een los verkrijgbare Breath Controller (BC3) aansluiten. U kunt zo een grote hoeveelheid synthesizer-parameters besturen die voornamelijk bij blaasinstrumenten gebruikt worden: dynamiek, timbre, toonhoogte enzovoorts. De Breath Controller is uitermate geschikt voor het realistische bespelen van blaasinstrument Voices.

- N.B.** U kunt per Voice de Breath Controller parameters instellen.

## Aftertouch

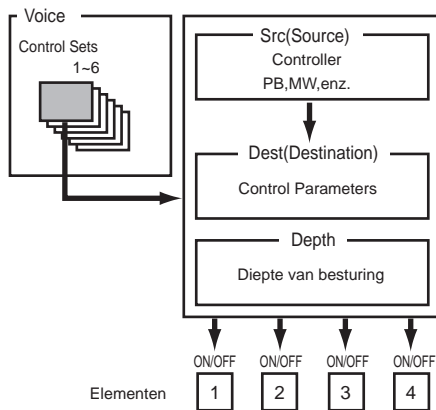
Met Aftertouch kunt u, door meer druk op een noot die u op het toetsenbord speelt te zetten, vibrato aan het geluid toevoegen. Dit geeft u real-time expressie en besturing. Aftertouch kan aan een grote hoeveelheid parameters toegewezen worden).

## Control Sets

Naast de default (standaard) parameters, kunnen aan toetsenbord aftertouch, de controllers en enkele knoppen op het regelpaneel andere parameters toegewezen worden (zie Pag. 43). U kunt bijvoorbeeld Resonantie aan het Modulation Wheel toewijzen en Vibrato aan Aftertouch. U kunt, naar gelang het geluid dat u bespeelt, parameters toewijzen.

Deze Controller toewijzingen zijn bekend als Control Sets. Zoals onderstaande illustratie toont, kunt u tot zes verschillende Control Sets per Voice instellen. Binnen iedere Control Set is de controller bekend als Src (Source = Bron), en de toegewezen parameter als Dest (Destination = bestemming). Er zijn diverse Dest parameters beschikbaar, waarvan sommigen de gehele Voice beïnvloeden, en andere specifiek zijn voor Elementen. Details vindt u in de Control Lijsten en losse Data Lijst.

**N.B.** Details over de beschikbare Dest parameter-instellingen vindt u in de Destination Parameter Lijst van de losse Data Lijst.

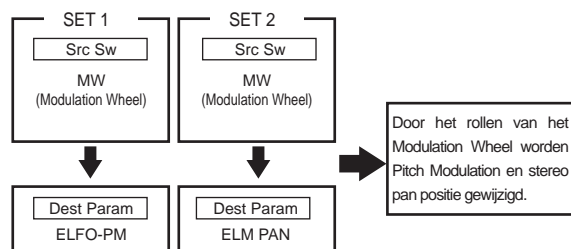


**N.B.** De Element Switches (Pag. 75) worden uitgeschakeld als de Dest parameter instelling niet voor specifieke Elementen geldt (bv. instelling 00 t/m 33).

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

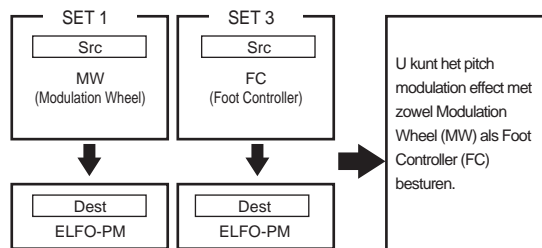
Zet bijvoorbeeld de Src (Bron) parameter van Control Set 1 op MW (Modulation Wheel), en de Dest (bestemming) parameter op ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Zet tevens de Src parameter van Control Set 2 op MW, maar de Dest parameter op ELM PAN (Element Pan). U moet tevens het Element daarvoor specificeren en de depth (diepte) van besturing.

Als u nu het Modulation Wheel naar voren rolt, verhoogt de hoeveelheid Pitch Modulation én verplaatst het Element van links naar rechts. Kortom, u kunt aan iedere Src controller diverse Dest parameters toewijzen.



Maak nu, om terug te komen op bovenstaande voorbeeld, een Control Set waar Src op FC (Foot Controller) staat, en Dest op ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation). Specificeer ook hier het Element en diepte van besturing.

Nu is Pitch Modulation aan zowel het Modulation Wheel als de Foot Controller toegewezen. Kortom, u kunt tevens verschillende Src Controllers aan dezelfde Dest parameter toewijzen.



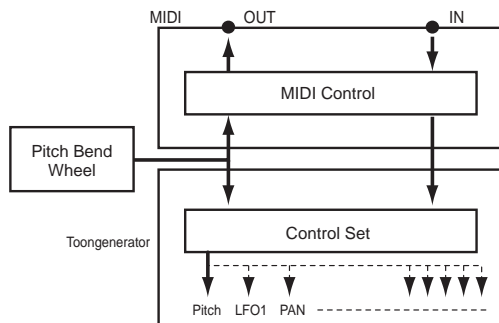
Door alle Control Sets in te stellen, heeft u een ongelooflijke hoeveelheid real-time besturing van de geluiden van de synthesizer.

## Control Sets en Externe MIDI besturing

In een Control Set worden de controllers aan interne parameters van de synthesizer toegewezen. Sommige controllers zijn echter oorspronkelijk ontworpen voor een bepaald doel, en sturen, onafhankelijk van de Control Set toewijzing, van tevoren bepaalde MIDI Control Change boodschappen.

Het Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel en aftertouch zijn bijvoorbeeld ontworpen om pitch bend, modulatie en aftertouch te besturen. Daardoor wordt, als u deze controllers gebruikt, altijd pitch bend, modulatie en aftertouch informatie naar de MIDI Out gestuurd.

Stel dat de Pan parameter in een Control Set aan het Pitch Bend Wheel is toegewezen. Als u nu het Pitch Bend wheel gebruikt, wordt de pan parameter van het geluid in de interne toongenerator van de synthesizer gewijzigd, maar worden uit de MIDI Out de oorspronkelijke Pitch Bend boodschappen verstuurd.



De Controllers kunnen tevens MIDI Control Change boodschappen versturen om de parameters van externe MIDI apparaten te besturen. Deze toewijzingen vindt u in het VOICE (Vce) CTRL Assign 1/2 scherm van Utility Mode.

**N.B.** Aangezien het Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel en aftertouch van te voren gedefinieerde MIDI Control Changes versturen, kunt u deze niet wijzigen.

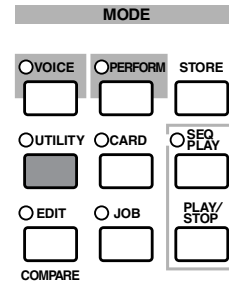
U kunt een controller tevens zo instellen, dat het één type Control boodschap naar de interne toongenerator verstuurt, en een andere naar de MIDI Out. Wijs in een Control Set bijvoorbeeld resonantie aan Assignable Knop [1] toe. Daarna kunt u, in het VOICE CTRL Assign2 scherm van Utility Mode, Control Change Nummer 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 modulation informatie naar een op de MIDI Out aangesloten MIDI apparaat wordt gestuurd.

Deze mogelijkheid van de synthesizer maakt het ideaal als master controller voor besturing van externe MIDI apparaten. Sluit een los verkrijgbare Foot Controller of Breath Controller aan om nog betere besturing te verkrijgen.

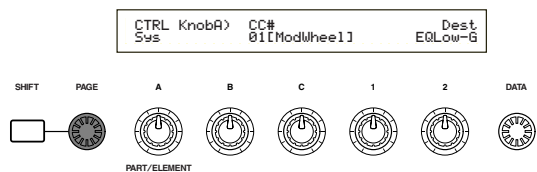
## Parameters aan Knoppen [A], [B] en [C] Toewijzen

Onderstaande procedure voorbeelden leggen uit hoe u de gewenste parameter aan Knop [A], [B] of [C] toewijst. U kunt alle van de algemene systeemparameters (voor alle Play Modes) en alle MIDI Control Change Nummers toewijzen. In het voorbeeld wordt Knop [A] ingesteld om Reverb Return te besturen.

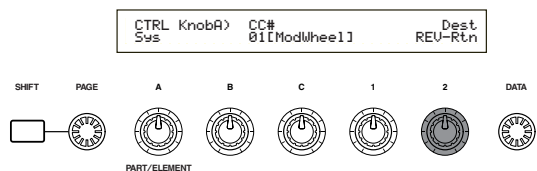
- 1 Druk, om naar Utility Mode te gaan, op de [UTILITY] knop.



- 2 Schakel met de [PAGE] knop naar het CTRL Knop A (System Control Knop A) scherm.



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



Nu kunt u met Knop [A] real-time in Voice/Performance Play Mode het Reverb Return niveau wijzigen. Houd er rekening mee dat (als u Knop [A] gebruikt) tevens Control Change boodschappen van het Controller Nummer ingesteld in de CC# parameter via de MIDI in en Out verstuurt/ontvangt.

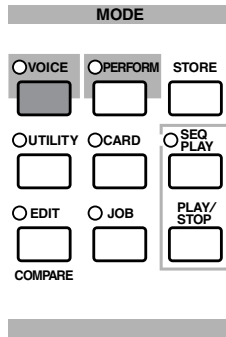
**N.B.** Zie, voor toewijsbare parameters, "System Controller Destination Parameters" in de losse Data Lijst.

## Parameters aan Knoppen [1] en [2] toewijzen

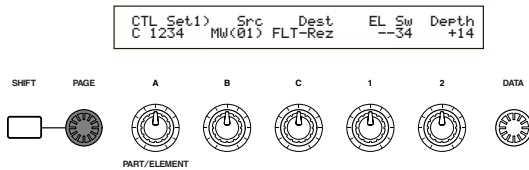
Onderstaande procedure legt uit hoe u de gewenste parameter aan Knop [1] of [2] toewijst. U kunt aan iedere Voice (of Part in een Performance) controllers toewijzen. Control Instellingen kunnen als Control Set toegewezen worden, en iedere controller kan gebruikt worden om meerdere parameters (hoewel dit van het type voice afhankelijk is) te besturen. In 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 of Performance Mode tevens - los daarvan - aan dezelfde knop een ander MIDI Control Change Nummer toewijzen. Details vindt u op Pagina 139.

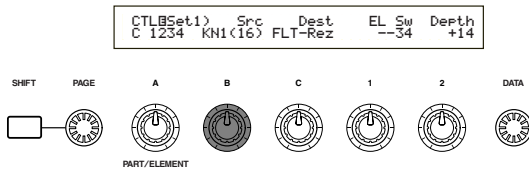
- 1 Druk, om naar Voice Play Mode te gaan, op de [VOICE] knop.



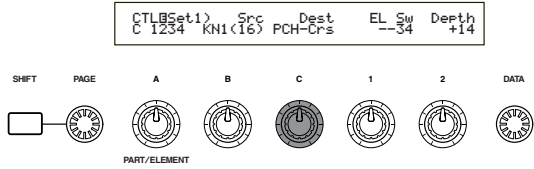
- 2 Selecteer Interne Voice 001 (A01) en druk, om naar Voice Edit Mode te gaan, op de [EDIT] knop.
- 3 Schakel met de [PAGE] knop naar het CTL Set1 (Control Set 1) scherm.



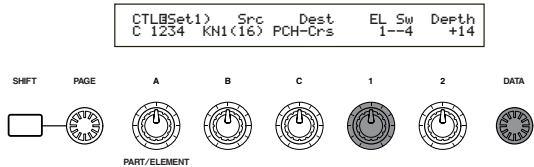
- 4 Gebruik Knop [B] om KN1 (16) aan de Src (Source) parameter toe te wijzen.



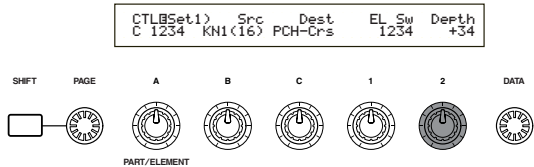
- 5 Gebruik Knop [C] om PCH-Crs (Pitch:Coarse) aan de Dest (Destination) parameter toe te wijzen.



- 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 moet worden.



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



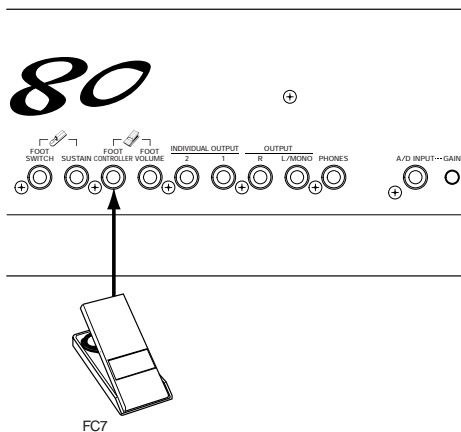
- 8 Sla de bewerkte Voice op (Pag. 106).

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

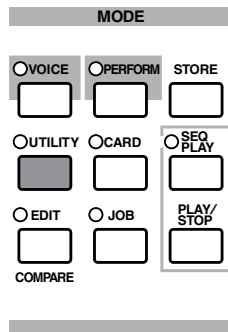
**N.B.** Details over de toewijsbare control functies vindt u in de Control Set Destination Parameters in de losse Data Lijst.

## Parameters met Foot Controller Besturen

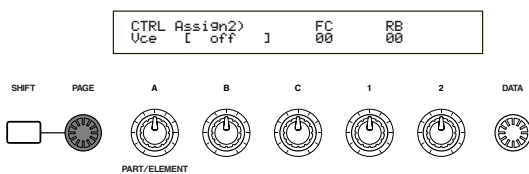
U kunt met een los verkrijgbare Foot Controller (zoals FC7), aangesloten op de FOOT CONTROLLER aansluiting op het achterpaneel, een aantal controller parameters real-time besturen, zodat u uw handen vrij heeft voor het toetsenbord. In het volgende voorbeeld laten we zien hoe u de Foot Controller als Modulatie Wheel kunt instellen.



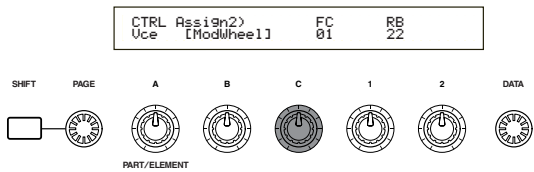
- 1 Druk, om naar Utility Mode te gaan, op de [UTILITY] knop.



- 2 Schakel met de [PAGE] knop naar het CTRL Assign2 (Voice Control Assign 2) scherm.



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

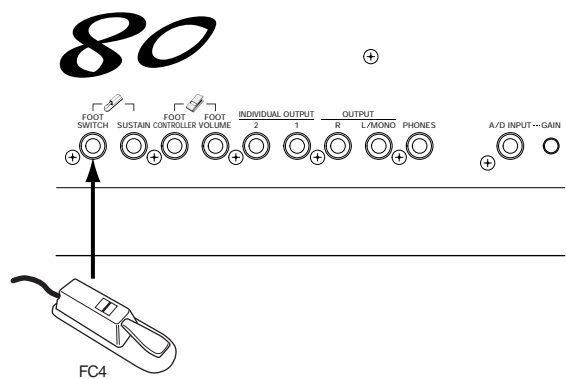


U kunt nu in Voice Mode met de Foot Controller dezelfde functie besturen als aan het Modulation Wheel is toegewezen.

- N.B.:** Als de huidige Voice een Control Set bevat waar aan Src (Source) MW (Modulation Wheel) is toegewezen, en er een Modulation Wheel Control Change wordt ontvangen, wordt de Dest parameter voor de Source (MW) daardoor tevens beïnvloed.
- N.B.:** Bovenstaande procedure legt uit hoe u in Voice Mode de Foot Controller kunt stellen zodat deze Modulation bestuurt. De bewuste instelling om dit in Performance Mode in te stellen, vindt u in het CTL Assign2 scherm in Performance Edit Mode.

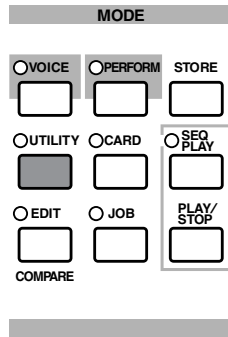
## Met de Foot Switch tussen Programs schakelen

Door een los verkrijgbare Foot Schakelaar (zoals FC4 of FC5) aan te sluiten op de FOOT SWITCH aansluiting op het achterpaneel, kunt u tussen Programs schakelen zonder uw handen te gebruiken. Als u bijvoorbeeld de Voices/Performances opvolgend in het geheugen rangschikt, kunt u tijdens een live optreden eenvoudig doorschakelen. De volgende procedure legt uit hoe u dit precies moet doen.

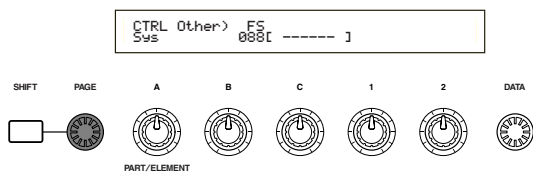




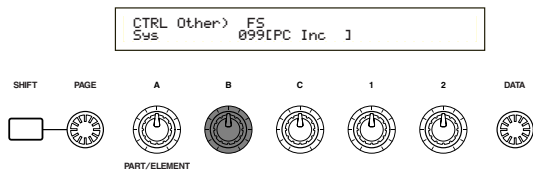
- 1 Druk, om naar Utility Mode te gaan, op de [UTILITY] knop.



- 2 Schakel met de [PAGE] knop naar het CTRL Other scherm (System Control Other).



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



U kunt nu in Voice/Performance Mode met de Foot Schakelaar tussen programs schakelen.

- (N.B.)** Daarnaast kunt u tevens andere functies zoals Arpeggio Switch (aan/uit), Sequencer (Play/Stop) en dergelijk hieraan toewijzen (Pag. 136).

# Voice Edit

Er zijn 256 Normal Voice Preset en 8 Drum Voice presets. U kunt deze editen om nieuwe Voices te creëren, of nieuwe Voices vanaf niets op bouwen. U kunt 128 nieuwe/gewijzigde Normal Voices en 2 nieuwe/gewijzigde Drum Voices in het Interne geheugen of op Externe Memory Card opslaan.

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

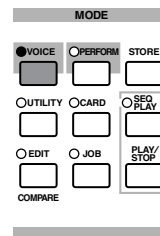
Natuurlijk is dit slechts een voorbeeld, en kunt u naar wens andere parameters instellen. Details over alle parameters vindt u in het Referentie gedeelte van deze handleiding.

**(N.B.)** Alle parameter-instellingen worden samen met de Voice opgeslagen.

- 1 Selecteer in Voice Play Mode de Voice die u wilt wijzigen.
- 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, toonhoogte, toon, enz.) 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, nootbereik en andere algemene parameters in.
- 5 Stel in de PCH (Pitch) en PEG (Pitch Envelope Generator) schermen de tuning en andere toonhoogte-gerelateerde parameters in voor de Elementen. Stel tevens - indien nodig - de PEG parameters in.
- 6 Stel in de FLT (Filter) en FEG (Filter Envelope Generator) schermen de parameters van de filters van de Elementen in. Stel tevens - indien nodig - de FEG parameters in.
- 7 Stel in de AMP (Amplitude) en AEG (Amplitude Envelope Generator) schermen het volume en andere uitsturing-gerelateerde parameters voor de Elementen in. Stel tevens - indien nodig - de AEG parameters in.
- 8 Stel in de LFO (Low Frequency Oscillator) schermen de modulatie-gerelateerde parameters voor de Elementen in.
- 9 Stel in de EQ (Equalizer) schermen de equalizer parameters in. Deze beïnvloeden de toon-karakteristiek van de Elementen.
- 10 Sla de gewijzigde Voice op.

## 1 De te wijzigen Voice Selecteren

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

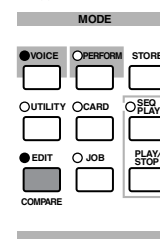


Selecteer het Voice Nummer van de Voice die u wilt wijzigen (Pag. 65).

**(N.B.)** Kopieer voordat u de Voice wijzigt, deze eerst in Voice Job Mode naar het interne user geheugen. Als u een Voice vanaf niets opbouwt, kunt u de Initialize functie gebruiken om een Voice in het interne geheugen te initialiseren. Details vindt u op Pag. 105.

## 2 Voice Edit Mode Selecteren

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

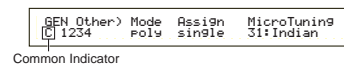


### Common Edit en Element Edit

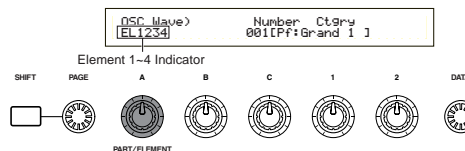
Iedere Voice bestaat uit max. vier Elementen (Pag. 37). De voor alle de vier Elementen geldende parameters noemen we Common Edit parameters. Voice Edit Mode bestaat uit Common Edit schermen, en schermen voor parameters voor ieder individuele Element.

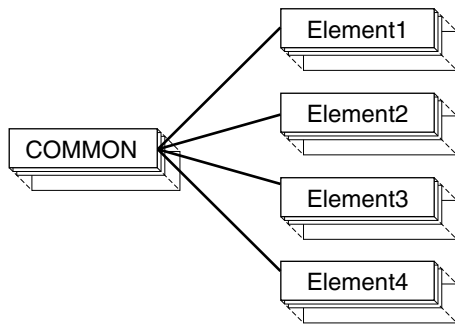
U kunt in Voice Edit Mode met Knop [A] tussen de Common instellingen en instellingen voor Elementen 1 t/m 4 schakelen.

### Common instellingen



### Instellingen voor Elementen 1 t/m 4

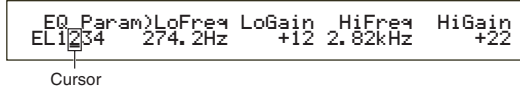
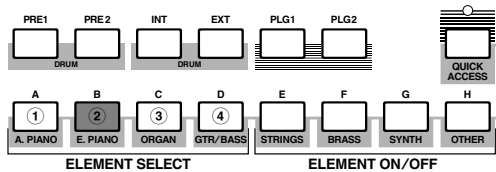




### Elementen Selecteren

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

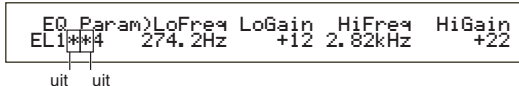
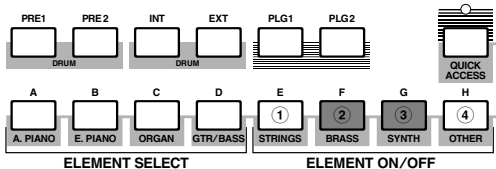
Als "Element 2" geselecteerd is



### Elementen Aan/Uit Schakelen

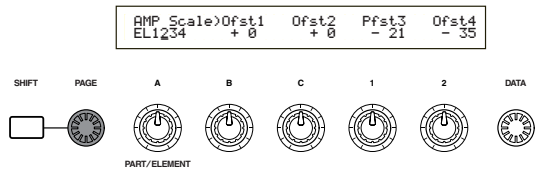
U kunt in Voice Edit Mode een Element uit of aan schakelen door de de respectievelijke Bank Knoppen ([E] t/m [H]) in te drukken. Hierdoor worden andere Elementen in de Voice tijdelijk uitgezet (mute) zodat u de wijzigingen die u maakt goed kunt beluisteren. Een gemute (uit) Element wordt in de display als asterisk (\*) weergegeven (zie illustratie).

Als Elementen 2 en 3 uitgeschakeld zijn

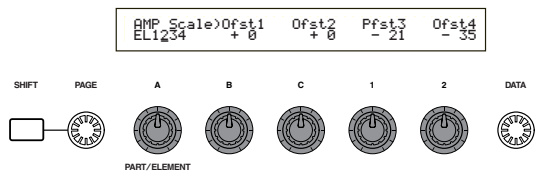


### Tussen Schermen schakelen en instellingen invoeren

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

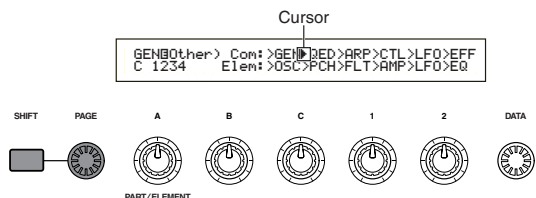


Er zijn binnen ieder scherm vele parameters beschikbaar. Om het editten eenvoudiger te maken, zijn de knoppen onder de LCD aan de parameters op het scherm toegewezen.



### Menu Screen

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



**N.B.** U kunt tevens andere (draai)knoppen gebruiken om instellingen in te voeren. Met de Compare functie kunt u het gewijzigde geluid vergelijken met het oorspronkelijke geluid. Details vindt u op Pag. 24, 69.

### 3 Common Edit Schermen

Iedere Voice bestaat uit maximaal vier Elementen. Hier worden de parameters die gelden voor alle Elementen uitgelegd.

#### • (GEN) Common General (Algemeen)

Hier kunt u de algemene parameters in Common Edit, zoals Voice Naam, instellen.



• **(QED) Common Quick Edit**

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

```
QEDBLevel) Vol1 Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

• **(ARP) Common Arpeggio**

Met deze parameters kunt u besturen hoe de Voice in arpeggio afgespeeld wordt. Details over het gebruik van de Arpeggiator vindt u op Pag. 41.

```
ARPBType) 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 regel- en achterpaneel instellen. U kunt bijvoorbeeld aan het Pitch Bend Wheel of Foot Controller parameters toewijzen die in real-time de klankkleur van de Voice wijzigen. Details over de mogelijkheden hiervan vindt u op Pag. 43.

```
CTLBSet1) Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) RevTime:EF1 1234 +63
```

• **Common LFO (Low Frequency Oscillator)**

Dit zijn de LFO parameters. De LFO gebruikt een lage frequentie golfvorm om de toonhoogte, filter en amplitude karakteristieken te laten variëren. Hiermee kunt u vibrato, wah, tremolo en andere effecten creëren (Pag. 75).

```
LFOBWave) Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234 trfzd 63 on 270
```

• **Common Effect**

Dit zijn de Effect parameters van de Voice. Er zijn twee Insertion Effecten en twee System Effecten (Reverb en Chorus).

```
EFFBInsEF) InsEF Connect
C 1234 1=2 1=2
```

**4 OSC (Oscillator) Schermen**

In deze schermen kunt u voornamelijk parameters instellen die de golfvormen waaruit de Voice bestaat besturen. U kunt de golfvorm voor het Element, het volume en nootbereik voor iedere Element en dergelijk selecteren.

• **OSC Wave**

Hier selecteert u de golfvorm (Wave) dat per Element gebruikt moet worden.

```
OSCBWave) Number Ctrgy
EL1234 001[Pf:Grand 1 ]
```

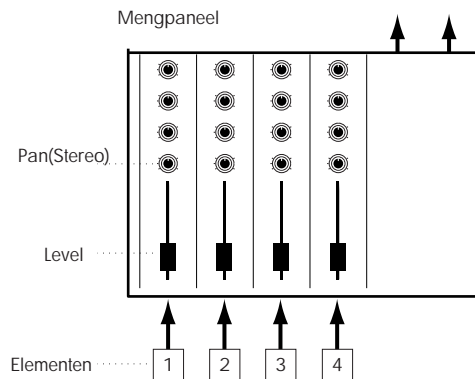
• **OSC Out**

• **OSC Pan**

Hier stelt u het volume (uitgangsniveau) en stereo positie (Pan) voor ieder Element in. Volgende illustratie toont u de logica van de schermen.

```
OSCBOut) Level Delay InsEF
EL1234 96 0 ins2
```

```
OSCBPan) Pan Alter Random Scale
EL1234 C L64 63 +63
```



• **OSC Limit**

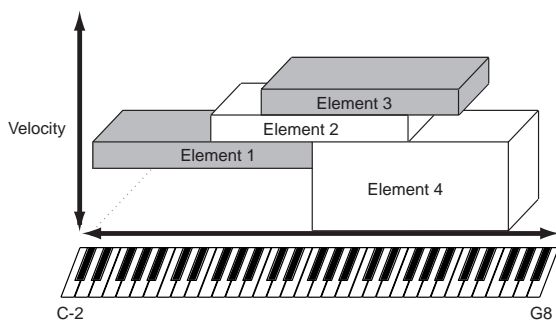
Hier stelt u het nootbereik per Element in (het nootbereik op het toetsenbord waar u het Element hoort) en de aanslaggevoeligheid response (aanslaggevoeligheid bereik waarin u het Element hoort). U kunt per Element verschillende instellingen maken. Met deze parameters kunt u Elementen in lagen opbouwen (layering) en de uitsturing besturen.

U kunt bijv. een Element instellen die in het hoge bereik van het toetsenbord te horen is, en een andere in het lage bereik. Zo kunt u, met dezelfde Voice, twee verschillende geluiden op verschillende plaatsen op het toetsenbord bespelen, en kunt u deze elkaar laten kruisen zodat deze vanaf een bepaald punt gelayered zijn.

Daarnaast kunt u ieder Element laten reageren bij een bepaalde aanslaggevoeligheid, zodat u één Element hoort als u zacht speelt, en een ander als u harder speelt.

```

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



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

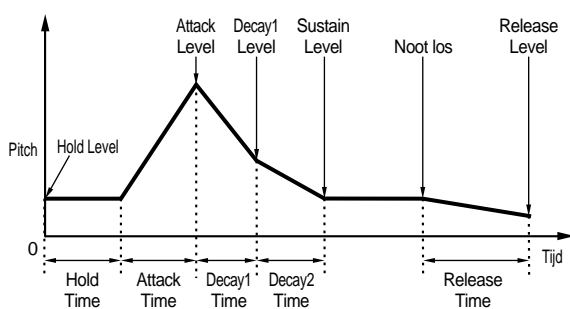
Hier stelt u de algemene toonhoogte parameters voor ieder Element in. U kunt Elementen ontstemmen en Pitch Scaling enzovoorts toevoegen. Daarnaast kunt u, door de PEG (Pitch Envelope Generator) in te stellen, besturen hoe de toonhoogte over tijd verandert.

### • PEG (Pitch Envelope Generator)

Met de PEG kunt u de wijziging in toonhoogte, vanaf het moment dat de toets ingedrukt en losgelaten wordt, instellen. Zoals u in onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Pitch Envelope uit vijf Time (tijd) parameters en vijf Level (niveau) parameters. Hiermee kunt u automatisch toonhoogte-veranderingen creëren. Daarnaast kunt u per Element verschillende PEG parameters instellen.

```

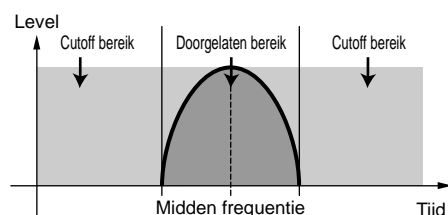
PEGTime> Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234   127 127 127 127
  
```



**N.B.** Details over PEG parameters vindt u op Pag. 81.

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

U kunt met het filter de toon-karakteristiek van ieder Element instellen, door de harmonischen in de golfvorm van het Element aan te passen. Er zijn verschillende filter typen, maar het idee blijft hetzelfde. Het filter wordt gebruikt om overtonen op specifieke frequenties door te laten (pass) en andere af te knippen (cutt off), om zodoende de harmonische factor van een golfvorm aan te passen (zie illustratie). U kunt deze frequenties bepalen door een middenfrequentie (cutoff frequency) te specificeren. Bij sommige filters kunt u het signaal-niveau op verschillende frequentie-banden wijzigen. U kunt tevens de Filter Envelope Generator (FEG) instellen om de filter over tijd te laten veranderen, wat resulteert in een dynamische wijziging in toon-karakteristiek. Hier laten we zien hoe FEG werkt.



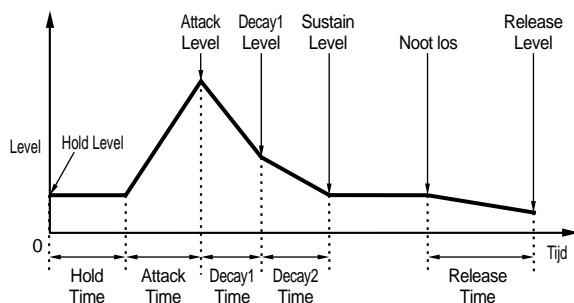
**N.B.** Details over Filter Types vindt u op Pag. 83.

### • FEG (Filter Envelope Generator)

Met de FEG kunt u de wijziging in toon besturen vanaf dat de toets wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt. Zoals u in onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Filter Envelope uit vijf Time (tijd) parameters en vijf Level (filter-hoeveelheid) parameters. Als u een toets op het toetsenbord indrukt, verandert de cutoff frequency afhankelijk van deze envelope instelling. Hiermee kunt u bijvoorbeeld wah effecten creëren. Daarnaast kunt u per Element verschillende FEG parameters instellen.

```

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

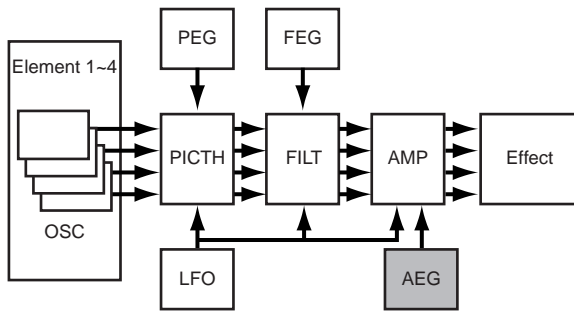


**N.B.** Details over FEG parameters vindt u op Pag. 85.

## 7 AMP (Amplitude) en AEG (Amplitude EG) Schermen

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

Daarnaast kunt u door de AEG (Amplitude Envelope Generator) in te stellen, besturen hoe het volume over tijd verandert.

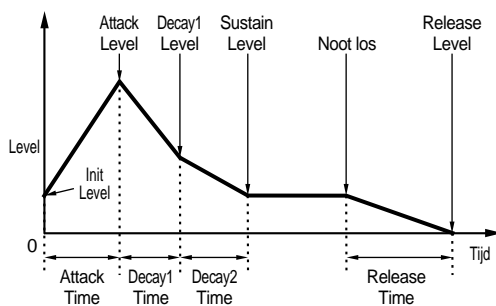


**N.B.** Het eindvolume voor alle Elementen bepaalt u met de Volume (Vol) parameter in QED Common Edit.

### • Amplitude EG (Envelope Generator)

Met de AEG kunt u de verandering van het volume besturen vanaf dat de toets wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt. Zoals u in onderstaande illustratie kunt zien, bestaat de Filter Envelope uit vijf Time (tijd) parameters en vijf Level (volumeniveau) parameters. Als u een toets op het toetsenbord indrukt, verandert het volume afhankelijk van deze envelope instelling. Daarnaast kunt u per Element verschillende AEG parameters instellen.

```
AEGTime>      Attack  Decay1  Decay2
EL1234         127    127    127
```

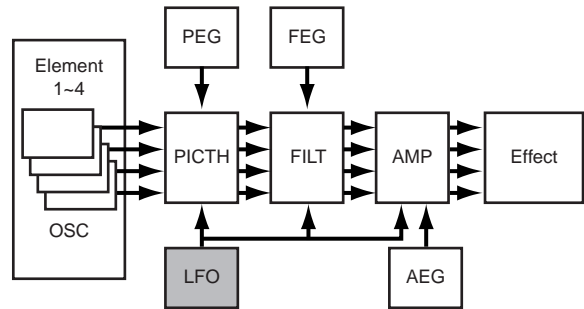


**N.B.** Details over AEG parameters vindt u op Pag. 88.

## 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 toonhoogte, filter of amplitude van ieder Element te laten variëren, om effecten zoals vibrato, wah en tremolo te creëren. De daadwerkelijke LFO parameters zijn afhankelijk van het Element type.

```
LFO(Wave)  Wave^v Speed  KeySync
EL1234     tri      63      on
```

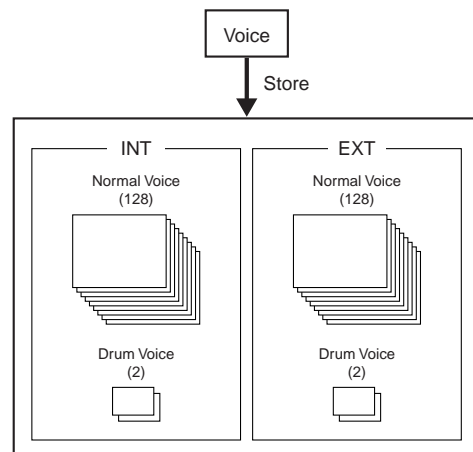


## 9 EQ (Equalizer) Schermen

Hiermee kunnen specifieke frequentiebanden per Element versterkt of verzwakt worden. Er zijn vele equalizertypen beschikbaar. Details vindt u op pagina 91.

## 10 Gewijzigde Voices Opslaan (Store)

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



**N.B.** Er kunnen maximaal 64 Plug-in Voices in ieder interne geheugen (PLG1/2) opgeslagen worden.

**N.B.** Als u een Voice opslaat, wordt de data op de opslagplaats gewist. U moet altijd belangrijke data op een Memory Card, computer of ander opslagmedium opslaan voordat u dit doet.

Details over het opslaan van Voice vindt u op Pag. 106.

# Effecten

In de laatste stappen van het programmeren, kunt u de effect-parameters instellen om het karakter van het geluid nog verder te wijzigen. Algemeen gesproken beïnvloeden System Effecten het algehele geluid, of het nu een Voice, Performance, song of dergelijk is. Insertion Effecten daarentegen kunnen individueel aan iedere Voice toegevoegd worden. Deze synthesizer bevat twee System Effect Units (Reverb en Chorus) en twee Insertion Effect Units. Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft (PLG1 of PLG2), kunt u tevens een Insertion Effect Unit voor iedere Plug-in Part specificeren.

Per Voice (in Voice Mode) en in Performance Mode kunnen verschillende effect instellingen gemaakt worden, hoewel de aansluiting tussen de Effect Units in beide gevallen verschilt.

## Reverb Unit

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

## Chorus Unit

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

## Insertion Effecten

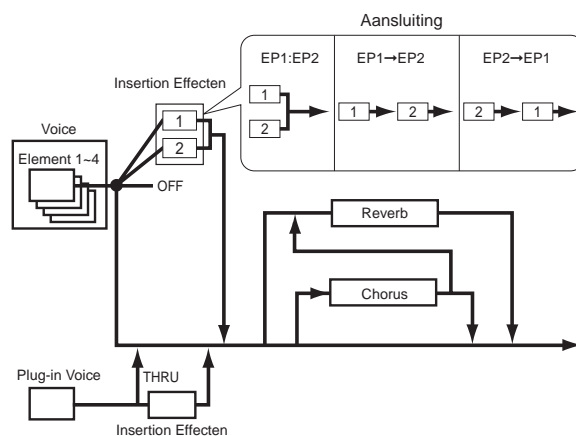
Insertion Effect Unit 1 bevat 24 effecten, waaronder chorus, flanger en auto-wah. Insertion Effect Unit 2 biedt delays, reverbs, rotary speaker, amp simulation en andere effecten, in totaal 92 effecten. Als een Plug-in Board geïnstalleerd is, zijn er tot 24 Insertion Effecten voor de Plug-in Voices beschikbaar.

**N.B.** Details over ieder Effect Type vindt u in de Effect Type Lijst in de losse Data Lijst.

## Effecten in Voice Mode

In Voice Mode kunt u het effect type en de waarde voor iedere Effect Unit (Reverb, Chorus en Insertion Effecten) instellen, en deze in iedere Voice opslaan. Daarnaast kunt u per Element bepalen of de Insertion Effect Units gebruikt moeten worden of niet. Als u een Element met de Insertion Effecten verbindt, kunt u tevens specificeren hoe de twee Units aangesloten moeten worden (serie of parallel, zie onderstaande illustratie). Het gecombineerde signaal van alle Voice Elementen - na het toevoegen van de Insertion Effecten - worden daarna naar de Reverb en Chorus Effect Units gestuurd.

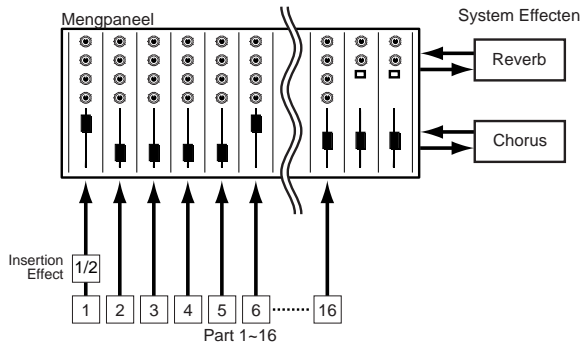
Als u Plug-in Voices van een geïnstalleerd Plug-in Board wilt gebruiken, kunt u voor iedere Plug-in Voice een Insertion Effect Unit toewijzen. In dat geval worden de Plug-in Voice signalen door de Insertion Effect Unit bewerkt en daarna naar de Reverb en Chorus Units gestuurd.



## Effecten in Performance Mode

In Performance Mode kunt u de Insertion Effect instellingen "lenen" van een bestaande Voice (Part). Bij Plug-in Parts kunt u de Insertion Effect instellingen gebruiken van een bestaande Plug-in Voice. Voor Reverb en Chorus kunt u voor de gehele Performance nieuwe instellingen creëren, zonder deze van een Voice te hoeven "lenen".

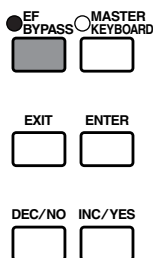
In volgende illustratie wordt getoond hoe de verschillende effecten in Performance Mode aan het geluid toegevoegd worden. Iedere Part (1 t/m 16) wordt via Insertion Effect 1 of Insertion Effect 2 naar de mixer gestuurd. De signalen van alle Parts worden in de mixer samengevoegd en aan het gecombineerde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



## Effect Bypass

U kunt alle effecten tijdelijk aan of uit zetten met de [EF BYPASS] knop. Om deze functie te gebruiken, moet u in het MSRT EF Bypass scherm (Utility Mode, Pag. 135) het effect specificeren dat gebypassed (uitgeschakeld) moet worden.

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



**N.B.** Effect Bypass geldt ook voor de Effecten van Plug-in Boards (Behalve van de PLG100 serie).



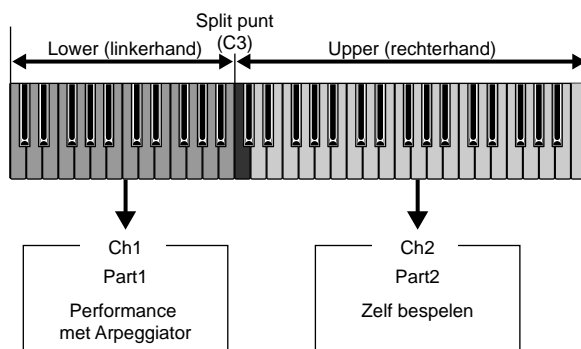
# Gebruik als Master Keyboard (Performance Mode)

Zoals eerder uitgelegd is, biedt uw synthesizer handige functies die u tijdens een live optreden of dergelijke kunt gebruiken. Hier tonen we enkele voorbeelden van deze functies .

De S80 biedt speciale instellingen in Performance Mode zodat u het instrument als MIDI Master Keyboard kunt gebruiken. U kunt deze bijzondere functies activeren met de [MASTER KEYBOARD] knop op het regelpaneel (LED licht op). Nu kan uw instrument uw spel - afhankelijk van de master keyboard instelling in Performance Mode - naar zowel de interne toongenerator als een externe toongenerator sturen. Als u het toetsenbord in verschillende gedeelten verdeelt (splits, max. 4) en deze op verschillende MIDI kanalen instelt, kan het toetsenbord tegelijk meerdere parts (kanalen) van de interne toongenerator en externe MIDI apparaten met deze kanalen bespelen. Er zijn drie Master Keyboard Modes beschikbaar: Split, 4 Zones, en Layer. U kunt deze Master Keyboard Modes en hun verschillen in functie in de volgende voorbeelden leren.

## Split

Onderstaande illustratie geeft een voorbeeld van een Split configuratie. Met Split kunt u door één noot te specificeren (split point) het toetsenbord in twee noot-bereiken (gedeelten) verdelen (lower en upper). In het volgende voorbeeld wordt het toetsenbord op C3 opgesplitst, waardoor in het onderste bereik automatisch m.b.v. de Arpeggiator gespeeld kan worden, en in het bovenste bereik een solo gespeeld kan worden. U kunt deze configuratie met de volgende stappen uitvoeren.



**N.B.** Wijzig en bereid Voices in Voice Mode voor op spelen met de Arpeggiator en als solo-instrument voordat u in volgende procedure een Split instelling maakt (Pag. 68).

**1** Druk, om naar Performance Edit Mode te gaan, op de [PERFORM] knop, gevolgd door de [EDIT] knop (LED licht op). Druk daarna, om Master Keyboard Mode te activeren, op [MASTER KEYBOARD] (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 de [SHIFT] knop ingedrukt houdt terwijl u aan de [PAGE] knop draait, kunt u door de parameters in de Menu schermen scrollen (Pag. 111).

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

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

**4** Selecteer met Knop [2] de waarde (split point) bij de Point parameter, hetgeen de noot bepaalt waar het toetsenbord verdeeld moet worden. Selecteer in dit voorbeeld "C3".

**N.B.** U kunt het split point tevens selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en de gewenste noot op het toetsenbord in te drukken. Houdt in dit voorbeeld [SHIFT] ingedrukt en druk op noot C3.

**5** Specificeer met Knop [C] voor het lower bereik en Knop [1] voor het upper bereik de MIDI verstuurkanalen. Met deze instellingen kunt u op basis van het MIDI-kanaal de interne toongenerator of externe MIDI apparaten aansturen, zodat u verschillende Voices voor het lower - en upper bereik kunt gebruiken. Selecteer "ch01" voor "Lower" en "ch02" voor "Upper"..

**N.B.** U kunt tevens met de [PROGRAM/PART 1 t/m 16] knoppen direct MIDI kanalen selecteren voor de Lower en Upper bereiken. (Pag. 113)

**6** Selecteer met Knop [A] een Part voor het lower bereik. Selecteer hier "Part01".

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

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

**8** Open met de [PAGE] knop het [LYR] Mode (Layer Mode) scherm. Zet "Arp" (Arpeggio schakelaar) op "on". Zet "RcvCh" (MIDI Receive Channel) op "1".

LYR[Mode>	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

- 9 Open met de [PAGE] knop het ARP Type (Arpeggio Type) scherm. Zet "Switch" op "on."

ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	UpOct1:54	120	on	off

De stappen 6 t/m 9 completeren de instellingen voor het lower bereik (met de Arpeggiator). Hier wordt de Voice die aan Part 1 is toegewezen op MIDI kanaal 1 bespeeld.

**N.B.** Zie pagina 72 voor gedetailleerde instellingen van de Arpeggiator.

**N.B.** U kunt de Arpeggio instellingen van de Voice die aan Part 1 is toegewezen kopiëren (hergebruiken) (Pag. 131).

- 10 Stel, op dezelfde manier als in stappen 6 t/m 8, het upper bereik in. U kunt met Knop [A] "Part2" selecteren, in het MIX Vce scherm een Voice voor het solo-instrument selecteren en in het LYR Mode scherm "RcvCh" op "2" instellen. Nu kunt u in het upper bereik de solo spelen. U speelt de Voice die aan Part 2 is toegewezen over MIDI kanaal 2.

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

**N.B.** Zet voor ongewenste Parts in Split Play, de MIDI Receive (ontvangst) kanalen (RcvCh) op door de lower en upper Parts ongebruikte MIDI kanalen. In bovenstaand voorbeeld moeten de "RcvCh" waarden van Part 3 t/m 16 op waarden boven de 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 pagina 120 voor meer informatie.

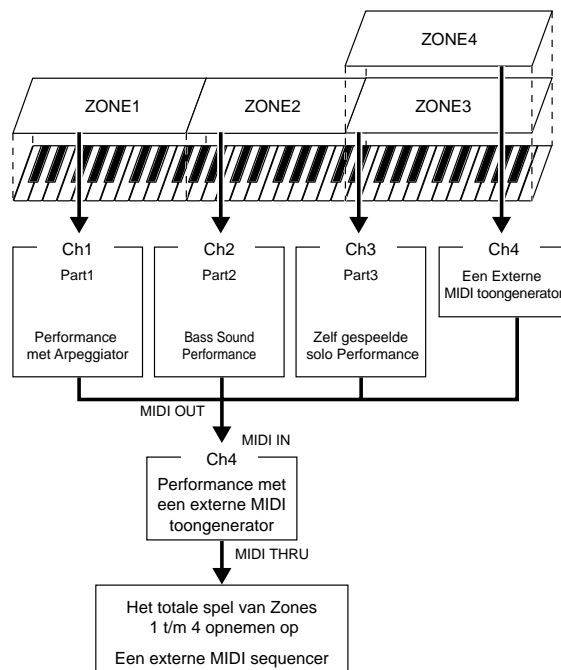
- 11 Sla, voordat u uit Performance Edit Mode gaat, de Performance op. Zie, voor het opslaan van Performances, pagina 131.

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

Onderstaande illustratie toont een voorbeeld van een 4-Zone configuratie. Een zone is een gespecificeerd bereik op het toetsenbord. U kunt het toetsenbord in max. vier noot-bereiken met hun eigen MIDI kanalen en andere instellingen verdelen, zodat u meerdere Parts tegelijk kunt besturen. Met de Split instelling wordt het toetsenbord in twee absolute noot-bereiken verdeeld. Bij een 4-zone instelling kan daarentegen ieder gedeelte een andere overlappen. U kunt zelfs een gedeelte andere gedeeltes laten bedekken of deze laten integreren.

In het volgende voorbeeld wordt Zone 1 ingesteld voor de Arpeggiator, Zone 2 voor een bas-geluid, Zone 3 voor een solo-instrument, en Zone 4 bespeeld een externe MIDI toongenerator. Zones 3 en 4 overlappen elkaar in hetzelfde bereik, en het gehele spel wordt via de MIDI OUT aansluitingen uitgestuurd, zodat deze op een externe MIDI sequencer opgenomen kan worden. U kunt deze configuratie door de volgende stappen te volgen creëren.



**N.B.** Wijzig en Bereid de nodige Voices in de bewuste Edit Modes voor voordat u in volgende procedure een 4-Zone instelling maakt (Pag. 68).

- 1 Druk, om naar Performance Edit Mode te gaan, op de [PERFORM] knop gevolgd door de [EDIT] knop (LEDS lichten op). Druk daarna, om Master Keyboard Mode te activeren, op de [MASTER KEYBOARD] knop (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 de [SHIFT] knop ingedrukt houdt terwijl u aan de [PAGE] knop draait, kunt u door de parameters in de Menu schermen scrollen (Pag. 111).

- 3 Selecteer met Knop [B] "4zone" bij de Mode parameter.

**N.B.** Als Master Keyboard Mode uitstaat (als [MASTER KEYBOARD] niet is ingedrukt), verschijnt de Mode parameter tussen haakjes (zoals "(4zone)").

- 4 Selecteer met Knop [A] "Zone01" t/m "Zone04". Aangezien we "4zone" bij de Mode parameter geselecteerd hebben, kunt u nu instellingsschermen voor vier zones selecteren. Selecteer "Zone01" om de volgende instellingen te maken.

MKBTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

**N.B.** U kunt tevens met BANK [A] t/m [D] knoppen "Zone01" t/m "Zone04" selecteren.

Het selecteren van een Zone opent 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, hetgeen MIDI uitsturing naar de interne toongenerator en de MIDI OUT aansluiting aan of uit zet.

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

Deze instellingen verschillen per Zone, en kan per zone ingesteld worden of uw spel intern of extern bespeeld wordt, en via welk MIDI kanaal. Als laatste kunt u het geluid van de vier zones apart 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 basis instellingen 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 nootbereik voor een Zone instellen.

MKBNote)	Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11	C-2 - G 8

**N.B.** U kunt u het MKB Note scherm tevens andere parameters zoals Note Limit, Transpose, e.d. instellen. Zie pagina 128 voor meer informatie over deze parameters.

- 7 Stel met Knop [1] (laagste) en Knop [2] (hoogste) de "Note Limit" (zone nootbereik) voor de hoogste en laagste noten in. Selecteer voor "Zone01" voor de laagste noot "C-2" en voor de hoogste noot "B1".
- 8 Schakel met Knop [A] naar het MKB Note scherm voor "Zone02". Selecteer net als in stap 7, voor de laagste noot "C2" en voor de hoogste noot "B2".

- 9 Schakel met Knop [A] naar het MKB Note scherm voor "Zone03". Selecteer net als in stap (7), voor de laagste noot "C3" en voor de hoogste noot "G8".

- 10 Schakel met Knop [A] naar het MKB Note scherm voor "Zone04". Selecteer net als in stap (7), voor de laagste noot "C3" en voor de hoogste noot "G8". Zoals u ziet wordt hetzelfde nootbereik als Zone 3 ingesteld, waardoor deze elkaar overlappen.

**N.B.** Zie pagina 127 voor gedetailleerde informatie over een Zone.

- 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 voor Zone 2 en 3. We selecteren voor Zone 4 geen Part omdat deze ingesteld is om alleen informatie via MIDI Out te versturen. Selecteer eerst Part 1 voor Zone 1.

**N.B.** U kunt tevens de [MEMORY] of PROGRAM/PART knoppen gebruiken om voor een Zone een Part te specificeren (Pag. 109).

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

MIXVce)	Memory	Number	Ct.gry	Search
Part01	PRE1:128	(H16)	[Pf:GrandPiano]	

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

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

**N.B.** Bereid de basis Arpeggiator instellingen (Type e.d.) in Voice Edit Mode voor voordat u in Performance Mode een Zone instelt.

Met de in stappen 11 t/m 13 gemaakte instellingen kunt u nu over het MIDI Receive (ontvangst) kanaal 1 (RcvCh) en in het nootbereik van Zone 1 de Arpeggiator bespelen met de aan Part 1 toegewezen Voice.

- 14 Stel, op dezelfde manier als in stappen 11 t/m 13 Zone 2 in. U kunt met Knop [A] "Part2" selecteren, met [PAGE] naar het MIX Vce scherm gaan, en een bas-geluid selecteren. Ga daarna met de [PAGE] knop naar het LYR Mode scherm om "RcvCh" op "2" in te stellen. Met de hier gemaakte instellingen, kunt u over het MIDI Receive (ontvangst) kanaal 2 (RcvCh) in het nootbereik van Zone 2, de aan Part 2 toegewezen Voice (bas-geluid) bespelen.

- 15 Stel, op dezelfde manier als in stappen 11 t/m 13, Zone 3 in. U kunt met Knop [A] "Part03" selecteren, met de [PAGE] knop naar het MIX Vce scherm gaan om een solo-instrument te selecteren. Ga daarna met de [PAGE] knop naar het LYR Mode scherm om "RcvCh" op "3" in te stellen.

Met de hier gemaakte instellingen, kunt u over het MIDI Receive (ontvangst) kanaal 3 (RcvCh) in het nootbereik van Zone 3, de aan Part 2 toegewezen Voice (solo-instrument) bespelen.

U hoeft voor Zone 4 geen verdere instellingen te maken, aangezien deze ingesteld is (stappen 5 t/m 10) voor het aansturen van externe apparatuur via de MIDI Out aansluiting. Het nootbereik van Zone 4 is gelijk aan die van Zone 3 zodat uw solo-spel in dat bereik over MIDI kanalen 3 (Zone 3) en 4 (Zone 4) via de MIDI Out aansluiting naar een extern MIDI apparaat verstuurd worden.

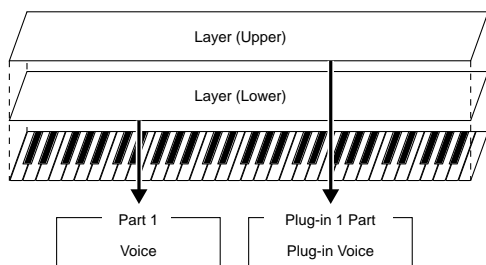
**N.B.** U kunt in Performance Mode nog verdere Part instellingen maken. Als u moeite heeft met het maken van deze instellingen, als u bijvoorbeeld geen geluid hoort van een specifieke Part, controleer dan instellingen zoals volume e.d. Zie Pag. 120 voor meer informatie over Part instellingen.

- 16 Sla, voordat u Performance Mode uitgaat, bovenstaande instellingen in een Performance op. Zie pagina 131 voor meer informatie over het opslaan van een Performance.

Roep in Performance Play Mode de zojuist gemaakte Performance op. Druk simpelweg op de [MASTER KEYBOARD] knop om de zojuist door u gemaakte 4 Zone-configuratie aan of uit te zetten.

## Layer (Laag)

Onderstaande illustratie geeft een voorbeeld van een Layer configuratie. Een Layer zijn twee verschillende Parts met een overlappend nootbereik, waardoor u deze Parts in unison kunt bespelen. Volgende voorbeeld toont hoe u in unison kunt spelen met Part 1 en Plug-in Part 1. U kunt deze configuratie creëren door de volgende stappen te volgen.



**N.B.** Bereid de Voices voor layers in de bewuste Edit Mode goed voor voordat u in de volgende stappen een Layer configuratie instelt.

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

- 1 Druk, om naar Performance 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.

- 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 de [SHIFT] knop ingedrukt houdt terwijl u aan de [PAGE] knop draait, kunt u door de parameters in de Menu schermen scrollen (Pag. 111).

- 3 Selecteer met Knop [B] "layer" bij de Mode parameter.

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

- 4 Specificeer met Knop [C] voor het lower bereik en Knop [1] voor het upper bereik de MIDI verstuurkanalen. Houdt 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 of via de MIDI Out aansluiting naar externe MIDI apparaten sturen. Selecteer "ch01" voor "Lower" en "ch02" voor "Upper".

**N.B.** U kunt tevens met de [PROGRAM/PART 1 t/m 16] knoppen direct MIDI kanalen selecteren voor de Lower en Upper bereiken. (Pag. 113).

- 5 Selecteer met Knop [A] een Part. Selecteer hier "Part01" voor de Upper Part.

- 6 Open met de [PAGE] knop het MIX Vce (Mix Voice) scherm en selecteer een Voice voor de Upper Part.

```
MIX[Vce] Memory Number Ct.gry 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 de MIDI receive kanalen (RcvCh) van andere Parts op dezelfde staan als één van deze twee Parts, zult u die Parts ook horen als u op het toetsenbord speelt. Dit kan lastig zijn als u alleen twee overlappende (layered) Parts wilt. Zet, voor de Parts die u niet wilt horen tijdens uw spel, de "RcvCh" voor die Parts op "Off", zodat u alleen de Voices van de overlappende Parts hoort.

- 8 Stel, op dezelfde manier als in stappen 5 t/m 7, de Lower Part in. Selecteer "PartP1", ga met de [PAGE] knop naar het MIX Vce scherm en selecteer een Voice (Plug-in Voice) voor de Lower Part. Ga tevens naar het LYR Mode scherm en zet LYR Mode (Layer Mode) op "off" en zet "RcvCh" op "2".

**N.B.** U kunt in Performance Mode nog verdere Part instellingen maken. Als u moeite heeft met het maken van deze instellingen, als u bijvoorbeeld geen geluid hoort van een specifieke Part, controleer dan instellingen zoals volume e.d. Zie Pag. 120 voor meer informatie over Part instellingen.

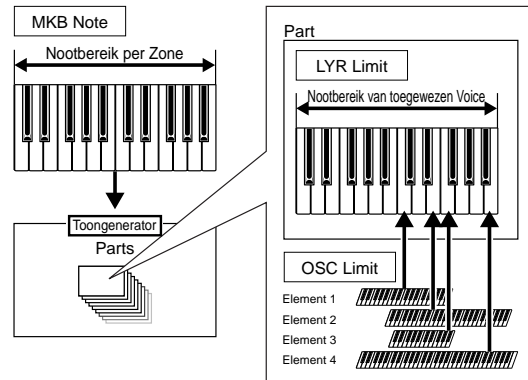
- 9 Sla, voordat u Performance Mode uitgaat, bovenstaande instellingen in een Performance op. Zie pagina 131 voor meer informatie over het opslaan van een Performance.

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

**N.B.** U kunt, naast de Layer/Zone configuratie in Master Keyboard Modes, de Layer schakelaar (Layer) tevens apart voor iedere Part instellen, zodat u een Layer configuratie kunt creëren die uit max. 4 Parts bestaat (Pag. 123).

### Over Note Limit (Nootbereik)

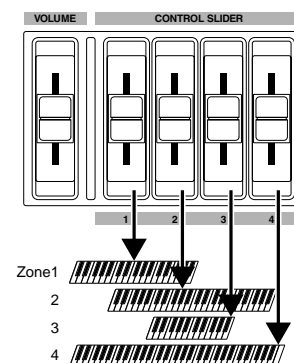
U kunt de Note Limit instelling voor Master Keyboard Mode, Part en Voice gebruiken. Deze zijn als volgt aan elkaar verbonden.



Als u Master Keyboard Mode gebruikt, kunt u afhankelijk van de "Note Limit" instelling (in het MKB scherm) de interne toongenerator (of een extern MIDI apparaat) besturen. Als u het nootbereik van een Zone limiteert tot twee octaven, is het alsof u een extern twee-octaafs toetsenbord gebruikt om de toongenerator aan te sturen. Daarnaast wordt het nootbereik (bespeelbare gedeelte) van de aan een Part toegewezen Voice bepaald door "Note Limit" in het LYR Limit scherm (Pag. 123). Het bespeelbare bereik van ieder Element van een Voice wordt bepaald door "Note Limit" in het OSC Limit scherm (Pag. 80) in Voice Edit Mode.

### Over de Control Schuiven

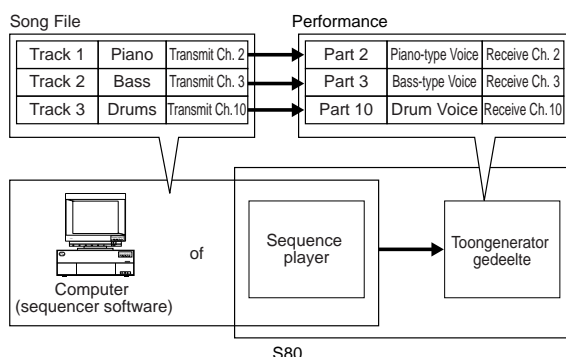
Als Master Keyboard Mode aanstaat, zijn de Control Schuiven [1] t/m [4] verbonden met Zones 1 t/m 4. Als deze schuiven bijvoorbeeld ingesteld staan om het volume voor de corresponderende Zones te besturen, kunt u deze als de schuiven op een mengpaneel gebruiken om het volume in te stellen. Deze schuiven werken op zichzelf staand, zodat u aan iedere schuif verschillende control functies toe kunt wijzen (Volume - Zone 1, pan - Zone 2, enz.). U kunt deze in Performance Edit in het MKB Assign scherm (Pag. 129) toewijzen.



# Als Multi-timbrale Toongenerator gebruiken (Performance Mode)

In Performance Mode kunt u uw synthesizer als multi-timbrale toongenerator gebruiken, zodat u deze met computer software of externe sequencers kunt gebruiken. Als ieder spoor in een song bestand verschillende MIDI kanalen gebruikt, kunnen de Parts in een Performance op die bewuste MIDI kanalen ingesteld worden. Daardoor kunt u een song bestand vanaf een externe sequencer afspelen waar tegelijkertijd op verschillende sporen verschillende Voices bespeeld worden.

In het volgende voorbeeld creëren we een Performance die gebruikt kan worden om een song bestand bestaande uit 3 Parts (piano, bas, drum) af te spelen. Het piano-spoor wordt toegewezen aan MIDI kanaal 2, bas aan kanaal 3, en drums op kanaal 10.



**N.B.** U kunt de interne sequencer gebruiken om het song bestand af te spelen. U kunt hiervoor tevens de meegeleverde XGworks lite computer sequencer software gebruiken, maar daarvoor moet uw synthesizer correct op de computer aangesloten zijn (Pag. 16).

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

**N.B.** U moet, voordat u Performance Edit Mode selecteert, eerst een Performance selecteren die u wilt wijzigen. Let er tevens op dat de [MASTER KEYBOARD] LED niet brandt.

**2** U kunt met Knop [A] Parts selecteren. Hier kunt u voor piano Part 2, voor de bas Part 3, en voor Drums Part 10 selecteren. Selecteer 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.

```
MIX[Vce] Memory Number Ct.gry Search
Part:02 PRE1:128<H16>[Pf:GrandPiano]
```

**4** Schakel nu met de [PAGE] knop naar het Mix Level scherm, en stel voor de piano Part het volume in en, indien nodig, de pan positie, chorus en Reverb Send levels (niveaus). Details hierover vindt u op Pag. 120.

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

```
LYR[Mode] Mode Arp Layer RcvCh
Part:02 Poly on off 2
```

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

Door de hierboven gemaakte stappen **2** t/m **5** wordt als u een song bestand in de sequencer afspeelt, het piano spoor via MIDI kanaal 2 verstuurd. De MIDI data die door de synthesizer ontvangen wordt, bespeelt de Voice van de Part die aan MIDI kanaal 2 toegewezen is.

**6** Herhaal stappen **2** t/m **5** hierboven, maar stel Part 3 in voor bas en stel deze in op MIDI receive kanaal 3.

**7** Herhaal stappen **2** t/m **5** hierboven nogmaals, maar stel Part 10 in voor drums en zet deze op receive kanaal 10.

**N.B.** Om te voorkomen dat de Voices van ongebruikte Parts spontaan bespeeld worden, kunt u het MIDI receive kanaal voor deze Parts op "off" zetten.

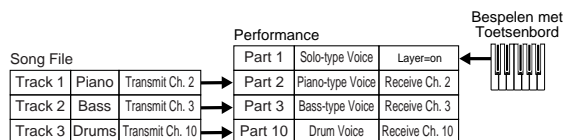
**N.B.** In Performance Mode zijn nog vele andere specifieke Part parameters. Details hierover vindt u op Pag. 111.

**8** Sla, voordat u Performance Mode uitgaat, bovenstaande instellingen in een Performance op. Zie pagina 131 voor meer informatie over het opslaan van een Performance.

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

## Live spelen terwijl een Song bestand afgespeeld wordt

U kunt terwijl het song bestand met de piano, bas en drum afgespeeld wordt, de Performance zo instellen dat u een andere Part live kunt bespelen.



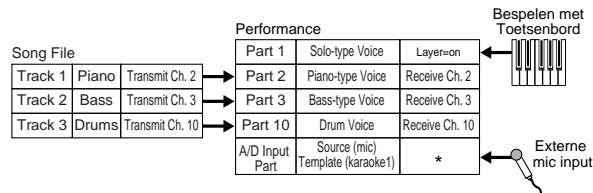
Dit is dezelfde Performance die u eerder gemaakt heeft, maar wordt er een Part toegevoegd voor uw live spel. Wat betreft de instellingen zijn dit de belangrijkste punten.

- In de eerder gecreëerde Performance werden Part 2, 3 en 10 gebruikt. Als voorbeeld voegen we voor het solo-instrument nog één Part (Part 1) toe.
- 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) Parts met Voices van Parts 4 t/m 9, 11 t/m 16 en Plug-in Parts wilt bespelen, moet u de Layer schakelaar parameters voor die Parts op "on" zetten.
- Zet, in het GEN MIDI scherm, de LayerCh (Layer Channel) parameter op BasicCh. De Voice van Part 1 kan nu live op het toetsenbord bespeeld worden.

## Gebruik van de A/D Input Part

Als u externe bronnen (zoals microfoon of ander audio apparaat) op de A/D INPUT aansluiting van de synthesizer heeft aangesloten, kunt u deze als een Part in een Performance gebruiken.

U kunt, om terug te komen op ons voorbeeld, nog een Part voor zang toevoegen door hier de A/D Input Part aan toe te wijzen. Daardoor kunt u, terwijl de song de piano, bas en drums afspeelt, tegelijkertijd het solo-instrument bespelen en in de microfoon zingen. U kunt aan de A/D Input Part tevens effecten zoals reverb toevoegen (Pag. 119 en 127), zodat u een effect dat bij de zang van de song past toe kunt voegen. Deze effect instellingen worden tevens in de Performance opgeslagen.



- \* U moet het receive kanaal instellen om de A/D Input Part parameters via MIDI te besturen. Dit is in dit voorbeeld echter niet belangrijk.

Wat instellingen betreft zijn dit de belangrijkste punten.

- Schakel naar de PartAD (A/D Input Part) parameters en zet de externe input bron en stel in het MIX Template scherm de template (sjabloon) in.

```
MIXTemplate>Src Number
PartAD      mic      05[Karaoke1 ]
```

Er zijn 13 templates (sjablonen) beschikbaar voor een variëteit aan gain en effect-instellingen, die u afhankelijk van de geluidsbron kunt selecteren. Hier gebruiken we de A/D Input Part voor zang, dus stellen we de Src (Source = bron) op "mic" en de Nummer (Sjabloon Nummer) parameter op "Karaoke1."

- ⚠ Als u de verkeerde geluidsbron selecteert, kan dat uw gehoor en/of aangesloten audio apparaat beschadigen. Stel deze parameter altijd correct in.
- Draai de GAIN knop (Pag. 11) geheel naar links (uit), en sluit een microfoon aan op de A/D Input aansluiting (MIC/LINE2) aansluiting.
- Draai voorzichtig de GAIN knop terug terwijl u in de microfoon zingt/praat, totdat u een ideaal volumeniveau bereikt.

- N.B.** Er zijn andere instellingen om de A/D Input Part via MIDI te besturen. Details vindt u op Pag. 122.

- N.B.** Als u een song bestand afspeelt dat het XG/GM logo heeft, kunt u een los verkrijgbaar XG Plug-in Board installeren om zo van de beste afspelen-kwaliteit met een grote verscheidenheid aan Voice en Effecten te kunnen genieten. Houd er rekening mee dat u een extra XG Plug-in Board kunt installeren om de polyfonie en 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 muten voor een "min-één" instelling, wat erg handig is om de solo te oefenen, of voor karaoke.

- N.B.** Als u een los verkrijgbaar Effect Plug-in Board installeert (PLG100-VH), kunt u voor zang een harmonie van max. 3 noten creëren. Door het harmony-kanaal aan het MIDI transmit kanaal van het toetsenbord toe te wijzen, kunt u vocoder-achtige effecten creëren, of kunt u via een sequencer een harmonie-lijn afspelen om achtergrond chorus voor uw zang te creëren.

# Referentie Gedeelte

## Voice Mode

### Voice Play

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

**N.B.** Details over de Voice typen en het Voice geheugen vindt u op pag. 36.

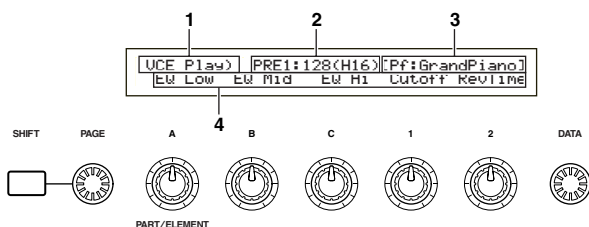
### Voice Play Mode Display

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

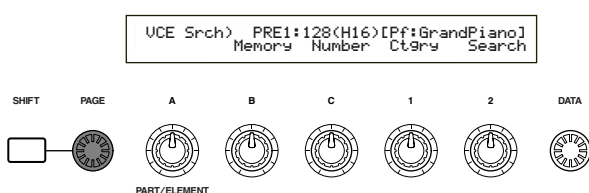
De inhoud van ieder scherm is als volgt. Zie pag. 67 voor details over het Voice search scherm.

**N.B.** Details over het selecteren van Voice Play Mode vindt u op pag. 21.

Voice Play Mode



2de Scherm : Voice Search



### 1.Scherm Titel

Dit geeft aan dat u zich in Voice Play Mode bevindt.

### 2.Voice Memory/Nummer (Bank/Nummer) Scherm

Toont het Geheugen/Voice Program Nummer (001 t/m 128) of Bank [A] t/m [H]/Program Nummer ([1] t/m [16]). In bovenstaande display staat bijvoorbeeld "PRE1:128(H16)", wat betekent dat het geheugen Preset 1 is, het Voice Nummer 128, de Bank is H en het Program Nummer is de Bank is 16.

### Memory/Voice Program Nummer

PRE1 staat voor Preset 1, Pre2 voor Preset 2, Pre voor Preset Drums, INT voor Intern, EXT voor Extern, PLG1 voor Plug-in Board 1 en PLG2 voor Plug-in Board 2. Alle Voice Program Nummers in ieder geheugen vallen in het bereik van 001 t/m 128. Drum Voices zijn DR1 t/m DR8.

**N.B.** Details over Voice Memories vindt u op Pag. 36.

### Bank/Program Nummer

Voice Program Nummers 001 t/m 128 corresponderen met Banken A t/m H en Program Nummer 01 t/m 16. Daardoor kunt u op volgorde door Voice Program Nummers 001 t/m 128 "wandelen", of deze met een combinatie van BANK en PROGRAM knoppen selecteren. Hieronder wordt de relatie tussen de Banken/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 Category/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 Categorie namen vindt u op pagina 70.

#### Voice Naam

Deze bestaat uit maximaal 10 tekens.

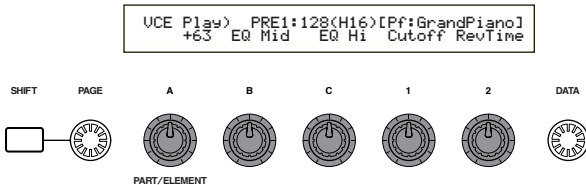
### 4.Knop Parameter Scherm

Dit toont de functie die aan iedere knop ([A] t/m [C] en [1]/[2]) toegewezen is.

**N.B.** Knoppen [1]/[2] kunnen aan diverse parameters (bestemmingen) van meerdere Control Sets toegewezen worden. In dat geval toont het scherm de parameter (bestemming) van de control set met het laagste nummer.

#### Knop Parameter Instellingen

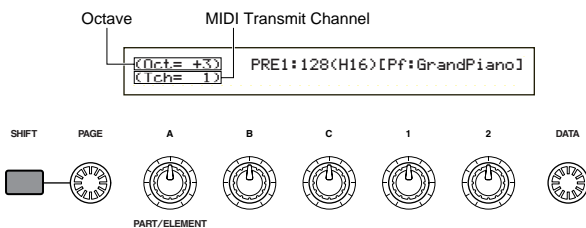
In Voice Play Mode, aan iedere Knop ([A] t/m [C] en [1]/[2]) een toegewezen parameter gewijzigd worden. De parameterwaarde wordt - zodra u aan een knop draait - kort in het scherm getoond.



**N.B.** Details over het toewijzen van parameters aan Knoppen [A] t/m [C] vindt u op pag. 46, 136. Details over het toewijzen van parameters aan Knoppen [1] en [2] vindt u op pag. 47, 74.

#### Octaaf en MIDI Transmit Kanaal instellingen

In Voice Play Mode worden - zodra u de [SHIFT] knop indrukt, de Octaaf en MIDI Transmit instellingen getoond.



U kunt het MIDI Transmit (Verstuur) Kanaal wijzigen door [SHIFT] ingedrukt te houden en aan knop [A] te draaien. De instellingen voor Voice Play Mode worden via dit MIDI kanaal verstuurd.

**N.B.** Het MIDI Transmit kanaal kan tevens in het MIDI Ch. scherm in Utility Mode (Pag. 137).

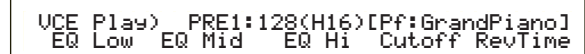
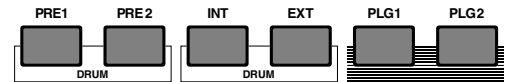
## Voice Program Selectie

Er zijn vier manieren om een Voice te selecteren.

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

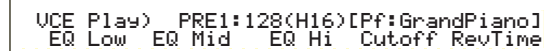
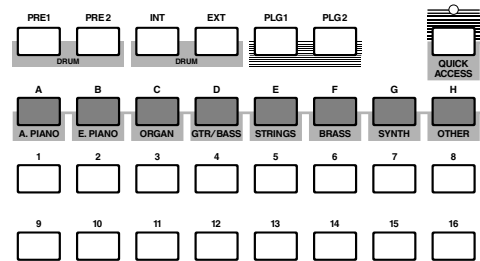
### Met de BANK/PROGRAM Knoppen

- 1 Druk, om een Voice Geheugen te selecteren, op een MEMORY knop. De Voice Geheugen indicator gaat knipperen.



**N.B.** Details over Voice Geheugens vindt u op pag. 27, 36.

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

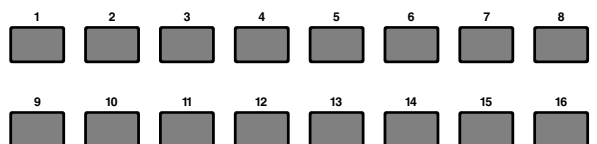


**N.B.** Als u hier op de [EXIT] knop drukt, wordt het Voice selectie proces afgebroken en wordt de oorspronkelijke Voice geselecteerd.

**N.B.** Als de Bank reeds geselecteerd is, is deze stap onnodig. Details over Banken vindt u op pag. 27, 36.

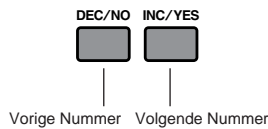
- 3 Druk op een PROGRAM knop ([1] t/m [16]) om een Program Nummer te selecteren.

U kunt de Voices selecteren door het Geheugen, Bank en Program Nummer in te voeren zoals in bovenstaande stappen uitgelegd wordt. De LCD toont tevens 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 [DEC/NO].

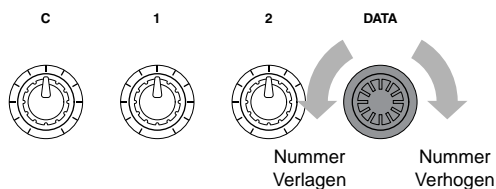


U selecteert Voice simpelweg door de [INC/YES] en/of [DEC/NO] knoppen in te drukken. Deze methode is handig als u een Voice wilt selecteren die in de buurt van de huidige Voice staat.

Deze methode kan tevens gebruikt worden om naar de volgende/vorige Bank 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 [DEC/NO] drukt Voice G16 geselecteerd.

## Met de Data Knop

Draai de [DATA] knop met de klok mee om het Voice Nummer te verhogen, en tegen de klok in om het Voice Nummer te verlagen.



De Voice wordt direct en opeenvolgend geselecteerd.

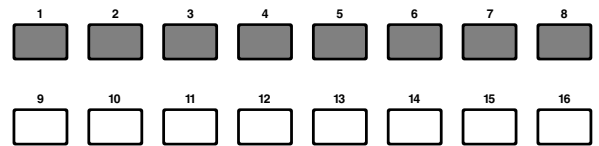
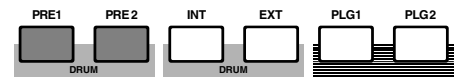
Net als bij de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, kunt u met deze methode naar de volgende/vorige Bank schakelen.

## Drum Voices Selecteren

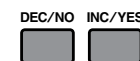
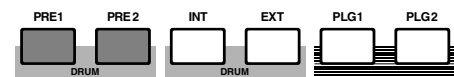
De procedure voor het selecteren van Drum Voices is anders dan voor de Normal Voices.

### (PRE:DR1 ~DR8)

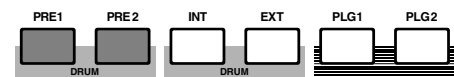
- Druk, om het Preset (PRE) Geheugen van de Drum Voice te selecteren, de MEMORY [PRE1] en [PRE2] knoppen gelijktijdig in. Druk daarna op PROGRAM knoppen [1] t/m [8] om Drum Voice PRE:DR1 (Preset Drum 1) t/m PRE:DR8 (Preset Drum 8) te selecteren.



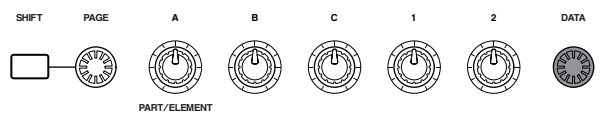
- Druk, om het Preset (PRE) Geheugen van de Drum Voice te selecteren, de MEMORY [PRE1] en [PRE2] knoppen gelijktijdig in. Druk daarna op de [INC/YES] of [DEC/NO] knoppen om de Drum Voice te selecteren.



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



```
UCE Play) PRE:001(A01)[5a:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPP
```

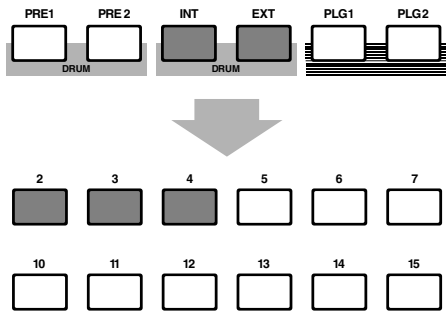


- N.B.** Als u eenmaal een Drum Voice geselecteerd heeft, kunt u eenvoudig naar een andere schakelen met de PROGRAM knoppen [1] t/m [8], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, en de [DATA] knop.

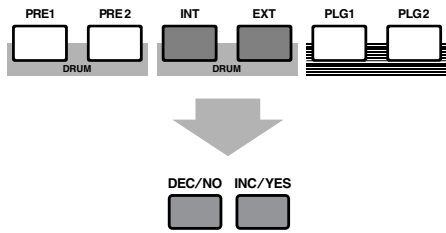
### User Drums Selecteren (INT:DR1/2 en EXT:DR1/2)

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

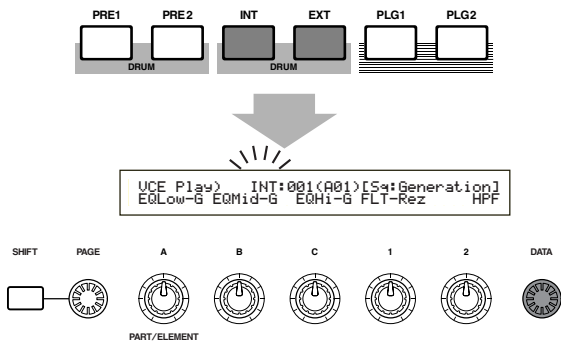
- N.B.** User Drum Voices in Extern Geheugen moeten vanaf Memory Card ingeladen worden.



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



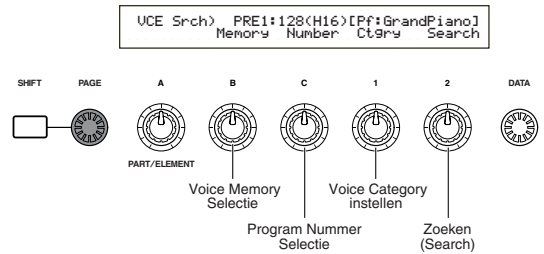
- N.B.** Als u eenmaal een Drum Voice geselecteerd heeft, kunt u eenvoudig met PROGRAM knoppen [1] t/m [8], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, en de [DATA] knop een andere Drum Voice selecteren.

## Voice Category Search

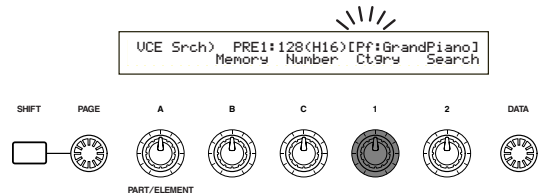
Met Voice Category Search, kunt u snel Voices binnen een bepaalde categorie zoeken. Als u bijvoorbeeld de "Pf" Categorie specificeert en Voice Category Search gebruikt, kunt u uit alle in deze Voice categorie vallende Voices een Voice selecteren.

Schakel, om de Voice Category Search te gebruiken, eerst met de [PAGE] knop naar het Voice Category Search scherm.

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

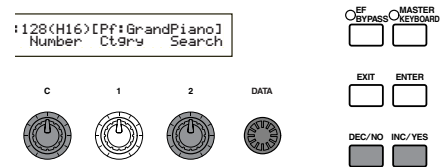


- 1 Selecteer met Knop [B] een Voice Geheugen. U kunt alle Voice Geheugens behalve PLG1/2 selecteren.
- 2 Selecteer met Knop [1] een Voice Categorie. De Voice Categorie gaat in de LCD knipperen.



- N.B.** De verschillende Voice Categorieën staan op pagina 70.

- 3 Zoek met Knop [2], de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen, de [DATA] knop en Knop [C] een Voice. De geselecteerde Voices worden door gebruik van de knoppen opgeroepen. De Knop-functies worden hieronder omschreven.



### Knop [2]:

Hiermee kunt u tussen de Voices in de geselecteerde categorie schakelen. Draai de knop met de klok mee om het Voice Nummer te verhogen, en tegen de klok in om deze te verlagen.

### [DATA] Knop (of [INC/YES] of [DEC/NO] toets)

Hiermee kunt u door de Voices in de gespecificeerde Voice Categorie in de Geheugens scrollen. Draai de [DATA] knop met de klok mee (of [INC/YES]) om het Voice Nummer in dezelfde categorie te verhogen, en tegen de klok in (of [DEC/NO]) om deze te verlagen. Als u bij de laatste (eerste) Voice in een Geheugen aankomt, wordt de eerste (laatste) Voice in die categorie als volgende (vorige) geselecteerd.

### Knop [C]:

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

- N.B.** Als de Voice binnen de geselecteerde Category 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 volgende geheugen te scannen.

## Het Gebruik van Quick Access

Met Quick Acces kunt u snel - afhankelijk van de Category - ieder van de 12 typen Preset Voices en 4 typen interne Voices (met de fabrieksinstellingen) in iedere Bank selecteren.

**N.B.** Details over de Voices die u met Quick Acces kunt selecteren vindt u in de losse Data Lijst.

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

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

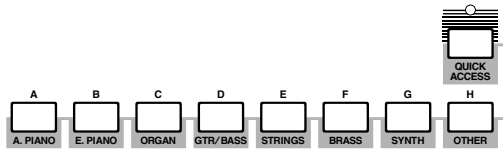
Druk nogmaals op de knop, of schakel naar een andere Mode om Quick Acces uit te schakelen.

**N.B.** Als u Quick Acces aanzet, wordt de laatst via Quick Acces geselecteerde Voice geselecteerd.

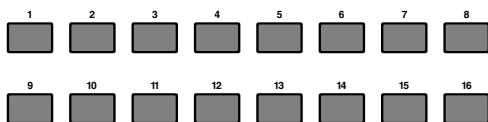
**N.B.** Als u Quick Acces aanzet terwijl u een Voice aan het editten bent, wordt de Voice niet gewijzigd totdat u via Quick Acces een andere Voice selecteert.

**N.B.** U kunt de MEMORY knoppen niet gebruiken als Quick Acces aanstaat.

2 Selecteer met Bank knoppen [A] t/m [H] de Categorie. Er zijn, zoals u hieronder kunt zien, acht categorieën. De Categorie-namen staan onder de respectievelijke Bank knoppen afgebeeld.



3 Selecteer met PROGRAM knoppen [1] t/m [16] de Voice in de gespecificeerde Categorie. De naam van de Voice wordt getoond.



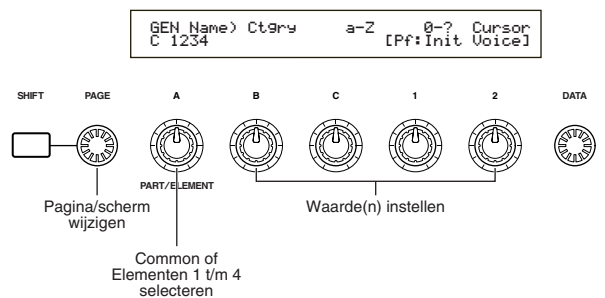
**N.B.** Bij iedere BANK [A] t/m [H], worden met de PROGRAM knoppen [1] t/m [12] Preset Voices geselecteerd. De resterende vier knoppen (PROGRAM knoppen [13] t/m [16]) gelden voor de interne Voices. Details over Voices vindt u in de losse Data Lijst. Door selectief uw eigen Voices aan de PROGRAM knoppen [13] t/m [16] in iedere BANK toe te wijzen, kunt u deze via de Quick Acces functie eenvoudig selecteren.

## Voice Edit

Er zijn drie soorten Voices: Normal Voices, Drum Voices en Plug-in Voices (als een Plug-in Board geïnstalleerd is). Hieronder volgt een uitleg over de parameters die voor het editten (wijzigen) gebruikt worden.

**N.B.** Details over Voices vindt u op pag. 36.

Het volgende scherm wordt getoond als u naar Voice Edit Mode gaat. De getoonde schermen kunnen verschillen afhankelijk van het Voicetype dat u wilt wijzigen, maar over het algemeen wordt de [PAGE] knop gebruikt om tussen de schermen en parameters in de schermen te schakelen, en kunt u met Knop [A], [B], [C], [1] en [2], de [DATA] knop en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de 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 tevens - met [SHIFT] ingedrukt - met de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen verplaatsen.

**N.B.** U moet een Voice selecteren voordat u naar Voice Edit Mode gaat (Pag. 65). Alle parameters kunnen per Voice ingesteld en opgeslagen worden.

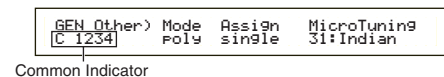
**N.B.** Zie, voor het aanzetten van Voice Edit Mode, pag. 21.

### Common Edit en het editten van een Element

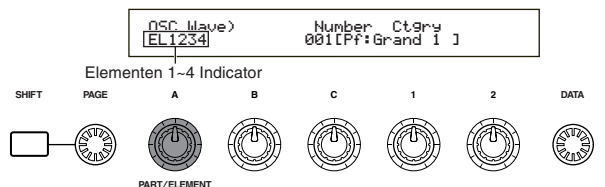
Voices bestaan uit max. vier Elementen (pag. 37). U kunt met Common Edit de instellingen die voor alle Elementen gelden wijzigen (editten). Voice Edit Mode kan onderverdeeld worden in de schermen van Common Edit en de Element Edit schermen.

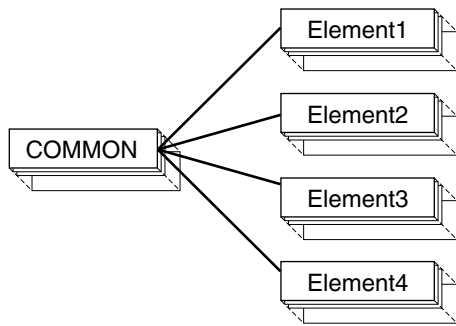
U kunt in Voice Edit Mode met Knop [A] tussen de Common Edit schermen en de Element Edit schermen schakelen.

Common Edit schermen



Element 1 ~ 4 Edit Schermen





### De **E** Indicator

Als u parameters in Voice Edit Mode wijzigt, wordt de **E** indicator links boven in het scherm getoond. Hierdoor kunt u eenvoudig zien of de huidige Voice gewijzigd is en nog niet opgeslagen is.



- N.B.** Zelfs als u Voice Play Mode verlaat, zijn de gewijzigde instellingen van de huidige Voice nog niet verloren, tenzij u een andere Voice selecteert.
- N.B.** De **E** indicator wordt tevens in Voice Play Mode getoond als één van de knoppen gebruikt worden.

### De "Compare" (Vergelijk) Functie

Hiermee kunt u het verschil tussen de gewijzigde en de oorspronkelijke Voice (de Voice vóór het editten) beluisteren.

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



- N.B.** Als de "Compare" functie aanstaat, kunt u de Voice niet met knoppen [A] t/m [C] of knop [1]/2 wijzigen.
- 2 Druk nogmaals op [EDIT] om de "Compare" functie uit te zetten en terug te gaan naar de door u gewijzigde Voice.

### De ELEMENT ON/OFF Functie

Hiermee kunt u individuele Elementen in een Voice muten (tijdelijk uitschakelen). U kunt bijvoorbeeld alle Elementen die u niet wilt horen tijdens het editten muten. Daardoor kunt u beluisteren hoe de gewijzigde instellingen het Element beïnvloeden. Details vindt u op pag. 51.

### 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 tegen te gaan, moet u uw gewijzigde Voice met Voice Store opslaan. Details over de Voice Store procedure vindt u op pag. 106.

- N.B.** Als u een nieuwe Voice vanaf niets op wilt bouwen, kan het - voordat u gaat editten - handig zijn om de instellingen van de huidige Voice met behulp van de Initialize Voice functie in Voice Job Mode te initialiseren (Pag. 105).

## Normal Voice

Als u Normal Voices wijzigt, zijn er 12 instellingen die u kunt wijzigen; zes Common Edit instellingen (voor alle Elementen) en zes Element-specifieke instellingen.

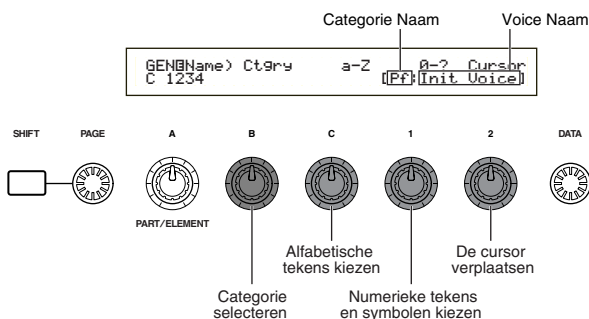
#### Voice Edit Mode

Common	
Common General	70
GEN Name (General Name)	70
GEN Other (General Other)	71
Common Quick Edit	71
QED Level (Quick Edit Level)	71
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	71
QED Filter (Quick Edit Filter)	72
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	72
Common Arpeggio	72
ARP Type (Arpeggio Type)	72
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	73
ARP Mode (Arpeggio Mode)	73
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	73
Common Controller	74
CTL Portamento	74
CTL Bend (Pitch Bend)	74
CTL Set1 (Control Set 1)	74
CTL Set2 (Control Set 2)	74
CTL Set3 (Control Set 3)	74
CTL Set4 (Control Set 4)	74
CTL Set5 (Control Set 5)	74
CTL Set6 (Control Set 6)	74
Common LFO (Low Frequency Oscillator)	75
LFO Wave	75
LFO Fade	77
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	77
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	77
Common Effect	78
EFF InsEF (Insertion Effect)	78
EFF EF1 (Insertion Effect 1)	78
EFF EF2 (Insertion Effect 2)	78
EFF Rev (Reverb)	79
EFF Cho (Chorus)	79
Element	
Element OSC (Oscillator)	79
OSC Wave (Oscillator Wave)	79
OSC Out (Oscillator Out)	79
OSC Pan (Oscillator Pan)	80
OSC Limit (Oscillator Limit)	80
Element Pitch	80
PCH Tune (Pitch Tune)	80
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	81
PEG Time	81
PEG Level	81
PEG Release	81
PCH Scale (Pitch Scale)	82
Element Filter	83
FLT Type (Filter Type)	83
FLT HPF (High Pass Filter)	85

FLT Sens (Filter Sensitivity)	85
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	85
FEG Time	86
FEG Level	86
FEG Release	86
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	86
FLT Scale (Filter Scale Break Point)	87
FLT Scale (Filter Scale Offset)	87
Element Amplitude	88
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	88
AEG Time	88
AEG Level	88
AEG Release	88
AEG KeyFlw (AEG Key Follow)	89
AEG Scale (AEG Scale Break Point)	90
AEG Scale (AEG Scale Offset)	90
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	90
LFO Wave	90
LFO Depth	91
Element EQ (Equalizer)	91
EQ Type	91
EQ Param (EQ Parameter)	91

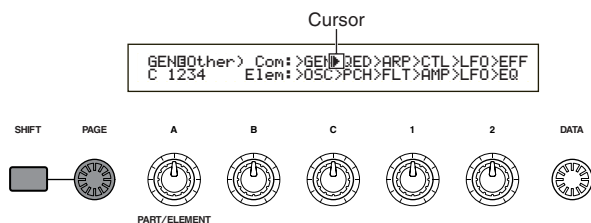
## GEN Name (General Name)

Hier kunt u een Voicenaam bestaande uit max. 10 tekens invoeren. U kunt tevens de Category Name (links van de Voice Name) selecteren.



### Menu Display

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



### De Voice Naam Instellen

- 1 Verplaatst met Knop [2] de cursor naar de positie van het eerste teken. Het geselecteerde teken gaat knipperen.
- 2 Selecteer met Knop [C] een alfabetisch teken, of met Knop [1] een numeriek teken/symbool.
- 3 Verplaatst 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 tevens met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen alfabetische en numerieke tekens invoeren.

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

Als u de Category Name instelt, herkent u de Voice later eenvoudiger. U kunt hiervoor dan tevens de Category Search (pag. 67) functie gebruiken. Als u de Category Name niet instelt, wordt de Category Name "--".

### Instellingen voor alfabetische en numerieke tekens en Category Namen:

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	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[	¥	]	^	_	`	{		}		

### Een Menu Selecteren

U kunt in Voice Edit Mode van de S80 met de PROGRAM/PART knoppen, [1] t/m [6] en [9] t/m [15] direct een Menu selecteren. Iedere Knop heeft een eigen Menu naam (zie onder) toegewezen gekregen.

1 GENERAL	2 QED	3 ARPEGGIO	4 CONTROL	5 COM LFO	6 EFFECT	7	8
9 OSC	10 PITCH	11 FILTER	12 AMPLITUDE	13 LFO	14 EQ	15 PLG	16

## Common General

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

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

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

## GEN Other (General Other)

Er zijn voor micro tuning en om te bepalen hoe het geluid uitgestuurd wordt diverse parameters.

```

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

```

### ■ Mode

Selecteer het monofoon of polyfoon afspelen. Selecteert of de Voice monofoon (1 noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) afgespeeld wordt.

**Instellingen:** mono, poly

### ■ Assign

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

**Instellingen:** single, multi

### ■ MicroTuning

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

**Instellingen:** (zie onderstaande lijst)

No.	Type	Key	Commentaar
00	Equal temperament		De meest gebruikte in de laatste 200 jaar van Westerse muziek, en komt voor op de meeste elektronische keyboards. Iedere halve stap is precies 1/12 octaaf, en muziek in gelijke toonsoort kan eenvoudig meegespeeld worden. Geen van de intervals is echter perfect gestemd.
01~12	Pure major	C~B	Deze tuning is ontworpen zodat de intervals (in het bijzonder Majeur3 en reine kwint) in Majeur puur zijn. Dit betekent dat andere gelijkende intervals uit stemming klinken. U hoeft alleen de grondtoon te specificeren waarin u wilt spelen.
13~24	Pure minor	A~G#	Hetzelfde als Pure Major, maar dan voor mineur scale.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, ontwierp deze stemming zodat toetsinstrumenten in iedere grondtoon bespeeld kunnen worden. Iedere noot heeft een eigen karakter.
26	Kirnberger		Johan Philipp Kirnberger vond tevens dat de huidige stemmingen niet perfect gestemd waren.
27	Vallotti & Young		Francesantonio Vallotti en Thomas Young (beide midden 1700) pasten de Pythagorean stemming aan, zodat de eerste zes kwinten met dezelfde hoeveelheid verlaagd werden.
28	1/4 shifted		Dit is de normale equal tempered scale, 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 4 octaven om één octaaf op te schuiven.)
31	Indian	C~B	Komt voornamelijk voor in Indische muziek (alleen witte toetsen [C~B]).

## Common Quick Edit

Diverse parameters die de klank-eigenschappen 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 (stereo-beeld) 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 (Centrum) ~ R63 (Rechts)

### ■ RevSend (Reverb Send)

Stelt het verstuur (Send) niveau van het signaal vanaf het Insertion Effect 1/2 (of by-passed signaal) naar het Reverb Effect in.

**Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ ChoSend (Chorus Send)

Stelt het verstuur (Send) niveau van het signaal vanaf het Insertion Effect 1/2 (of by-passed signaal) naar het Chorus Effect in.

**Instellingen:** 0 ~ 127

### QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Stelt de hoeveelheid Chorus op de gehele Voice in.

```

QEDEffectCtrl> Chorus
C 1234 +63

```

### ■ Chorus

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

**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## QED Filter (Quick Edit Filter)

Deze parameters besturen filters die de klank-kwaliteit 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)      Cutoff      Reso
C 1234          +63      +63
```

### ■ Cutoff

Stelt de cutoff frequentie in. De hier ingestelde frequentie is de midden-frequentie voor de te filteren signalen zodra deze door de filters gestuurd worden.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Reso (Resonantie)

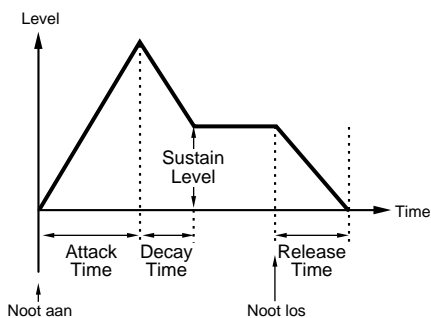
Stelt de hoeveelheid Resonantie (harmonische versterking) in voor het signaal rond de cutoff frequentie. Hiermee kunt u eenvoudig het karakter van een geluid uitbreiden.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Deze vier parameters besturen de verandering in het uitgangsniveau van een Voice over de tijd dat de noot gespeeld wordt.

```
QEDBEG)  Attack  Decay  Sustain  Release
C 1234   +63    +63    +63     +63
```



### ■ Attack

Stelt de tijdsduur in vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord ingedrukt wordt tot het moment waar het niveau van de Voice zijn piek bereikt.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Decay

Stelt de tijdsduur in vanaf het moment dat het niveau van de Voice zijn piek bereikt tot het punt waar het geluid uitsterft (uit fade).

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Sustain

Stelt het niveau waarop de Voice aan blijft houden terwijl de noot op het toetsenbord ingedrukt is in.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Release

Stelt de tijdsduur in vanaf het punt dat de noot op het toetsenbord is losgelaten tot het punt dat het niveau het 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 basis-parameters van de Arpeggiator.

```
ARPBType)  Type  Tempo  Switch  Hold
C 1234  U=Oct1:54  120    on      on
```

### ■ Type

Stelt het Arpeggio Type in.

□Instellingen: (zie de losse Data List)

#### Sq (Sequence):

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

#### Ph (Frase):

Genereert muzikalere frasen dan Sq. Beginnend bij "Techno", zijn er frasen voor een grote hoeveelheid muziek-genres, en voor het creëren van backing sporen voor gitaar, piano en andere instrumenten.

#### Dr (Drum Pattern):

Genereert drum patroon-type frasen. Frase genres zijn hier bijvoorbeeld rock en dance. Dit type is ideaal voor gebruik met drum/percussie geluiden.

#### Ct (Control):

Genereert toon-wijzigingen. Er wordt geen noot-informatie gegenereerd. De toets Mode parameter in Arpeggio Mode moet daarvoor op "direct" staan

### ■ Tempo

Stelt het Arpeggio Tempo in.

□Instellingen: 25 ~ 300

**N.B.** Als MIDI sync aanstaat wordt hier [MIDI] getoond en kan de parameter niet gewijzigd worden (pag. 138).



## ■ 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 pag. 43.

## ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

```
ARPBLimit)           Note Limit  
C 1234                C-2 - G 8
```

## ■ Note Limit

Stelt de laagste en hoogste noten in 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 laagste noot-bereik "C-2 t/m C4" en het hoogste "C5 t/m G8".

**N.B.** U kunt de laagste en hoogste noot-instellingen tevens maken door met [SHIFT] ingedrukt de noot op het toetsenbord in te drukken.

## ARP Mode (Arpeggio Mode)

Deze parameters besturen hoe de noten door de Arpeggiator bespeeld worden.

```
ARPBMode)           Key Mode           Vel Mode  
C 1234                sort                thru
```

## ■ toets Mode

Stelt in hoe de Arpeggio afgespeeld wordt zodra het toetsenbord bespeeld wordt. Er zijn 3 modes.

□Instellingen:

### sort:

Speelt de noten opeenvolgend op, beginnend bij de laagste en eindigend bij de hoogste noot.

### thru:

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

### 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 gebruikt, deze worden toegevoegd en afgespeeld zodra de Arpeggio speelt.

**N.B.** Als de Arpeggio Category op Ct staat, hoort u geen geluid, tenzij u hier "direct" selecteert.

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

## ■ Vel Mode (Velocity Mode)

Stelt de aanslaggevoeligheid van de Arpeggio in. Er zijn 2 modes.

□instellingen:

### original:

In de Arpeggio sequence wordt preset aanslaggevoeligheid gebruikt.

### thru:

De aanslaggevoeligheid van uw spel wordt in de Arpeggio data gebruikt.

## ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)

U kunt voor de Arpeggio Play Effects (Afspeel-effecten) instellen. U kunt Play Effects gebruiken om tijdelijk de timing en aanslaggevoeligheid van MIDI noten aan te passen, wat de "groove" van het Arpeggio patroon beïnvloedt.

```
ARBPPlayEF)         Unit           Vel           Gate  
C 1234                50%           200%          200%
```

## ■ Unit

Past de Arpeggio speeltijd aan. Als u deze bijvoorbeeld op 200 % zet, wordt de speeltijd verdubbeld en tempo gehalveerd. Als u deze op 50 % zet, wordt de speeltijd gehalveerd en het tempo verdubbeld. Normale speeltijd is 100 %.

□instellingen: 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

## ■ Vel (Velocity)

Stelt de Velocity offset waarde (hoe hard op het toetsenbord gespeeld wordt) in. Dit bepaald hoe de oorspronkelijke Velocities verhoogd/verlaagd worden tijdens het afspelen van de Arpeggio. Bij 100 % worden de oorspronkelijke waarden gebruikt. Instellingen onder 100 % verlagen de velocity van de Arpeggio note, en instellingen boven de 100 % verhogen de velocities.

□instellingen: 0 % ~ 200 %

**N.B.** De Velocity-waarde limieten zijn 1 en 127. Deze waarden kunnen niet overschreden worden.

## ■ Gate (Gate Time)

Stelt de Gate Time Ratio waarde (noot-lengte) in. Dit bepaalt hoe de oorspronkelijke Gate Time verlengd/verkort worden tijdens het afspelen van de Arpeggio. Bij 100 % worden de oorspronkelijke waarden gebruikt. Instellingen onder 100 % verkorten de Gate time van de Arpeggio note, en instellingen boven de 100 % verlengen de Gate time.

□instellingen: 0 % ~ 200 %

**N.B.** De Gate Time limieten zijn 1 en 127. Deze waarden kunnen niet overschreden worden.

## Common Controller

Er zijn acht Control instellingen. U kunt de Controller parameters voor Portamento, Pitch Bend Wheel en voor ieder Element per Voice instellen.

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 tot 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-wijziging in. Hogere waarden geven een langere tijdsduur.

□instellingen: 0 ~ 127

#### ■ Mode

Stel de Portamento mode in. Het gedrag van de Portamento hangt er van af of de Mode in GEN Other op "mono" of "poly" staat

□instellingen: fingered, full-time

Als de Mode in GEN Others op "mono" staat:

##### fingered:

Portamento wordt alleen gebruikt als u in legato speelt (de volgende noot speelt voordat de vorige is losgelaten).

##### full-time:

Hier wordt Portamento altijd gebruikt.

##### Als de Mode in GEN Others op "poly" staat:

Deze werkt hetzelfde als bij "mono", behalve dat Portamento voor meerdere noten tegelijk gebruikt wordt.

## CTL Bend (Pitch Bend)

U kunt hier instellen in hoeverre het Pitch Bend Wheel de toonhoogte van de Voice wijzigt.

CTL@PitchBend)	Lower	Upper
C 1234	-12	+12

#### ■ Lower

Stelt de hoeveelheid (in halve noten) in waarin de toonhoogte van de Voice verlaagd als het Pitch Bend Wheel naar beneden gerold wordt. Bij de waarde -12 wordt de toonhoogte 1 Octaaf verlaagd.

□instellingen: -48 ~ 0 ~ +24

#### ■ Upper

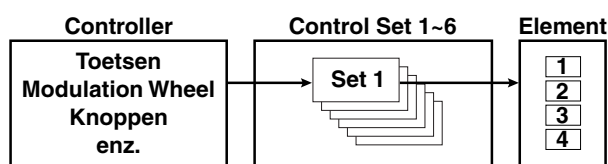
Stelt de hoeveelheid (in halve noten) in waarin de toonhoogte van de Voice verhoogd als het Pitch Bend Wheel naar boven gerold wordt. Bij de waarde +12 wordt de toonhoogte 1 Octaaf verhoogd.

□instellingen: -48 ~ 0 ~ +24

## CTL Set1 (Control Set 1) to CTL Set6 (Control Set 6)

De Controllers en knoppen op het regelpaneel, het toetsenbord enzovoort kunnen aan diverse functies toegewezen worden. Toetsenbord Aftertouch kan bijvoorbeeld gebruikt worden om vibrato te besturen en het Modulation Wheel voor Resonantie. Ze kunnen zelfs gebruikt worden om parameters van individuele Elementen te besturen. Deze besturingstoewijzingen noemen we "Control Sets." U kunt tot max. 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)	ELF0Spd	1234	+63



#### ■ Src (Source)

Stelt de Controller in die gebruikt moet worden om de functie in de Dest parameter te besturen. De volgende 9 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).

## ■ Dest (Destination)

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

□ **Instellingen:** (zie de losse "Controls" list)

## ■ ElemSw (Element Switch)

Hiermee selecteert u welke Elementen de Controller moet besturen. Verplaatst met Knop [1] de cursor en schakel met de [DATA] knop of [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de Elementen die door de Controller bestuurd moeten worden aan/uit. De bestuurde Elementen worden op nummer getoond.

□ **Instellingen:** Elementen 1 t/m 4 aan ("1" t/m "4" in de display) of uit ("-") wordt getoond)

**N.B.** Dit staat uit als de Dest parameter tussen 00 en 33 staat.

## ■ Depth

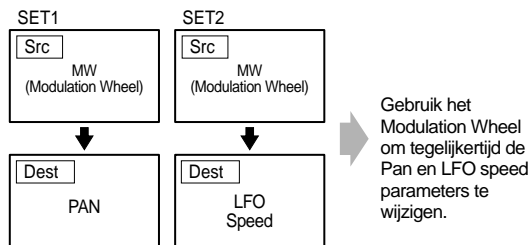
Hier stelt u de diepte van de besturing voor de Dest parameter in.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

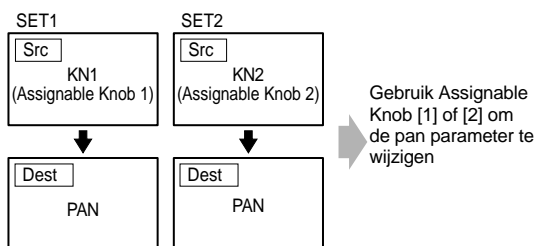
### Voorbeeld van een Control Set toewijzing

Met Control Sets 1 t/m 6 kunt u aan individuele Src (Source) controllers meerdere Dest (Destination) parameters toewijzen, of meerdere Src controllers aan individuele Dest parameter toewijzen.

#### Vb.1: Een enkele Src controller meerdere Dest parameters laten besturen.



#### Vb.2: Meerdere Src controllers één enkele Dest parameter laten besturen.



**N.B.** Details over Control Set Toewijzingen vindt u in het Basis gedeelte van deze handleiding (Pag. 45).

## Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Dit zijn de 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 toonhoogte/filter/amplitude e.d. parameters toe te voegen. U kunt de LFO bijvoorbeeld toevoegen aan toonhoogte (pitch), filter parameters en specifieke Element parameters toevoegen. De volgende instellingen zijn beschikbaar:

LFO Wave

LFO Fade

LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

## LFO Wave

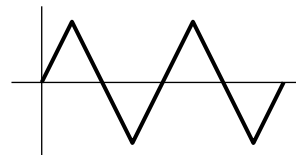
```
LFO(Wave) Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234 trpzd 63 on 270
```

## ■ Wave

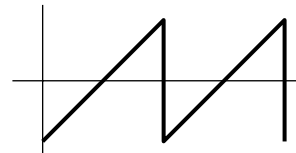
Selecteert de LFO Wave. U kunt, afhankelijk van de geselecteerde Wave, verscheidene gemoduleerde geluiden creëren. U kunt uit de volgende 12 LFO Waveforms (Golfvormen) kiezen.

□ **Instellingen:** tri, tri +, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

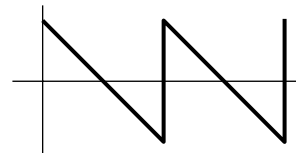
tri



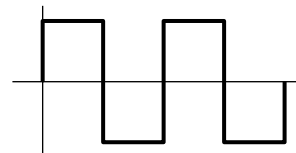
saw up



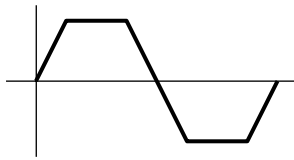
saw dw



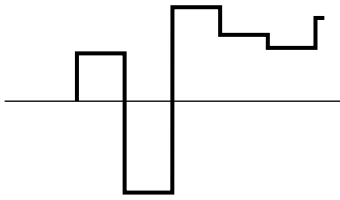
squ



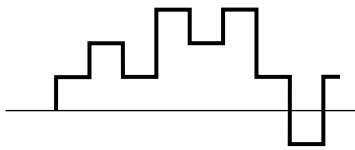
### trpzd



### S/H 1



### S/H 2

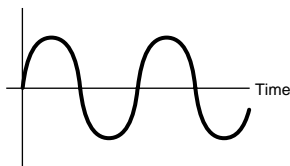


## Speed

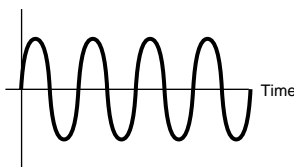
Hier stelt u de LFO modulatie-snelheid in. Hoe hoger de waarden, hoe sneller de modulatie-snelheid.

**Instellingen:** 0 ~ 63, 16th (16e noot), 16th/3 (16e noot-triool), 16th. (16e dot-noot), 8th (8e noot), 8th/3 (8e noot-triool), 8th. (8e dot-noot), 4th (4e noot), 4th/3 (4th noot-triool), 4th. (4th dot-noot), 2nd (halve noot), 2nd/3 (halve noot-triool), 2nd. (halve dot-noot), 4thx4 (hele noot), 4thx5 (5x4e noten), 4thx6 (6x4e noot), 4thx7 (7x4e noot), 4thx8 (8x4e noot)

### Speed = Langzaam



### Speed = Snel



**N.B.** De lengte van de noot is afhankelijk van de interne of externe MIDI tempo instelling.

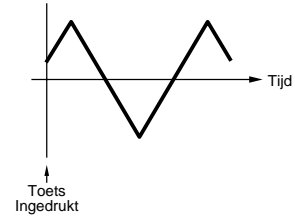
## KeyReset (toets on Reset)

Hier stelt u in of de LFO gereset moet worden als een noot gespeeld wordt. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar.

**Instellingen:** off, each-on, 1st-on

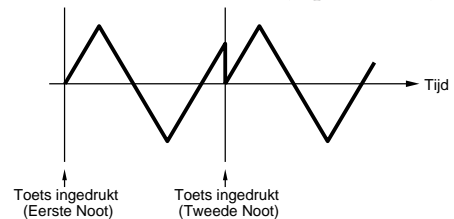
### off

De LFO loopt uit zichzelf (geen synchronisatie) en begint een golfvorm in iedere fase als u het toetsenbord bespeeld.



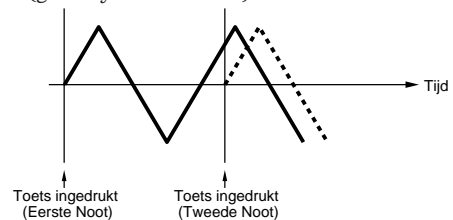
### each-on

De LFO wordt bij iedere noot die u speelt gereset, en begint de golfvorm bij de bij Phase (hieronder) gespecificeerde golfvorm.



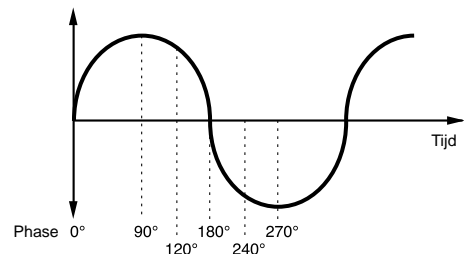
### 1st-on

De LFO wordt bij eerste noot die u speelt gereset en begint de golfvorm met de bij de Phase parameter (hieronder) gespecificeerde golfvorm. Als u de tweede noot speelt (en er 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 begint zodra een noot gespeeld wordt. Er zijn Fasen van 0/90/120/180/240 en 270 graden mogelijk.



**Instellingen:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

## LFO Fade

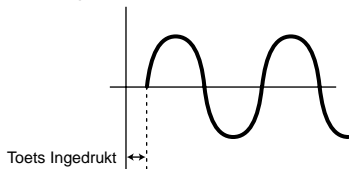
LFOBFade)	Delay	FadeIn	Hold	FadeOut
C 1234	127	127	127	127

### ■ Delay

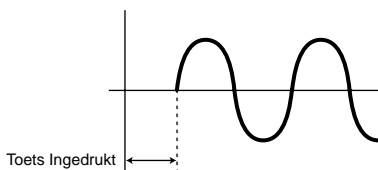
Stelt de delay tijd in voordat de LFO begint. Hogere waarden resulteert in langere delay tijd.

□Instellingen: 0 ~ 127

#### Korte delay



#### Lange delay



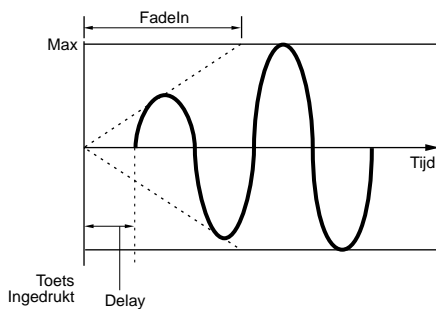
### ■ FadeIn (Fade-In)

Stelt de tijd in dat het LFO effect in-fade (nadat de delay tijd verstreken is). Hogere waarden resulteeren in langere Fade-in tijd.

□Instellingen: 0 ~ 127

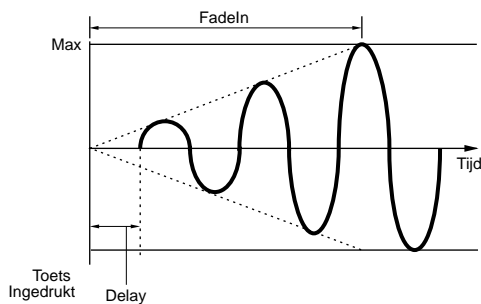
#### Lage FadeIn waarde

Snellere fade-in



#### Hoge FadeIn waarde

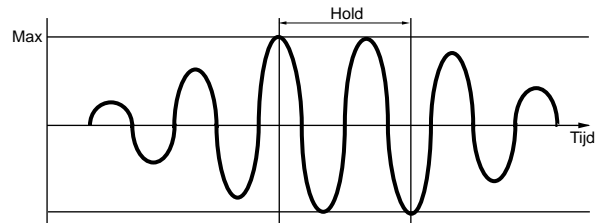
Langzamere fade-in



### ■ Hold

Stelt in hoelang de LFO op maximaal niveau vastgehouden wordt. Hogere waarden resulteren in langere Hold tijd.

□Instellingen: 0 ~ 127



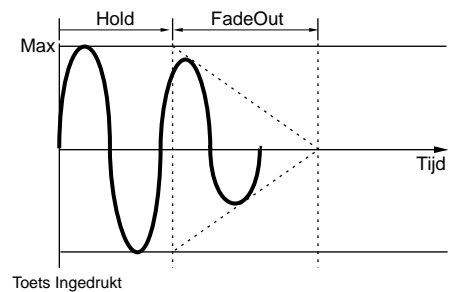
### ■ FadeOut (Fade-Out)

Stelt de tijd in dat het LFO effect uit-fade (nadat de hold-tijd verstreken is). Hogere waarden resulteren in langere Fade-Out tijd.

□Instellingen: 0 ~ 127

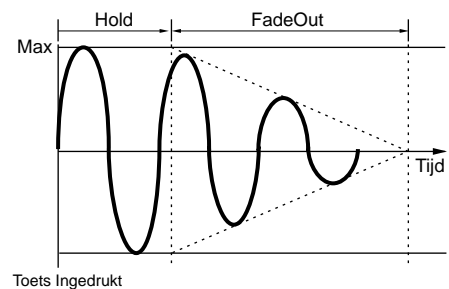
#### Lage FadeOut waarde

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 Wave bestuurd moeten worden en de LFO Wave Depth (amplitude) instellen. U kunt twee Destinations toewijzen. U kunt per Destination diverse parameters selecteren.

LFOBDest1)	Dest	ElemSw	Depth
C 1234	AMD	1234	127

## ■ Dest (Destination)

Hier stelt u de parameters in die door de LFO Wave 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 beïnvloedt. Verplaatst met Knop [1] de (knipperende) cursor en schakel met de [DATA] knop en [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de Elementen die door de Controller bestuurd moeten worden aan/uit. De beïnvloedde Elementen worden op nummer getoond.

❑ **Instellingen:** Elementen 1 t/m 4 aan ("1" t/m "4" in de display) of uit ("-") wordt getoond)

## ■ Depth (Diepte)

Stelt de LFO Wave Depth (amplitude) in.

❑ **Instellingen:** 0 ~ 127

## Common Effect

U kunt hier twee typen Insertion Effecten én twee System Effecten (Reverb en Chorus) instellen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar.

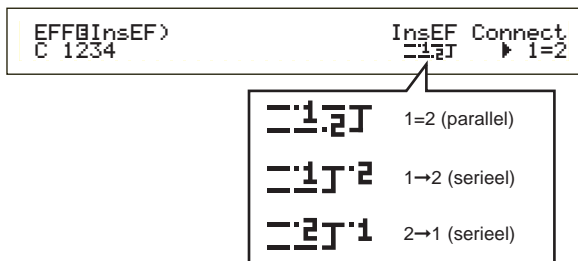
EFF InsEF (Insertion Effect)  
 EFF EF1 (Insertion Effect 1)  
 EFF EF2 (Insertion Effect 2)  
 EFF Rev (Reverb)  
 EFF Cho (Chorus)

## EFF InsEF (Insertion Effect)

### ■ InsEF Connect (Insertion Effect Connect)

Stelt de aansluiting tussen Insertion Effects 1 en 2 in. Als u deze instelling wijzigt, verandert het symbool dat de signaal-route aangeeft tevens in het scherm (links van de instelling).

#### Signaal-route symbolen



❑ **Instellingen:** 1=2 (parallel), 1→2 (Insertion Effect 1→2), 2→1 (Insertion Effect 2 to 1)

## EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Hier kunt u met de Ctgr parameter de Categorie voor Insertion Effect 1/2 selecteren en met de Type parameter het Effect Type. Na het selecteren van het Effect Type, kunt met de [ENTER] knop parameters instellen.

```
EFFBEF2) Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

## ■ Ctgr (Effect Category)

Stelt de Effect Categorie in. Selecteer de gewenste Category en druk op [ENTER]. Het eerste Effect Type in die Categorie wordt automatisch opgeroepen.

❑ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst in de losse Data Lijst.

## ■ Type (Effect Type)

Stelt het Effect Type in. U kunt, terwijl de Category indicator in de display knippert, door op [ENTER] te drukken het eerste Effect Type in die Categorie oproepen.

❑ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst in de losse Data Lijst.

## ■ Dry/Wet

Stelt het mix-niveau van het wet-sigitaal (dat door de Effect Units is bewerkt) en het dry (droge) signaal (dat nog niet bewerkt is) in. Deze instelling kan, afhankelijk van het geselecteerd Effect Type, niet beschikbaar zijn.

❑ **Instellingen:** D63 > W ~ D = W ~ D < W63

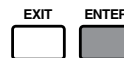
## Effect Parameter Instellingen

Deze Parameters zijn beschikbaar zodra u bij bepaalde Effect Typen 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.

Zodra u op [EXIT] drukt keert u naar het Effect Type selectie-scherm terug.

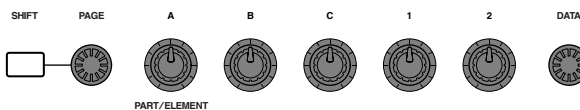
#### Effect Type selectie scherm

```
EFFBEF2) Ctgr Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



#### Parameter instellingen scherm

```
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 is afhankelijk van het geselecteerde Effect Type. Details hierover vindt u in de Effect Type Lijst van de losse Data Lijst.

## EFF Rev (Reverb)

Hier kunt u het Reverb Effect Type selecteren. U kunt door op [ENTER] te drukken zijn parameters instellen.

```
EFFBRev) Type          Return [ENTER]
C 1234  Basement      127 to Edit
```

### ■ Type (Reverb Effect Type)

Stelt het Reverb Effect Type in.

□ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type Lijst in de losse Data Lijst.

### ■ Return

Stelt het Return niveau van het Reverb Effect in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

## EFF Cho (Chorus)

Hier kunt u het Chorus Effect Type selecteren. U kunt door op [ENTER] te drukken zijn parameters instellen.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1    127   127 to Edit
```

### ■ Type (Chorus Effect Type)

Stelt het Chorus Effect Type in.

□ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type Lijst in de losse Data Lijst.

### ■ toRev (To Reverb)

Stelt het Send niveau in voor het signaal dat vanaf het Chorus Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Return

Stelt het Return niveau 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 max. 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 en hieraan met Knop [C] een Wave toewijzen.

```
OSCBWave)      Number  Ctgr
EL1234         001[Pf:Grand 1 ]
```

### ■ Number (Wave Number)

Selecteert het Wave Nummer. De Category en Wave Name zijn links van het geselecteerde Wave Number afgebeeld. U kunt aan ieder Element een verschillend Wave Number toewijzen.

□ **Instellingen:** 000 (uit) ~ 553 (Details over iedere Wave vindt u in de losse Data Lijst.)

### ■ Ctgr (Category)

Hier selecteert u de Categorie waar 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 pag. 70.

## OSC Out (Oscillator Out)

U kunt voor iedere Element van een Voice de volgende uitgangparameters instellen.

```
OSCBOut)  Level  Delay  InsEF
EL1234    96     0     ins2
```

### ■ Level

Hiermee stelt u het uitgangsniveau van het Element in.

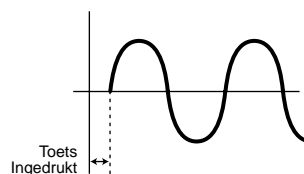
□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Delay (toets On Delay)

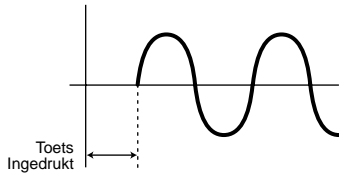
Stelt de tijdsduur in tussen het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat het Element daadwerkelijk afgespeeld wordt. U kunt voor ieder Element een andere Delay-tijd instellen.

□ **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 (ontweken).

**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 stelt u de stereo pan positie (stereo-positie) van ieder Element (Wave) in. Deze wordt tevens gebruikt als de basis Pan positie voor de Alternate, Random en Scale instellingen.

**Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Center) ~ R63 (Rechts)

### ■ Alter (Alternate)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in waarmee het geluid van links naar rechts beweegt bij iedere noot die u indrukt. De Pan instelling wordt als basis Pan positie gebruikt.

**Instellingen:** L64 ~ 0 ~ R63

### ■ Random

Hiermee stelt u de hoeveelheid in waarmee het geluid willekeurig tussen links en rechts geplaatst wordt bij iedere noot die u indrukt. De Pan instelling wordt als basis Pan positie gebruikt.

**Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Scale

Hiermee stelt u de hoeveelheid in waarmee het geluid - afhankelijk van de plaats van de noot die u op het toetsenbord speelt - tussen links en rechts in het stereo-beeld geplaatst wordt. De Pan instelling die als basis Pan positie gebruikt wordt is noot C3.

**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## OSC Limit (Oscillator Limit)

Hier kunt u parameters die het noot-bereik en aanslaggevoeligheid (Velocity) van ieder Element instellen.

OSC@Limit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127

### ■ Note Limit

Hiermee stelt u per Element de laagste en hoogste noten op het toetsenbord in. U hoort het Element alleen binnen het gespecificeerde bereik.

**Instellingen:** C-2 ~ G8 (voor laagste én hoogste noten)

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

**N.B.** U kunt de laagste en hoogste noten tevens selecteren door [SHIFT] ingedrukt te houden en de noten op het toetsenbord in te drukken.

### ■ Vel Limit (Velocity Limit)

Hiermee stelt u per Element de minimum en maximum aanslaggevoeligheidswaarden in waarin de Elementen reageren. U hoort ieder Element alleen als u in het gespecificeerde aanslaggevoeligheids-bereik speelt.

**Instellingen:** 1 ~ 127 (voor minimum en maximum waarden)

**N.B.** Als u bijvoorbeeld als eerste de maximum waarde en daarna de minimum waarde instelt, bijvoorbeeld "93 t/m 34", wordt het aanslaggevoeligheidsbereik 1 t/m 34 en 93 t/m 127.

## Element Pitch (Toonhoogte)

Hier kunt u per Element zijn toonhoogte gerelateerde parameters instellen. De Pitch Envelope Generator (PEG) bestuurt de verandering in toonhoogte vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat het geluid compleet uitgestorven 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)

Hier kunt u de tuning parameters en de effectiviteit van de Envelope Generator per Element instellen.

PCH@Tune)	EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+ 0	+7

### ■ EGDepth

Hier stelt u de diepte van de PEG in. Als deze op 0 staat wordt de oorspronkelijke toonhoogte niet gewijzigd.

**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63



### ■ Coarse

Hiermee stelt u de toonhoogte van een Element in halve noten in.

□Instellingen: -48 ~ 0 ~ +48

### ■ Fine

Hiermee kunt u de toonhoogte van een Element fijn tunen.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Random

Hiermee stelt u in hoeveel de toonhoogte van een Element varieert zodra u een toets indrukt. Als deze op 0 staat 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 reageert.

PEGBVelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

### ■ Level

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het PEG niveau in. Bij positieve waarden wordt het niveau als u harder speelt verhoogd, en 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 en 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 de geluidsverandering instellen vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt tot het moment dat deze losgelaten wordt (Pag. 82). U kunt per Element verschillende 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

U kunt voor de Pitch Envelope Generator (FEG) diverse Level parameter instellen. Deze kunnen in combinatie met de PEG Time en PEG Release instellingen gebruikt worden om het klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt aan te passen. U kunt per Element verschillende waarden instellen.

PEGLevel)	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

U kunt 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 de klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt te wijzigen.

PEGBRelease)	Time	Level
EL1234	127	+127

■ **Time (Release Time)**

Stelt de Release Time in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ **Level (Release Level)**

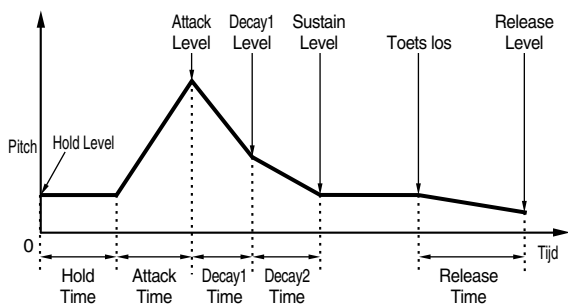
Stelt het Release Level in.

□ **Instellingen:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

**Pitch Envelope Generator Instellingen**

Er zijn vijf Time instellingen (die de snelheid van de klankwijziging besturen). De toonhoogte van een noot wordt op het Hold Level voor de in Hold Time ingestelde tijd vastgehouden. Nadat de Hold Time verstreken is, wijzigt de toonhoogte afhankelijk van de Attack Time/Level, Decay 1/2 Time en Decay 1 Level instellingen, en blijft op het Sustain Level "hangen". Als de noot losgelaten wordt, wijzigt de toonhoogte verder afhankelijk van de Release Time/Level instellingen.

U kunt - indien gewenst - tevens aanslaggevoeligheid (Velocity) en andere parameters instellen.



■ **PCH Scale (Pitch Scale)**

U kunt per Element de Pitch Scaling instellen. Met Pitch Scaling kunt u de Element pitch, PEG Levels en PEG Time afhankelijk van de plaats van de noten op het toetsenbord laten variëren.

```
PCH(KeyFlw)Pitch-Center EGTime--Center
EL1234 100% C 3 +7 C 3
```

■ **Pitch**

Hiermee past u per Element de gevoeligheid van de Pitch Scaling afhankelijk van de plaats van de noot op het toetsenbord aan. Met de Center parameter geeft u de basis toonhoogte aan voor deze parameter aan. Bij een positieve waarde wordt de toonhoogte van de lagere noten minder verandert en de hogere noten meer. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

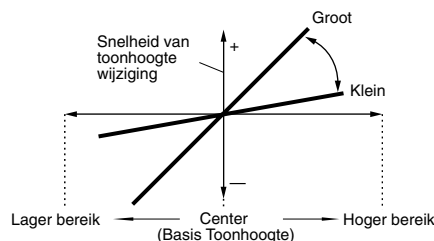
□ **Instellingen:** -200 % ~ 0 ~ +200 % (Op +100 % worden aansluitende noten één halve noot (100 cents) in toonhoogte verhoogd/verlaagd.)

■ **Center (Center toets)**

Hiermee stelt u de basis toonhoogte voor de Pitch parameter in.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

**N.B.** U kunt deze parameter tevens instellen door met [SHIFT] ingedrukt de gewenste noot op het toetsenbord in te drukken.



■ **EGTime**

De EGTime parameter bestuurt per Element - afhankelijk van de plaats van de noot op het toetsenbord - de PEG tijden. Met de Center parameter geeft u de basis toonhoogte aan voor deze parameter aan. Bij een positieve waarde wordt de toonhoogte van de lagere noten langzamer verandert en de hogere noten meer. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

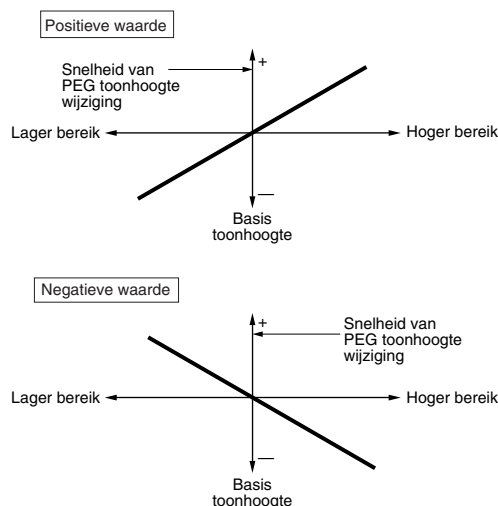
□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Center (Center toets)**

Hiermee stelt u de basis-toonhoogte in voor gebruik met de EGTime parameter. Zodra de Center toets noot gespeeld wordt, reageert de PEG afhankelijk van zijn daadwerkelijke instellingen. De toonhoogte wijzigingen voor andere noten variëren afhankelijk van de EGTime instelling.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

**N.B.** U kunt deze parameter tevens instellen door met [SHIFT] ingedrukt de gewenste noot op het toetsenbord in te drukken.



## Element Filter

Hier kunt u Filter parameters instellen die per Element de klank-karakteristiek wijzigen. 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 toets Follow)  
 FLT Scale (Filter Scale Break Point)  
 FLT Scale (Filter Scale Offset)

## FLT Type (Filter Type)

### ■ Type

Hiermee stelt u het Filter Type in. Parameters kunnen afhankelijk van het Type verschillen.

FLT(Type) Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234 LPF12+HPF	255	255	31

### □ Instellingen:

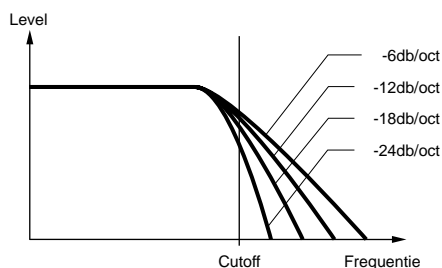
LPF12 + HPF (Low Pass Filter 12dB/oct + High Pass Filter),  
 LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital),  
 LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog),  
 LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct),  
 LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered),  
 LPF6 + HPF (Low Pass Filter 6dB/oct + High Pass Filter),  
 HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital),  
 HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct),  
 BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct),  
 BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital),  
 BPFW (Band Pass Filter Wide),  
 BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)  
 THRU (Bypass)

## Filters

Over het algemeen zijn er vier typen filters: een LPF (Low Pass Filter), een HPF (High Pass Filter), een BPF (Band Pass Filter) en een BEF (Band Elimination Filter). Ieder beschikbare filter heeft een andere frequentie-respons. Er zijn tevens combinaties van LPF en HPF.

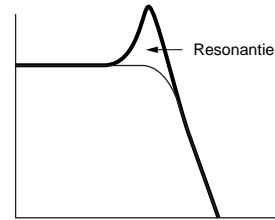
### • LPF (Low Pass Filter):

Deze laat alleen signalen onder de Cutoff Frequentie door. U kunt daarna met de Reso (Resonantie) parameter het karakter van het geluid verder wijzigen. Er zijn zes typen LPF beschikbaar.



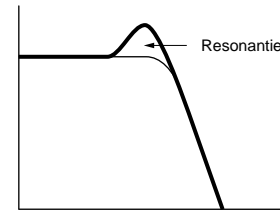
### LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Een 4-pole (-24dB/oct) dynamische PLF met sterke resonantie.



### LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Een 4-pole (-24dB/oct) dynamische PLF met het karakter van een analoge synthesizer.

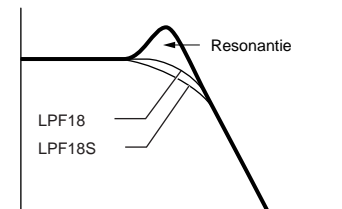


### LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

Een 3-pole (-18dB/oct) dynamische LPF.

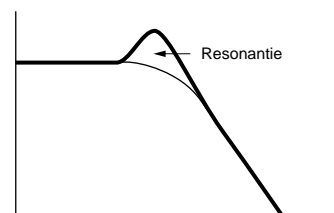
### LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Een 3-pole (-18dB/oct) dynamische LPF, maar met een kleinere frequentie-curve.



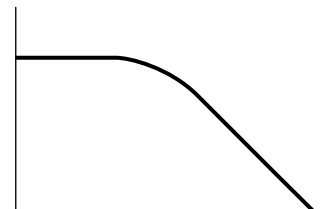
### LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Een 2-pole (-12dB/oct) dynamische LPF, ontworpen om in combinatie met een HPF te gebruiken.



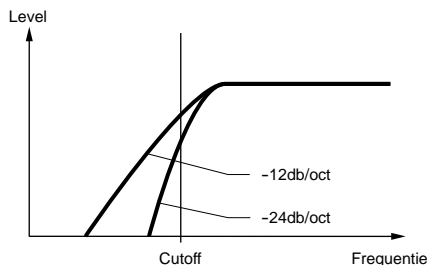
### LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Een 1-pole (-6dB/oct) dynamische LPF zonder resonantie, ontworpen voor gebruik met een HPF (High Pass Filter).



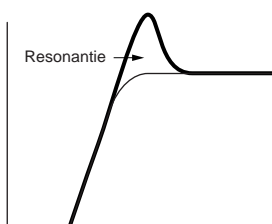
• **HPF (High Pass Filter)**

Deze laat alleen signalen boven de Cutoff frequentie door. U kunt daarna met de Reso (Resonantie) parameter het karakter van het geluid verder wijzigen. Er zijn twee typen HPF beschikbaar.



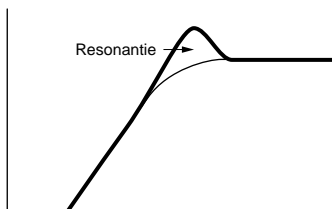
**HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital),**

Een 4-pole (-24dB/oct) dynamische HPF met sterke resonantie.



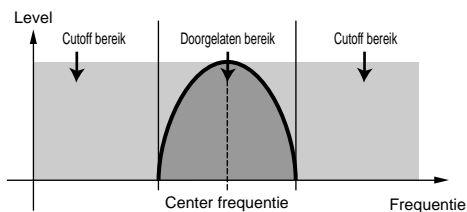
**HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct),**

Een 2-pole (-12dB/oct) dynamische HPF.



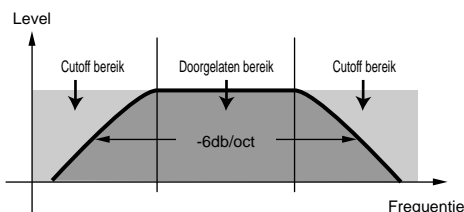
• **BPF (Band Pass Filter)**

Deze laat een bepaalde bandbreedte rond de Cutoff frequentie door. De breedte van deze band kan verschillen. Er zijn drie typen HPF beschikbaar.



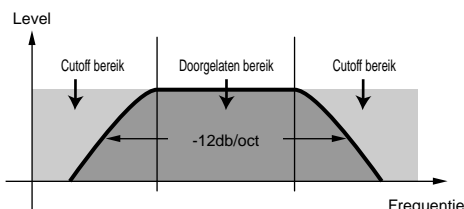
**BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)**

Een combinatie van een -6dB/oct HPF en LPF filter.



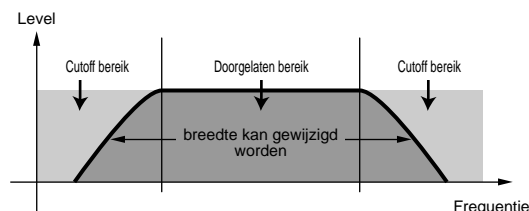
**BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)**

Een combinatie van een -12dB/oct HPF en LPF Digitale filter.



**BPFW (Band Pass Filter Wide)**

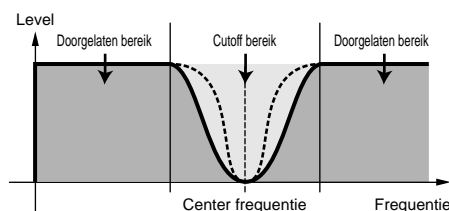
Tevens Een combinatie van een -12dB/oct HPF en LPF filter, maar deze heeft een bredere frequentie-band dan de BPF12D Filter.



• **BEF (Band Elimination Filter)**

Deze verzwakt een bepaalde bandbreedte rond de Cutoff frequentie, en laat de rest normaal door.

**BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)**



• **THRU**

De filters worden omzeild (bypass) en het gehele signaal wordt niet beïnvloed.

■ **Gain**

Hier stelt u de Gain in (De hoeveelheid verzwakking van het signaal dat naar de Filter Unit gestuurd wordt).

□ **Instellingen:** 0 ~ 255

### ■ Cutoff

Hiermee stelt u de Cutoff Frequentie in. Deze wordt als basis voor het geselecteerde Filter Type gebruikt.

□Instellingen: 0 ~ 255

### ■ Reso (Resonantie)/Band/Width

De functie van deze parameter verschilt per Filter Type. Als een LPF of HPF geselecteerd is, wordt deze parameter gebruikt om de Resonantie in te stellen. Bij de 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 versterking) dat aan het signaal op de Cutoff Frequentie toegevoegd wordt in te stellen. U kunt deze in combinatie met de Cutoff Frequentie gebruiken om meer karakter aan het geluid te geven.

Bij de BPF wordt de Band parameter gebruikt om het bereik (band) van signaal-frequenties in te stellen dat de filter passeert. Bij BEF wordt deze gebruikt om de bandbreedte in te stellen dat door de filter versterkt wordt. In beide gevallen is de Cutoff Frequentie de midden-frequentie van de band.

Bij de BPFW wordt de Width (Breedte) parameter gebruikt om de bandbreedte voor het signaal dat de filter passeert 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 een van de "LPF + HPF" instellingen bij het Filter Type geselecteerd heeft.

FLT@HPF)	Cutoff	KeyFlw
EL1234	255	+200%

### ■ Cutoff

Hiermee stelt u de Cutoff Frequentie in. Deze wordt als basis voor het geselecteerde Filter Type gebruikt.

□Instellingen: 0 ~ 255

### ■ KeyFlw (Key Follow)

Dit stelt de Key Follow voor de HPF Cutoff in. Deze parameter wijzigt de midden-frequentie afhankelijk van de noten die u op het toetsenbord speelt. Bij positieve waarden wordt de toonhoogte van de lagere noten minder beïnvloedt en de hogere noten meer. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□Instellingen: -200% ~ 0 ~ +200%

## FLT Sens (Filter Sensitivity)

Hier kunt u per Element de Filter gevoeligheid instellen.

FLT@Sens)	EGDepth	VelCutoff	VelReso
EL1234	+63	+7	+7

### ■ EGDepth

Hiermee stelt u de gevoeligheid van het Filter in op aanslaggevoeligheid. Bij Positieve waarden gaat het filter meer open als u harder speelt, bij "0" wordt het filter niet gewijzigd. Bij een negatieve waarde wordt de EG envelope omgedraaid.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ VelCutoff (Velocity Cutoff)

Hiermee stelt u de gevoeligheid van de Cutoff in op aanslaggevoeligheid. Bij Positieve waarden verhoogt de Cutoff frequentie als u harder speelt en verlaagt als u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ VelReso (Velocity Resonantie)

Hiermee stelt u de gevoeligheid van de geselecteerde Resonantie parameter in op aanslaggevoeligheid. Bij Positieve waarden verhoogt de Resonantie als u harder speelt en verlaagt als u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)

Hier kunt u de aanslaggevoeligheid-parameters van de Filter Envelope Generator instellen.

FEG@VelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

### ■ Level

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het FEG niveau in. Bij Positieve waarden verhoogt de FEG als u harder speelt en verlaagt als u zachter speelt. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□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 instellingen spelen het gespecificeerde Segment sneller af en negatieve instellingen langzamer.

□Instellingen (Time): -64 ~ +63

#### □Instellingen (Segment):

**attack:**

beïnvloedt de Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time.

**all:**

beïnvloedt alle FEG Time parameters.

## FEG Time

U kunt voor de Filter Envelope Generator (FEG) diverse Time parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de FEG Level en FEG Release instellingen gebruikt worden om het klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt aan te passen. U kunt per Element verschillende waarden instellen.

```
FEGTime) 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

U kunt voor de Filter Envelope Generator (FEG) een Level parameter instellen. Deze kan in combinatie met de FEG Time en Release instellingen gebruikt worden om de klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt te wijzigen. U kunt per Element verschillende waarden instellen.

```
FEGLevel) 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

U kunt voor de Filter Envelope Generator (FEG) Release Time en Release Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de FEG Time en FEG Level instellingen gebruikt worden om de klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt te wijzigen.

```
FEGRelease) Time Level
EL1234 127 +127
```

### ■ Time (Release Time)

Stelt de Release Time in.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ Level (Release Level)

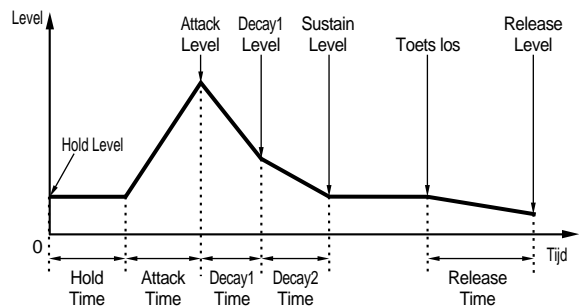
Stelt het Release Level in.

□Instellingen: -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ 0 ~ +9600 cents)

### Filter Envelope Generator Instellingen

Er zijn vijf Time instellingen (die de geluidswijziging snelheid besturen) en vijf Level instellingen (die de hoeveelheid filtering besturen). De klankkleur van een noot wordt op het Hold Level vastgehouden voor de in Hold Time ingestelde tijd. Nadat de Hold Time verstreken is, wijzigt de toon afhankelijk van de Attack Time/Level, Decay 1/2 Time en de Decay 1 Level, en blijft hangen op het Sustain Level. Zodra de toets losgelaten wordt, is de klank-wijziging afhankelijk van de Release Time/Level instellingen.

U kunt naar wens de Velocity Sensitivity 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 plaats 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 instelling in het FLT Scale scherm.

```
FLTKeyFlw) Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234 +200% (C 3) 63 C 3
```

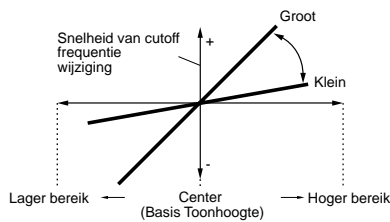
## ■ Cutoff

Hier stelt u per Element de Filter Key Follow ratio (in hoeverre de Filter Cutoff afhankelijk van de noot-positie verschilt) in. Als basis-instelling wordt door de Cutoff parameter de Center toets instelling "C3" gebruikt. Positieve waarden verlagen de Cutoff frequentie voor lage noten en verhogen voor hoge noten. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□ **Instellingen:** -200 % ~ 0 ~ +200 %

## ■ Center (Center toets)

Dit geeft aan dat het basis-niveau op noot C3 ligt. Op deze noot blijft de toon ongewijzigd. Voor andere noten wijzigt de toon afhankelijk van de Level instellingen. De Center instelling kan niet gewijzigd worden. Deze parameter is slechts informatief bedoeld.



## ■ EGTime

Hiermee stelt u per Element de Time Scale (snelheid van verandering van de FEG over het bereik van het toetsenbord) in. De basis-snelheid van de FEG is de in de Center parameter gespecificeerde noot. Positieve waarden laten lage noten langzamer veranderen en hoge noten sneller. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

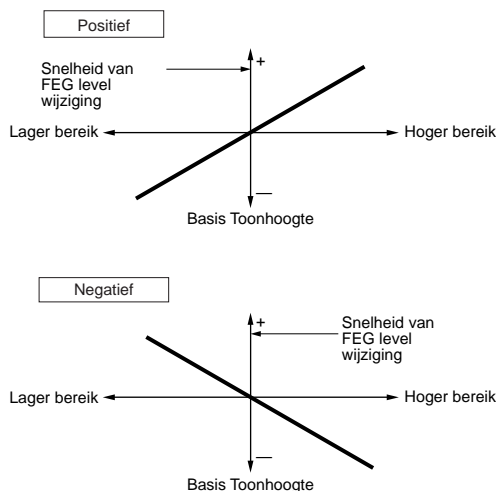
□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## ■ Center (Center Key)

Hiermee stelt u de basis-noot voor de EGTime parameter in. Als de Center toets noot gespeeld wordt, gedraagt de FEG zich naar aanleiding van de oorspronkelijke instellingen. De toonhoogte wijzigings-karakteristieken voor andere noten zijn 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 noot 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 noot-positie van de noten op het toetsenbord de filter cutoff frequentie. Er zijn vier Break Points die u kunt gebruiken om het toetsenbord-bereik te verdelen en deze verschillend in te stellen. De Levels (Offsets) van iedere Break Point worden in het FLT Scale scherm ingesteld.

**N.B.** Details over Filter Scaling vindt u in het "Filter Scaling Instellingen" gedeelte

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 openlopend op volgorde van het toetsenbord ingesteld.

□ **Instellingen:** BP1 to 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 Scaling Offset Levels in. Deze Offsets worden door Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) gebruikt.

**N.B.** Details over Filter Scaling vindt u in het "Filter Scaling Instellingen" gedeelte

□ **Instellingen:** Ofst1 t/m Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

### Filter Scaling Instellingen

U kunt als voorbeeld de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 t/m BP4) 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 staat de huidige Offset op 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 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 openlopend op volgorde van het toetsenbord gezet. BP2 kan bijvoorbeeld niet lager dan de noot voor BP1 ingesteld worden.

**N.B.** De Break Point Levels zijn Offsets die gebruikt worden om de Cutoff instelling van de gespecificeerde noten te verhogen of verlagen. De minimum en maximum Cutoff Limits (waarden onder 0 en boven 127) kunnen, los van deze Offsets, niet overschreden worden.

**N.B.** Als u een noot onder BP1 instelt wordt dit het BP1 Level. Een noot boven BP4 wordt het BP4 Level.

## Element Amplitude

Hier kunt u per Element de Amplitude parameters (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 toets Follow)  
AMP Scale (AMP Scale Break Point)  
AMP Scale (AMP Scale Offset)

### AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)

Hier kunt u de gevoeligheid van de Amplitude Envelope Generator (AEG) ten opzichte van aanslaggevoeligheid instellen.

```
AEGVelSens)      Level      Time-Segment  
EL1234           +7         +63  attack
```

#### ■ Level

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het AEG Level in. Bij positieve waarden wordt het niveau als u harder speelt verhoogd, en negatieve waarden verlaagd.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

#### ■ Time-Segment

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de AEG 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 en negatieve waarden langzamer.

□Instellingen (Time): -64 ~ 0 ~ +63

#### □Instellingen (Segment):

##### attack:

beïnvloed de Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

##### all:

beïnvloed alle AEG Time parameters

### AEG Time

Hier kunt u voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) diverse Time parameters instellen. Gecombineerd met de AEG Level en AEG Release instellingen, kunt u hiermee de geluidswijziging vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt tot het moment dat deze losgelaten wordt instellen. U kunt per Element verschillende waarden 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

U kunt voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) diverse Level parameter instellen. Deze kunnen in combinatie met de PEG Time en PEG Release instellingen gebruikt worden om de klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt te wijzigen. U kunt per Element verschillende waarden instellen.

```
AEGLevel)  Init  Attack  Decay1  Sustain  
EL1234     127  (127)  127     0
```

#### ■ Init (Initial Level)

Hier stelt u het Initial Level in (Het niveau zodra een toets ingedrukt wordt.)

□Instellingen: 0 ~ 127

#### ■ Attack (Attack Level)

Dit toont het Attack Level (vastgesteld op 127.)

#### ■ Decay1 (Decay 1 Level)

Hier stelt u het Decay 1 Level in.

□Instellingen: 0 ~ 127

#### ■ Sustain (Sustain Level)

Hier stelt u het Sustain Level in.

□Instellingen: 0 ~ 127

### AEG Release

U kunt voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) Release Time en Release Level parameters instellen. Deze kunnen in combinatie met de AEG Time en AEG Level instellingen gebruikt worden om de klank vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt te wijzigen.

```
AEGRelease)           Time      Level  
EL1234                127     (0)
```

#### ■ Time (Release Time)

Hier stelt u de Release Time in.

□Instellingen: 0 ~ 127

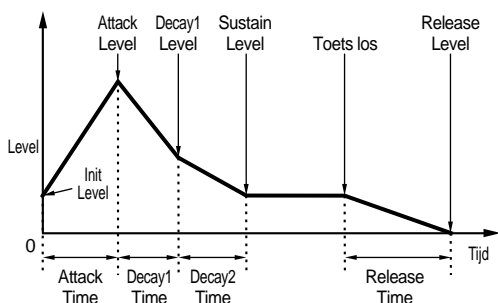


## ■ Level (Release Level)

Dit toont het Release Level (vastgesteld op nul).

### Amplitude Envelope Generator Instellingen

Er zijn vier Time instellingen (die de snelheid van het uitstuur-niveau besturen) en vier Level instellingen (die het uitstuur-niveau besturen). Het uitstuur-niveau wordt vanaf het Initial Level in de in Attack Time ingestelde tijd naar het Attack Level niveau (127) gebracht. Daarna wijzigt de amplitude afhankelijk van de Decay 1/2 Time en de Decay 1 Level, en blijft hangen op het Sustain Level. Zodra de toets losgelaten wordt, is het amplitude-niveau afhankelijk van de Release Time/Level instellingen. U kunt naar wens de Velocity Sensitivity 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 plaats van de op het toetsenbord gespeelde noten - het gedrag van de AEG.

**N.B.** De beschikbaarheid van de Amplitude Key Follow parameter is afhankelijk van de Break Point en Offset instelling in het AEG Scale scherm.

```
AMP[KewFlw]Level-Center  EGTime--Center
EL1234      +200% (C 3)    +63      C 3
```

## ■ Level

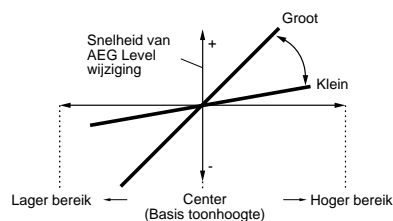
Hier stelt u per Element de Amplitude toets Follow ratio (in hoeverre de Amplitude door de noot-positie beïnvloed wordt) in. Als basis-instelling wordt door de Amplitude parameter de Center toets instelling "C3" gebruikt.

Positieve waarden verlagen de Amplitude (Volume) voor lage noten en verhogen deze voor hoge noten. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

□Instellingen: -200% ~ 0 ~ +200%

## ■ Center (Center toets)

Dit geeft aan dat het basis-niveau op noot C3 ligt. Op deze noot is het volume ongewijzigd. Voor andere noten wijzigt het volume afhankelijk van de Level instellingen. De Center instelling kan niet gewijzigd worden.



## ■ EGTime

De EGTime parameter bestuurt per Element de mate waarin de AEG Time door de noten op het toetsenbord wordt beïnvloed. De in de Center parameter gespecificeerde noot is het basis-volume. Positieve waarden zorgen dat het volume voor lagere noten langzamer veranderen en hoge noten sneller. Negatieve waarden hebben een tegenovergesteld effect.

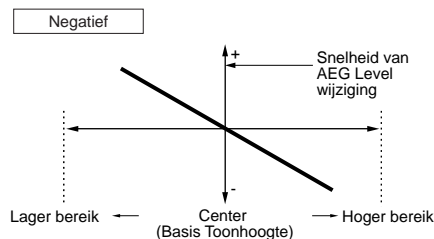
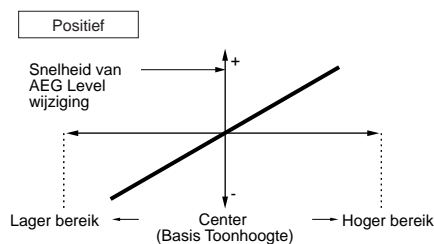
□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## ■ Center (Center toets)

Hiermee stelt u de basis-noot voor de EGTime parameter in. Als de Center toets noot gespeeld wordt, gedraagt de AEG zich naar aanleiding van de oorspronkelijke instellingen. De volume karakteristieken voor andere noten zijn 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 noot 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 noot-positie van de noten op het toetsenbord de amplitude. Er zijn vier Break Points die u kunt gebruiken om het toetsenbord te verdelen. Deze kunt u ieder apart instellen. De Levels (Offsets) van iedere Break Point kunt u in het AMP Scale scherm instellen.

**N.B.** Details over Amplitude Scaling vindt u in het "Amplitude Scaling Instellingen" gedeelte.

**N.B.** De Levels van de Elementen op zich kunt u in het OSC Out screen instellen (Pag. 79).

```
AMPBScale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234     C-2   C 3   C#5   G 8
```

### ■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point1/2/3/4)

Hiermee stelt u per Element de Break Points in. BP1 t/m BP4 worden automatisch ingesteld in oplopende volgorde van het toetsenbord.

**Instellingen:** BP1 to BP4: C-2 ~ G8

**N.B.** U kunt een Break Point tevens instellen door - met [SHIFT] ingedrukt - de respectievelijke 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)

Hiermee stelt u de Amplitude Scaling Offset Levels in. Deze Offsets worden door de Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) gebruikt.

**N.B.** Details over Amplitude Scaling vindt u in het "Amplitude Scaling Instellingen" gedeelte.

**Instellingen:** Ofst1 to Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

### Amplitude Scaling Instellingen

U kunt als voorbeeld de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 t/m BP4) 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 Offset 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 Amplituden van de Break Points zijn 67, 90, 97 en 84. Bij andere noten wordt de Amplitude lineair met de dichtstbijzijnde Break Point verbonden.

**N.B.** De Break Points worden automatisch oplopend op volgorde van het toetsenbord gezet. BP2 kan bijv. nooit lager dan de noot voor BP1 ingesteld worden.

**N.B.** Break Point Levels zijn Offsets die de Amplitude instelling van de gespecificeerde noten verhogen of verlagen. De minimum en maximum amplitude Limits (waarden onder 0 en boven 127) kunnen, los van deze Offsets, niet overschreden worden.

**N.B.** Als u een noot onder BP1 instelt wordt dit het BP1 Level. Een noot boven BP4 wordt 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 e.d. effecten kunt creëren. U kunt per Element diverse LFO parameters instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar.

LFO Wave  
LFO Depth

### LFO Wave

Hier kunt u diverse parameters instellen die de LFO Golfvorm besturen. Hier kunt u de wave (golfvorm) die voor de LFO gebruikt moet worden en de snelheid van de LFO instellen.

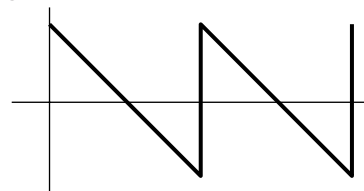
```
LFOWave> Wave^ Speed KeySync
EL1234   tri    63      on
```

### ■ Wave

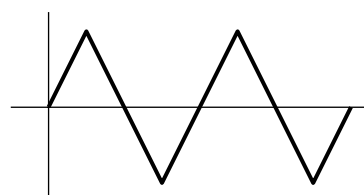
Hier selecteert u de LFO golfvorm in om het geluid te moduleren. Er zijn drie golfvormen beschikbaar.

**Instellingen:** saw, tri, squ

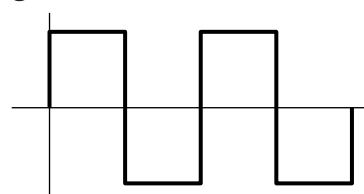
saw (zaagtand wave)



tri (driehoek wave)



squ (blokgolf wave)

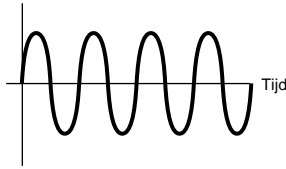


### ■ Speed

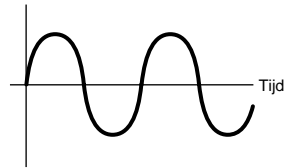
Stelt de snelheid voor de LFO Waveform in. Een hogere instelling geeft een hogere snelheid.

□Instellingen: 0 ~ 63

Speed = Snelheid



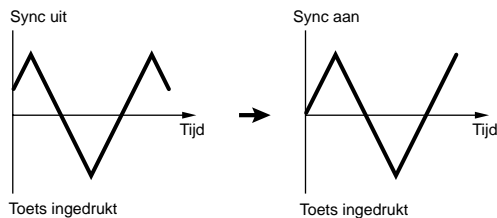
Speed = Langzaam



### ■ KeySync

Dit schakelt Key Sync aan/uit. Als deze aan staat (on), wordt de LFO waveform iedere keer dat een noot gespeeld wordt gereset.

□Instellingen: off, on



### LFO Depth

Hier stelt u de hoeveelheid in waarmee de LFO Waveform de Pitch/Filter/Amp instellingen bestuurt.

LFOBDepth)	PMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee de LFO waveform de toonhoogte van het geluid moduleert. Een hogere instelling geeft een grotere modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee de LFO waveform de Filter Cutoff frequentie moduleert. Een hogere instelling geeft een grotere modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee de LFO waveform de Amplitude moduleert. Een hogere instelling geeft 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

EQBType)	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 compleet 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.

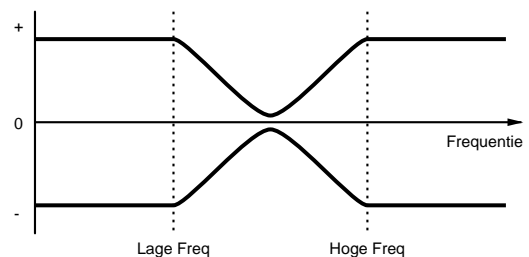
□Instellingen: EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

De parameters voor het Filter Type zijn als volgt.

### • EQ L/H (EQ Low/High)

Dit is een "shelving" Equalizer dat door een Hoge Frequentie en Lage Frequentie Band te combineren het signaalniveau aanpast. Als u dit Filter Type selecteert, komen in het EQ Parameter scherm de volgende parameters beschikbaar.

EQBParam)	LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz	+32



■ **LoFreq (Low Frequency)**

Hier stelt u de lage frequentie voor het shelving filter in. Frequenties onder dit punt worden door de Low Gain parameter versterkt.

□ **Instellingen:** 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ **LoGain (Low Gain)**

Hiermee stelt u in hoeverre de frequenties onder de Low Frequency instellingen worden versterkt.

□ **Instellingen:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **HiFreq (High Frequency)**

Hier stelt u de hoge frequentie voor het shelving filter in. Frequenties boven dit punt worden door de High Gain parameter versterkt.

□ **Instellingen:** 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ **HiGain (High Gain)**

Hiermee stelt u in hoeverre de frequenties boven de High Frequency instellingen worden versterkt.

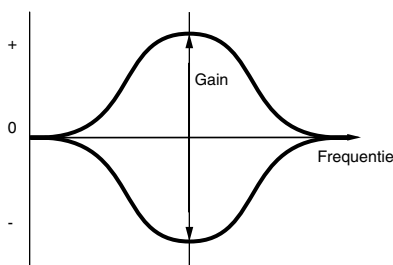
□ **Instellingen:** -32 ~ 0 ~ +32

• **P.EQ (Parametric EQ)**

U kunt de Parametrische Equalizer gebruiken om het signaalniveau rond de Frequentie instellingen met de Gain parameter waarde te versterken. Er zijn 32 verschillende Frequentie karakteristieken beschikbaar. Voor dit Type Equalizer zijn de volgende parameters beschikbaar.

EQParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

**EQ Param (EQ Parameter)**



■ **Freq (Frequency)**

Hier stelt u de midden-frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de Gain parameterwaarde versterkt.

□ **Instellingen:** 139.7Hz ~ 12.9kHz

■ **Gain**

Hiermee stelt u de Gain in. Hiermee worden de frequenties rond de Frequentie instelling versterkt.

□ **Instellingen:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Hiermee stelt u de Q (Frequentiekarakteristiek) 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 gehele signaal met 6dB, 12dB of 18dB versterken. Hier zijn geen EQ Parameters beschikbaar.

• **thru**

Als u dit selecteert, worden de equalizers niet gebruikt en wordt het signaal niet beïnvloed.

**Drum Voices**

Bij Drum Voices worden verschillende drum/percussie Waves of Normal Voices aan verschillende noten op het toetsenbord (C0 t/m C6) toegewezen, wat een volledige drum kit vormt. Voor het wijzigen van Drum Voices zijn vijf Common Edit schermen (die alle Drum voices tegelijk beïnvloeden) en vijf Drum toets schermen beschikbaar. Als u een Drum Voice selecteert en Voice Edit Mode selecteert, komt u in het laatste door u bezochte Drum Voice Edit scherm.

■ **N.B.** Zie, voor een overzicht van de Drum Voices, pag. 37.

De meeste parameters zijn reeds besproken bij de Normal Voices (de grijze items in het diagram). Die parameters die nog niet reeds besproken zijn worden hier uitgelegd.

■ **N.B.** Details over de functies die voor zowel Drum Voices als Normal Voices gelden vindt u in het "Normal Voices" gedeelte (Pag. 69).

Voice Edit (Drum)

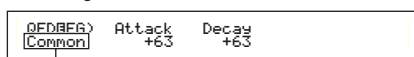
- Drum Common
  - Drum Common General ..... 70
    - GEN Name (General Name) ..... 70
  - Drum Common Quick Edit ..... 71
    - QED Level (Quick Edit Level) ..... 71
    - QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) ..... 71
    - QED Filter (Quick Edit Filter) ..... 72
    - QED EG (Quick Edit Envelope Generator) ..... 93
  - Drum Common Arpeggio ..... 72
    - ARP Type (Arpeggio Type) ..... 72
    - ARP Limit (Arpeggio Note Limit) ..... 73
    - ARP Mode (Arpeggio Mode) ..... 73
    - ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects) ..... 73
  - Drum Common Controllers ..... 74
    - CTL Bend (Pitch Bend) ..... 74
    - CTL Set1 (Control Set 1) ..... 74
    - CTL Set2 (Control Set 2) ..... 74
    - CTL Set3 (Control Set 3) ..... 74
    - CTL Set4 (Control Set 4) ..... 74
    - CTL Set5 (Control Set 5) ..... 74
    - CTL Set6 (Control Set 6) ..... 74
  - Drum Common Effects ..... 78
    - EFF InsEF (Insertion Effects) ..... 78
    - EFF EF1 (Insertion Effect 1) ..... 78
    - EFF EF2 (Insertion Effect 2) ..... 78
    - EFF Rev (Reverb) ..... 79
    - EFF Cho (Chorus) ..... 79
- Drum Key
  - Drum Key OSC (Oscillator) ..... 94
    - OSC Wave (Oscillator Wave) ..... 94
    - OSC Out (Oscillator Out) ..... 95
    - OSC Pan (Oscillator Pan) ..... 95
    - OSC Other (Oscillator Other) ..... 95

Drum Key Pitch	96
└PCH Tune (Pitch Tune)	96
Drum Key Filter	96
└FLT Cutoff (Filter Cutoff)	96
Drum Key Amplitude	96
└AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	97
└AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	97
Drum Key EQ (Equalizer)	91
└EQ Type (EQ Type)	91
└EQ Param (EQ Parameter)	91

### Drum Common Edit en Drum Key Edit

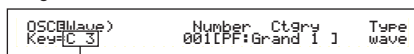
Iedere Drum Voice bestaat uit meerdere Waves of Normal Voices, toegewezen aan noten op het toetsenbord (C0 t/m C6) (Pag. 37). U kunt via Drum Common Edit instellingen voor alle Drum Toetsen in de Drum Voice wijzigen. Drum Key Edit bestaat uit schermen voor individuele Waves of Normal Voice instellingen. U kunt in Drum Voice Edit met Knop [A] tussen de Drum Common Edit en Drum Key Edit schermen schakelen.

Drum Common instellingen

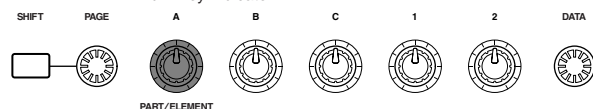


Common Indicator

Drum Key instellingen

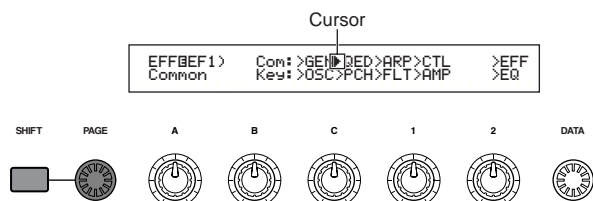


Drum Key Indicator



### Menu Display

Als u met [SHIFT] ingedrukt 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, om naar het scherm te gaan waar u eerder items gewijzigd heeft, [SHIFT] los.



**N.B.** U kunt met de [PROGRAM/PART] knoppen op de S80 direct de daaraan toegewezen Menus selecteren (Pag. 70).

### Drum Common General

Bij Drum Voices er is slechts één type Common General beschikbaar. De parameters en instellingen zijn hetzelfde als voor Normal Voices. Details hierover vindt u op pag. 70.

GEN Name (General Name)

### Drum Common Quick Edit

Voor Drum Voice Output Level en timbre parameters zijn de volgende vier schermen 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 meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op pag. 71.

### QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

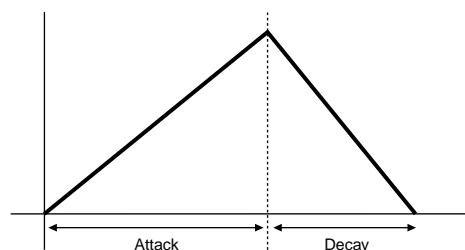
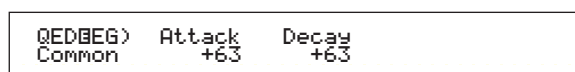
De meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op pag. 71.

### QED Filter (Quick Edit Filter)

De meeste parameters en instellingen zijn reeds bij de Normal Voices besproken. Details vindt u op pag. 72.

### QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

U kunt met de EG (Envelope Generator) het verloop van het Drum Voice volume over een bepaalde tijd instellen. De EG heeft twee parameters die bepalen hoe het geluidsniveau verandert vanaf het punt dat een noot ingedrukt wordt, totdat deze niet meer hoorbaar is.



## ■ Attack

Hier stelt u de Attack Time in (de tijd vanaf vanaf het moment dat een noot ingedrukt wordt tot het punt dat het maximum niveau bereikt is).

□**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## ■ Decay

Hier stelt u de Decay time in (de tijd vanaf het maximum niveau totdat het geluid niet meer hoorbaar is).

□**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## Drum Common Arpeggio

Voor de Drum Common Arpeggio zijn de volgende vier schermen beschikbaar. De parameters en instellingen zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op pag. 72.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

## Drum Common Controllers

Hier stelt u uw Control instellingen in. U kunt tot zes controllers plus het Pitch Bend wheel aan iedere Drum Voice toewijzen. De volgende zeven schermen zijn beschikbaar. (De parameternamen zijn voor alle Control Set schermen identiek.)

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)

De parameters zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op pag. 74. (De Elem Sw parameter is alleen beschikbaar voor Normal Voices.)

## Drum Common Effects

Voor Drum Voice Effects 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 hetzelfde als voor Normal Voices. Details vindt u op pag. 78.

EFF InsEF (Insertion Effect)

EFF EF1 (Insertion Effect 1)

EFF EF2 (Insertion Effect 2)

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

## Drum toets OSC (Oscillator)

Hier kunt u de Drum Voice golfvorm (waveform) wijzigen. Iedere Drum Voice kan uit max. 73 Drum Toetsen (pag. 37), verspreid over het toetsenbord (C0 t/m C6) bestaan. U kunt golfvormen aan Drum Toetsen toewijzen en zijn 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)

Hiermee kunt u aan een Drum toets een Wave/ Normal Voice toewijzen. Selecteert met Knop [A] (of een noot op het toetsenbord) de Drum toets, en selecteert met Knop [C] de Wave/Normal Voice die u toe wilt wijzen.

OSCBWave>	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1	001	PF:Grand I J	vce

## ■ Mem (Memory)

Dit wordt getoond als u “vce” (Normal Voice) bij de Type parameter heeft geselecteerd. Selecteert het Voice Memory 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 Number. De Categorie en Naam worden rechts van het geselecteerde Wave/Normal Voice nummer getoond. De selectie van Wave/Normal Voices is afhankelijk van het Type.

□**Instellingen:** 000(off) ~ 553 voor wave, 001 ~ 128 voor Normal Voice (Details vindt u in de losse Data Lijst).

**N.B.** Als u “off” kiest, wordt er geen Wave/Normal Voice aan de Drum toets toegewezen.

## ■ Ctgr (Category)

Hiermee selecteert u de Categorie van de Wave/Normal Voice. Als u naar een andere Category gaat, wordt de eerste Wave/Normal Voice in die categorie geselecteerd.

□**Instellingen:** Details over de Categorieën vindt u op op pag. 70.

## ■ Type

Hiermee selecteert u Wave of Normal Voice als Type. Met de Number en Ctgr parameters (hierboven) kunt u de waveform of Normal Voice selecteren voor dit Type.

□**Instellingen:** wave, vce (Normal Voice)

## OSC Out (Oscillator Out)

Hier stelt u per Drum Toets de Wave of Normal Voice uitgangsinstellingen in.

```
OSCBOut>   Level   InsEF RevSend ChoSend  
Key=C 3    127    thru    64    127
```

### ■ Level

Hiermee stelt u per Wave of Normal Voice het uitgangsniveau in. Hiermee kunt u het volume van iedere Drum Toets wijzigen.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ InsEF (Insertion Effect)

Hiermee selecteert u naar welk Insertion Effect de uitgang van iedere Drum Toets gestuurd moet worden. Als Thru geselecteerd wordt, wordt de Drum Toets niet door het Insertion Effect bewerkt.

□ **Instellingen:** thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

### ■ RevSend (Reverb Send)

Hiermee stelt u in hoeveel van het Drum Toets signaal vanaf Insertion Effect 1/2 naar het Reverb Effect gestuurd wordt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

**N.B.** Deze instelling en het Reverb Send Level in het QED Level scherm (Pag 71) zijn de uiteindelijke Reverb Send Level instellingen.

**N.B.** Details over de Effecten vindt u op Pag. 55.

### ■ ChoSend (Chorus Send)

Hiermee stelt u in hoeveel van het Drum Toets signaal vanaf Insertion Effect 1/2 naar het Chorus Effect gestuurd wordt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

**N.B.** Deze instelling en het Chorus Send Level in het QED Level scherm (Pag 71) zijn de uiteindelijke Chorus Send Level instellingen.

**N.B.** Als voor een Drum toets het Insertion Effect op iets anders dan Thru staat, wordt het Chorus Send Level bepaald door het QED Level scherm.

**N.B.** Details over de Effecten vindt u op Pag. 555.

## OSC Pan (Oscillator Pan)

Hiermee stelt u voor iedere Drum Toets in de Drum Voice de Pan instellingen in. Er zijn verschillende Pan typen beschikbaar.

```
OSCPan>   Pan   Alter   Random   Output  
Key=C 3    C     L63     63     L&R
```

### ■ Pan

Hiermee stelt u voor een Drum Toets in de Drum Voice (Drum Kit) de pan positie in. Deze wordt tevens als basis gebruikt voor de Alternate en Random instellingen.

□ **Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Center) ~ R63 (Rechts)

### ■ Alter (Alternate)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in waarmee het geluid van links naar rechts beweegt bij iedere noot die u indrukt. De Pan instelling wordt als basis Pan positie gebruikt.

□ **Instellingen:** L64 (Links) ~ 0 (Center) ~ R63 (Rechts)

**N.B.** De parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat. Als deze op "vce" staat (Normal Voice), is deze niet beschikbaar.

### ■ Random

Hiermee stelt u de hoeveelheid in waarmee het geluid willekeurig tussen links en rechts geplaatst wordt bij iedere noot die u indrukt. De Pan instelling wordt als basis Pan positie gebruikt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

**N.B.** De parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat."

### ■ Output

Hiermee wijst u een Drum Toets aan een uitgang toe.

□ **Instellingen:** L&R (OUTPUT L & R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

**N.B.** De instellingen "ind3" t/m "ind6" zijn bedoeld voor toekomstige uitbreidingen en op dit moment niet beschikbaar.

**N.B.** Als u bijvoorbeeld "ind1&2" selecteert, wordt het linker kanaal uit INDIVIDUAL OUTPUT1 en het rechter kanaal uit INDIVIDUAL OUTPUT2 gestuurd.

## OSC Other (Oscillator Other)

Hier kunt u parameters instellen die het geluid van iedere Drum Key in de Drum Voice beïnvloeden.

```
OSCBOther>   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 iedere zelfde ontvangen noot aan een apart kanaal toegewezen, waardoor op meerdere Parts tegelijk afgespeeld wordt.

□ **Instellingen:** single, multi

**N.B.** Als de Alternate Group (AltGrp) parameter niet op "off" staat, kunt u deze parameter niet instellen ("...") in de display.

## ■ RcvNtOff (Receive Note Off)

Hiermee selecteert u per Drum Toets of MIDI Note Off boodschappen ontvangen kunnen worden.

□ **Instellingen:** off, on

**(N.B.)** Deze parameter is afhankelijk van het Type Drum Toets Wave, geselecteerd in het OSC Wave scherm.

## ■ AltGrp (Alternate Group)

Hiermee stelt u de Alternate Group in waarin de Wave toegewezen is. In een echte drum kit, kunnen sommige geluiden - zoals open en closed hi-hat - nooit tegelijkertijd afgespeeld worden. U kunt het tegelijk afspelen van Waves tegengaan door deze aan dezelfde Alternate Group toe te wijzen. Er kunnen max. 127 Alternate Groups gedefinieerd worden. U kunt tevens "off" selecteren als u geluiden wel tegelijkertijd af wilt kunnen spelen.

□ **Instellingen:** off, 1 ~ 127

## Drum Key Pitch

Hier kunt u per Drum Toets de toonhoogte instellen. U kunt per Drum Toets de tuning en Pitch EG parameters instellen.

## PCH Tune (Pitch Tune)

PCHBTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

### ■ Coarse

Hiermee stelt u per Drum Toets (of Normal Voice) in halve noten de toonhoogte in.

□ **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 van uitgaan dat de oorspronkelijke Voice een 2-Elementen pianogeluid bevat tot noot C3, en een 2-Elementen stijkersgeluid vanaf noot C#3. Als u 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 (strijkers-geluid) gebruikt.

### ■ Fine

Hiermee kunt u de toonhoogte van een Drum Toets Wave (of Normale Voice) fijn stemmen).

□ **Instellingen:** -64 ~ +63

### ■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de toonhoogte in. Positieve waarden verhogen de toonhoogte als u harder speelt, en negatieve waarden verlagen deze.

□ **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 filter instellingen aan de Drum Voice toevoegen. U kunt per Wave een Low Pass Filter en een High Pass Filter toevoegen om de toonkarakteristiek 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 het 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 Pag. 83.

### ■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Hiermee kunt u de aanslaggevoeligheid van het Low Pass Filter Cutoff frequentie instellen. Bij positieve waarden verhoogt de Cutoff frequentie als u harder speelt, bij negatieve verlaagt deze.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Reso (Resonantie)

Hiermee stelt u voor het signaal op de Cutoff frequentie de Resonantie (harmonische versterking) in. Deze wordt samen met de Cutoff frequentie gebruikt om meer karakter aan het geluid te geven.

□ **Instellingen:** 0 ~ 31

**(N.B.)** Details over Resonantie vindt u op Pag. 85.

### ■ HPF (High Pass Filter)

Hiermee stelt u de Cutoff frequentie voor het High Pass Filter in. Alleen frequenties boven dit punt worden doorgelaten.

□ **Instellingen:** 0 ~ 255

**(N.B.)** Details over het High Pass Filter vindt u op Pag. 84.

## Drum Key Amplitude

Hier kunt u per Drum Toets de amplitude (volume) 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 de volume (amplitude) wijzigingen vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat deze losgelaten wordt. Door de Attack Time, Decay 1 Level en Decay 1/2 Time in te stellen, kunt u bepalen hoe snel het geluid het maximum niveau bereikt en hoe het uitsterft. Deze parameters kunt u per Drum Toets instellen.

**N.B.** Deze parameter is alleen beschikbaar als de Type parameter in het OSC Wave scherm op "wave" staat."

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  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 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 amplitude niveau vastgehouden totdat u de noot loslaat.

□Instellingen: 0 ~ 126, hold

## AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

Hier kunt u bepalen hoe de amplitude reageert op de aanslaggevoeligheid van de gespeelde noten.

```
AMPBVelSens) Level
Key=C 3      +63
```

## ■ Level

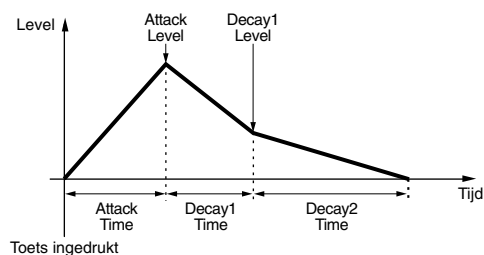
Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het uitgangsniveau van de Amplitude Envelope Generator in. Bij positieve instellingen wordt het uitgangsniveau hoger als u harder speelt, en bij negatieve waarden lager.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

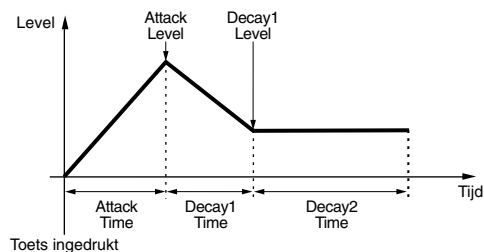
## Amplitude Envelope Generator Instellingen

Er zijn drie Time instellingen en een Level instelling. Deze bepalen de uitgangsniveaus en de duur van een noot. Het uitstuur-niveau wordt in de bij Attack Time ingestelde tijd naar het maximale niveau gebracht. Daarna wijzigt de amplitude afhankelijk van de Decay 1/2 Time en de Decay 1 Level (tussen het max. niveau en het punt waar het geluid niet meer hoorbaar is). Daarnaast kunt u deze parameters door de aanslaggevoeligheid laten beïnvloeden.

**N.B.** Het Attack Level staat vastgesteld op maximum niveau.



### Decay2 = hold



## Drum Key EQ (Equalizer)

Hier kunt u per Drum toets Equalizer parameters instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar. Deze parameters zijn identiek aan die voor de Normal Voices. Details vindt u op Pag. 91.

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 in 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 Elementen van een Plug-in Voice te wijzigen. U kunt tot max. 64 gewijzigde Plug-in Voices in Banken A t/m D van Memory PLG1/2 opslaan.

Nadat u de Plug-in Voice die u wilt wijzigen geselecteerd heeft (in banken A t/m D van Memory PLG1/2), en Voice Edit Mode selecteert, keert u terug naar het laatst door u gebruikt 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 [PLG1] en [PLG2] knoppen indrukt, met Knop [C] de Bank van de Board Voice. "PLG INT" is de de Bank van de Plug-in Voice (Plug-in Internal) die in Memory PLG1/2 opgeslagen is.
- 2 Laat de [PLG1] en [PLG2] knoppen los. Selecteer met de BANK/PROGRAM knoppen of [DATA] knop op dezelfde manier als bij de Voices vanuit een ander geheugen de Board Voice.

**N.B.** Als er in de geselecteerde Bank en Program nummer geen Voice aanwezig is, hoort u geen geluid.

**N.B.** Als u de Board Voices in het Plug-in board wilt wijzigen, moet u een computer en de meegeleverde software editor gebruiken.

**N.B.** Details over Plug-in Voices en Board Voices vindt u op pag. 32, 104.

Vele parameters zijn gelijk aan die van de Normal Voices (grijs in het diagram). Alleen diegene die anders zijn worden hier besproken.

**N.B.** Details over de andere parameters vindt u in de Normal Voice bespreking op Pag. 69.

### Plug-in Voices

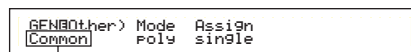
Plug-in Common	
Plug-in Common General	70
GEN Name (General Name)	70
GEN Other (General Other)	99
Plug-in Common Quick Edit	71
QED Level (Quick Edit Level)	71
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	71
QED Filter (Quick Edit Filter)	72
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	99
Plug-in Common Arpeggio	72
ARP Type (Arpeggio Type)	72
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	73
ARP Mode (Arpeggio Mode)	73
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	73
Plug-in Common Controller	100
CTL Pitch (Pitch Bend)	100
CTL Set1 (Control Set 1)	100
CTL Set2 (Control Set 2)	100
CTL MW Control (MW Control Depth)	100
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	100
CTL AT Control (AT Control Depth)	100
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	101
CTL AC Control (AC Control Depth)	101

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	101
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	101
LFO Param (LFO Parameter)	101
Plug-in Common Effect	78
EFF InsEF1 (Insertion Effect)	78
EFF Rev (Reverb)	79
EFF Cho (Chorus)	79
Plug-in Element	
Plug-in Element OSC (Oscillator)	102
OSC Assign (Oscillator Assign)	102
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	102
Plug-in Element Pitch	102
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	103
Plug-in Element EQ (Equalizer)	103
EQ Param (EQ Parameter)	103
Plug-in Element Native	103
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	103

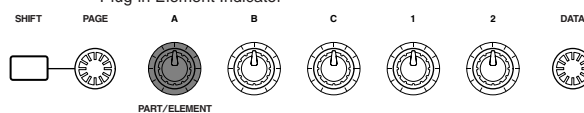
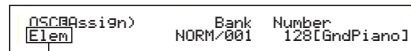
## Plug-in Common Edit en Iedere Element editten

Er zijn twee schermen voor een Plug-in Voice. Een is voor algemene Voice instellingen (Plug-in Common), en de andere voor Element instellingen (Plug-in Element). Er is voor een Plug-in Voice slechts 1 element beschikbaar. U kunt de parameters hiervan in de Plug-in Common en Element schermen instellen, vergelijkbaar met diegene voor een Normal Voice. In Plug-in Voice Edit, kunt u met Knop [A] tussen de Common en Element schermen schakelen.

### Plug-in Common Edit Schermen

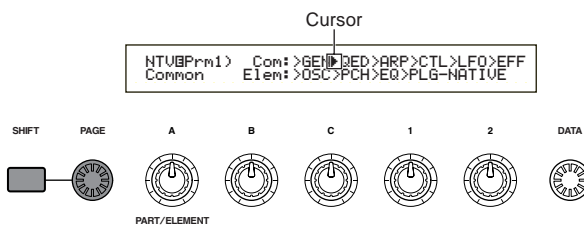


### Plug-in Element Edit Schermen



## Menu Display

Als u met [SHIFT] ingedrukt aan de [PAGE] knop draait, wordt het menu voor de instellingen getoond. Verplaatst met de [PAGE] knop de cursor naar het door u gewenste item. Laat, om naar het scherm te gaan waar u eerder het item gewijzigd heeft, [SHIFT] los.



**N.B.** U kunt met de [PROGRAM/PART] knoppen direct de daaraan toegewezen Menus selecteren (Pag. 70).

## Plug-in Common General

De General parameters worden in de volgende schermen getoond.

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

### GEN Name (General Name)

De parameters en instellingen zijn gelijk aan die voor Normal Voices. Zie pagina 70 voor details.

### GEN Other (General Other)

Deze parameters zijn beschikbaar voor het Plug-in Board.

```
GENBOther) Mode Assign  
Common Poly single
```

#### ■ Mode

Selecteer het monofoon of polyfoon afspelen. Selecteert of de Voice monofoon (1 noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) afgespeeld wordt.

Instellingen: mono, poly

#### ■ Assign

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

Instellingen: single, multi

## Plug-in Common Quick Edit

Deze parameters besturen de volume en klankkleur 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)

Deze parameters zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op Pag. 71.

### QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Deze parameters zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op Pag. 71.

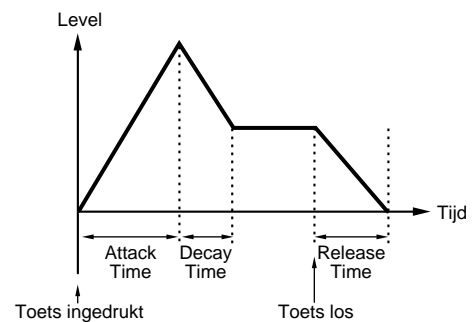
## QED Filter (Quick Edit Filter)

Deze parameters zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op Pag. 72.

## QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

U kunt met de EG (Envelope Generator) de verandering van het Plug-in Voice volume in de tijd instellen. De EG heeft drie parameters die bepalen hoe het geluidsniveau verandert vanaf het punt dat een noot gespeeld wordt, totdat deze niet meer hoorbaar is.

```
QEDBEG) Attack Decay Release  
Common +63 +63 +63
```



#### ■ Attack

Hier stelt u de Attack Time in (de tijd vanaf het moment dat een noot ingedrukt wordt tot het punt dat het maximum niveau bereikt is).

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

#### ■ Decay

Hier stelt u de Decay time in (de tijd vanaf het piekniveau 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

Voor de Drum Common Arpeggio zijn de volgende vier schermen beschikbaar. De parameters en instellingen zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op pag. 72.

ARP Type (Arpeggio Type)  
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)  
ARP Mode (Arpeggio Mode)  
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

## Plug-in Common Controller

Hier kunt het Pitch Bend wheel, Modulation Wheel en andere Controllers parameters aan de Plug-in Voices toewijzen. 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)

Hiermee kunt u voor de Plug-in Voice het Pitch Bend bereik en Portamento instellen. Portamento creëert een vloeiende toonhoogteovergang tussen de eerst gespeelde noot en de volgende gespeelde noot.

CTLPitch)	Pitch Bend	Portamento	Time
Common	-24	on	127

#### ■ Pitch Bend

Hiermee stelt u in halve noten in hoeverre het Pitch Bend Wheel de toonhoogte verhoogt/verlaagt. Als u hier bijvoorbeeld +12 instelt, wordt de toonhoogte door het pitch bend wheel 1 Octaaf verhoogd/verlaagd. Als u een negatieve waarde instelt, wordt de werking van het Pitch Bend wheel 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 toonhoogteverandering tussen twee noten.

Instellingen: 0 ~ 127

### CTL Set1 (Control Set 1)

### CTL Set2 (Control Set 2)

Deze parameters en instellingen zijn hetzelfde als voor de Normal Voices. Details vindt u op pag. 74. (De Elem Sw parameter is alleen voor Normal Voices beschikbaar).

### CTL MW Control (MW Control Depth)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre het Modulation Wheel het filter beïnvloedt.

CTLMW Control)	Filter
Common	-64

#### ■ Filter

Hiermee kunt u instellen in hoeverre het Modulation Wheel de filter cutoff frequentie beïnvloedt.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre het Modulation Wheel de toonhoogte, filter en amplitude modulatie van de Plug-in Voice beïnvloedt.

CTLMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

#### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee het modulation wheel de Pitch van het geluid moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

#### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee het modulation wheel de Filter Cutoff moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

#### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee het modulation wheel de Amplitude moduleert. Een hogere instelling geeft een grotere modulatie-diepte.

Instellingen: 0 ~ 127

### CTL AT Control (AT Control Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre aanslaggevoeligheid de toonhoogte en filter van de Plug-in Voice beïnvloedt.

CTLBAT Control)	Pitch	Filter
Common	+24	-64

#### ■ Pitch

Hiermee stelt u de mate in waarmee aanslaggevoeligheid de toonhoogte verandert. U kunt een waarde (in halve noten) van max. twee octaven instellen.

Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

#### ■ Filter

Hiermee stelt u de mate in waarmee aanslaggevoeligheid de filter cutoff frequentie verandert.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre toetsenbord Aftertouch de toonhoogte, filter en amplitude modulatie van de Plug-in Voice beïnvloedt.

CTLBAT Modulation> Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Aftertouch de toonhoogte van het geluid moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Aftertouch de Filter Cutoff frequentie moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Aftertouch de Amplitude moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

## CTL AC Control (AC Control Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change boodschappen (Assignable Control) het filter van de Plug-in Voice beïnvloedt.

CTLBAC Control> Common	Source 04[FootCtrl]	Filter -64
---------------------------	------------------------	---------------

### ■ Source

Hiermee stelt u het MIDI Control Change nummer in dat voor besturing van het filter gebruikt moet worden.

□Instellingen: 0 ~ 95

### ■ Filter

Hiermee stelt u in hoeverre de bovenstaande Control Change de cutoff frequentie bestuurt.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change boodschappen (Assignable Control) de toonhoogte, filter en amplitude van de Plug-in Voice beïnvloedt.

CTLBAC Modulation> Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Control Change boodschappen (bij Source ingesteld) de toonhoogte van het geluid moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Control Change boodschappen (bij Source ingesteld) de Filter Cutoff frequentie moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□Instellingen: 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee Control Change boodschappen (bij Source ingesteld) de Amplitude moduleert. Een hogere instelling geeft een 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)

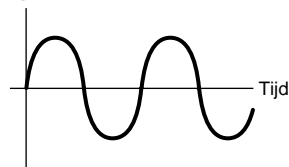
LFO Param> Common	Speed +63	Delay -64	PMod +63
----------------------	--------------	--------------	-------------

### ■ Speed

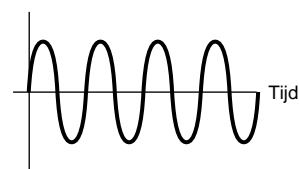
Hiermee stelt u de snelheid van de LFO golfvorm in. Positieve waarde verhogen de snelheid, en negatieve waarden verlagen deze.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

Speed = Langzaam



Speed = Snel

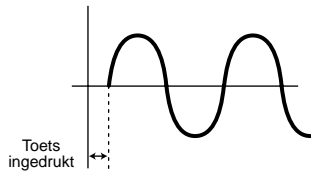


## ■ Delay

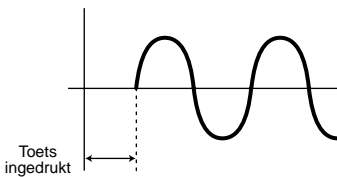
Stelt de tijdsduur in tussen het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat LFO daadwerkelijk afgespeeld wordt. Zoals u in de illustratie kunt zien, wordt bij positieve waarden de delay langer, en negatieve waarden korter.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

### Korte Delay



### Lange Delay



## ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de hoeveelheid in (diepte) waarmee de LFO waveform de toonhoogte van het geluid moduleert. Een hogere instelling geeft meer modulatie-diepte.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## Plug-in Common Effect

In de volgende twee schermen kunt u voor de Plug-in Voice parameters voor de Insertion en System Effecten instellen. De parameters zijn hetzelfde als voor Normal Voices. De EFF EF1 (Insertion Effect) parameter is hetzelfde als de EFF EF1 (Insertion Effect) parameter voor Normal Voices. Details vindt u op pag. 78.

EFF EF1 (Insertion Effect)  
EFF Rev (Reverb)  
EFF Cho (Chorus)

## Plug-in Element OSC (Oscillator)

Hier kunt u de Element gerelateerde parameters voor de Plug-in Voice instellen. In de volgende twee schermen kunt u de golfvorm voor het Element en de aanslaggevoeligheidsparameters instellen.

OSC Assign (Oscillator Assign)  
OSC Velocity (Oscillator Velocity)

## OSC Assign (Oscillator Assign)

Hier kunt u de Board Voice selecteren die het Element in een Plug-in Voice moet gebruiken. Selecteer met Knop [C] de bank en met Knop [1] de Board Voice.

OSCBAssign) Elem	Bank NORM/001	Number 128[GndPiano]
---------------------	------------------	-------------------------

### ■ Bank

Hiermee selecteert u de Board Voice Bank van 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 en note shift voor de Board Voice instellen.

OSCBVelocity) Elem	Depth 127	Offset 0	NoteSft -24
-----------------------	--------------	-------------	----------------

### ■ Depth

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de Board Voice in. Hoe hoger de waarde, hoe harder het volume als u hard op het toetsenbord speelt.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Offset

Hiermee stelt u de offset in voor aanslaggevoeligheid van de Board Voice. Als u een noot speelt, wordt deze waarde bij de aanslaggevoeligheid opgeteld.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ NoteSft (Note Shift)

Hiermee stelt u in halve noten in hoeveel de toonhoogte van de Board Voice opgeschoven moet worden. U kunt een waarde tot 2 octaven instellen.

□ **Instellingen:** -24 ~ 0 ~ +24

## Plug-in Element Pitch

Hier kunt u voor de Board Voice de Pitch Envelope Generator parameters instellen, die de toonhoogte verandering vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt totdat deze losgelaten wordt besturen.

## PCH PEG (Pitch Envelope Generator)

```
PCHBPEG>InitLvl  Attack  Release---Level
Elem          +63      +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

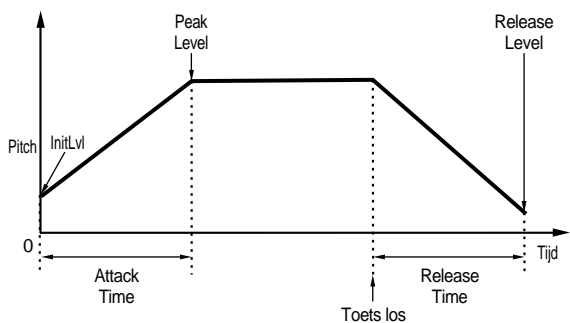
### ■ Level

Stelt het Release Level in.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### Pitch Envelope Generator Instellingen

Er zijn twee Time instellingen (snelheid) en twee level (toonhoogte) instellingen die de toonhoogte verandering vanaf het moment dat een noot gespeeld wordt totdat deze losgelaten wordt besturen. De basis toonhoogte is gedefinieerd in de InitLvl parameter. De toonhoogte verandert vanaf de InitLvl waarde naar de piek toonhoogte in de bij Attack Time ingestelde tijd naar piekniveau. Daarna wijzigt de toonhoogte verder afhankelijk van de Release Time/Level instellingen.

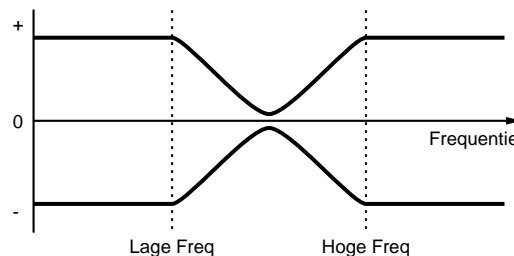


## Plug-in Element EQ (Equalizer)

Hier kunt u de equalizer instellingen voor de Wave instellen. Dit is een "shelving" equalizer met twee banden; 1 voor hoge frequentie en 1 voor lage frequenties.

## EQ Param (EQ Parameter)

```
EQBParam>LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain
Elem          2.0k    +12dB  16.0k  -12dB
```



### ■ LoFreq (Low Frequency)

Hiermee stelt u het shelving punt voor lage frequenties in. De signaalniveaus onder deze frequentie worden met de in de LoGain parameter ingestelde waarde versterkt.

□Instellingen: 32Hz ~ 2.0kHz

### ■ LoGain (Low Gain)

Hier stelt u in hoeveel de signalen onder de LoFreq frequentie versterkt moeten worden.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ HiFreq (High Frequency)

Hiermee stelt u het shelving punt voor hoge frequenties in. De signaalniveaus boven deze frequentie worden met de in de HiGain parameter ingestelde waarde versterkt.

□Instellingen: 500Hz ~ 16.0kHz

### ■ HiGain (High Gain)

Hier stelt u in hoeveel de signalen boven de HiFreq frequentie versterkt moeten worden.

□Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## Plug-in Element Native

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, zijn er unieke (Native) parameters om een Board Voice van het Plug-in Board in te stellen.

## PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Native Part Parameters worden in de display getoond. Schakel met de [PAGE] knop naar het scherm van de gewenste parameter, en voer met Knop [C] en Knop [2] de waarden in.

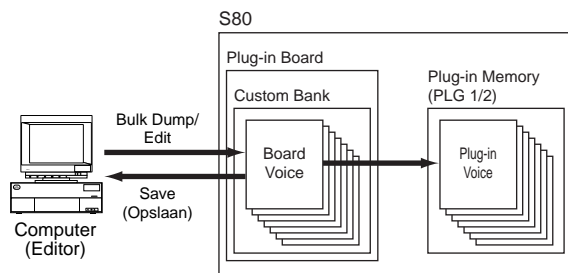
De parameters en aantal schermen zijn afhankelijk van het Plug-in Board. Zie, voor details over iedere parameter en zijn functie, die met het Plug-in Board meegeleverde Gebruikershandleiding of on-line help.

## Plug-in Board Voices Editten (Wijzigen)

Plug-in Voices zijn gebaseerd op Board Voices. U kunt de Board Voices via een computer en de meegeleverde editor software editten. Voor de verschillende Plug-in Boards zijn 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 Basic Receive kanaal gelijk is aan het MIDI kanaal in de editor.

De wijzigingen aan een Board Voice worden in de Custom Bank vastgehouden totdat u het instrument uitzet. Houd er rekening mee dat de Custom Bank een tijdelijk geheugen is en gewist wordt als u het instrument uitzet. Daardoor kan het nodig zijn om de Board Voice Data op een computer op te slaan.



- N.B.** Details over de editor vindt u in de on-line help.

Als u Board Voice Data bulk-dumpt, worden de gewijzigde Board Voices afhankelijk van de Bank Select Boodschap (MSB/LSB) (uniek per Plug-in Board) in de Custom Bank ontvangen. Daardoor moet u in de synthesizer de juiste Banken selecteren om deze Board Voices te beluisteren.

- 1 Selecteer, in Voice Mode, een Voice of Plug-in Memory (PLG1 of PLG2).
- 2 De door u gewijzigde Board Voice kan nu - als in dit scherm een Custom Bank geselecteerd is - afgespeeld worden.

- N.B.** Zie, voor details over Custom Banks, Bank Select Nummers (MSB/LSB) en Board Voices, de gebruikershandleiding of on-line help van uw Plug-in Board.

- N.B.** Als u eenmaal de gewijzigde Board Voice naar de synthesizer heeft verstuurd en het als "plugin" filetype op Memory Card opgeslagen heeft, kunt u deze zonder tussenkomst van de computer weer inladen.

Als een Board Voice in de Custom Bank in Voice Edit Mode gewijzigd is, kunt u het als Plug-in Voice in Memory Bank A t/m D of PLG1 of PLG2 opslaan. U kunt tot max. 64 Voices in een Bank opslaan.

U kunt echter alleen de Voice Edit parameters opslaan. De gewijzigde Board Voice parameters kunnen niet opgeslagen worden. Daardoor gaan alle Board Voice wijzigingen verloren als u de synthesizer uitzet.

Om dit tegen te gaan, moet u uw Board Voice wijzigingen op Memory Card opslaan en de data als Plug-in Voice inladen.

Als u, nadat u Board Voice data ingeladen heeft, Plug-in Voice Memories (PLG1/PLG2) A t/m D selecteert, wordt het opgeslagen geluid (de gewijzigde Plug-in Voice gebaseerd op de Board Voice) ingeladen.

- N.B.** De "all" instelling is niet beschikbaar als u Board Voice data op wilt slaan; het wordt als "plugin" filetype opgeslagen. Als de filenaam ingesteld is zodat deze automatisch inlaadt (pag. 143), kan de Board Voice data ook ingeladen worden zodra de synthesizer aangezet wordt.
- N.B.** Het opslaan of inladen van Board Voice data vanaf Memory Card kan enige tijd in beslag nemen.
- N.B.** Details over het opslaan/inladen op/vanaf Memory Card vindt u op Pag. 144.
- N.B.** De editor voor het PLG150-AN/PF Plug-in Board is een plug-in programma voor Xgworks(lite). U moet Windows en Xgworks(lite) draaien om deze te kunnen gebruiken. Xgworks lite staat op de met deze synthesizer meegeleverde CD-ROM.



# Voice Job Mode

In Voice Job Mode kunt u diverse "klusjes" (Jobs) uitvoeren. U kunt bijv. Voices "Initializeren" (incl. degene die gewijzigd wordt) of eerdere edits oproepen "Recall-en".

Zodra u Voice Job Mode inkomt, ziet u als eerste het Initialize scherm. Voor iedere Voice Job zijn de volgende vier schermen beschikbaar.

**N.B.** U moet, voordat u naar Voice Job Mode gaat om de Initialize of Recall functie te gebruiken, eerste de Voice selecteren waarmee u wilt werken (Pag. 65).

- 1st scherm: VCE Initialize
- 2de scherm: VCE Edit Recall
- 3de scherm: VCE Copy
- 4de scherm: VCE Bulk Dump

**N.B.** Zie, voor details over het selecteren van een Voice Job, pag. 22.

## 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 uit wilt voeren.

```
VCE Initialize>
Job          Current Voice
```

- 4 Selecteer met Knoppen [B]/[C] en Knoppen [1]/[2] de parameter waarop u de Job uit wilt voeren. (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 Zodra u op [ENTER] drukt, wordt u om bevestiging gevraagd.

```
VCE Initialize>
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. De boodschap "Completed" (Gereed) verschijnt zodra de Job uitgevoerd is, en u keert terug naar het oorspronkelijke scherm.

Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren.

**N.B.** Als Jobs meer tijd nodig hebben, verschijnt tijdens het uitvoeren de boodschap "Executing...." (Uitvoeren). Als u de synthesizer tijdens deze boodschap uitzet, kan uw data verloren gaan.

- 7 Druk, om Voice Job Mode te verlaten en terug te gaan naar Voice Play Mode, op de [VOICE] knop.

## VCE Initialize

U kunt alle parameters van een Voice naar de standaard waarden resetten (initializeren). U kunt ook gespecificeerde parameters initializeren, zoals Common instellingen, Element/Drum toets instellingen, enz. Onthoud dat dit de Voice niet naar de oorspronkelijke staat vóór het editten terugbrengt. Het is voornamelijk bruikbaar om een compleet nieuwe Voice van niets af op te bouwen.

```
VCE Initialize>
Job          Current Voice
```

### ■ Select het type van de te Initializeren parameter

Selecteer met Knop [C], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de parameter die u wilt initializeren. De voor Initialize beschikbare parameters zijn afhankelijk van het geselecteerde Voice type (Normal/Drum/Plug-in).

#### □ Instellingen:

##### normal Voice:

Huidige Voice, Huidige Common, Huidige Element 1 ~ 4

##### Drum Voice:

Huidige Voice, Huidige Common (common van alle Drum Toetsen), Huidige toets C0 ~ C6 (Drum toets C0 ~ C6)

##### Plug-in Voice:

Huidige Voice, Huidige Common, Huidige Element

## VCE Edit Recall

Als u een Voice aan het editten bent maar deze niet opgeslagen heeft, en u een andere Voice selecteert, gaan de wijzigingen verloren. In dit soort situaties kunt u met de Recall functie de edits van de Voice oproepen.

```
VCE Edit Recall>
Job
```

## VCE Copy

U kunt Common en Element/Drum toets parameter instellingen van iedere Voice naar de Voice die u aan het editten bent kopiëren. Dit is handig als u een Voice aan het creëren bent en bepaalde parameterinstellingen van een andere Voice wilt gebruiken.

**N.B.** Deze functie kan niet gebruikt worden om gehele Voice van de ene lokatie naar de andere te kopiëren. Het kan alleen gebruikt worden om parameterwaarden van een Voice naar de huidige Voice te kopiëren.

```
VCE Copy> [Pf:GrandPiano] Current
Job [PRE1:128:H16] > [EL1] [EL1]
      ①      ②      ③      ④
```

### ■ ① Source Voice Memory

Selecteer hier de Voice Memory waar de (bron) Voice staat waarvan u parameterinstellingen wilt kopiëren.

□ **Instellingen:** PRE1/2 (Preset 1/2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PLG1/2 (Plug-in 1/2), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

### ■ ② Source Voice Number

Selecteer hier het Voice nummer van de bron Voice. De Voice naam verschijnt in de bovenste lijn van de display.

□ **Instellingen:** 001 ~ 128 (for Preset/Internal/External Normal), 1 ~ 64 (voor Plug-in 1/2), DR1 ~ DR8 (for Preset Drum), DR1 ~ DR2 (voor Internal/External Drum)

### ■ ③ Source Voice Parameter

Selecteer hier de parameter van de bron Voice. U kunt parameterinstellingen die voor alle of individuele Elementen gelden kopiëren.

□ **Instellingen:**

**normal Voice:**

Common (alle Elementen), EL1 ~ EL4

**Drum Voice:**

Common (alle Drum Toetsen), C0 ~ C6

**Plug-in Voice:**

Common, EL (Element)

**N.B.** Als de parameters van de bron (source) Voice (Normal/Drum/Plug-in) verschillen van de Voice die u aan het editten bent (bestemming), kunt u alleen Common parameters kopiëren.

### ■ ④ Destination Element/Drum toets

Hier stelt u het Element/Drum toets van de bestemming Voice in. Als de bron een Normal of Drum Voice is, kunt u alleen een bestemming kiezen als het Element/Drum Toets 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 (source), verandert dit scherm in "Common".

## VCE Bulk Dump

U kunt alle parameter instellingen van de huidige Voice met behulp van Bulk Dump naar uw computer of een ander extern MIDI apparaat versturen.

```
VCE Bulk Dump>
Job          Current Voice
```

**N.B.** U moet het juiste MIDI Device nummer instellen om een Bulk Dump uit te voeren. Details vindt u op pag. 137.

## Voice Store

Hier kunt u de parameter instellingen van max. 128 Voices in het geheugen van de synthesizer (INT: Internal) of op Memory Card (EXT: External) opslaan. De procedure is als volgt.

**N.B.** U kunt max. 64 Plug-in Voices in Banken A t/m D of PLG1/2 opslaan.

**N.B.** Als u deze Job uitvoert, worden de instellingen van de destination (bestemming) Voice overschreven. Belangrijke data moet u altijd op een computer, aparte Memory Card of ander opslagapparaat back-uppen.

1 Druk, na het editten van de Voice op de [STORE] knop. U ziet het Voice Store scherm.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store EXT:128(H16)
```

2 Selecteer met Knop [1] het bestemming Voice Memory (INT of EXT).

**N.B.** Deze staat vast op PLG1/2 als het een Plug-in Voice is.

3 Selecteer met Knop [2] de bestemming Voice Number. Hiermee stelt u het Voice Memory/Number in waar uw Voice opgeslagen wordt.

**N.B.** U kunt hiervoor tevens de [DATA] knop of [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.

4 Zodra u op [ENTER] drukt, wordt u om bevestiging gevraagd.

```
VCEB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

5 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. Terwijl de Job bezig is, verschijnt de boodschap "Executing.....". Zodra de Job klaar is, verschijnt "Completed", en keert u 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 (max. vier Parts) gelayered worden om vette/brede geluiden te creëren die u in real-time of met een sequencer kunt bespelen.

U kunt in Performance Mode tot 19 Parts in 1 enkele Performance combineren, waaronder Voices voor de 16 Parts, A/D Input en Plug-in 1/2 Parts.

U kunt - afhankelijk van de Performance Edit instellingen (Pag. 111) - aan iedere Part een Normal Voice of Drum Voice (Drum Kit) toewijzen. U kunt voor real-time afspelen aan meerdere Parts hetzelfde MIDI kanaal toewijzen. U kunt aan de Parts tevens verschillende MIDI kanalen toewijzen, om deze via een externe of de interne sequencer (in Sequence Play Mode) te bespelen. De synthesizer kan max. 256 Performances bevatten, bestaande uit 128 interne en 64 externe Performances op Memory Card.

Hier worden de getoonde schermen, de methode om Performances te selecteren en de Multi Part Edit proces in Performance Play Mode besproken.

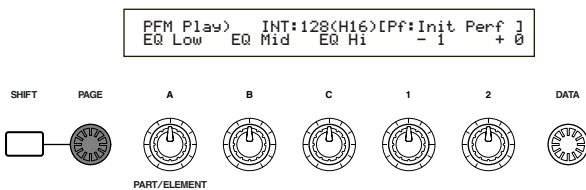
**N.B.** Als een multi-timbraal Plug-in Board geïnstalleerd is, kunnen 34 Parts in 1 Performance gecombineerd worden. De instellingen van de Plug-in Parts kunnen echter niet opgeslagen worden.

**N.B.** Zie, voor een overzicht van de Performances, pagina 39.

## Performance Play Mode Display

Zodra u Performance Play Mode selecteert, ziet u het volgende scherm. Er zijn zeven Performance Play Mode schermen, die hierna uitgelegd worden. U kunt met de [PAGE] knop tussen de schermen schakelen.

**N.B.** Details over het selecteren van Performance Play Mode vindt u op pagina 21.



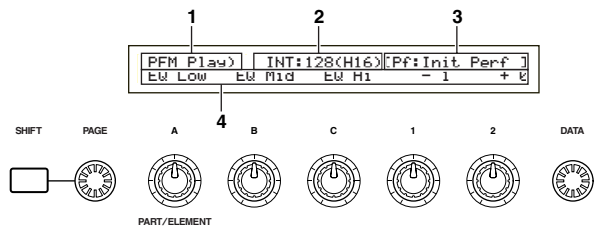
1ste scherm: PFM Play (Performance Play)  
Main Performance screen

2de scherm: PFM Srch (Performance Search)  
Hier kunt u snel een Performance opzoeken door het Performance Memory en Categorie te specificeren.

In het 3e t/m 7e scherm kunt u per Part (Multi Part Edit) de uitgangsniveaus, stereo pan positie en andere algemene parameters instellen. Deze zijn handig bij het gebruik van een sequencer. Details vindt u op pag. 109.

- 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. Scherm Titel

Dit geeft aan dat u zich in Performance Play Mode bevindt.

### 2. Performance Memory/Nummer (Bank/Nummer)

Hier worden voor de geselecteerde Performance het Memory/Performance Program Nummer (001 t/m 128) en Bank ([A] t/m [H])/Program Nummer ([1] t/m [16]) getoond. "INT:128(H16)" geeft aan dat het Memory "Internal" is, de Performance/Program Nummer is "128", de Bank is "H", en het Program Nummer van de Bank is "16".

### Memory/Performance Program Nummer

Het Interne geheugen (Memory) wordt als "INT" getoond en het Externe Geheugen als "EXT". Iedere Voice in een Memory is aan een Performance Program Nummer van 000 t/m 128 toegewezen.

**N.B.** Details over Performance Memories vindt u op pag. 29.

### Bank/Program Nummer

De Performance Program Nummer 001 t/m 128 zijn gerelateerd aan Banken A t/m H met Program Nummers 1 t/m 16 (per bank). U kunt een Performance selecteren door direct het Performance Nummer in te voeren, of met een combinatie van de Bank - en Program knoppen.

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. Deze geeft een indruk van het geluid van de Performance.

#### Performance Naam

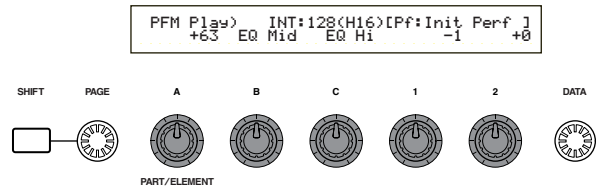
De naam van een Performance kan uit max. 10 tekens bestaan.

### 4. Knop Parameter Display

Dit toont de functie/parameter waarde die aan de Knoppen ([A] t/m [C] en [1]/[2]) zijn toegewezen).

#### Knop Parameters Bekijken/Instellen

U kunt in Performance Mode met Knoppen [A] t/m [C] en [1]/[2] de daaraan toegewezen parameters wijzigen. Als u Knop [A] t/m [C] gebruikt, wordt de daaraan toegewezen parameter kort in het scherm getoond.



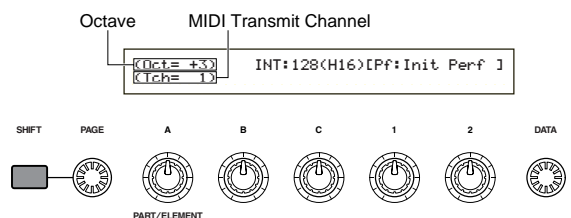
**N.B.** Details over het toewijzen van parameters aan Knoppen [A] t/m [C] vindt u op pag. 46, 136. Details over het toewijzen van Knoppen [1]/[2] vindt u op pag. 47, 74.

#### Octave en MIDI Transmit Channel Parameters Bekijken/Instellen

In Performance Play Mode worden - zodra u [SHIFT] indrukt - de huidige Octave en MIDI Transmit instellingen getoond. Hetgeen hier getoond wordt is afhankelijk van de Master Keyboard Mode (on/off).

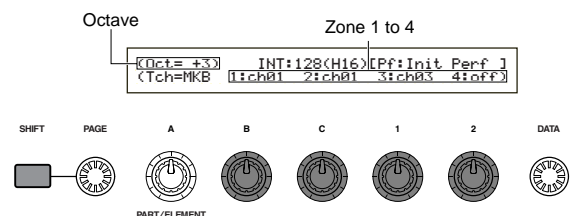
**N.B.** Details over Master Keyboard Mode vindt u op Pag. 113.

#### Master Keyboard Mode staat uit



Houdt, om het MIDI Transmit kanaal te selecteren, [SHIFT] ingedrukt en selecteer met Knop [A] het MIDI kanaal (1 t/m 16).

#### Master Keyboard Mode staat aan



Houdt, om het MIDI Transmit kanaal te selecteren, [SHIFT] ingedrukt en selecteer met Knop [A]/[B]/[1]/[2] het MIDI kanaal (1 t/m 16). De noten die u in Performance Play Mode speelt worden over dit MIDI kanaal verstuurd.

**N.B.** Als Master Keyboard Mode uitstaat, kunt u in het MIDI Ch scherm in Utility Mode MIDI Transmission kanalen instellen (pag. 137).

# 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

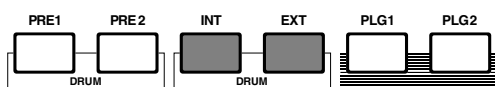
Met de [DATA] knop

Met behulp van Category Search

Het selecteren met de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen, de [DATA] knop en met behulp van Category Search is hetzelfde als in Voice Play Mode de Voice selecteren. Lees Pag. 65, en vervang daarbij het woord "Voice" voor "Performance".

## Met de BANK/PROGRAM Knoppen

- 1 Druk op MEMORY [INT] of [EXT] om een Performance Memory te selecteren. De Performance Memory indicator in de LCD gaat knipperen.

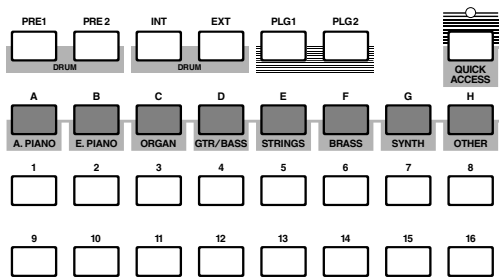


```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

**N.B.** Details over Performance Memories vindt u op pag. 29.

- 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 Bank knoppen [A] t/m [D].



```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

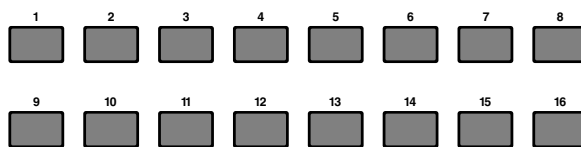
**N.B.** Als u hier op de [EXIT] knop drukt, wordt het Performance selectie proces afgebroken en wordt de oorspronkelijke Performance geselecteerd.

**N.B.** Als de Bank reeds geselecteerd is, is deze stap onnodig.

**N.B.** Details over Banken vindt u op Pag. 29.

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

U kunt de Performances selecteren door de Geheugen, Bank en het Program Nummer in te voeren zoals in de drie bovenstaande stappen uitgelegd wordt. De LCD toont tevens de geselecteerde Performance.

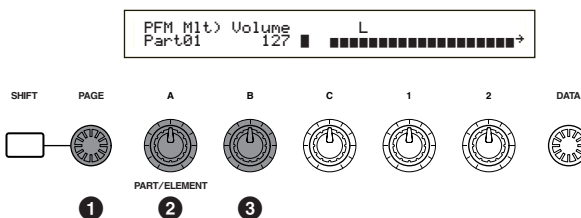


## Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

Hier kunt u per Part het uitgangsniveau (volume), stereo pan en ander parameters met behulp van de grafische editors op schermen 3 t/m 7 instellen. U kunt bijvoorbeeld het volume en pan positie van iedere Part in real-time - terwijl u de synthesizer via een sequencer als multi-timbrale toongenerator gebruikt - wijzigen.

## Instelmethode

Dezelfde methode geldt voor schermen 3 t/m 7.



- 1 Selecteer met de [PAGE] knop het scherm.

- 2 Selecteer met Knop [A] de Part. U kunt kiezen uit PartAD (A/D Input Part), PartP1 (Plug-in 1 Part), PartP2 (Plug-in 2 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 Parameter instellingen voor ieder Part worden als bar grafiek getoond, hetgeen u een idee van de algemene balans van het geluid geeft..

U kunt de Parts tevens met de MEMORY en PART knoppen op het regelpaneel selecteren. De toetsen zijn als volgt aan de Parts gerelateerd.

**[PRE1/2] knop** .....Common (Layer Common)  
**[EXT] knop** .....PartAD (A/D Input Part)  
**[PLG1] knop** .....PartP1 (Plug-in 1 Part)  
**[PLG2] knop** .....PartP2 (Plug-in 2 Part)  
**PART knoppen [1] t/m [16]** ....(Voice) Part01 t/m Part16

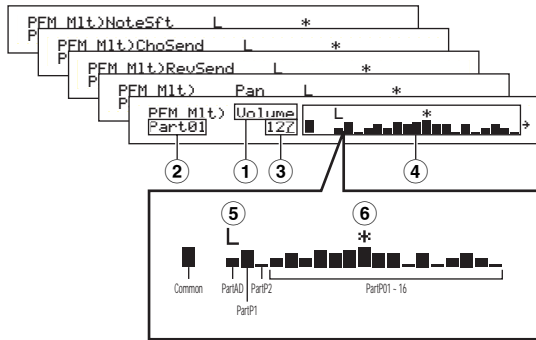
- 3 Stel met Knop [B], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de parameters van iedere Part in.

**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 pag. 131.

**De getoonde Instellingen Aflezen**

Schermen 3 t/m 7 hebben de volgende functies.

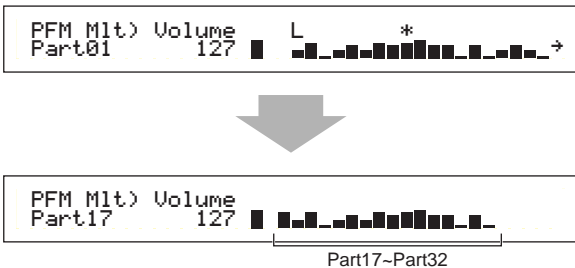


- ① Parameter: toont de parameter instellingen
- ② Part: Toont de huidig geselecteerde Part
- ③ Waarde: toont de instelling van de huidig geselecteerde Part
- ④ Bar grafiek: toont als grafische balk de instellingen van alle Parts

Common (Layer Common)  
 PartAD (A/D Input Part)  
 PartP1 (Plug-in 1 Part)  
 PartP2 (Plug-in 2 Part)  
 Part01 ~ Part16 (Voice Parts 1 ~ 16)

- ⑤ Layer Switch on/off: toont bij Parts waar de Layer Switch op "on" een "L" boven de Bar grafiek."
- ⑥ Mute on/off: toont bij Parts die ge-mute zijn een "\*" boven de Bar grafiek. Druk op [ENTER] om voor de huidig geselecteerde Part mute aan/uit te zetten.

**N.B.** Als in Plug-in slot 2 een Multi-timbrale Plug-in Board geïnstalleerd is, is PartP2 (Plug-in Part 2) niet meer beschikbaar. U kunt echter wel Part17 t/m Part32 (Voice Parts 17 t/m 32) selecteren. Rechts van de bar grafiek verschijnt een "→" indicator, hetgeen aantoont dat er meer Parts beschikbaar zijn. Als u Part17 t/m Part32 selecteert, toont de bar 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 het Insertion Effect 1/2 (of bypassed signaal) naar het Reverb Effect gestuurd wordt.



□ Instellingen: 0 ~ 127

**6e Scherm: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)**

Hier stelt u per Part hoeveelheid signaal in dat vanaf het Insertion Effect 1/2 (of bypassed signaal) naar het Chorus Effect gestuurd wordt.



□ Instellingen: 0 ~ 127

**7e Scherm: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)**

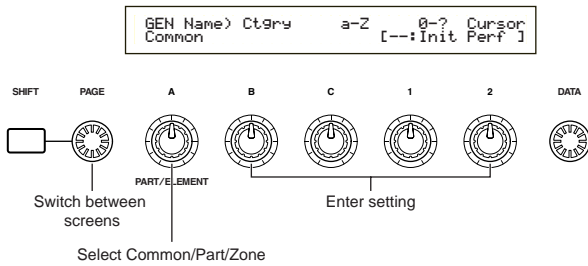
Hier stelt u per Part in halve noten in hoeveel de toonhoogte verhoogd/verlaagd moet worden. U kunt deze parameter tot twee octaven omhoog/omlaag instellen.



□ Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

# Performance Edit

Hier kunt u 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 (pag. 113). Als u Performance Edit Mode selecteert, verschijnt het volgende scherm. De daadwerkelijke display (aantal schermen) is afhankelijk van de geselecteerde Part. Over het algemeen kunt u met Knop [A] het parametertype selecteren (Common/Part/Zone), met de [PAGE] knop tussen de parameter-schermen schakelen, en met Knoppen [B], [C], [1] en [2] kunt u de parameters wijzigen. Daarnaast kunt u de parameters tevens met de [DATA] knop, [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen instellen.

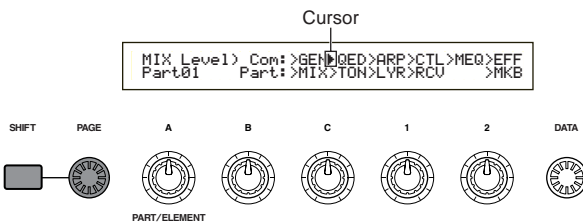


U kunt - met [SHIFT] ingedrukt - met Knoppen [A] t/m [C] en Knoppen [1]/[2] de cursor naar de gewenste parameter verplaatsen. U kunt de cursor tevens met de [DATA] knop, [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen verplaatsen.

- N.B.** U moet eerst de Performance selecteren voordat u naar Performance Edit Mode gaat (Pag. 109). Alle parameter instellingen kunnen per Performance opgeslagen worden.
- N.B.** Als een multi-timbraal Plug-in Board geïnstalleerd is, worden de parameters van de Parts niet opgeslagen.
- N.B.** Details over het selecteren van Performance Mode vindt u op pag. 21.

## Menu Display

Als u met [SHIFT] ingedrukt aan de [PAGE] knop draait, wordt het instellingen menu getoond. Verplaats de cursor met de [PAGE] knop naar het gewenste item. Laat, om naar het scherm te gaan waar u eerder items gewijzigd heeft, [SHIFT] los.

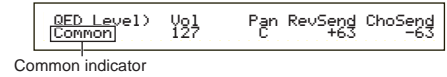


## Common/Part/Zone Edit

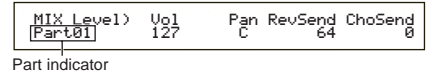
Een Performance kan uit 16 Voice Parts, een A/D Input Part of een Plug-in Part 1/2 (Pag. 39) bestaan. De voor alle Parts geldende parameters heten Common Edit. De Performance Edit Mode schermen kunnen onderverdeeld worden in het Common Edit scherm en schermen voor het editten van de individuele Part.

Bij het editten van individuele Parts, zijn de schermen afhankelijk van de geselecteerde Part. Als de synthesizer in Master Keyboard Mode staat (pag. 8, 57), kunt u per Zone parameters instellen. U kunt in Performance Mode met Knop [A] tussen de Common, Part en Zone instellingen schakelen.

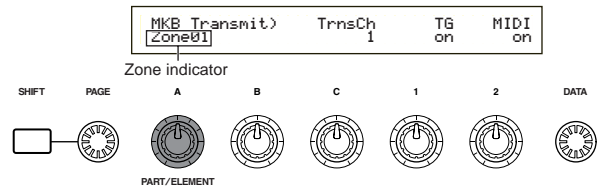
### Common instellingen



### Part instellingen



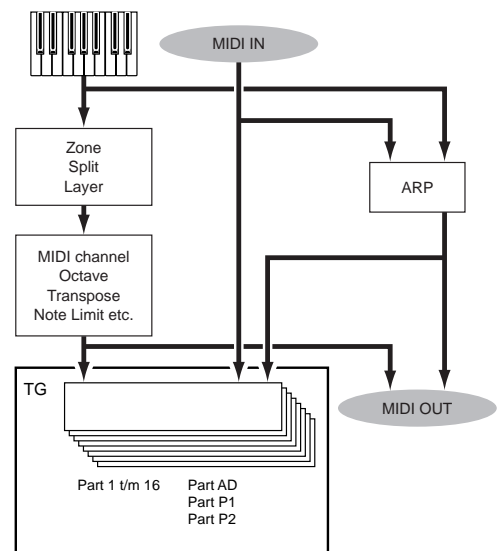
### Zone instellingen



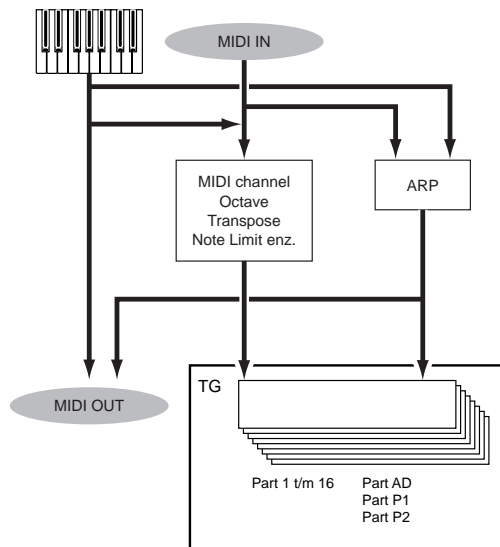
## Master Keyboard/Toongenerator Mode

In de S80 kan de signaal-route van de interne toongenerator door op de [MASTER KEYBOARD] knop te drukken veranderd worden. Als de [MASTER KEYBOARD] LED brandt, is de S80 in Master Keyboard Mode en kunt u hiermee externe toongeneratoren aansturen. Als de LED niet brandt, is de S80 niet in Master Keyboard Mode en kunnen de interne Parts van de toongenerator aangestuurd worden. De signaal-route per Mode is als volgt:

Master Keyboard Mode: [MASTER KEYBOARD] knop LED aan

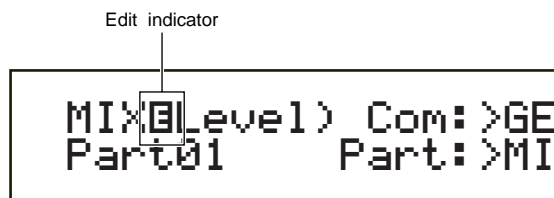


## Toongenerator Mode: [MASTER KEYBOARD] knop LED uit



## De [E] Indicator

Als u in Performance Edit Mode parameters wijzigt, wordt links boven in het scherm de [E] indicator getoond. Hierdoor kunt u eenvoudig zien of de huidige Performance gewijzigd is en nog niet opgeslagen is.

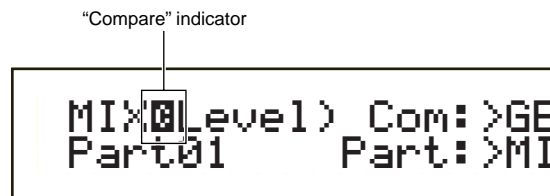


- N.B.** Zelfs als u Performance Play Mode verlaat, zijn de gewijzigde instellingen van de huidige Performance nog niet verloren, tenzij u een andere Performance selecteert.
- N.B.** De [E] wordt tevens in Performance Play Mode getoond.
- N.B.** De [E] wordt tevens in Performance Play Mode getoond als één van de knoppen gebruikt wordt.

## De "Compare" (Vergelijk) Functie

Hiermee kunt u het verschil tussen de gewijzigde en de oorspronkelijke Performance (de Voice vóór de wijzigingen) beluisteren.

- 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 naar de oorspronkelijk Performance luisteren.



- N.B.** Als de "Compare" functie aanstaat, kunt u de Performance editen (wijzigen).
- 2 Druk nogmaals op [EDIT] om de "Compare" functie uit te zetten en naar de door u gewijzigde Performance terug te keren.

## Performance Store (Opslaan)

De gewijzigde instellingen voor de huidige Performance gaan verloren zodra u naar Performance Play Mode gaat en een andere Performance of Mode selecteert. Om het verlies van belangrijke data tegen te gaan, moet u altijd met Performance Store uw gewijzigde Performance opslaan als u Performance Edit Mode uitgaat. Details over de Performance Store procedure vindt u op Pag. 131.

- N.B.** Als u een Performance vanaf niets op wilt bouwen, is het handig om vóór het editen de instellingen van de huidige Performance met de Initialize Performance functie in Performance Job Mode te wissen (Pag. 130).

## Common (Instellingen voor alle Parts)

In dit gedeelte leggen we uit hoe u common instellingen voor alle Parts in een Performance kunt editen. Er zijn zes Menu's beschikbaar, waarbij ieder menu meerdere pagina's bevat.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect



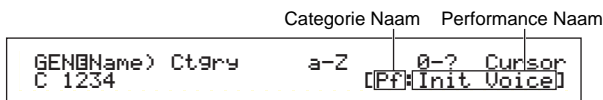
## Common General

In de Common Edit schermen kunt u de Performance naam, 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)

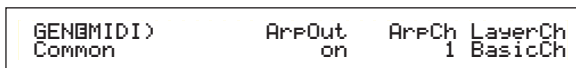
Hier kunt u een Voicenaam bestaande uit max. 10 tekens invoeren. U kunt tevens de Category Name (links van de Performance Name) selecteren.



**N.B.** De methode om de Performance Naam in te stellen is hetzelfde als voor de Voice Name. Details vindt u op pag. 70.

### GEN MIDI (General MIDI)

Hier kunt u MIDI In/Out kanaal parameters voor de Performance instellen.



#### ■ ArpOut (Arpeggio Out)

Hiermee schakelt u de uitsturing van de Arpeggio frase aan of uit.

Instellingen: off, on

#### ■ ArpCh (Arpeggio Channel)

Hiermee stelt u het MIDI kanaal voor de Arpeggio in. De Arpeggio bespeelt de Parts en Voices die op dit MIDI kanaal ingesteld zijn. Als u kbd-ch selecteert (Keyboard Channel), gebruikt de Arpeggio de MIDI Transmit Channel instelling in Utility Mode (Pag. 137).

Instellingen: 1 ~ 16, kbdCh (Keyboard Channel)

#### ■ LayerCh (Layer Channel)

Hiermee stelt u het MIDI kanaal van de Layer Part in. Alle Layer Parts (max. 4) gebruiken het hier ingestelde MIDI kanaal. Als u BasicCh (Basic Receive Channel) selecteert, gebruiken alle Layer Parts de Basic Receive Channel instelling in Utility Mode (Pag. 137).

Instellingen: 1 ~ 16, BasicCh (Basic Receive Channel)

## GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

Hier kunt u keyboard splits en layers instellen als u Master Keyboard Mode in een Performance gebruikt.



#### ■ Mode

Hiermee stelt u de keyboard Mode in. De volgende drie Modes zijn beschikbaar. Als de [MASTER KEYBOARD] LED op de regelpaneel niet brandt, zijn deze Modes niet beschikbaar en worden in de display haakjes getoond.

Instellingen: split, 4zone, layer

##### split:

Verdeelt het toetsenbord in een linkerhand-gedeelte en een rechterhand-gedeelte, waarbij ieder gedeelte een eigen MIDI kanaal en Part toegewezen krijgt.

##### 4zone:

Verdeelt het toetsenbord in max. 4 zones, waar aan iedere Zone een verschillend MIDI kanaal en Part toegewezen krijgt. U kunt door op [ENTER] te drukken per zone verschillende parameters instellen (Pag. 127.)

##### layer:

Hiermee kunt u tot twee Zones op het toetsenbord layeren. Hiermee kunt u breed klinkende geluiden creëren.

#### ■ Lower

Als de Mode (zie hierboven) op "split" staat, kunt u hiermee het MIDI kanaal voor de noten onder en op het split punt instellen. De Part of Voice die op dit MIDI kanaal ingesteld staat wordt bespeeld als u noten onder en op het split-punt speelt. Als de Mode op "layer" staat, wordt hier het MIDI kanaal voor de gelayerde Zone (Part) ingesteld.

Instellingen: ch01 ~ ch16

#### ■ Upper

Als de Mode (zie hierboven) op "split" staat, kunt u hiermee het MIDI kanaal voor de noten boven split punt instellen. De Part of Voice die op dit MIDI kanaal ingesteld staat wordt bespeeld als u noten boven het split-punt speelt. Als de Mode 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 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 hiervoor) op 'split' is gezet, kunt u hiermee het split-punt instellen. De daadwerkelijke noot van het split-punt wordt aan het Upper gedeelte toegewezen.

**N.B.** U kunt het split-punt tevens selecteren door - met [SHIFT] ingedrukt - een noot op het toetsenbord in te drukken.

□ **Instellingen:** C-2 ~ G8

Master keyboard instellingen lijst (bij split/layer)

Parameter Naam	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 RB	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FC	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch BC	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 Sus	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Vol/FV	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	40	40	40	40	40	40	40	40
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: Toetsenbord uitstuur kanaal  
p: splitpunt  
Details over elke parameter vindt u op Pag. 127

**N.B.** Zie, voor meer informatie over de master keyboard mode, pag. 57 in het basishandelingen gedeelte.

## Common Quick Edit

Hier kunt u diverse parameters die de klank-eigenschappen van de Layer Part besturen instellen. De volgende vier schermen zijn alleen beschikbaar voor de Parts waar de Layer Switch (Pag. 123) 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 besturen het uitgangsniveau (volume) en pan positie (stereobeeld) van de Layer Part. De instellingen zijn tevens beschikbaar in de Part Edit schermen.

```
QEDLevel> Vol  Pan  RevSend  ChoSend
Common    127  C      63      63
```

### ■ Vol (Volume)

Stel het uitgangsniveau van de Layer Part in.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Pan

Stelt de stereo pan positie van de Layer Part in.

□ **Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Centrum) ~ R63 (Rechts)

### ■ RevSend (Reverb Send)

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

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ ChoSend (Chorus Send)

Stelt het verstuurde (Send) niveau van het signaal vanaf het Insertion Effect 1/2 (of bypassed 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 Portamento parameters instellen.

```
QEDBEF> Chorus  Portamento-Time
Common    -63    off      127
```

### ■ Chorus

Stelt een offset waarde in voor de parameters van ieder Chorus type in.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Portamento

Schakel Portamento aan of uit.

□ **Instellingen:** off, on

### ■ Time

Hiermee stelt u de Portamento Time in. Dit is de snelheid van toonhoogtewijziging tussen twee noten.

□ **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

## QED Filter (Quick Edit Filter)

Deze parameters besturen filters die de klank-kwaliteit 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

Stelt de cutoff frequentie in. De hier ingestelde frequentie is de midden-frequentie voor de te filteren signalen zodra deze door de filters gestuurd worden.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Reso (Resonance)

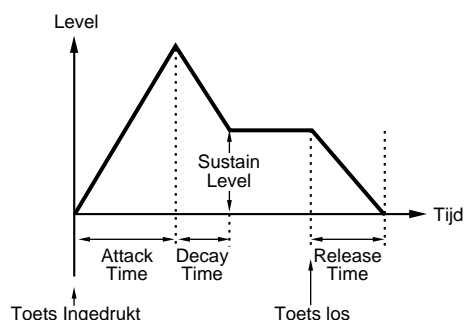
Stelt de hoeveelheid Resonantie (harmonische versterking) in voor het signaal rond de cutoff frequentie. Hiermee kunt u het karakter van een geluid verder uit breiden.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

De EG (Envelope Generator) bestuurt per Voice in een Layer Part de wijziging in het uitgangsniveau in de tijd. Er zijn vier parameters die de verandering in het uitgangsniveau (volume) van een Voice in de tijd dat de noot ingedrukt wordt, totdat losgelaten wordt, besturen. Deze Layer Part instellingen kunt u per Part instellen.

QEDBEG> Common	Attack +63	Decay +63	Sustain +63	Release +63
-------------------	---------------	--------------	----------------	----------------



### ■ Attack

Stelt de tijdsduur in vanaf het moment dat een toets op het toetsenbord ingedrukt wordt tot het moment waar het niveau van de Voice zijn piek bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Decay

Stelt de tijdsduur in vanaf het moment dat het niveau van de Voice zijn piek bereikt tot het punt waar het geluid uitsterft (fade-out).

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Sustain

Stelt het niveau waarop de Voice aan blijft houden terwijl de noot op het toetsenbord ingedrukt is in.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Release

Stelt de tijdsduur in vanaf het punt dat de noot op het toetsenbord is losgelaten tot het punt dat het niveau de nul bereikt.

□ Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## Common Arpeggio

De volgende vier parameters besturen het gedrag van de Arpeggiator. De parameters zijn hetzelfde als die in Voice Edit Mode. Details hierover vindt u op pag. 72.

**N.B.** Als u de Arpeggiator in Performance Mode wilt gebruiken, moeten de Arpeggio Switch en Layer Switch (Pag. 123) 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 front- en achterpaneel MIDI Control Change Nummers toewijzen. U kunt bijvoorbeeld aan Knop [1]/[2] de hoeveelheid effect laten besturen en een Foot Controller modulatie laten besturen. U kunt per Performance verschillende Control Set toewijzingen specificeren.

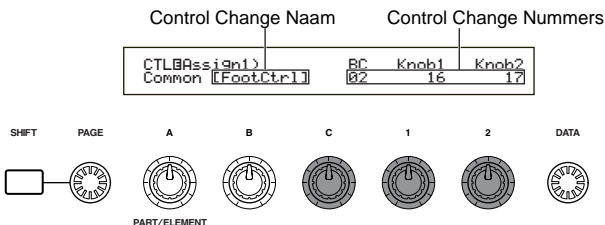
De volgende twee Control Set schermen zijn beschikbaar.

CTL Assign1 (Controller Assign 1)

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

## CTL Assign 1 (Controller Assign 1)

Hier kunt u met Knoppen [A], [1] en [2] Control Nummers aan respectievelijk de Breath Controller, Knop [1] en Knop [2] toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in de display getoond.



### ■ BC (Breath Controller)

Hiermee wijst u aan de Breath Controller een Control Change Nummer toe. De Breath Controller moet op de BREATH aansluiting aangesloten worden (Pag. 18).

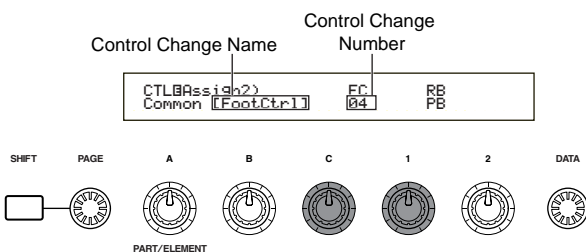
□ **Instellingen:** Details vindt u in de aparte Control Lijst.

### ■ Knop1/2

Hiermee wijst u aan Knoppen [1] en [2] op het regelpaneel Control Change Nummers toe.

## CTL Assign 2 (Controller Assign 2)

Hiermee kunt u met Knoppen [C] en [1] aan respectievelijk de Foot Controller en Ribbon Controller Control Change Nummers toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in de display 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 aangesloten worden (Pag. 18).

□ **Instellingen:** Details vindt u in de aparte Control Lijst.

### ■ RB (Ribbon Controller)

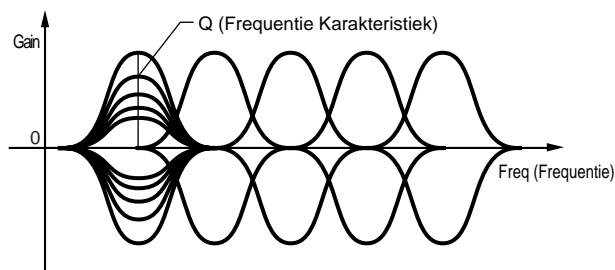
Hiermee wijst u aan de Ribbon Controller een Control Change Nummer toe.

□ **Instellingen:** Details vindt u in de aparte Control Lijst.

## Common EQ (Equalizer)

U kunt aan een gehele Performance ieder 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 bestuurt lage frequenties. U kunt op de gespecificeerde frequentie het signaal-niveau instellen. U kunt tevens verschillende Equalizer typen selecteren (Shapes).

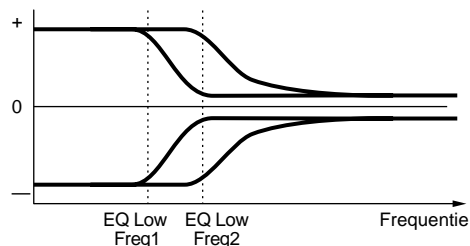
MEQ(Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

### ■ Shape

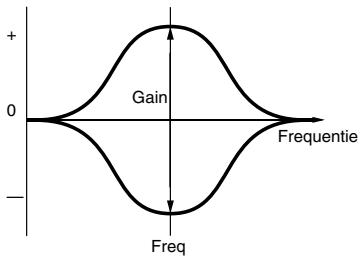
Hier selecteert u een shelving of peaking equalizer. Het Peaking type verzwakt/versterkt het signaal op de gespecificeerde frequentie, waar het shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

□ **Instellingen:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

#### shelv (Shelving)



**peak (Peaking)**



■ **Gain**

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequency instelling.

□ **Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

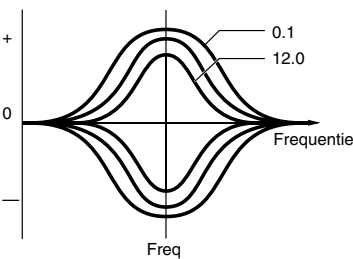
Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de bij Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

□ **Instellingen:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ **Q (Frequentie Karakteristiek)**

Dit laat het signaal-niveau op de frequentie instelling variëren, hetgeen diverse frequentie karakteristieken creëert.

□ **Instellingen:** 0.1 ~ 12.0



**EQ LowMid (Low-Middle Range)**

**EQ Mid (Middle Range)**

**EQ HighMid (High-Middle Range)**

Hiermee stelt u de laag-midden, midden en hoog-midden frequentie-bereiken in. Deze kunt u instellen om het signaal-niveau rond de gespecificeerde frequentie te versterken

Low Mid

MEQBLowMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

Mid

MEQBMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

High Mid

MEQBHighMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ **Gain**

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequentie instelling.

□ **Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de in Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

□ **Instellingen:** 100Hz ~ 10.0kHz

■ **Q (Frequentie Karakteristiek)**

Dit laat het signaal-niveau op de frequentie instelling variëren, hetgeen diverse frequentie karakteristieken creëert.

□ **Instellingen:** 0.1 ~ 12.0

**EQ High**

Deze Equalizer bestuurt hoge frequenties. U kunt op de gespecificeerde frequentie het signaal-niveau instellen. U kunt tevens verschillende Equalizer typen selecteren (Shapes).

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	Q
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, waar het shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

□ **Instellingen:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ **Gain**

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequency instelling.

□ **Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de in Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

□ **Instellingen:** 500Hz ~ 16.0kHz

■ **Q (Frequentie Karakteristiek)**

Dit laat het signaal-niveau op de frequentie instelling variëren, hetgeen diverse frequentie karakteristieken creëert.

□ **Instellingen:** 0.1 ~ 12.0

**Common Effect**

Hier kunt u twee typen 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 ----	PLG-EF
Common	Part16 PartP1	Part10

### ■ InsEF (Insertion Effect)

Hiermee wijst u een Part aan het Insert Effect toe. Selecteer "off" als u de Part niet aan het Insertion Effect wilt toewijzen. Als er eventuele Plug-in Boards geïnstalleerd zijn, zijn deze als Plug-in Parts 1 en 2 te selecteren.

- **Instellingen:**  
**normal Part:**  
 Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), off
- Plug-in Part (indien geïnstalleerd):**  
 PartP1 (Plug-in Part 1), PartP2 (Plug-in Part 2), off

### ■ PLG-EF (Plug-in Effect)

Hiermee wijst u een Part aan het Plug-in Effect toe. Selecteer "off" als u de Part niet aan het Plug-in Effect wilt toewijzen. Deze parameters zijn alleen beschikbaar als er een Insertion Plug-in Board geïnstalleerd is.

- **Instellingen:**  
**normal Part:**  
 Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), off

### EFF Rev (Reverb)

Hier kunt u het Reverb Effect Type selecteren, en op [ENTER] drukken om zijn parameters in te stellen.

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement  127 to Edit
```

### ■ Type (Reverb Effect Type)

Stel het Reverb Type in.

- **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst.

### ■ Return

Stelt het Return niveau van het Reverb Effect in.

- **Instellingen:** 0 ~ 127

### EFF Cho (Chorus)

Hier kunt u het Chorus Effect Type selecteren, en op [ENTER] drukken om zijn parameters in te stellen.

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127   127 to Edit
```

### ■ Type (Chorus Effect Type)

Stelt het Chorus Effect Type in.

- **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst.

### ■ toRev (t/m Reverb)

Stelt het Send niveau in voor het signaal dat vanaf het Chorus Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt in.

- **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ Return

Stelt het Return niveau van het Reverb 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.

**Effect Parameter Instellingen**

De EFF Rev en EFF Cho parameter schermen 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 tevens parameters voor het Plug-in Effect instellen. Schakel met de [PAGE] knop tussen de schermen, en stel met de andere knoppen en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de waarden in. Zodra u op [EXIT] drukt, keert u terug naar het Effect Type selectie scherm.

**N.B.** Het aantal Parameters en de inhoud van ieder scherm is afhankelijk van het geselecteerde Effect Type. 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 editen. Selecteer met Knop [A] de Part, en stel de parameters in. De volgende zes 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 Insertion Effect

### Part Mixer

Hier kunt u per Part verschillende Voice Output parameters instellen. De volgende twee schermen zijn beschikbaar:

MIX Vce (Mix Voice)  
MIX Level

- N.B.** Zodra u PartAD (A/D Input Part) geselecteerd heeft, verandert het MIX Vce (Mix Voice) scherm in het Mix Template scherm.

### MIX Vce/Template (Mix Voice/Template)

Hiermee kunt u aan een Part een Voice/Template toewijzen. Selecteer met Knop [A] de Part, en stel zijn Voice/Template parameters in. De display kan - afhankelijk van de geselecteerde Part - verschillen.

#### • Als Part01 t/m Part16 geselecteerd is

Hier kunt u om de Voice in te stellen de Category Search (Pag. 67) methode gebruiken.

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

#### ■ Memory (Voice Memory)

- Instellingen:**  
PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Interne Normal), EXT (Externe Normal), PRE (Preset Drum), INT (Interne Drum), EXT (Externe Drum)

#### ■ Nummer (Program Nummer)

- Instellingen:**  
1 ~ 128 (bij Normal Voices), DR1 ~ DR8 (bij Preset Drum), DR1 ~ DR2 (bij Interne/Externe Drum)
- N.B.** Details over Categorieën vindt u in de Category Lijst op pag. 70.

#### • Als PartP1/PartP2 (Plug-in 1/2) geselecteerd is

Hiermee stelt u de Voice voor de Plug-in Part in. Dit scherm wordt alleen getoond als een Plug-in Board geïnstalleerd is. Selecteer met Knop [B] PLG1/INT (Intern geheugen) en de MSB/LSB (Bank van Plug-in Board), en selecteer met Knop [C] het Program Nummer.

```
MIXBVce) Bank Number Ctrgy Search  
PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

#### ■ Bank

- Instellingen:**  
PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal), MSB/LSB (Plug-in Bank)

- N.B.** Zie, voor details over de Plug-in Banken (Bank Select MSB/LSB), de bij uw Plug-in Board meegeleverde handleiding.

#### ■ Nummer (Program Nummer)

- Instellingen:**  
PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal): 1 ~ 64  
MSB/LSB (Plug-in Bank): 1 ~ 128

- N.B.** Zie, voor details over Plug-in Voices, de bij uw Plug-in Board meegeleverde handleiding.

#### • Als Part17 t/m Part32 geselecteerd is

U kunt de Voices voor Parts 17 t/m 32 alleen instellen als u een Multi-timbraal Plug-in Board geïnstalleerd heeft. Selecteer met Knop [B] de Voice Bank, en selecteer met Knop [C] het Program Nummer.

```
MIXBVce) Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

#### ■ Bank/Nummer (Bank/Program Nummer)

- Instellingen:** Zie de bij uw Plug-in Board meegeleverde handleiding.

- N.B.** Deze instelling wordt slechts tijdelijk vastgehouden en kan niet in de Performance opgeslagen worden.

#### • Als PartAD (A/D Input Part) geselecteerd is

U kunt een geluidsbron - aangesloten op de A/D INPUT aansluiting - als Part gebruiken. Er zijn 13 verschillende templates (sjablonen) voor Effect Type en Gain instellingen. Selecteer de A/D Part bron en de template.

```
MIXBTemplate)Src Number  
PartAD keyboard --[InsEF off ]
```

### ■ Src (Source)

Hiermee kunt u de bron die op de A/D INPUT aansluiting aangesloten is selecteren.

**Instellingen:** mic (microfoon), guitar, keyboard, audio

### ■ Nummer (Template Nummer)

Hiermee selecteert u het Template nummer. U kunt per bron uit 13 templates kiezen.

**Instellingen:** 0 ~ 12

Nummer Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetNaam InputGain VariType	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2
GUITAR	PresetNaam InputGain VariType	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Tube mic AmpSim.	Stack mic AmpSim.
KEYBOARD	PresetNaam InputGain VariType	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	PhaserEP line Phaser1	PanEP line AutoPan
AUDIO	PresetNaam InputGain VariType	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	Audio line -	Audio line -

Nummer Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetNaam InputGain VariType	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	OctUp mic PitChange1	OctDown mic PitChange1
GUITAR	PresetNaam InputGain VariType	FlangGtr mic Flanger1	CleanGtr mic Celeste3	FuncGtr mic TouchWah2	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser1	5thGuitar mic PitChange1
KEYBOARD	PresetNaam InputGain VariType	WahClavi line TouchWah1	RotaryOrg line RotarySp.	SynthStr line Symphonic	SynthPad line Flanger2	SynthLead line DelayLCR	SFX mic PitChange1
AUDIO	PresetNaam InputGain VariType	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -

**N.B.** Als u een nummer van 5 1/m 12 probeert te kiezen en de Insert Effect (Ins EF) parameter (in het Effect Part (EFF Part) scherm) staat niet op "PartAD", wordt bij de Nummer parameter "InsEF off" getoond.

## MIX Level

Hier kunt u per Part het volume niveau, pan, effect en andere parameters instellen. Deze zijn handig om de diverse niveaus voor de uiteindelijke mix in te stellen.

MIX\Level1)	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 (Centrum) ~ R63 (Rechts)

### ■ RevSend (Reverb Send)

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

**Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ ChoSend (Chorus Send)

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

**Instellingen:** 0 ~ 127

## Part Tone

Hier kunt u de Filter, Envelope Generator en andere parameters die de klankkleur van een Part beïnvloeden instellen. 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 klank van een Part aanpassen. Als het filter een LPF/HPF combinatie is, geldt de Cutoff parameter voor de LPF. Deze parameters zijn tevens in de Common Quick Edit schermen beschikbaar.

TON\Filter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

**N.B.** Dit scherm is voor de A/D Input Part niet beschikbaar.

**N.B.** Details over de Filters vindt u op Pag. 83.

### ■ Cutoff

Hiermee verhoogt/verlaagt u de Cutoff frequentie van ieder Element in een Part.

**N.B.** Als bij een Element een Low Pass/High Pass combinatie gebruikt wordt, wijzigt deze parameter de Cutoff frequentie van het Low Pass Filter.

**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

### ■ Reso (Resonance)

Hiermee stelt u de Resonantie (harmonische versterking) voor het signaal op de Cutoff frequentie in. Dit voegt extra karakter aan het geluid toe.

**Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63



## TON EG (Tone Envelope Generator)

U kunt per Part EG (Envelope Generator) parameters instellen. Er zijn vier parameters die het verloop in uitgangsniveau vanaf het moment dat een toets ingedrukt wordt, tot het moment het losgelaten wordt of het uitgangsniveau tot nul uitgedaemd is instellen.

**N.B.** Dit scherm is voor de A/D Input Part niet beschikbaar.

**N.B.** Zie, voor meer informatie een diagram dat het concept van een Envelope Generator toont. Deze kunt u in de Voice Edit Mode gedeelten vinden.

### Part 1 t/m 16

```
TONBEG> Attack  Decay  Sustain  Release
Part01  + 0      + 0      + 0      + 0
```

### Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

```
TONBEG> Attack  Decay  Release
PartP1  + 0      + 0      + 0
```

### Drum Voice Part

```
TONBEG> Attack  Decay
Part10  + 0      + 0
```

#### ■ Attack

Hiermee stelt u de lengte in tijd in dat vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat het uitgangsniveau van een Part de piek bereikt heeft. Positieve waarden verlengen deze tijd en negatieve waarden verkorten deze.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

#### ■ Decay

Hiermee stelt u de tijd in dat het vanaf piek-niveau duurt voordat deze op Sustain (onder) niveau is. Positieve waarden verlengen deze tijd en negatieve waarden verkorten deze.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

#### ■ Sustain

Hiermee stelt u het uitgangsniveau in dat aangehouden moet worden zolang de toets ingedrukt is.

**N.B.** Deze parameter is voor Plug-in of Drum Voice Parts niet beschikbaar.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

#### ■ Release

Hiermee stelt u de tijd in vanaf het moment dat een toets wordt losgelaten totdat het uitgangsniveau van een Part de nul bereikt heeft. Positieve waarden verlengen deze tijd en negatieve waarden verkorten deze.

**N.B.** Deze parameter is voor Drum Voice Parts niet beschikbaar.

Instellingen: -64 ~ 0 ~ +63

## TON Portamento (Tone Portamento)

Hier kunt u voor iedere Part de volgende drie Portamento parameters instellen.

**N.B.** Dit scherm is voor de A/D Input of Drum Voice Parts niet beschikbaar.

### Part 1 t/m 16

```
TONBPortamento> Switch  Time  Mode
Part01           on      127  fulltime
```

### Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

```
TONBPortamento> Switch  Time
Part17           on      127
```

#### ■ Switch (Portamento switch)

Schakelt Portamento aan/uit. Portamento creëert een vloeiende overgang in toonhoogte van de eerste gespeelde noot tot de volgende.

Instellingen: off, on

#### ■ Time (Portamento Time)

Stelt de tijdsduur voor de toonhoogte-wijziging in. Hogere waarden betekenen een langere tijdsduur.

Instellingen: 0 ~ 127

#### ■ Mode (Portamento Mode)

Stelt de Portamento mode in. Het gedrag van de Portamento is afhankelijk van de Part Mode (mono/poly) instelling in het LYR Mode scherm (Pag. 123).

**N.B.** Deze parameter is bij de Plug-in 1/2 en Multi Plug-in Parts niet beschikbaar.

Instellingen: fingered, fulltime

**Als Part Mode op "mono" staat:**

**fingered:**

Portamento wordt alleen gebruikt als u in legato speelt (de volgende noot speelt voordat de vorige is losgelaten).

**full:**

Hierbij wordt Portamento altijd gebruikt.

**Als Part Mode is set t/m "poly":**

Deze werkt hetzelfde als bij "mono", behalve dat Portamento voor meerdere noten tegelijk gebruikt wordt.

## TON Other (Tone Other)

Hier kunt u per Part het Pitch Bend bereik en Velocity gevoeligheid parameters instellen.

**NB.** Deze schermen zijn voor de A/D Input Part niet beschikbaar.

### Part 1 t/m 16

```
TONOther> Pitch Bend VelDepth-Offset
Part01 -12 - +12 127 64
```

Plug-in 1/2 Part  
Multi Plug-in Part  
Drum Voice Part

```
TONOther> Pitch Bend VelDepth-Offset
PartP1 +12 127 64
```

### ■ Pitch Bend

Hiermee stelt u in halve noten in hoeverre het Pitch Bend Wheel de toonhoogte verhoogt/verlaagt. Als u bij Lower bijvoorbeeld -12 instelt, wordt de toonhoogte door het pitch bend wheel 1 octaaf verlaagd als deze omlaag gedraaid wordt. Als u bij Upper +12 instelt, wordt de toonhoogte door het pitch bend wheel 1 octaaf verhoogd als deze omhoog gedraaid wordt.

De Lower parameter is alleen beschikbaar bij Normal Voice Parts (Parts 1 t/m 16).

#### □ Instellingen:

##### Lower (Links):

-48 ~ 0 ~ +24

##### Upper (Rechts):

-48 ~ 0 ~ +24 (of -24 ~ 0 ~ +24 voor Plug-in 1/2 en Multi Plug-in Parts)

### ■ VelDepth-Offset (Velocity Sensitivity Depth/Offset)

Hiermee stelt u per part de velocity offset en Velocity sensitivity (aanslaggevoeligheid) in.

#### □ Instellingen:

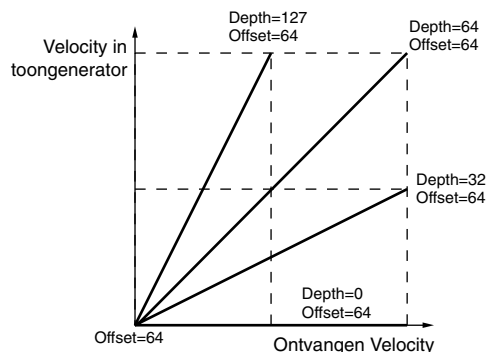
**VelDepth (Velocity Sensitivity):** 0 ~ 127

**offset (Velocity Offset):** 0 ~ 127

##### VelDepth (Velocity Sensitivity Depth)

Zoals onderstaande illustratie toont, geven hogere waarden grote velocity verandering als u op het toetsenbord speelt.

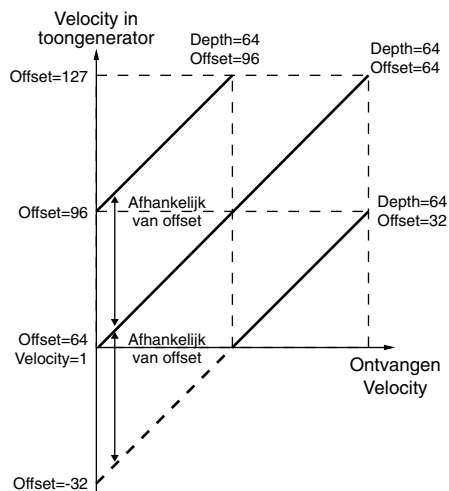
Wijziging van de Velocity curve door VelDepth (met als offset de waarde 64)



### offset (Velocity Offset)

Zoals onderstaande illustratie toont, wordt de aanslaggevoeligheid met de gespecificeerde hoeveelheid verhoogd.

Wijziging van de velocity curve door VelDepth (met als offset de waarde 64)



## Part Layer

U kunt per Part diverse MIDI parameters instellen, waaronder MIDI Receive Channel, Arpeggiator Switch, note limit en velocity. Deze worden veelvuldig gebruikt bij het layeren van meerdere Parts. De volgende vier schermen zijn beschikbaar.

LYR Mode (Layer Mode)

LYR Limit (Layer Limit)

LYR Tune (Layer Tune)

LYR Out (Layer Out)

## LYR Mode (Layer Mode)

Hier kunt u instellen hoe de Part uitgestuurd wordt. Deze parameters zijn afhankelijk van de geselecteerde Part.

### Part 1 t/m 16

#### Plug-in 1/2 Part

```
LYRMode> Mode Arr Layer RcvCh
Part01 Poly on off 1
```

### Drum Voice Part

```
LYRMode> Arr Layer RcvCh
Part01 on off 1
```

### A/D Input Part Multi Plug-in Part

```
LYRMode> RcvCh
PartAD 1
```

## ■ Mode

Hier selecteer u of de Part monofoon (1 toets tegelijk) of Polyfoon (meerdere toetsen tegelijk) afgespeeld wordt.

**N.B.** Deze parameter is alleen beschikbaar voor Normal Voice Parts 1 t/m 16 en Plug-in 1/2 Parts.

**Instellingen: mono, poly**

## ■ Arp (Arpeggio switch)

Hiermee schakelt u de Arpeggio voor de huidige geselecteerde Part aan of uit.

**N.B.** Deze parameter is niet beschikbaar voor de A/D Input Part en Multi Plug-in Parts.

**Instellingen: off, on**

## ■ Layer (Layer switch)

Als deze aanstaat, kunt u max. vier Parts layeren (op elkaar stapelen).

**N.B.** Deze parameter is niet beschikbaar voor de A/D Input Part en Multi Plug-in Parts.

**Instellingen: off, on**

**N.B.** U kunt tevens - als deze aan staat - het algehele volume en stereo pan positie van de Layer instellen (Pag. 109).

**N.B.** Afhankelijk van de gebruikte Parts kunnen Layers langzaam in geluid opkomen.

**N.B.** Als u meer dan vier Layer Switches op "on" zet, worden er slechts vier Parts voor de Layer gebruikt. Deze hebben de volgende prioriteit; Part01 t/m Part16, PartAD, PartP1 en als laatste PartP2. Bij uitgeschakelde Part wordt de Layer Switch tussen haakjes getoond (zoals "(on)").

## ■ RcvCh (MIDI Receive (Ontvangst) Kanaal)

Hiermee stelt u per Part het MIDI Receive Kanaal in. Selecteer "off" voor de Part die u niet op MIDI wil laten reageren.

**Instellingen: 1 ~ 16, off**

## LYR Limit (Layer Limit)

Hier kunt u per Part het nootbereik en de velocity limieten instellen.

**N.B.** Deze parameters zijn niet beschikbaar voor de A/D Input Part.

LYRBLimit)	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G 8	1 - 127

## ■ Note Limit

Hiermee stelt u per Part de laagste en hoogste noot van het toetsenbord bereik in. U hoort de Part alleen bij in dit bereik gespecificeerde noten.

**Instellingen: C-2 ~ G8 (voor zowel laagste als hoogste noten)**

**N.B.** Als u de hoogste noot eerst specificeert en daarna de laagste, bijvoorbeeld "C5 t/m C4", wordt het nootbereik "C-2 t/m C4" en "C5 t/m G8".

**N.B.** U kunt het laagste en hoogste bereik tevens instellen door - met [SHIFT] ingedrukt - de gewenste noot op het toetsenbord in te drukken.

## ■ Vel Limit

Hiermee stelt u per Part de minimum en maximum waarde van het velocity bereik in. U hoort de Part alleen bij noten die in het gespecificeerde bereik worden gespeeld.

**Instellingen: 1 ~ 127 (voor zowel minimum als maximum waarden)**

**N.B.** Als u de hoogste waarde eerst specificeert en daarna de laagste, bijvoorbeeld "93 t/m 34", wordt het velocity-bereik "1 t/m 34" en "93 t/m 127"

## LYR Tune (Layer Tune)

Hier kunt u per Part Note Shift en tuning parameters instellen.

**N.B.** Deze parameters zijn voor de A/D Input Part niet beschikbaar.

LYRTune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

## ■ Coarse

Verhoogt in halve noten de toonhoogte van de Part.

**Instellingen: -24 ~ +24**

## ■ Detune

Hiermee stelt u de offset (detune) van een Part in kleine hoeveelheden in.

**Instellingen: -12.8Hz ~ +12.7Hz**

## LYR Out (Layer Out)

Hier selecteert u per Part de uitgangen.

LYROut)	Output	InsEF
Part01	L&R	(off)

## ■ Output

Wijst aan een Part een uitgang toe.

**Instellingen: L&R (Left and Right outputs), ind 1&2 (Individual Output 1&2) ind1 (Individual Output 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum**

**N.B.** Als u bijvoorbeeld "L&R" selecteert, wordt het linker kanaal uit OUTPUT L en het rechter kanaal uit OUTPUT R gestuurd. Als u "ind1" selecteert, worden de linker- en rechterkanaal gemengd en als mono-signaal uit INDIVIDUAL OUTPUT 1 gestuurd.

**N.B.** De instellingen "ind3" t/m "ind6" zijn bedoeld voor toekomstige uitbreidingen en op dit moment niet beschikbaar.

**N.B.** Voor Drum Voice Parts kunt u "drum" selecteren. Als u voor een Drum Voice Part "drum" selecteert, worden de output instellingen van iedere Drum Toets (Pag. 95) gebruikt.

## ■ InsEF (Insertion Effect)

Toont de aan/uit status van de Insertion Effecten. Als "on" getoond wordt, betekent het dat het signaal van de Part naar de Insertion Effect Unit gestuurd wordt.

**N.B.** U kunt de Insertion Effect schakelaars voor de Parts in het EFF Part scherm (Pag. 117) instellen).

## Part Receive Switch

U kunt iedere Part instellen om Control Change en Program Change boodschappen 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 op "on" staat, ontvangt iedere Voice in iedere Part Control Instellingen (PB, MW, AT, RB) en Control Change boodschappen. De Controller parameters zijn afhankelijk van de geselecteerde Part.

**N.B.** Dit scherm is voor de A/D Input Part niet beschikbaar.

### Parts 1 t/m 16 Drum Voice Part

RCVBSw1) Part01	PB on	MW off	RB on	AT off
--------------------	----------	-----------	----------	-----------

### Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

RCVBSw1) PartP1	PB on	MW off	AT off
--------------------	----------	-----------	-----------

#### □ Instellingen:

**PB (Pitch Bend Wheel):** off, on  
**MW (Modulation Wheel):** off, on  
**RB (Ribbon Controller):** off, on  
**AT (Aftertouch):** off, on

## RCV Sw2 (Receive Switch 2)

Als deze op "on" staat, ontvangt iedere Voice in iedere Part boodschappen van Knop [1]/[2], Breath Controller, Foot Controller en Control Change boodschappen.

**N.B.** Dit scherm is alleen beschikbaar voor Part 1 t/m 16 (inclusief Drum Voice Parts).

### Parts 1 t/m 16 Drum Voice Part

RCVBSw2) Part01	Knob1 on	Knob2 off	BC on	FC off
--------------------	-------------	--------------	----------	-----------

#### □ Instellingen:

**Knop1 (Knop [1]):** off, on  
**Knop2 (Knop [2]):** off, on  
**BC (Breath Controller):** off, on  
**FC (Foot Controller):** off, on

## RCV Sw3 (Receive Switch 3)

Als deze op "on" staat, ontvangt iedere Voice in iedere Part volume, pan, sustain pedaal, foot schakelaar en Control Change boodschappen.

### Parts 1 t/m 16

RCVBSw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on	FS off
--------------------	-----------	------------	-----------	-----------

### Plug-in 1/2 Part Multi Plug-in Part

RCVBSw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on
--------------------	-----------	------------	-----------

### Drum Voice Part A/D Input Part

RCVBSw3) PartAD	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 op "on" staat, ontvangt iedere Voice in iedere Part zowel Program Change als Control Change boodschappen, zodra u een andere Performance/Program selecteert.

RCVBSw4) 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 A/D Input Part en Multi Plug-in Parts 17 t/m 32 diverse Controller parameters instellen. De volgende twee schermen voor de A/D Input Part parameters en zes schermen voor de Multi Plug-in Part parameters zijn beschikbaar.

CTL Set1 (Controller Set 1) (Alleen A/D Input Part)  
 CTL Set2 (Controller Set 2) (Alleen A/D Input Part)

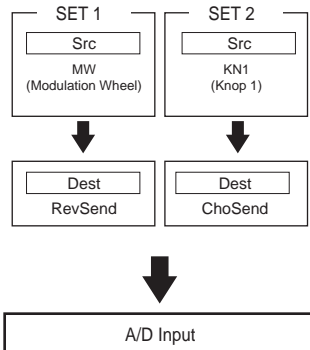
Onderstaande gelden alleen voor Multi Plug-in Parts:

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 Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (Alleen A/D Input Part)

De Controllers en knoppen op het regelpaneel, het toetsenbord enzovoort kunnen aan diverse functies toegewezen worden. Toetsenbord Aftertouch kan bijvoorbeeld gebruikt worden om vibrato te besturen en het Modulation Wheel voor Resonantie. Deze besturings-toewijzingen noemen we "Control Sets." U kunt tot max. twee verschillende Control Sets per A/D Input Part toewijzen. Daarvoor zijn er twee schermen, per toewijzing één : CTL Set1 t/m CTL Set2.

CTLBSet1)	Src	Dest	Depth
PartAD	FC(04)	off	+63



#### ■ Src (Source)

Stelt de Controller in die gebruikt moet worden om de functie in de Dest parameter te besturen. 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])

#### ■ Dest (Destination)

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

- **Instellingen:** zie aparte Data Lijst.

#### ■ Depth (Depth)

Hier stelt u in in hoeverre de Dest parameter bestuurd kan worden.

- **Instellingen:** -64 ~ 0 ~ +63

**N.B.** Met Voice Control Sets 1 en 2 kunt u individuele Src (Source) controllers aan meerdere Dest (Destination) parameters toewijzen, of meerdere Src controllers aan individuele Dest Parameters toewijzen. Zie Pag. 75.

### CTL MW Control (MW Control Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

U kunt het Modulation Wheel gebruiken om voor de Plug-in Parts (17 t/m 32) Filter en Amp parameters te besturen.

CTLBMW Control)	Filter	Amp
Part17	+63	+63

#### ■ Filter

Hiermee stelt u in hoeverre het Modulation wheel de Cutoff frequency bestuurt.

- **Instellingen:** -64 ~ +63

#### ■ Amp

Hiermee stelt u in hoeverre het Modulation wheel het volume (amplitude) bestuurt .

- **Instellingen:** -64 ~ +63

### CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (Alleen voor Multi Plug-in Parts)

U kunt met het Modulation Wheel voor de Plug-in Parts (17 t/m 32) de hoeveelheid toonhoogte-, filter- en/of amplitude modulatie te besturen.

CTLBMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

#### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u in hoeverre het Modulation wheel de toonhoogte modulatie bestuurt.

- **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Aftertouch de Filter Cutoff frequentie moduleert. Hogere instellingen resulteren in meer modulatie.

□ Instellingen: 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Aftertouch de Amplitude moduleert. Hogere instellingen resulteren in meer modulatie.

□ Instellingen: 0 ~ 127

## CTL AT Control (AT Control Depth) (Alleen Multi-Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre aanslaggevoeligheid de toonhoogte en het filter van een Multi-Part (17 t/m 32) beïnvloedt.

```
CTLBAT Control) Pitch Filter Ape
Part17          +24  +63  +63
```

### ■ Pitch

Hiermee stelt u in hoe aanslaggevoeligheid de toonhoogte wijzigt. U kunt waarden (in halve noten) van max. twee octaven instellen.

□ Instellingen: -24 ~ +24

### ■ Filter

Hiermee stelt u in hoe aanslaggevoeligheid het filter cutoff frequentie wijzigt.

□ Instellingen: -64 ~ +63

### ■ Amp

Hiermee stelt u in hoe aanslaggevoeligheid het volume wijzigt.

□ Instellingen: -64 ~ +63

## CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (Alleen Multi-Parts)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre toetsenbord Aftertouch de toonhoogte-, filter- en amplitude modulatie van een Multi-Part (17 t/m 32) beïnvloedt.

```
CTLBAT Modulation) PMod FMod AMod
Part17             127  127  127
```

### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Aftertouch de toonhoogte van het geluid moduleert. Hogere instellingen resulteren in meer modulatie.

□ Instellingen: 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Aftertouch de Filter Cutoff frequentie moduleert. Hogere instellingen resulteren in meer modulatie.

□ Instellingen: 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Aftertouch de Amplitude moduleert. Hogere instellingen resulteren in meer modulatie.

□ Instellingen: 0 ~ 127

## CTL AC Control (AC Control Depth) (Alleen Multi-Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change boodschappen (Assignable Control) het filter van een Multi-part (17 t/m 32) beïnvloedt.

```
CTLBAC Control) Source Filter Ape
Part17          04[FootCtrl] +63 +63
```

### ■ Source

Hiermee stelt u het MIDI Control Change nummer in dat voor besturing van het filter gebruikt moet worden.

□ Instellingen: off, 1 ~ 95

### ■ Filter

Hiermee stelt u in hoeverre de bovenstaande Control Change de cutoff frequentie bestuurt.

□ Instellingen: -64 ~ +63

### ■ Amp

Hiermee stelt u in in hoeverre de controller het volume wijzigt.

□ Instellingen: -64 ~ +63

## CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (Alleen Multi-Parts)

Hier kunt u instellen in hoeverre Control Change boodschappen (Assignable Control) de toonhoogte-, filter- en amplitude modulatie van een Multi-Part beïnvloed (17 t/m 32).

```
CTLBAC Modulation) PMod FMod AMod
Part17             127  127  127
```

### ■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Control Change boodschappen de toonhoogte van het geluid moduleren.

□ Instellingen: 0 ~ 127

### ■ FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Control Change boodschappen de Filter Cutoff frequentie moduleren.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

### ■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee stelt u de diepte in waarmee Control Change boodschappen de Amplitude moduleren.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

## Part Insertion Effect (Alleen A/D Input Part)

Hier kunt u parameters instellen die voor de Insertion Effecten van de A/D Input Part gebruikt worden. Als u de A/D input Part als InsEF (insertion Effect) in het EFF Part scherm geselecteerd heeft, zijn de volgende schermen beschikbaar.

### EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Hier kunt u het effect type voor de A/D Input Part selecteren. U kunt met de Ctgrly parameter de Categorie voor Insertion Effect 1/2 selecteren, en met de Type parameter het Effect Type. Na het selecteren van het Effect Type, kunt u met behulp van de [ENTER] knop de diverse parameters instellen.

```
EFFBEF1) Ctgrly Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

**N.B.** De aansluiting tussen Insertion Effect 1 en 2 staat vast ingesteld op 1 -> 2 (Serieel).

### ■ Ctgrly (Effect Category)

Stelt de Effect Categorie in. Het eerste Effect Type 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 Effect Type in. U kunt, terwijl de Category indicator in de display knippert, door op [ENTER] te drukken het eerste Effect Type in die Categorie oproepen.

□ **Instellingen:** Details hierover vindt u in de Effect Type lijst van de aparte Data Lijst

### ■ Dry/Wet

Stelt het mix niveau van het wet signaal (dat door de Effect Units is bewerkt) en het dry (droge) signaal (dat nog niet bewerkt is) in. Deze instelling kan - afhankelijk van het geselecteerd Effect Type - niet beschikbaar zijn.

□ **Instellingen:** D63> W ~ D= W ~ D< W63

### Effect Parameter Instellingen

Deze Parameters zijn beschikbaar zodra u bij bepaalde Effect Typen op [ENTER] drukt. Schakel met de [PAGE] knop tussen de schermen, en gebruik de andere knoppen en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen om iedere parameter in te stellen. Zodra u op [EXIT] drukt, keert u naar het Effect Type selectie-scherm terug.

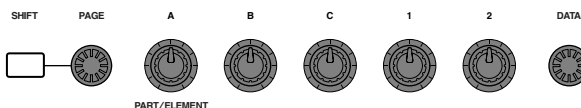
Selecteer Effect Type

```
EFFBEF1) Ctgrly Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Parameters

```
EFFBEF1) Delay Lch Cch Rch
PartAD 333.3 500.0 500.0 166.7
```



**N.B.** Het aantal Parameters en de inhoud van ieder scherm is afhankelijk van het geselecteerde Effect Type. Details hierover vindt u in de Effect Type Lijst van de aparte Data Lijst.

## Zones

U kunt de in Master Keyboard Mode gebruikte Zones wijzigen. Selecteer met Knop [A] (of Bank [A] ~ [D] knoppen) de zone (1 t/m 4), en wijzig de zone parameters. Voor de Master Keyboard parameters zijn de volgende acht schermen beschikbaar. U kunt, als u in het Gen M.Kbd scherm (Pag. 113) "4zone" geselecteerd heeft en de [MASTER KEYBOARD] LED brandt, de diverse zones selecteren.

- 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 keyboard data te versturen.

MKBTransmit> Zone01	TrnsCh 1	TG on	MIDI on
------------------------	-------------	----------	------------

#### ■ TrnsCh (Transmit Kanaal)

Hiermee stelt u per Zone het MIDI Transmit Channel in.

Instellingen: 1 ~ 16

#### ■ TG (Tone Generator)

Hiermee stelt u in of de MIDI boodschappen van iedere Zone naar de Toongenerator verstuurd worden.

Instellingen: off, on

#### ■ MIDI (MIDI Transmit)

Hiermee stelt u in of de MIDI boodschappen van iedere Zone naar de MIDI Out aansluiting verstuurd worden.

Instellingen: off, on

### MKB Note (Master Keyboard Note)

Hier kunt u in Master Keyboard Mode per Zone de Octave, Transpose en Note Limit instellen.

MKBNote> Zone01	Octave +1	Transpose +11	Note Limit C-2 - G 8
--------------------	--------------	------------------	-------------------------

#### ■ Octave

Hiermee kunt u per Zone het nootbereik (in octaven) omhoog of omlaag zetten.

Instellingen: -3 ~ 0 (Default) ~ +3

#### ■ Transpose

Hiermee kunt u per Zone het nootbereik (in halve noten) omhoog of omlaag zetten.

Instellingen: -11 ~ 0 (Default) ~ +11

#### ■ Note Limit

Hiermee kunt u per Zone het upper- en lower nootbereik instellen.

Instellingen: C-2 ~ G8 (zowel upper als lower noten)

**N.B.** U kunt deze parameter tevens instellen door - met [SHIFT] ingedrukt - de noot op het toetsenbord in te drukken.

### MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)

U kunt per zone het versturen van Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel, Knoppen [A] t/m [C] en Knoppen [1]/[2] boodschappen aan of uit zetten.

MKBTxSw1> Zone01	PB off	MW KnobA-C on	Knob1-2 on
---------------------	-----------	------------------	---------------

#### Instellingen:

**PB (Pitch Bend Wheel):** off, on

**MW (Modulation Wheel):** off, on

**KnobA-C (Knoppen [A] t/m [C]):** off, on

**Knop1/2 (Knop [1]/[2]):** off, on

### MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)

U kunt per Zone het versturen van Ribbon Controller, Foot Controller, Breath Controller en Aftertouch boodschappen aan of uit zetten.

MKBTxSw2> Zone01	RB on	FC on	BC on	AT on
---------------------	----------	----------	----------	----------

#### Instellingen:

**RB (Ribbon Controller):** off, on

**FC (Foot Controller):** off, on

**BC (Breath Controller):** off, on

**AT (Aftertouch):** off, on

### MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)

U kunt per Zone het versturen van Sustain pedaal, Foot Switch, Volume/Foot Volume en Pan Knop boodschappen aan of uit zetten.

MKBTxSw3> Zone01	Sus on	FS on	Vol/FV on	Pan on
---------------------	-----------	----------	--------------	-----------

#### Instellingen:

**Sus (Sustain):** off, on

**FS (Foot Switch):** off, on

**Vol/FV (Volume/Foot Volume):** off, on

**Pan:** off, on

### MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)

U kunt per Zone het versturen van Bank Select en Program Change boodschappen aan of uit zetten.

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 per Zone het begin-volume en stereo pan instellen als u van Performance Bank/Program verandert.

MKB0TxPreset1) 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 verstuurd als de Vol/Fv (Volume/Foot Volume) parameter in het MKB TxSw3 scherm op "off" staat.

### ■ Pan

Hiermee stelt u de pan instellingen van de Zone in.

□ **Instellingen:** L64 (Links) ~ C (Centrum) ~ R63 (Rechts)

**N.B.** Deze instelling wordt niet verstuurd als de Pan parameter in het MKB TxSw3 scherm op "off" staat.

## MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

U kunt per Zone de Bank Select en Program Change parameters instellen die verstuurd worden als u in een Performance een andere Bank/Program selecteert.

MKB0TxPreset2) Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
--------------------------	----------------	----------------	---------

### ■ BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Hiermee stelt u de Bank Select MSB in die verstuurd 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 verstuurd wordt als u een andere Bank/Program selecteert.

□ **Instellingen:** 0 ~ 127

**N.B.** "Bank Select" is een type MIDI boodschap dat gebruikt wordt voor het selecteren van Voice Banken. Control Change LSB en MSB worden gecombineerd tot Bank Select boodschappen, die de Voice Bank specificieert. Deze boodschappen verschillen per synthesizer. Zie, voor meer details, de documentatie bij uw synthesizer.

**N.B.** Deze instelling wordt niet verstuurd als de Bank (Bank Select) parameter in het MKB TxSw4 scherm op "off" staat

### ■ PC (MIDI Program Change)

Hiermee stelt u het Program Nummer in dat verstuurd wordt als u een andere Bank/Program selecteert.

□ **Instellingen:** 1 ~ 128

**N.B.** Program Nummers 001 t/m 128 verwijzen direct naar MIDI Program Change Nummers 000 t/m 127. Het verschil tussen deze waarden is aldus 1. Onthoud dit bij het instellen van deze parameter.

**N.B.** Deze instelling wordt niet verstuurd als de PC (Program Change) parameter in het MKB TxSw4 scherm op "off" staat.

## MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Hier kunt u aan iedere zone een verschillende Control Slider functie (Control Change) toewijzen.

MKB0Assign) Zone01	CS 07[Main Vol]
-----------------------	--------------------

□ **Instellingen:** off, 1 ~ 95

# Performance Job Mode

In Performance Job Mode kunt u diverse "klusjes" (Jobs) uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld Performances "Initialiseren" (incl. degene die geedit wordt) of eerder gemaakte edits oproepen "Recallen".

Zodra u Performance Job Mode inkomt, ziet u als eerste het Initialize scherm. Voor iedere Performance Job zijn de volgende vier schermen beschikbaar.

**N.B.** U moet, voordat u naar Performance Job Mode gaat om de Initialize of Recall functie te gebruiken, eerste de Performance selecteren waarmee u wilt werken (Pag. 109).

- 1ste scherm: PFM Initialize
- 2de scherm: PFM Edit Recall
- 3de scherm: PFM Copy
- 4de scherm: PFM Bulk Dump

**N.B.** Zie, voor details over het selecteren van Performance Job, pag. 22.

## 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 uit wilt voeren.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 Selecteer met Knoppen [B]/[C] en Knoppen [1]/[2] de parameter waarop u de Job uit wilt voeren. (U kunt hiervoor tevens de [DATA] knop en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruiken.)

**N.B.** Deze stap geldt niet voor de Recall en Bulk Dump Jobs.

- 5 Zodra u op [ENTER] drukt, wordt u om bevestiging gevraagd.

```
PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Druk op [INC/YES] om te bevestigen. De boodschap "Completed" (Gereed) verschijnt zodra de Job is uitgevoerd, en u keert terug naar het oorspronkelijke scherm.

Druk op [DEC/NO] om de Job te annuleren.

**N.B.** Als Jobs meer tijd nodig hebben, verschijnt tijdens het uitvoeren de boodschap "Executing...." (Uitvoeren). Als u de synthesizer tijdens deze boodschap uitzet, 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 de standaard waarden instellen (initialiseren). U kunt tevens gespecificeerde parameters zoals Common instellingen initialiseren. Onthoud dat dit de Performance niet naar de staat vóór de wijzigingen terugbrengt. Het is voornamelijk bedoeld om een compleet nieuwe Performance van niets af op te bouwen.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

### ■ Selecteer het te Initialiseren parameter type

Selecteer met Knop [B], de [DATA] knop of de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de parameter die u wilt initialiseren.

**Instellingen:** Current Perform, Current Common (Common Data: Algemene Data voor alle Layer Parts), Current Part01 t/m Part16, Current PartAD (A/D Input Part), Current PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2), Zone1 t/m Zone4

## PFM Edit Recall

Als u een Performance aan het wijzigen bent maar niet opgeslagen heeft, en u selecteert een andere Performance, gaan uw wijzigingen verloren. In dit soort situaties kunt u met de Recall functie de wijzigingen van de Performance oproepen.

```
PFM Edit Recall)
Job
```

## PFM Copy

U kunt de Part parameters en Effect parameters van iedere Performance naar de Performance die u aan het editten bent kopiëren. Dit is handig als u een Performance wilt creëren waarbij u bepaalde parameter-instellingen van een andere Performance wilt gebruiken.

**N.B.** Deze functie kan niet gebruikt worden om een gehele Performance van één locatie naar een andere te kopiëren. Het kan alleen gebruikt worden om parameterwaarden van een Performance naar de huidige Performance te kopiëren.

```
PFM Copy) [Pf:GrandPiano] Current
Job      [INI:128(H16) Part10] > Part16
```

①            ②            ③            ④

### ① Source Performance Memory

Selecteer hier de Performance Memory waar de (bron) Performance staat waarvan u parameter-instellingen wilt kopiëren.

**Instellingen:** INT (Internal), EXT (External)

## ② Source Performance Nummer

Selecteer hier het Performance nummer van de bron Performance. De Performance naam verschijnt in de bovenste lijn van de display.

□ **Instellingen:** 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064 (EXT)

**N.B.** Bij het kopiëren kunt u het huidige Performance nummer (destination) bij het source Performance nummer instellen. In dit geval worden - als u diverse instellingen van de huidige Performance heeft gewijzigd - de recente instellingen gekopieerd, maar niet diegene die opgeslagen zijn. Daardoor kunt u alleen een Part editten en alle wijzigingen naar een andere Part kopiëren.

## ③ Source Performance Part

Selecteer hier de parameter van de bron Performance.

□ **Instellingen:** Part01 t/m Part16, PartAD (A/D Input Part), PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2)

## ④ Destination Part

Hier stelt u de Part van de bestemming Performance in. U kunt de destination alleen selecteren als Part01 t/m Part16 als source geselecteerd is. Als u een andere source instelling heeft gekozen, wordt als destination automatisch dezelfde Part gekozen.

□ **Instellingen:** Part01 t/m Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartAD (A/D Input Part) en PartP1/P2 (Plug-in Part 1/2) worden afhankelijk van de source automatisch geselecteerd

**N.B.** Als u Arp (Arpeggio) of Effect selecteert, worden de Arpeggio en Effect instellingen van de aan de source Part toegewezen Voice gekopieerd.

## PFM Bulk Dump

U kunt alle parameter instellingen van de huidige Performance met behulp van Bulk Dump naar uw computer of een ander extern MIDI apparaat versturen.

```
PRF Bulk Dump>
Job          Current Perform
```

**N.B.** U moet het juiste MIDI Device nummer instellen om een Bulk Dump uit te voeren. Details vindt u op pag. 137.

# Performance Store

Hier kunt u de parameter instellingen van max. 128 Performances in het geheugen van de synthesizer (INT: Internal) of op Memory Card (EXT: External) opslaan. De procedure is als volgt:

**N.B.** Als u deze Job uitvoert, worden de instellingen van de destination (bestemming) Performance overschreven. Belangrijke data moet u altijd op een computer, aparte Memory Card of ander opslag-apparaat back-uppen.

① Druk, na het editten van de Performance op de [STORE] knop. U ziet het Performance Store scherm.

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store INT:128(H16)
```

② Selecteer met Knop [1] het bestemming Performance Memory (INT of EXT).

③ Selecteer met Knop [2] het bestemming Performance Nummer. Hiermee stelt u het Performance Memory/Nummer in waar uw Performance opgeslagen wordt.

**N.B.** U kunt, om deze Job uit te voeren, tevens de [DATA] knop en de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruiken.

④ Zodra u op [ENTER] drukt, wordt u om bevestiging gevraagd.

```
PFMB [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Druk op [INC/YES] om te bevestigen. Terwijl de Job bezig is, verschijnt de boodschap "Executing.....". Zodra de Job uitgevoerd is, verschijnt "Completed", en keert u terug naar 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. Er kunnen met de Chain Step functie tot 100 Song files achter elkaar afgespeeld worden. Deze Chain Step data kan tevens op Memory Card opgeslagen worden.

**N.B.** Hiervoor moet een Memory Card met Song files in de Card sleuf gestoken worden.

**N.B.** Algemene details over de sequencer vindt u op Pag. 31.

Zodra u Sequencer Play Mode selecteert, verschijnt het eerste 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 (Pag. 145) Sequence Chain data inlaad of de Auto Loading functie gebruikt (Pag. 143), wordt als eerste het tweede scherm getoond.

**N.B.** Details over het invoeren van Sequence Play Mode vindt u op Pag. 22.

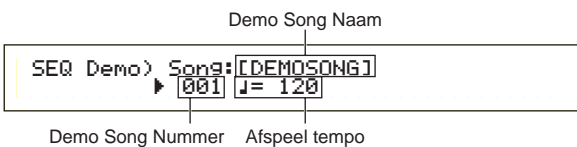
## SEQ Demo (Sequence Demo)

De Demo Song bevindt zich in het interne geheugen.

Zodra u probeert het SEQ Demo (Sequence Demo) scherm te selecteren, wordt een waarschuwing getoond, omdat alle System en interne Voice data door het inladen van de demo song gewist worden.

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

Druk, om deze waarschuwing te bevestigen en naar het SEQ Demo scherm te gaan, op de [YES] knop. Vanuit dit scherm kunt u de demo song afspelen.



### Afspeel Tempo

**Instellingen:** \*\*\* (standaard tempo), 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 de default tempo in te stellen, de tempo instelling "\*\*\*".

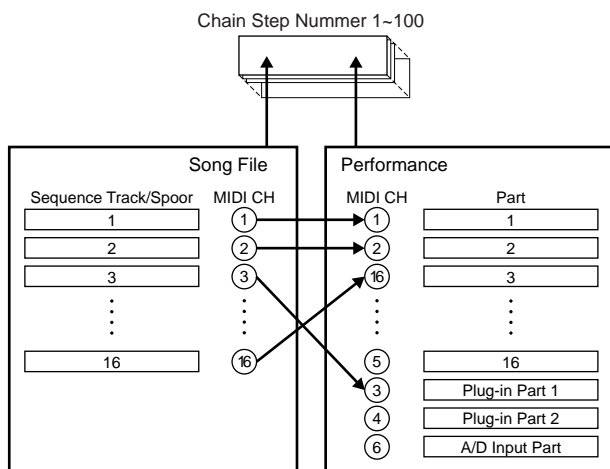
- 3 Druk, om de geselecteerde Demo Song vanaf het begin af te spelen, op de [PLAY/STOP] knop.
- 4 Druk, om het afspelen van de Demo Song te stoppen, nogmaals op de [PLAY/STOP] knop.

**N.B.** Als u nogmaals op de [PLAY/STOP] knop drukt, begint het afspelen vanaf het punt waar gestopt was.

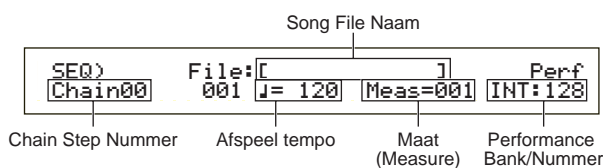
**N.B.** Demo Songs blijven doorspelen totdat deze gestopt worden.

## SEQ (Sequence Chain)

Hier kunt u maximaal 100 stappen in een Chain (keten) invoeren. Iedere Chain Step is aan een Song file en een Performance (Voice van iedere Part in de Song) toegewezen. U kunt één of meerdere Chain Steps achter elkaar afspelen.



**N.B.** Chain instellingen kunnen op Memory Card opgeslagen worden.



### Chain Step Nummer

Hiermee wijzigt u een 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 afgespeeld wordt, het volgende Chain Step scherm selecteren om van tevoren Chain instellingen te wijzigen.

**N.B.** In het Chain Step scherm van de huidige spelende Song file wordt rechts naast het Chain Step nummer een "P" 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 de display getoond.

U kunt voor het continu afspelen (Chain) van meerdere Chain Steps, door het selecteren van een optie zoals "skip", "end" en "stop" specificeren hoe deze Chain Step afgespeeld wordt. Als u "skip" selecteert, wordt de Step overgeslagen en wordt de volgende Chain Step afgespeeld. Als u de 99ste Chain Step wilt "skippen", 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

## ■ Afspeel Tempo

Hiermee stelt u het afspeeltempo van de Chain Step in. Als u het afspelen van de song start, is het normaal dat de tempo waarde van de song file automatisch geselecteerd wordt. U kunt - indien u wenst - het afspeeltempo wijzigen. Selecteer, om het afspeeltempo van de song te selecteren, de waarde "\*\*\*\*"

□ **Instellingen:** \*\*\*\* (standaard tempo), 25 ~ 300

**N.B.** Als u een Song file met zijn eigen afspeeltempo afspeelt, wordt de tempo instelling tussen haakjes getoond. Deze verdwijnen zodra u het afspeeltempo wijzigt.

## ■ Meas (Measure)

Tijdens het afspelen wordt de huidige 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 weer starten door op [ENTER] te drukken.

□ **Instellingen:** 001 ~ 999

## ■ Performance Bank/Nummer

Hiermee stelt u de Performance (Bank/Nummer) in die voor de Chain Step gebruikt moet worden. De Voices van iedere Part in de geselecteerde Performance worden voor het afspelen van de Song file gebruikt.

Selecteer met Knop [2], MEMORY [INT]/[EXT] knoppen, BANK knoppen [A] t/m [H] en PROGRAM knoppen [1] t/m [16] de Memory Bank en Program Nummer van de Performance.

□ **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 - "\*\*\*\*" als Bank/Nummer getoond. In dit geval gebruikt de Song file de Program die in de huidige geselecteerde Mode (Voice Mode/Performance Mode) ingesteld is.

**N.B.** U kunt Performances wijzigen terwijl de Songs afgespeeld of gestopt zijn. Dit wordt echter niet in real-time tijdens het afspelen gewijzigd als u niet de huidig afspelende Chain Step selecteert. Dit wijzigt alleen het afspelen van de gespecificeerde Chain Step.

## Song File Afspelen

1 Selecteer met Knop [B] de Song file die u af wilt spelen.

**N.B.** Als u een enkele Song wilt afspelen, hoeft u geen Chain Step Nummer te selecteren (u kunt een willekeurig Chain Step scherm open hebben).

2 Stel - indien gewenst - het afspeeltempo in.

3 Selecteer - indien gewenst - het beginpunt (measure) van de song.

4 Selecteer - indien gewenst - het Performance Bank/Nummer in.

5 Druk, om vanaf de gespecificeerde positie (of vanaf het begin) het afspelen te beginnen, op de [PLAY/STOP] knop.

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

## Chained Afspelen (Gekoppeld)

1 Selecteer met Knop [B] het Chain Step nummer van de eerste song die u af wilt spelen.

2 Stel - indien gewenst - het afspeeltempo in.

3 Selecteer - indien gewenst - het beginpunt (measure) van de song.

4 Selecteer - indien gewenst - het Performance Bank/Nummer in.

5 Druk, om vanaf de gespecificeerde positie (of vanaf het begin) het afspelen te beginnen, op de [PLAY/STOP] knop.

Zodra het Chain Step afspelen afgelopen is, wordt de Song van het volgende Chain Step Nummer automatisch gestart. Op deze manier kunnen Songs eindeloos afgespeeld worden.

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

Het afspelen stopt tevens als er een "end" of "stop" Chain Step bereikt wordt.

# Utility Mode

Hier worden de parameters van Utility Mode uitgelegd. Utility Mode kan verdeeld worden in één scherm voor de common instellingen voor het gehele systeem, één scherm voor Voice Mode instellingen en één scherm voor Plug-in Board instellingen.

Zodra u Utility Mode selecteert, verschijnt als eerste het onderstaande scherm. Ieder van de drie Utility Mode schermen bevat sub-schermen. U kunt met de [PAGE] knop tussen de parameterschermen schakelen, en met de [B], [C] en [1]/[2] Knoppen de waarden hiervan wijzigen. U kunt tevens met behulp van de [DATA],[INC/YES] en [DEC/NO] knoppen parameters wijzigen.

## Sys (System): System Instellingen

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

- Master
- Control
- MIDI

## Vce (Voice): Voice Mode Instellingen

M.EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

- Master Equalizer
- Control

## Plg (Plug-in): Plug-in Instellingen

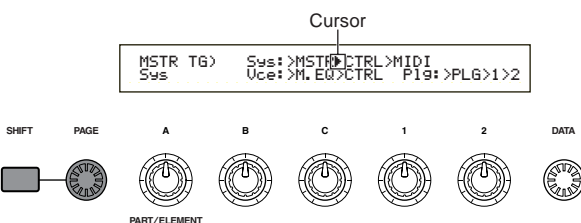
PLG Status)	PLG1:PLG100-VH	Expand
Plugin	PLG2:PLG150-AM	Part

- Plug-in Board Status
- Plug-in Board 1 System
- Plug-in Board 2 System

**N.B.** Details over het selecteren van Utility Mode vindt u op Pag. 22.

## Menu Display

Zodra u - met [SHIFT] ingedrukt - aan de [PAGE] knop draait, verschijnt onderstaande menu. Verplaatst met de [PAGE] knop de cursor (▶) naar de items, en laat [SHIFT] los om deze te selecteren .



## MSTR (System Master)

Hier kunt u de algemene parameters van de interne toongenerator, inclusief volume en pitch (toonhoogte) instellen.

- MSTR TG (Master Tone Generator)
- MSTR Kbd (Master Keyboard)
- MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)
- MSTR Other (Master Other)

## MSTR TG (Master Tone Generator)

Hiermee kunt u de parameters van het toongenerator gedeelte in de synthesizer wijzigen.

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+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 halve noten in hoeveel de toonhoogte verhoogd moet worden. Deze parameter beïnvloedt alleen de interne toongenerator. Het beïnvloedt de verstuurde MIDI informatie niet.

□ Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

### ■ Tune (Master Tune)

Dit verhoogt de stemming van de toongenerator (in stappen van 0.1 cent).

□ Instellingen: -102.4 ~ +102.3

## MSTR Kbd (Master Keyboard)

Hier kunt u toetsenbord parameters instellen.

MSTR Kbd)	Oct	Trnspose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

### ■ Oct (Master Octave Shift)

Verhoogt/verlaagt in stappen van één octaaf het spel op het toetsenbord.

□ Instellingen: -3 ~ 0 ~ +3

### ■ Trnspose (Master Transpose)

Verhoogt/verlaagt (in halve noten) de toonhoogte van het toetsenbord. Dit beïnvloedt alleen de via MIDI verstuurde informatie.

□ Instellingen: -11 ~ +11

**N.B.** Als u tot buiten de nootbereik limieten transposeert (C-2 en G8), worden die noten niet gebruikt.

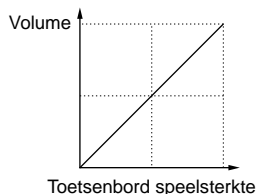
## ■ Vel (Keyboard Velocity Curve)

Hiermee stelt u in hoe de sterkte van uw spel het volume van het geluid beïnvloedt (Aanslaggevoeligheid).

□ **Instellingen:** norm, soft, hard, wide, fixed

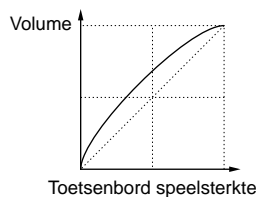
### norm (Normal)

Aanslaggevoeligheid lineair met volume..



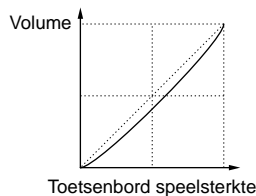
### soft

Zacht spelen geeft een hoger volume niveau dan normaal.



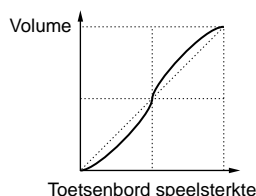
### hard

Hard spelen geeft een lager volume niveau dan normaal.



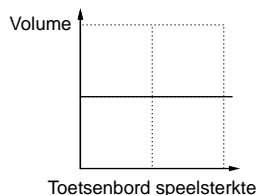
### wide

Zachter spelen geeft een lager volume dan normaal en hard spelen geeft een hoger volume dan normaal. Dit resulteert in een breder dynamisch bereik.



### fixed

Deze gebruikt u als u wenst dat de toongenerator op één volume niveau blijft uitsturen. Met deze instelling worden ontvangen velocity waarden op de bij Fixed (Keyboard Fixed Velocity) ingestelde waarde ingesteld (Zie onder).



## ■ Fixed (Keyboard Fixed Velocity)

De velocity wordt vastgezet op de Vel instelling. Het geluidsniveau is - onafhankelijk van uw spel - altijd hetzelfde niveau. De Vel parameter is alleen beschikbaar als u de "fixed" velocity curve selecteert.

□ **Instellingen:** 1 ~ 127 (Alleen als Vel op "fixed" staat.)

## MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)

Hiermee stelt u parameters voor de [EF BYPASS] knop op het regelpaneel in.

MSTR EF Bypass)	Insert	Reverb	Chorus
Sys	off	on	on

## ■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Zodra de [EF BYPASS] knop ingedrukt wordt (LED licht op), kunnen diverse effecten tijdelijk uitgeschakeld worden (bypass).

□ **Instellingen:** off, on (bij Insert (Insertion), Reverb en Chorus effecten)

**N.B.** Plug-in Board Variations (Variation Effects) worden afhankelijk van de Insert instelling uitgeschakeld.

## MSTR Other (Other Setup)

Hiermee stelt u andere systeem parameters in.

MSTR Other)	PowerOnMode	Ctrl	BCCurve
Sys	Voice(INT)	hold	thru

## ■ PowerOnMode

Hiermee selecteert u de Mode die bij het inschakelen van de synthesizer geselecteerd wordt.

□ **Instellingen:**

### Performance:

Hiermee wordt automatisch Performance Play mode en Program Nummer (INT:001) geselecteerd.

### Voice (INT):

Hiermee wordt automatisch Voice Play mode en Program Nummer (INT:001) geselecteerd.

### Quick Access:

Hiermee wordt Quick Acces aangezet en automatisch Voice Play mode en Program Nummer (A.Piano) geselecteerd.

### last:

Hiermee wordt de Voice/Performance geselecteerd die u gebruikte toen de synthesizer uitgezet werd.

## ■ Ctrl (Controller)

Hiermee selecteert u of de status/positie van de Controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Foot Controller, Breath Controller, Knoppen) onthouden of gereset moet worden als u een andere Voice selecteert.

□ **Instellingen:** hold, reset

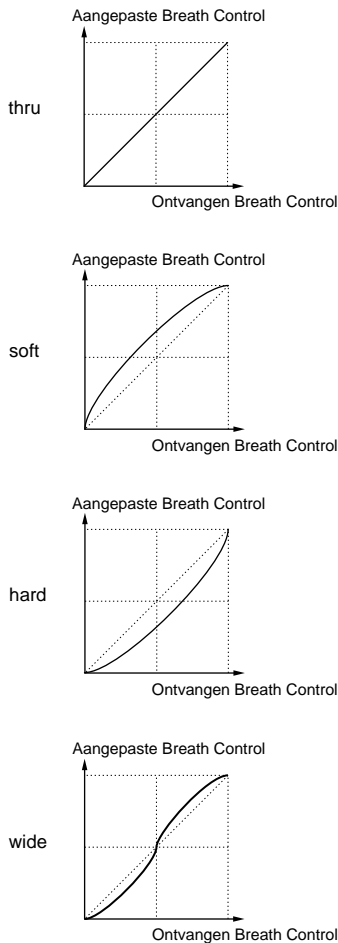
Als u "reset" selecteert, worden de controllers naar de volgende status/positie teruggebracht:

Pitch Bend .....	Center
Modulation Wheel .....	Minimum
Aftertouch .....	Minimum
Foot Controller .....	Maximum
Breath Controller .....	Maximum
Foot Switch.....	Off
Expression .....	Maximum

## ■ BCCurve (TG Breath Curve)

Hiermee kunt u instellen in hoeverre uw blaaskracht in de Breath Controller het geluidsniveau beïnvloedt.

□ **Instellingen:** thru, soft, hard, wide



## CTRL (System Controller)

In Voice Mode kunt u voor de Controllers parameters instellen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar.

CTRL KnobA (Control Knop [A])  
 CTRL KnobB (Control Knop [B])  
 CTRL KnobC (Control Knop [C])  
 CTRL Scene (Control Scene)  
 CTRL Other (Control Other)

## CTRL Knoppen [A] t/m [C]

U kunt aan de Assignable Knoppen [A] t/m [C] op het regelpaneel diverse control functies toewijzen.

CTRL KnobA)	CC#	Dest
Sys	67[-----]	EQLow-G

## ■ CC# (Control Number)

Hiermee wijst u aan Assignable Knoppen [A] t/m [C] MIDI Control Change Nummers toe.

□ **Instellingen:** 000 ~ 095 (zie aparte Data Lijst voor details)

## ■ Dest (Control Destination)

Hiermee stelt u de te besturen functie voor Assignable Knoppen [A] t/m [C] in.

□ **Instellingen:** zie aparte Data Lijst voor details

**N.B.** De posities van Knoppen [A]/[B]/[C] kunnen van iedere Voice/Performance onthouden worden.

**N.B.** Als de Master Equalizer parameter als Dest is geselecteerd, worden de M.EQ instellingen van "vce" (in Utility Mode) door Knoppen [A]/[B]/[C] verhoogd/verlaagd.

## CTRL Other (Controller Other)

Hiermee stelt u de Foot Switch en Foot Volume parameters in.

CTRL Other)	FS	FV
Sys	65[Porta Sw]	volume

## ■ FS (Foot Switch)

Hiermee wijst u aan de Foot Switch een Control Change boodschap 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 Nummer en Control Changes vindt u in de aparte Data Lijst.

## ■ FV (Foot Volume)

Hiermee selecteert u of Foot Volume het Main Volume of de Expression parameter bestuurt.

□ **Instellingen:** volume (Algehele Volume), expression

**N.B.** Details over het Main Volume en de Expression parameters vindt u in de aparte Data Lijst.



## MIDI (System MIDI)

Hier kunt u diverse MIDI parameters van het systeem instellen. De volgende vijf schermen zijn beschikbaar.

MIDI Ch (MIDI Kanaal)  
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)  
MIDI RxSW (MIDI Receive Switch)  
MIDI Other  
MIDI GM/XG Receive

### MIDI Ch (MIDI Kanaal)

Hiermee stelt u de MIDI Kanaal parameters in.

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

#### ■ Recv (Basic Receive Kanaal)

Hiermee stelt u het MIDI Receive kanaal in dat gebruikt wordt als de synthesizer aan een externe sequencer, computer enzovoorts aangesloten wordt, of de S80 als toongenerator gebruikt wordt.

**Instellingen:** 1 ~ 16, omni (alle kanalen), off

#### ■ Trans (Keyboard Transmit Kanaal)

Hiermee stelt u het MIDI Transmit Channel in voor het versturen van MIDI data van toetsenbord, controllers, enz.

**Instellingen:** Ch1 ~ Ch16, off

#### ■ Local (Local On/Off)

Als u Local op "off" zet, worden het toetsenbord en controllers intern afgesloten van de toongenerator, en wordt er geen geluid geproduceerd als u op het toetsenbord speelt. De data wordt echter wel uit de MIDI OUT verstuurd, en de toongenerator reageert tevens op data ontvangen 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, parameter wijzigingen of andere system exclusive data wilt kunnen ontvangen/versturen.

**Instellingen:** 1 ~ 16, all, off

### MIDI Arp (MIDI Arpeggio)

Hiermee stelt u de MIDI parameters voor de Arpeggio in.

MIDI Arp)	Switch	Hold	Out(Uce)	Ch(Uce)
Sys[	] 67	68	off	16

#### ■ Switch

Hiermee selecteert u het Control Change Nummer dat door de ARPEGGIO [ON/OFF] knop gebruikt moet worden.

**Instellingen:** 000 ~ 095 (000, 032 = uit)

#### ■ Hold

Hiermee selecteert u het Control Change Nummer dat door de ARPEGGIO [HOLD] knop gebruikt moet worden.

**Instellingen:** 000 ~ 095 (000/032 = off)

#### ■ Out (Vce)

Hiermee schakelt u het versturen van Arpeggio data via de MIDI Out aan/uit.

**Instellingen:** off (uitgeschakeld), on (ingeschakeld)

#### ■ Ch (Vce) (Arpeggio Transmit Kanaal)

Hiermee selecteert u het MIDI kanaal waarop u Arpeggio data wilt versturen.

**Instellingen:** 1 ~ 16

### MIDI Sw (MIDI Receive Switch)

Hiermee stelt u MIDI Receive parameters in.

MIDI Sw)RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on Perform	off	model

#### ■ Bulk

Hiermee schakelt u het ontvangen van Bulk Dump data aan/uit.

**Instellingen:** protect (uit), on

#### ■ BankSel (Bank Select)

Hiermee kunt u het ontvangen/versturen van Bank Select boodschappen tussen het instrument en een extern MIDI apparaat aan of uit zetten. Bij andere instellingen dan "off", kan het instrument - als u met de MEMORY knop een Bank selecteert - zowel Bank Select boodschappen van externe MIDI apparaten versturen als ontvangen .

**Instellingen:** off, all, part, perform

##### off:

Bank Select boodschappen worden niet ontvangen of verstuurd.

##### all:

Alle binnenkomende Bank Select boodschappen worden verwerkt. Als in Performance Mode een Program Change ontvangen wordt, wordt de Voice voor een Part geselecteerd.

##### part:

Hiermee worden alleen Bank Select boodschappen ontvangen om een Voice Bank te selecteren.

##### perform:

Hiermee worden alleen Bank Select boodschappen ontvangen om in Performance Mode een Performance Bank te selecteren. Als u in Voice Mode bent, wordt hiermee een Voice Bank geselecteerd.

## ■ PgmChng (Program Change)

Hiermee kunt u de ontvangst van Program Change boodschappen aan/uit zetten. Als deze parameter op "on" staat, kan het instrument Program Change boodschappen ontvangen, en verstuurt het - zodra u een Voice/Performance selecteert - Program Change boodschappen via de MIDI Out aansluiting.

**Instellingen:** off (uitgeschakeld), on (ingeschakeld)

## ■ Control

Hiermee kunt u de MIDI parameters die de Sustain parameter (van QED EG) besturen instellen.

**Instellingen:** mode1, mode2

### mode1:

Boodschappen worden als Parameter Change boodschappen ontvangen.

### mode2:

Boodschappen worden als Control Change boodschappen ontvangen.

## MIDI Other

Hiermee kunt u andere MIDI parameters instellen.

MIDI Other)	In ThruPort	Sync SeqCtrl
Sys	MIDI	1 int on

## ■ In (MIDI Input)

Hiermee selecteert u óf de MIDI In/Out/Thru aansluitingen óf andere (toekomstige) aansluitingen als MIDI invoerpoort. Op dit moment kan alleen "MIDI" geselecteerd worden.

**Instellingen:** MIDI

## ■ ThruPort

U kunt m.b.v. een speciale seriële kabel op de TO HOST aansluiting uw synthesizer op een computer aansluiten. In dat geval kunnen de MIDI boodschappen die via TO HOST 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 klok van de S80 (int) óf MIDI clock signalen van een extern apparaat (ext) gebruiken. Selecteer als u de S80 als master gebruikt óf geen andere MIDI apparaten aangesloten heeft "int". Selecteer "MIDI" als u de S80 als "slaaf" 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 boodschappen via MIDI ontvangen/verstuurd moeten worden. Dit schakelt tevens het versturen van MIDI Clock boodschappen aan/uit.

**Instellingen:** off, on

## MIDI GM/XG Receive (Als een Multi-Part Plug-in Board aanwezig is)

Hier kunt u de GM On en XG Reset ontvangst parameters instellen. Dit scherm is alleen beschikbaar als een Multi-Part Plug-in Board geïnstalleerd is.

MIDI GM/XG Receive)	Sw	InternalPart
Sys	on	layer-Part

## ■ Sw (Receive Switch)

Hiermee selecteert u of GM On en XG Reset boodschappen ontvangen kunnen worden. Als deze op "on" staat, kunnen deze boodschappen ontvangen worden.

**Instellingen:** off, on

## ■ InternalPart

Het geluid van iedere Part van de S80 kan op de volgende drie manieren uitgestuurd worden als GM On/XG Reset ontvangen wordt. De Parts van het XG Plug-in Board worden - onafhankelijk van deze instelling - altijd uitgestuurd.

**Instellingen:**

### all part:

Alle Parts van de S80 en het Plug-in Board worden uitgestuurd als MIDI boodschappen ontvangen worden.

### layer part:

Alle Parts van de S80 waarvan de Layer Switch op "on" staat en alle XG Plug-in Board Parts worden uitgestuurd als MIDI boodschappen ontvangen worden.

### all off:

Er worden vanuit de S80 geen Parts uitgestuurd, maar wel alle Parts van het XG Plug-in Board.

**N.B.** Standaard staat de SW parameter op "on" en de InternalPart parameter op "all off". Als u een song file afspeelt die een GM On boodschap bevat, wordt het XG Plug-in Board gebruikt om de song af te spelen.

## M.EQ (Voice Master Equalizer)

U kunt in Voice Mode ieder van de vijf verschillende equalizer banden toewijzen. De volgende schermen zijn beschikbaar.

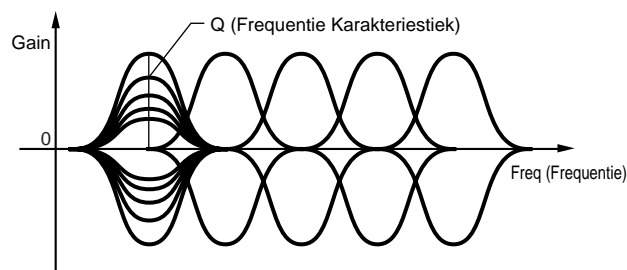
M.EQ Low (Laag)

M.EQ LowMid (Laag-midden)

M.EQ Mid (Midden)

M.EQ HighMid (Hoog-Midden)

M.EQ High (Hoog)



## M.EQ Low (Master EQ Low)

Deze Equalizer bestuurt lage frequenties. U kunt op de gespecificeerde frequentie het signaalniveau instellen. U kunt tevens verschillende Equalizer typen selecteren (Shapes).

M. EQ Low)	Shape	Gain	Freq	12.0
Uce	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, waar het shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

**Instellingen:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

**(NB)** Details over de "shapes" van de shelving en peaking typen vindt u op Pag. 116.

### ■ Gain

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequency instelling.

**Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### ■ Freq (Frequency)

Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de bij Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

**Instellingen:** 32Hz ~ 2.0kHz

### ■ Q (Frequentie Karakteristiek)

Dit laat het signaalniveau op de Frequency instelling variëren, hetgeen diverse frequentie 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)

Hiermee stelt u de laag-midden, midden en hoog-midden frequentiebereiken in. Deze kunt u instellen om het signaalniveau rond het gespecificeerde frequentie te verzwakken/versterken.

M. EQ LowMid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ Mid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ HighMid)	Gain	Freq	12.0
Uce	+12dB	100Hz	12.0

### ■ Gain

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequency instelling.

**Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### ■ Freq (Frequency)

Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de in Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

**Instellingen:** 100Hz ~ 10kHz

### ■ Q (Frequentie Karakteristiek)

Dit laat het signaalniveau op de frequency instellen variëren, hetgeen diverse frequentie karakteristieken creëert.

**Instellingen:** 0.1 ~ 12.0

## M.EQ High (Master EQ High)

Deze Equalizer bestuurt hoge frequenties. U kunt op de gespecificeerde frequentie het signaalniveau instellen. U kunt tevens verschillende Equalizer typen selecteren.

M. EQ High)	Shape	Gain	Freq	12.0
Uce	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, waar het shelving type het signaal boven of onder de gespecificeerde frequentie verzwakt/versterkt.

**Instellingen:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

### ■ Gain

Stelt de Gain in. Dit verzwakt/versterkt frequenties rond de Frequency instelling.

**Instellingen:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

### ■ Freq (Frequency)

Stelt de center frequentie in. Frequenties rond dit punt worden met de in Gain ingestelde waarde verzwakt/versterkt.

**Instellingen:** 500Hz ~ 16kHz

### ■ Q (Frequentie Karakteristiek)

Dit laat het signaalniveau op de frequency instellen variëren, hetgeen diverse frequentie karakteristieken creëert.

**Instellingen:** 0.1 ~ 12.0

## CTRL (Voice Controller)

Hier kunt u aan de controllers op het front- en achterpaneel MIDI Control Change Nummers toewijzen. U kunt bijvoorbeeld Knop [1]/[2] de hoeveelheid effect laten besturen en een Foot Controller modulatie laten besturen. Deze Control Change Nummer toewijzingen noemen we "Controller Assign". De volgende twee Control Set schermen zijn beschikbaar.

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

## CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

Hier kunt u met Knoppen [A], [1] en [2] aan respectievelijk de Breath Controller, Knop [1] en Knop [2] Control Nummers toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in de display getoond.

CTRL Assign1)	BC	Knob1	Knob2	
Vce	[FootCtr1]	02	16	17
	Control Change Naam	Control Change Nummer		

### ■ BC (Breath Controller)

Hiermee wijst u aan de Breath Controller een Control Change Nummer toe. De Breath Controller moet op de BREATH aansluiting aangesloten worden (Pag. 18).

Als de Breath Controller gebruikt wordt, wordt dit Control Change nummer verstuurd, waarmee de destination parameter bestuurd wordt.

□ **Instellingen:** 00 ~ 95 (zie aparte Data Lijst voor details)

### ■ Knop1/2 (Knop [1]/[2])

Hiermee wijst u aan Knoppen [1] en [2] op het regelpaneel Control Change Nummers toe.

□ **Instellingen:** 00 ~ 95 (zie aparte Data Lijst voor details)

## CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

Hiermee kunt u met Knoppen [C] en [1] aan respectievelijk de Foot Controller en Ribbon Controller Control Change Nummers toewijzen. De geselecteerde functie wordt links in de display getoond. U kunt met met Knop [2] de Ribbon Controller Mode selecteren.

CTRL Assign2)	FC	RB	
Vce	[-----]	04	22
	Control Change Naam	Control Change Nummer	

### ■ FC (Foot Controller)

Hiermee wijst u aan de Foot Controller een Control Change Nummer toe. De Foot Controller moet op de FOOT CONTROLLER aansluiting aangesloten worden (Pag. 18).

□ **Instellingen:** 00 ~ 95 (zie aparte Data Lijst voor details)

### ■ RB (Ribbon Controller)

Hiermee wijst u aan de Ribbon Controller een Control Change Nummer toe.

□ **Instellingen:** 00 ~ 95 (zie aparte Data Lijst voor details)

## PLG (Plug-in) (Als een Plug-in Board geïnstalleerd is)

Als u een Plug-in Board geïnstalleerd heeft, kunt u in de volgende drie schermen zijn parameters instellen. Het aantal sub-schermen en parameters is afhankelijk van het geïnstalleerde Plug-in Board.

PLG Status (Plug-in Status)

PLG1/2 MIDI (Plug-in 1/2 MIDI)

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

## PLG Status (Plug-in Status)

Hier wordt de naam van het Plug-in Board getoond.

PLG Status)	PLG1:PLG100-VH	Expand
PlugIn	PLG2:PLG150-AN	----

### ■ PLG1 (Plug-in 1)

Hier wordt de naam van het Plug-in Board in Plug-in Slot 1 getoond.

### ■ PLG2 (Plug-in 2)

Hier wordt de naam van het Plug-in Board in Plug-in Slot 2 getoond.

**NB** Bij lege Plug-in slots wordt niets weergegeven.

### ■ Expand

Deze parameter is alleen beschikbaar als u twee identieke Plug-in Boards geïnstalleerd heeft. Met de "part" instelling kunt u twee boards individueel gebruiken (u kunt deze in twee Parts verdelen). Met de "poly" instelling werken de Boards samen om de polyfonie te verdubbelen (en kunt u deze samen als één enkele Part gebruiken met de dubbele polyfonie).

□ **Instellingen:** part, poly

## PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)

## PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)

Hier kunt u de MIDI parameters van het Plug-in Board instellen.

PLG2 MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

## ■ Clock

Hiermee selecteert u of MIDI Clock boodschappen naar het Plug-in Board verstuurd moeten worden.

□ **Instellingen:** off, on

## ■ DevNo (Device Nummer)

Hiermee stelt u het MIDI Device Nummer voor het Plug-in Board in. Dit nummer moet overeenkomen met het Device Nummer van het externe MIDI apparaat als bulk data, parameter wijzigingen of andere system exclusive data ontvangen/verstuurd moet worden.

□ **Instellingen:** 1 ~ 16, all, off

## PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

Hier stelt u systeem parameters voor ieder Plug-in Board in. Wijzig met Knop [C]/[2] de parameter. Het aantal schermen en parameters is afhankelijk van het geïnstalleerde plug-in Board. In het volgende voorbeeld is in Plug-in Slot 2 een PLG150-AN Plug-in Board geïnstalleerd.

```
PLG2 System>          Vel Curve 000
PLG150-AN
```

**N.B.** De systeem instellingen van het PLG100-VH Plug-in Board (Harmony en Melody Channel) worden in Performance Mode ingesteld. U kunt met Knop [1] in het EFF plg scherm (Common Effect) een effect type selecteren, en door op [ENTER] te drukken het instellingsscherm oproepen.

**N.B.** Part Assign (toewijzing) voor een Single-Part Plug-in Board is als volgt vast ingesteld:

- Voice Mode: 1
- Performance Mode: PLG1:16  
PLG2:15

# Utility Job Mode

U kunt in Utility Job Mode de fabrieks-instellingen van de S80 oproepen (Factory Set). In deze Mode is één scherm beschikbaar.

## Factory Set (Fabrieksinstellingen oproepen)

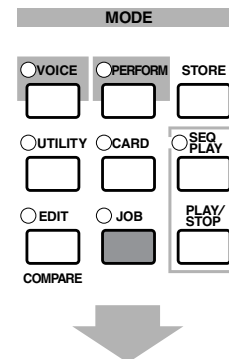
Hiermee kunt u alle fabrieks-instellingen van de Voice en Performances, systeem en andere instellingen oproepen.

Als u instellingen gewijzigd heeft, gaan deze verloren als u de fabrieks-instellingen oproept.

U kunt als volgt de fabrieks-instellingen oproepen.

⚠ Als u de fabrieks-instellingen oproept, worden alle huidige instellingen van de Interne Voice en Performances overschreven. Houd er rekening mee dat u geen belangrijke data overschrijft. U moet belangrijke data op een Memory Card of extern apparaat 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 Zodra u op [ENTER] drukt, verschijnt een bevestiging boodschap.

③ Druk op [INC/YES] om de Factory Set Job uit te voeren. Zodra de Job uitgevoerd is, verschijnt de "Completed" boodschap. U kunt de Job - terwijl deze uitgevoerd wordt - annuleren met de [DEC/NO] knop.

④ Druk op de [EXIT] knop om naar Utility Mode terug te keren.

# Card Mode

In Card Mode, kunt u met (los verkrijgbare) Memory Cards (SmartMedia™) data van/naar het instrument inladen/opslaan of andere data handelingen uitvoeren tussen de geheugens van de Card en de S80. Als u gebruik maakt van de meegeleverde Card Filer Software, kunt u m.b.v. een computer de data op de Memory Card managen. U kunt hiermee tevens data tussen de computer en Memory Card uitwisselen.

## Omgaan met Memory Cards (SmartMedia™\*)

Let erop dat u Memory Cards voorzichtig behandelt. Lees daarom onderstaande voorzorgsmaatregelen goed door.

\* SmartMedia is een handelsmerk van Toshiba Corporation.

### ■ Compatibel Memory Card Type

U moet 3.3V (3v) Memory Cards gebruiken. U kunt in dit instrument geen 5V Memory Cards gebruiken.

### ■ Geheugen Capaciteit

Er zijn vijf typen Memory Cards: 2Mb/4Mb/8Mb/16Mb en 32Mb. Memory Cards met een grotere capaciteit dan 32Mb kunnen tevens gebruikt worden, mits deze voldoen aan de SSFDC standaard. (Solid State Memory 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 naar voren wijst, en steek het in de Card sleuf. Let er op dat u de Card volledig in de sleuf steekt.

- Steek de Card niet verkeerd om in de sleuf.

- Stop niets anders dan een Memory Card in de sleuf.

#### • Een Memory Card verwijderen:

Zet het instrument uit en trek voorzichtig de Memory Card uit de sleuf.



Het instrument moet altijd uitgezet worden als u een Memory Card wilt verwijderen.

Volg, als uw Memory Card vol is en u uw huidig gewijzigde data op een andere Card wilt opslaan, de volgende procedure:

Let er op, voordat u de Card verwijdert, dat het instrument geen data\* uitwisseld met de Card.

Verwijder voorzichtig - handmatig - de Memory Card. Als er toch data uitgewisseld\* wordt met de Card, verschijnt een boodschap dat de Card in gebruik is in de display.

\* Hieronder valt opslaan, inladen, formatteren, wissen en het creëren van een directory. Houd er tevens rekening mee dat de S80 - zodra deze aangezet wordt - het media type van de Memory Card controleert.



Probeer nooit aan Memory Card te verwijderen als er data uitgewisseld\* wordt. Dit kan de data op de Card/instrument of zelfs de Memory Card zelf beschadigen.

### ■ Memory Cards formatteren

Als u een Memory Card met uw instrument wilt gebruiken, moet u deze eerst formatteren. Zodra het geformatteerd wordt, wordt alle data gewist. Let er voordat u formateert op of de data belangrijk is.

**N.B.** De met dit instrument geformatteerde Memory Card kan met een ander instrument onbruikbaar zijn.

### ■ Over de Memory Cards

#### • Om deze voorzichtig te behandelen:

Statische elektriciteit kan Memory Cards beïnvloeden.

Raak daarom - om deze kans te verkleinen - altijd voordat u een Memory Card aanraakt, eerst een metalen voorwerp zoals een deurknop of dergelijk aan.

Zorg ervoor dat - als u het instrument voor langere tijd niet gebruikt - er geen Memory Card in de sleuf zit.

Stel deze niet bloot aan direct zonlicht, extreem hoge of lage temperaturen, hoge luchtvochtigheid, stof of vloeistof.

Plaats geen zware voorwerpen op een Memory Card, buig of zet geen harde druk op de Memory Card.

Raak het metalen (gouden) gedeelte van de Memory Card nooit met uw handen of een geleidend voorwerp aan (b.v. metaal).

Stel de Memory Card niet bloot aan magnetische velden, zoals door bijv. televisie, luidsprekers, motoren, e.d. geproduceerd worden. Magnetische velden kunnen de data op de Memory Card compleet/gedeeltelijk wissen, waardoor deze onbruikbaar wordt, en opnieuw geformatteerd moet worden.

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 tegen te gaan, kunt u de schrijf-beveiliging sticker (meegeleverd met de Memory Card) op het daarvoor bestemde gedeelte (binnen een cirkel) op de Memory Card plakken.

Als u de Card schrijf-beveiligd heeft en data erop wilt opslaan, moet u het stickertje weer verwijderen. Gebruik het stickertje niet nogmaals.

### ■ Data Backup

Voor maximale data beveiliging raadt Yamaha aan om van belangrijke data minstens één extra kopie op een andere Memory Card te maken. Mocht data op een Memory Card onbruikbaar zijn, heeft u altijd nog een extra kopie.

### ■ Inbreker veilige slot

Dit instrument is uitgerust met een inbrekerveilig slot voor de Memory Card. Plaats - indien nodig - dit inbreker veilige slot op het instrument.

Om het inbreker veilige slot te plaatsen:

① Verwijder het metalen gedeelte met een kruiskop schroevendraaier.

② Draai het metalen gedeelte om en schroef het weer vast.

Zodra u Card Mode selecteert, wordt het eerste scherm (Status) getoond. Voor de verschillende handelingen zijn de volgende vijf schermen beschikbaar.

- 1e scherm: Status
- 2e scherm: Save
- 3e scherm: Load
- 4e scherm: Rename
- 5e scherm: Delete
- 6e scherm: Mkdir (Directory creëren)
- 7e scherm: Format

**N.B.** Details over het selecteren van Card Mode vindt u op pagina 22.

## File Types

Uw Synthesizer kan met de volgende vijf File typen omgaan.

### ■ all (Alle Data)

Alle data in de synthesizer en Extern geheugen worden als één file behandeld, en kunnen als zodanig opgeslagen/ingeladen worden.

□ **Extensie:** ".S2A"

**N.B.** Plug-in Board data kan niet opgeslagen worden.

**N.B.** System, Performance en Plug-in Voice data kan alleen in dit format opgeslagen worden.

### ■ all-voice (Alle Voice Data)

Alle Voice data in de synthesizer (128 Normal Voices + 2 Drum Voices) en in Extern Geheugen (128 Normal Voices + 2 Drum Voices) worden als één file behandeld, en kunnen als zodanig opgeslagen/ingeladen worden. Plug-in Voice data is daarbij niet inbegrepen.

□ **Extensie:** ".S2V"

### ■ plugin

Alle Plug-in Board data wordt als één file behandeld, en kan als zodanig opgeslagen/ingeladen worden. Data voor Plug-in instellingen is daarbij niet inbegrepen.

□ **Extensie:** ".S2B"

### ■ chain (Sequence Chain (Ketting))

Chain data voor Standaard MIDI Files (SMF's) wordt als één file behandeld, en kan als zodanig opgeslagen/ingeladen worden. Deze data wordt gebruikt om meerdere songs achter elkaar af te spelen.

□ **Extensie:** ".S2C"

### ■ SMF (Standaard MIDI Files)

In Song Mode kunt u Standaard MIDI File Format 0 (SMF's) afspelen. Deze kunnen echter niet opgeslagen worden.

□ **Extensie:** ".MID"

**N.B.** Een SMF is een gestandaardiseerd sequence file format dat door muziekinstrument-fabrikanten, computer software bedrijven en dergelijk gebruikt wordt. Een SMF kan eenvoudig - onafhankelijk van het merk - tussen SMF compatibele sequencers uitgewisseld worden. Hoewel deze synthesizer alleen SMF Format 0 kan afspelen, zijn de volgende twee typen SMF in omloop.

#### • Format 0:

Hierbij bevat een enkel spoor de data van meerdere MIDI kanalen.

#### • Format 1:

Hierbij bevatten meerdere sporen de data van meerdere MIDI kanalen.

Als de SMF die u af wilt spelen van Format 1 is, kunt u met de meegeleverde Card Filer software deze met de computer naar Format 0 converteren. Details hierover vindt u in de Card Filer documentatie (in PDF format - engels). Details over het installeren van de Card Filer Software vindt u in de aparte installatie-handleiding.

### Files Automatisch inladen

De synthesizer kan - zodra u deze aanzet - automatisch bepaalde files (All/Plug-in data) inladen. Hernoem de file die u automatisch in wilt laden als volgt (zie onder), en sla het op in de hoogste directory (ofwel "root") van de Memory Card. Steek de card in de CARD sleuf voordat u de synthesizer aanzet.

**N.B.** Houd, om het automatisch inladen van files tegen te gaan, tijdens het aanzetten van de synthesizer [EXIT] ingedrukt. Laat de toets pas los als "Now checking plug-in board" in de display verschijnt.

#### ■ All (alle data):

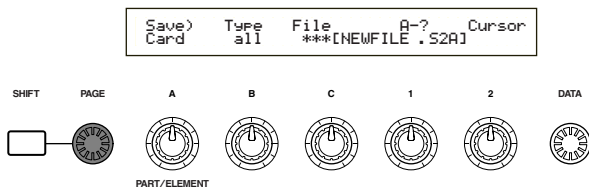
Hernoem de file, om automatisch alle data in te laden, naar "AUTOLOAD.S2A".

#### ■ Plugin (Plug-in data):

Hernoem de file, om automatisch Plug-in 1 Board data in te laden naar "AUTOLD1.S2B", en om automatisch Plug-in 2 Board data in te laden, naar "AUTOLD2.S2B".

# Card Mode Handelingen

- 1 Steek de Memory Card in de CARD sleuf.
- 2 Druk op de [CARD] knop om naar Card Mode te gaan.
- 3 Schakel met de [PAGE] knop naar het scherm voor de handeling die u uit wilt voeren.



**N.B.** U hoeft in het eerste "Status" scherm geen verdere handelingen uit te voeren in en na stap 2.

- 4 Stel met Knoppen [B], [C], [1] en [2] de parameters in. U kunt hiervoor tevens de [DATA] knop, [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruiken.

**N.B.** Selecteer, als u een file wilt opslaan, inladen of wissen, met Knop [B] het File Type en selecteer met Knop [C] het file nummer.

## File Directories

Directories worden naast de directory naam met "DIR" aangegeven. Verplaats, als u een directory wilt openen, met Knop [C] de cursor er naar toe en druk op [ENTER]. Alle files in de directory worden getoond. Als u File Nummer 00 selecteert, verschijnt "up dir". Als u nu op [ENTER] drukt keert u terug naar bovenliggende directory.

**N.B.** Als u een file opslaat of hernoemt, wordt door op [SHIFT] te drukken de huidige directory getoond.

- 5 Zodra u op [ENTER] drukt, verschijnt de volgende bevestiging-boodschap.

```
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 "Completed." in de display, en keert u terug naar het vorige scherm.

U kunt een handeling annuleren door tijdens de uitvoering ervan op [DEC/NO] te drukken.

**N.B.** Als de handeling enige tijd duurt om uitgevoerd te worden, verschijnt de boodschap "Executing.....". Als u tijdens deze boodschap de S80 uitschakelt, kan de data beschadigen.

**N.B.** De te nemen stappen kunnen - afhankelijk van de uit te voeren handeling - verschillen. Zie de uitleg over de handeling voor meer details.

## Status

Hier kunt u de hoeveelheid vrije - en gebruikte ruimte van de Memory Card aflezen. Er zijn geen instellingen.

Status) Card	Used 2.9MB(70%)	Free 1.1MB
-----------------	--------------------	---------------

### Used (Gebruikt)

Toont de hoeveelheid gebruikte ruimte van de Memory Card. De hoeveelheid wordt tussen haakjes in procenten uitgedrukt.

### Free (Vrij geheugen)

Toont de hoeveelheid beschikbaar geheugen van de Memory Card.

## Save (Opslaan)

Hier kunt u als volgt files op Memory Card opslaan.

Save) Card	Type all	File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/ 001[NEWFILE .S2A]
Data dat opgeslagen moet worden (File Type)	File nummer voor data	Nieuwe file naam

### Type (File Type)

**Instellingen:** all (alle data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2

**N.B.** Details van ieder File Type vindt u op Pag. 143.

**N.B.** De Memory Card moet, voordat u hierop kunt opslaan, eerst geformatteerd worden. (Pag. 147).

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type waarmee 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] óf de [DATA] knop, [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de nieuwe filenaam (Pag. 145).  
**N.B.** Als u [SHIFT] indrukt, wordt de directory van de huidige file getoond. Verdere details vindt u in het "Card Mode Handelingen" gedeelte.
- 3 Zodra u op [ENTER] drukt, wordt de file opgeslagen. Als een bestaande file wordt overschreven tijdens het opslaan, wordt om bevestiging gevraagd, waardoor de volgende stap noodzakelijk wordt.



- 4 Druk op [INC/YES] om de file op te slaan. De boodschap "Completed." zal na het opslaan in de display verschijnen, en keert u naar het laatst gebruikte scherm terug.  
De Save handeling wordt geannuleerd zodra u op [DEC/NO] drukt.

**N.B.** Als u een file opslaat, verschijnt "Card full" als er niet voldoende vrije ruimte op de Memory Card aanwezig is. Maak vrije ruimte op de Memory Card door ongewenste data te wissen, en probeer de file nogmaals op te slaan.

**N.B.** Als de door u ingevoerde filenaam al bestaat, wordt via de "Overwrite? Are you sure?" boodschap om bevestiging gevraagd om de filenaam te overschrijven.

**N.B.** Wees voorzichtig met het overschrijven van belangrijke data op de Memory Card.

### File Naam Instellingen

De procedure voor het hernoemen van files is ongeveer hetzelfde als het hernoemen van Voices. U kunt echter geen symbolen of kleine letters gebruiken, en kan de naam uit max. acht tekens bestaan. Details over het hernoemen van Voices vindt u op Pag 70.

**N.B.** Files worden krijgen een MS-DOS compatibele naam. Als de filenaam spaties en andere voor MS-DOS onbekende tekens bevat, worden deze tijdens het opslaan automatisch vervangen door "\_" (underscore).

## Load (Laden)

U kunt als volgt files vanaf de Memory Card in de synthesizer inladen.

```
Load> Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card all-voice 001[NEWFILE .S2V]
```

In te laden data (File Type)      File Nummer van in te laden data

### ■ Type (File Type)

- **Instellingen:** all (alle data), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2.

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type van de in 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 andere File Type dan "perf" of "voice" geselecteerd heeft:

Er wordt vóór het laden om bevestiging gevraagd.

```
Load> Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

**N.B.** De synthesizer selecteert automatisch - afhankelijk van het in te laden file type - een geschikte locatie in het interne geheugen.

### • Als u een andere File Type dan "perf" of "voice" geselecteerd heeft:

U moet verder het type data en locatie van de in te laden file specificeren.

Selecteer met Knoppen [B], [C], [1] en [2] de file en locatie waar deze ingeladen moet worden. Hiervoor kunt u tevens de [DATA] knop en de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen gebruiken.  
Zodra u op [ENTER] drukt wordt u om bevestiging gevraagd.

De data typen die u voor ieder File Type kunt selecteren, en de locaties waar deze ingeladen kunnen worden, zijn als volgt.

### perf (Performance)

```
Load> [Pf:Init_Perf_1] [Pf:Init_Perf_1]
Card [EXT#064(D16)] > [INT#128(H16)]
```

Performance Memory van in te laden file (source)      Performance Memory waar de file ingeladen moet worden (target)

Performance Nummer van in te laden file (source)      Performance Nummer waar de file ingeladen moet worden (target)

#### □ Instellingen:

##### Source Performance Memory:

INT (Intern), EXT (Extern)

##### Source Performance Number:

all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

##### Target Performance Memory:

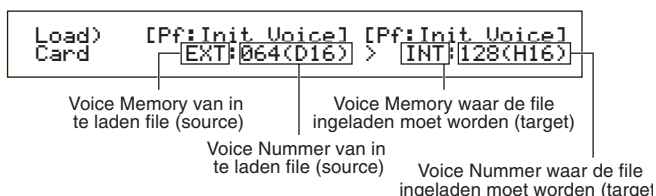
INT (Intern), EXT (Extern)

##### Target Performance Number:

all (alle Performances), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

**N.B.** Als u het source Performance Nummer op "all" zet, wordt het target Performance Nummer tevens op "all" gezet.

## voice



### Instellingen:

#### Source Voice Memory:

INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

#### Source Voice Number:

all (alle Voices), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

#### Target Voice Memory:

INT (Intern), EXT (Extern), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

#### Target Voice Number:

all (alle Voices), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

**N.B.** Als u als source (of target) Voice Memory PLG1/PLG2 selecteert, wordt de target (of source) Voice Memory tevens op PLG1/PLG2 gezet.

**N.B.** Als u het source Voice Nummer op "all" zet, wordt het target Voice Nummer ook op "all" gezet.

- 4 Druk op [INC/YES] om de file te laden. De boodschap "Completed." wordt na het inladen in het scherm getoond, en u keert naar het laatst gebruikte scherm terug.

De load handeling wordt geannuleerd zodra u op de [DEC/NO] knop drukt.

**N.B.** De synthesizer kan automatisch files inladen zodra u deze inschakelt. (U moet hiervoor de card in de CARD slot steken voordat u de synthesizer aanzet.) Details vindt u in het "Automatisch File Inladen" gedeelte (Pag. 143).

**!** Als er reeds data in de synthesizer aanwezig is, gaan deze verloren als u een file inlaadt.

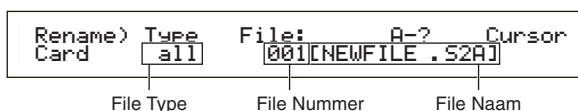
**!** Let er op dat er geen belangrijke data door deze handelingen verloren gaan.

**N.B.** Als er onvoldoende intern geheugen in de synthesizer aanwezig is, verschijnt tijdens het inladen de boodschap "Memory full!". Maak vrije ruimte door ongewenste data te wissen, en probeer de file nogmaals in te laden.

**N.B.** Als tijdens het laden "File not found!" in de display verschijnt, bestaat het geselecteerde File Type niet op de Memory Card.

## Rename (Hernoemen)

U kunt files met gebruik van max. acht lettertekens en numerieke tekens hernoemen.



## Type (File Type)

**Instellingen:** all (alle data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

**N.B.** Details over File Types vindt u op Pag. 143.

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type en met Knop [C] het File Nummer.

**N.B.** Als u [SHIFT] ingedrukt houdt, wordt de directory voor de huidig geselecteerde file getoond. Meer details vindt u in het "Card Mode Handelingen" gedeelte (Pag. 144).

- 2 Verplaats, om een file te hernoemen, met Knop [2] de cursor. Voer daarna met Knop [1] of de [DATA] knop en [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen de nieuwe file naam in.

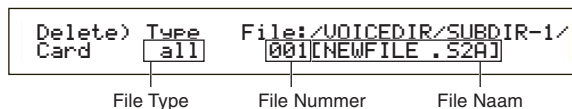
De procedure van het hernoemen van files is vrijwel gelijk aan het hernoemen van Voices. U kunt hiervoor echter geen symbolen of kleine letters gebruiken, en maximaal slechts acht tekens. Details over het hernoemen van Voices vindt u op Pag. 70.

- 3 Druk op [ENTER] om de file te hernoemen. De boodschap "Completed." verschijnt nadat het hernoemt is, en u keert terug naar het vorige scherm.

**N.B.** Files krijgen een MS-DOS compatibele naam. Als de filenaam spaties en andere voor MS-DOS onbekende tekens bevat, worden deze tijdens het saven automatisch vervangen door "\_" (underscore).

## 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 Pag. 143.

- 1 Selecteer met Knop [B] het File Type en selecteer met Knop [C] het File Nummer.

- 2 Zodra u op [ENTER] drukt, verschijnt een bevestiging-boodschap.

- 3 Druk op [INC/YES] om de file te wissen. De boodschap "Completed." verschijnt zodra de file gewist is, en u keert terug naar het vorig gebruikte scherm. De delete handeling wordt geannuleerd zodra u op de [DEC/NO] knop drukt.

## MkDir (Make Directory)

U kunt nieuwe directories en sub-directories creëren (nieuwe directory in een bestaande). Hierdoor kunt u files afhankelijk van File Type in aparte directories opslaan.

```
MkDir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor  
Card Dir:***[NEWDIR-3]
```

Directory Naam

- N.B.** De directory hiërarchie kan 27 niveaus bevatten.
  - N.B.** U kunt geen directories creëren die dezelfde naam hebben.
  - N.B.** De hierarchy display (directory pad) wordt niet getoond als de Memory Card naast de "root" directory geen andere 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 te creëren, met Knop [2] de cursor. Voer daarna met Knop [1] of de [DATA] en [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen de nieuwe directory-naam in.

De procedure voor het hernoemen van files is vrijwel gelijk aan het hernoemen van Voices. U kunt hiervoor echter geen symbolen of kleine letters gebruiken, en maximaal slechts 8 tekens. Details over het hernoemen van Voices vindt u op Pag. 70.

- 3 Druk op [ENTER] om de directory te creëren. De boodschap "Completed" wordt getoond zodra deze aangemaakt is, en u keert terug naar het vorige scherm.
- N.B.** Directories worden aangeduid met "Dir" naast de directory naam. Verplaats, om een sub-directory te openen, met Knop [C] de cursor er naar toe en druk op [ENTER]. Alle files in de sub-directory worden getoond. Als u File Nummer 000 selecteert, wordt "up dir" getoond. Als u nu op [ENTER] drukt, keert u terug naar de bovenliggende directory.

## Format (formatteren)

U moet een Memory Card, voordat u deze met de synthesizer kunt gebruiken, eerst formatteren.

```
Format) Press  
Card Card [ENTER]
```

Steek een nieuwe Memory Card in de CARD sleuf. Zodra u op [ENTER] drukt, verschijnt een bevestigingsboodschap. Druk op de [INC/YES] knop om de Card te formatteren. Tijdens het formatteren verschijnt de "Executing..." boodschap.

**⚠ Als er reeds data op de Memory Card aanwezig is, wordt deze tijdens het formatteren volledig gewist.**

**⚠ Verwijder de Memory Card NIET tijdens het formatteren, aangezien dit zowel de synthesizer als de Card kan beschadigen.**

Na het formatteren wordt automatisch een EXT Memory file aangemaakt. Tijdens dit proces, wordt "Now saving..." in de display getoond.

# Over de Plug-in Boards (Optioneel)

U kunt met behulp van een variëteit aan los verkrijgbare Plug-in boards de Voices van uw instrument uitbreiden. U kunt de volgende Plug-in boards met uw instrument gebruiken.

- **PLG150-AN**
- **PLG150-PF**
- **PLG100-XG**
- **PLG150-VL**
- **PLG150-DX**
- **PLG100-VH**

**N.B.** Zie pagina 32 voor uitgebreide uitleg over ieder Plug-in board.

Het beschikbare slot (PLG1, PLG2) is afhankelijk van het type Plug-in board. Houdt hier rekening mee voordat u een Plug-in Board installeert.

<b>PLG1/PLG2</b>	Single-part Plug-in Boards (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-VL, PLG150-DX)
<b>PLG1 only</b>	Effect Plug-in Board (PLG100-VH)
<b>PLG2 only</b>	Multi-part Plug-in Board (PLG100-XG)

**N.B.** Hoewel de PLG100-VL en PLG100-DX tevens geïnstalleerd kunnen worden, zijn sommige functies dan niet beschikbaar.

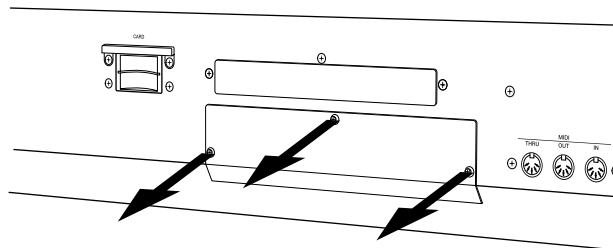
## Voorzorgsmaatregelen bij het installeren van Plug-in Boards

**!** Houdt u bij onderstaande voorzorgsmaatregelen en installeer de Plug-in Boards alleen volgens onderstaande stappen.

- Wees voorzichtig met de Plug-in boards. Door het te laten vallen of stoten kan het beschadigen of defect raken.
- Let op statische elektriciteit. Het kan voorkomen dat statische elektriciteit de elektronica op het Plug-in Board kan beïnvloeden. Raak, voordat u het Plug-in Board aanraakt, eerst een blank metalen (geaard) voorwerp aan om de hoeveelheid statische elektriciteit te verminderen.
- Raak geen aansluitpunten of andere zichtbare contacten van het Plug-in Board aan. Dit kan een slechte aansluiting veroorzaken.
- Als u een kabel verplaatst, moet u er op letten dat het geen contact met het Plug-in board maakt. Als de kabel geforceerd wordt, kan het beschadigen of defect raken.
- Zorg ervoor dat u voordat u begint een kruiskop (philips) schroevendraaier of muntstuk bij de hand heeft.
- Zorg ervoor dat alle schroeven weer op de daarvoor bestemde plaats teruggeplaatst worden.
- Gebruik geen andere schroeven dan degene die zich reeds in het instrument bevinden.
- Let er tijdens het installeren van Plug-in boards en aansluiten van kabels op dat u alle aansluitingen goed controleert. Verkeerd geïnstalleerde Plug-in boards en kabels kunnen slecht contact en kortsluiting veroorzaken waardoor het kan beschadigen of slecht/niet kan functioneren.
- Zorg ervoor dat u ná het installeren van het Plug-in board de schroeven goed aandraait en er geen speling tussen de onderdelen is.

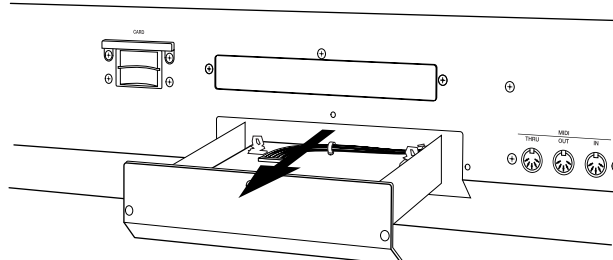
## Het installeren van het los verkrijgbare Plug-in Board

- 1 Zet de synthesizer uit, en verwijder het stroomsnoer. Koppel tevens alle eventuele aangesloten externe apparaten los.
- 2 Zorg ervoor dat u recht naar het achterpaneel van de synthesizer kijkt, en verwijder met een kruiskop schroevendraaier (of muntstuk) de (zilveren) schroeven van het Plug-in Board klepje in het midden aan de onderkant. Verwijder de andere schroeven NIET.



**N.B.** Leg de schroeven op een veilige plaats. Deze heeft u weer nodig zodra u het Plug-in Board klepje terugplaatst.

- 3 Verwijder het Plug-in board klepje door het voorzichtig naar u toe te trekken. De printplaat (vast aan het klepje) voor het Plug-in board verschijnt. Deze printplaat biedt plaats voor twee Plug-in boards, één boven en één onder: PLG1 (boven) en PLG2 (onder).

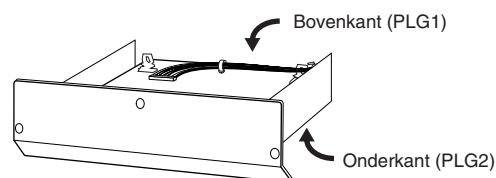


U kunt deze herkennen aan de kleur van de connector kabel.

**PLG1:** Hiervan is één van de kabels ORANJE en de anderen zijn blauw.

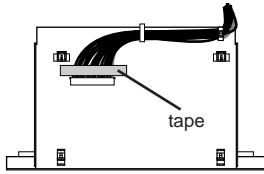
**PLG2:** Hiervan is één van de kabels GEEL en de anderen zijn blauw.

**LET OP!** Het beschikbare slot (PLG1, PLG2) is afhankelijk van het type Plug-in board. Zie, voor details, de tabel boven in de linker kolom.



**!** Als u een los verkrijgbaar Plug-in board installeert (vanaf dat u het klepje loshaalt totdat u het klepje weer teruggezet heeft) mag in GEEN geval het stroomsnoer aangesloten zijn óf worden.

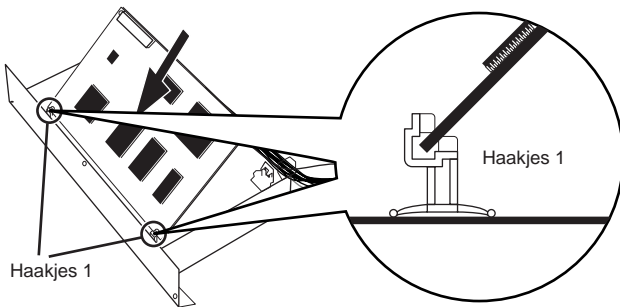
- 4 Verwijder de tape waarmee de kabel aan de printplaat is vastgezet.



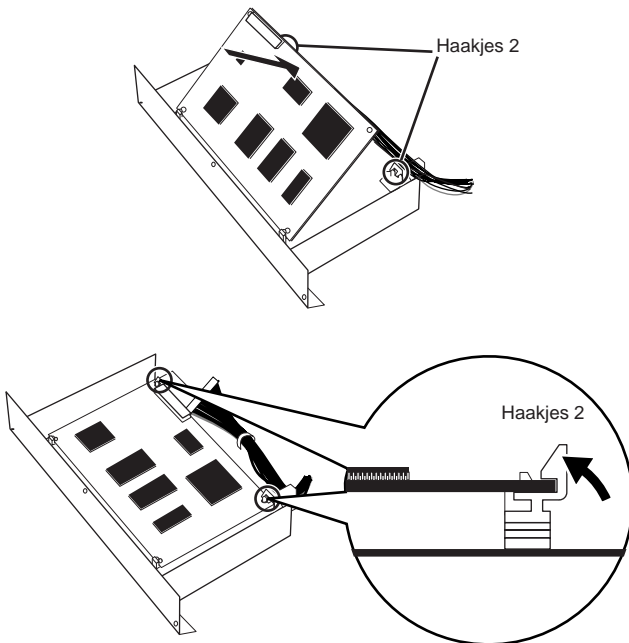
- 5 Haal het Plug-in board uit het anti-statische zakje. Tijdens het installeren moet de kant met de aansluitingen en IC's (chips) boven zijn.

- 6 Monteer het Plug-in board op de printplaat zoals in onderstaande stappen wordt beschreven.

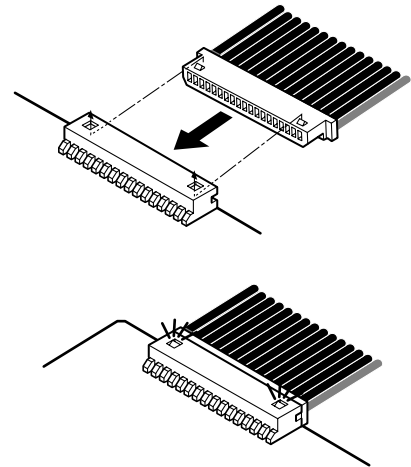
- 6.1 Steek één kant van het Plug-in board (de tegenovergestelde kant van de aansluitingen) in haakjes 1, zoals u in illustratie kunt zien



- 6.2 Druk de andere kant van het Plug-in Board in haakjes 2, zodat het stevig vastzit.

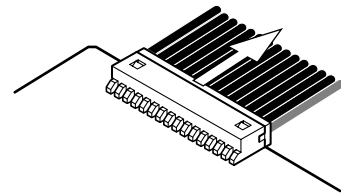


- 6.3 Steek voorzichtig de kabel aansluiting in de Plug-in board aansluiting zodat de twee nokjes op de kabelaansluiting vastzitten in de aansluiting op het Plug-in Board.

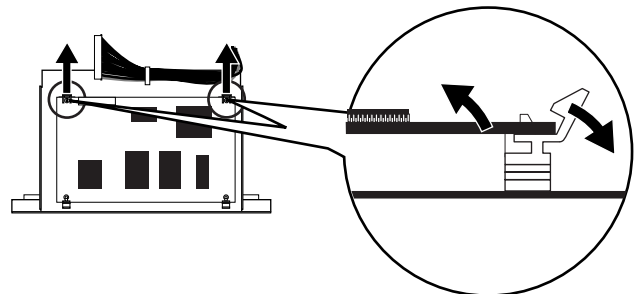


### Het Plug-in board verwijderen

- 1 Verwijder de kabelaansluiting van de Plug-in board aansluitingen.

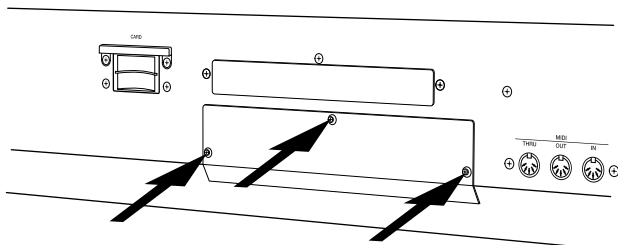
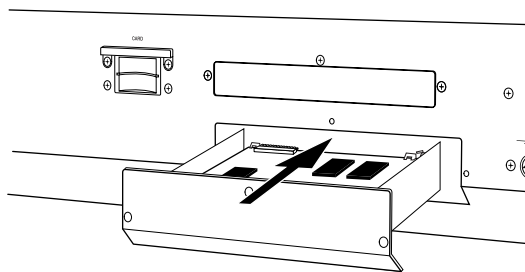


- 2 Druk haakjes 2 voorzichtig naar achteren (zie ill.) en til voorzichtig het board aan één kant (bij haakjes 2) omhoog.



- 3 Til de andere kant van het Board uit haakjes 1.

- 7 Steek de printplaat in de synthesizer.



- 8 Zet het Plug-in board klepje terug en plaats de drie ZILVEREN schroeven (zie Stap 2 hierboven) terug en draai deze met een kruiskopschroevendraaier weer vast.

# Display Boodschappen

Boodschap	Betekenis
<< ! MIDI buffer full. >>	Het is niet gelukt alle ontvangen MIDI data te verwerken.
<< ! MIDI data error. >>	Er is een fout ontstaan bij het ontvangen van de MIDI data.
<< ! MIDI checksum error. >>	Er is een fout ontstaan bij het ontvangen van MIDI bulk data.
<< ! Change internal battery. >>	De Interne backup batterij moet vervangen worden.
<< ! Card full. >>	Er is geen vrije ruimte meer op de Memory Card.
<< ! File not found. >>	Het gespecificeerde file type kan niet gevonden worden.
<< ! Bad card. >>	Memory Card is defect.
<< ! Card not ready. >>	Memory Card is niet geplaatst, of er is een incompatibele card (5V type) geplaatst.
<< ! Card unformatted. >>	Memory Card is niet geformatteerd.
<< ! Card write protected. >>	Memory Card is schrijf-beveiligd.
<< ! Illegal card. >>	Memory Card is verkeerd geformatteerd.
<< ! File already exists. >>	Er bestaat al een file met dezelfde naam.
<< ! Illegal file. >>	Data in de file is beschadigd en kan niet gebruikt worden.
<< ! Illegal file name. >>	De gespecificeerde filenaam is niet in MS-DOS format.
<< ! Read only file. >>	File is alleen-lezen, en kan niet gewist, hernoemt of opgeslagen worden.
<< ! Can't make "EXT" file. >>	Er kan op de Memory Card geen file aangemaakt worden.
<< ! Can't make directory. >>	Er kunnen geen directories aangemaakt worden.
<< ! Too deep directory. >>	Directorie zit te diep genesteld, en kan niet geselecteerd worden.
<< ! Unknown file format. >>	File format is niet herkend.
<< ! Bulk protected. >>	Bulk data kan niet ontvangen worden omdat bescherming (protect) aanstaat.
<< ! Device number is off. >>	Bulk data kan niet ontvangen/verstuurd worden omdat device number "off" staat.
<< ! Device number mismatch. >>	Bulk data kan niet verwerkt worden, device number komt niet overeen.
<< ! Multi Plugin in slot 1. >>	Kan niet gebruikt worden, omdat Slot 1 een Multi-Part Plug-in Board bevat.
<< ! Effect Plugin in slot 2. >>	Kan niet gebruikt worden, omdat Slot 2 een Effect Plug-in Board bevat.
<< ! Plugin1 communication error. >>	Plug-in Board in Slot 1 werkt niet goed.
<< ! Plugin2 communication error. >>	Plug-in Board in Slot 2 werkt niet goed.
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	Geluid verwacht een ander Plug-in Board in Slot 1.
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	Geluid verwacht een ander Plug-in Board in Slot 2.
<< ! PLG100 not supported. >>	Als een PLG100 series Plug-in Board gebruikt wordt, kan een data file met File Type plugin niet op een Memory Card opgeslagen worden.
<< Executing... >>	De handeling wordt uitgevoerd.
<< Now working... >>	Memory Card handeling wordt uitgevoerd.
<< Now loading... >>	File wordt vanaf Memory Card ingelezen.
<< Now saving... >>	File wordt naar Memory Card opgeslagen.
<< Now checking Plug-in board. >>	Plug-in Board(s) wordt gecontroleerd (na het inschakelen van de synthesizer).
<< MIDI bulk receiving... >>	Er wordt MIDI Bulk data ontvangen.
<< MIDI bulk transmitting... >>	Er wordt MIDI Bulk data verstuurd.
<< C 3:128[ ] Stored. >>	Geluid is opgeslagen.
<< Completed. >>	Handeling is uitgevoerd.
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Uiteindelijke bevestiging.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Er bestaat al een file met dezelfde naam. Moet deze vervangen worden door een nieuwere met dezelfde naam?

# Problemen Oplossen

Onderstaande tabel biedt tips bij het oplossen van problemen en refereert naar de pagina's waar u over de bewuste functie meer informatie kunt vinden voor algemene problemen. De meest voorkomende problemen worden meestal door verkeerde instellingen veroorzaakt. Lees, voordat u het instrument ter reparatie aanbiedt, eerst onderstaand advies door, zodat u wellicht zelf in staat bent de oorzaak van het probleem te vinden én deze op te lossen.

## Geen geluid.

- Staat het volume goed ingesteld? (Pag. 6 en 20)
- Als er een Foot Controller op de FOOT VOLUME aansluiting is aangesloten, is deze volledig ingedrukt? (Pag. 18)
- Staat de Vol (volume) parameter in het QED Level scherm van Voice Edit Common hoog genoeg? (Pag. 71)
- Staat de WaveNumber parameter in het OSC Wave scherm van Voice Edit Element op 000 (uit)? (Pag. 79)
- Staat de Level parameter in het OSC Out scherm in Voice Edit Element hoog genoeg? (Pag. 79)
- Staan de nootbereik/velocity (noot) bereik in het ZONE, OSC scherm in Voice Edit goed ingesteld? (Pag. 80)
- Zijn er Elementen gemute? (Pag. 51)
- Zijn de Element filters ingesteld om (bijna) alle geluid te onderdrukken? (Pag. 83)
- Staan de effecten parameters goed ingesteld? (Pag. 71, 78, 79, 117, 120)
- Staan de MIDI receive channels goed ingesteld? (Pag.s 123 en 137)
- Is de audio apparatuur goed aangesloten? (Pag. 13)
- Is de Local switch op OFF gezet? (Pag. 137)
- Staan de Velocity Sensitivity, Note Limit en Velocity Limit parameters goed ingesteld? (Pag. 80, 102, 123 en 128)
- Als u met de interne sequencer of een extern MIDI apparaat een song afspeelt: Staan de volume en expression parameters goed ingesteld?
- Als u met de interne sequencer of een extern MIDI apparaat een performance bespeelt: Staan de transmit channels van ieder sequencer spoor en de receive channels van iedere Part in de Performance goed ingesteld? (Pag. 123)
- Is, bij Performances, het volume van iedere Part hoog genoeg ingesteld? (Pag. 120)
- Is, bij Performances, de output van iedere Part goed ingesteld? (Pag. 123)
- Heeft u EXT Memory geselecteerd zonder een Memory Card te plaatsen? (Pag. 28)
- Is, met de Arpeggiator aan, de Arpeggio Category parameter op "Ct" gezet en de Key Mode parameter op iets anders dan "direct"? (Pag. 72)

## Geen arpeggiator geluid.

- Is het nootbereik van de Arpeggiator goed ingesteld? (Pag. 73)
- Zijn, in Performance Mode, de Layer Switch en Arpeggio Switch parameters van de Part(s) op ON gezet? (Pag. 123)
- Is de Tempo parameter in het ARP Type scherm op "MIDI" gezet, terwijl er geen MIDI clock signaal ontvangen wordt?

## Geluiden klinken vervormd.

- Staan de effecten goed ingesteld? (Pag. 71, 78, 79, 117, 120)
- Staat het volume te hoog ingesteld? (Pag. 6 en 20)
- Staat de GAIN knop van de A/D INPUT te hoog ingesteld? (Pag. 11)

## Het geluid is erg zacht.

- Staan het MIDI volume of MIDI expression te laag ingesteld?
- Staat de filter cutoff frequentie te hoog/laag ingesteld? (Pag. 72, 96, 115, 120)



## **De toonhoogte (pitch) is verkeerd.**

- Staan de NoteShift en Tune parameters in het MSTR TG scherm van Utility Mode goed ingesteld? (Pag. 134)
- Staan de Oct en Trnspose parameters in het MSTR Kbd scherm van Utility Mode goed ingesteld? (Pag. 134)
- Staan de pitch gerelateerde parameters in PITCH menu (Voice Edit) goed ingesteld? (Pag. 80)
- Staat de Micro Tuning parameter in Voice Edit Mode op een onconventionele schaal? (Pag. 71)
- Staat de Pitch Modulation Depth in het LFO scherm (Voice Edit Mode) te hoog? (Pag. 91)
- Voor Performances, is de Note Shift parameter in het LYR (Layer) scherm op een andere waarde dan 0 gezet? (Pag. 123)
- Voor Performances, is de Detune parameter van iedere Part op een andere waarde dan 0 gezet? (Pag. 123)

## **Geluid hapert en is niet vloeiend.**

- Is de maximale polyfonie overschreden? (Pag. 33)

## **Er klinkt slecht één noot tegelijk.**

- Is de Mode parameter in het GEN Other scherm van Voice Edit Common op “mono” gezet? (Pag. 71)
- In Performance Mode, is de Mode parameter in het LYR Mode scherm voor iedere Part op “mono” gezet? (Pag. 122)

## **Er worden geen effecten toegevoegd.**

- Is de [EF BYPASS] knop op OFF gezet? (Pag. 56)
- Is de Insertion Effect Element Switch parameter in het EFF scherm of Voice Edit op ON gezet? Ook in deze Mode, is het effect type op iets anders dan “thru” of “off” gezet? (Pag. 78)
- Voor Performances, zijn de Insertion Effect Parts gespecificeerd? (Pag. 117)
- Bij Reverb en Chorus, zijn de effect types in het Common Edit scherm op ON gezet? (Pag. 79, 118)
- Als een Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, is de PLG-EF parameter in het EFF Part scherm of de Performance op iets anders dan OFF gezet? (Pag. 117)
- Als een Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, is de instelling in het EFF Plg scherm of de Performance op iets anders dan “THRU” gezet? (Pag. 118)

## **De Element switches werken niet in de Control Set**

- Zijn Element-specifieke parameters als Dest (Destination = bestemming) geselecteerd? (Pag. 75)

## **Het Plug-in Board werkt niet.**

- Is het Effect Plug-in Board in PLG2 geïnstalleerd? (Pag. 148)
- Is het Multi-Part-type Plug-in Board in PLG1 geïnstalleerd? (Pag. 148)
- Als er een Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, is de PLG-EF parameter in het EFF Part scherm of Common Effect van de Performance op iets anders dan “off” gezet? (Pag. 118)
- Als er een Effect Plug-in Board geïnstalleerd is, is de instelling in het EFF Plg scherm of Common Effect van de Performance op iets anders dan “THRU” gezet? (Pag. 118)

## **Ik kan de Drum Voice niet vinden.**

- Drum Voices worden anders dan Normal Voices geselecteerd (Pag. 66).

## **Ik kan geen lage waarden invoeren.**

- Heeft u alleen geprobeerd waarden met de Assignable Knoppen [A] t/m [C] of Knop [1]/[2] in te voeren? (Pag. 24)

## **Ik kan de cursor niet verplaatsen zonder de instelling te wijzigen.**

- Houd, terwijl u Knoppen [A] t/m [C], Knop [1]/[2], de [DATA] knop of het [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen gebruikt, de [SHIFT] toets ingedrukt (Pag. 24).

## **Ik kan geen bulk data ontvangen.**

- Heeft u, als u de S80 Voice Editor gebruikt, Dump interval voldoende ingesteld? De Dump Interval in de Voice Editor Setup dialoog moet op 10ms of meer staan.

## **Macintosh gebruikers: Card Filer voor de Macintosh werkt niet goed.**

- Gebruikt u MIDI Time Piece?  
Card Filer is niet compatibel met MIDI Time Piece. U moet het gebruik van MIDI Time Piece op de Macintosh uitschakelen.

# Specificaties

<b>TOETSENBORD</b>	<b>Aantal Toetsen</b>	88
	<b>Aanslag</b>	Aanslaggevoelig, After touch
<b>KLANKOPWEKKING</b>	<b>Toogeneratoren</b>	AWM2, Modular Synthesis Plug-in System
	<b>Polyfonie</b>	64
<b>VOICE</b>	<b>Aantal Voices</b>	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 x 2 Plug-in Boards [indien aanwezig])
	<b>Wave ROM</b>	24 MByte
<b>PERFORMANCE</b>	<b>Multi-Timbres</b>	19 (16 Voice Parts, A/D Input Part, Plug-in 1/2 Parts)
	<b>Aantal Performances</b>	128 Intern, 64 Extern
	<b>Master Keyboard Mode</b>	4 Zones
<b>EFFECT</b>	<b>Reverb</b>	12
	<b>Chorus</b>	23
	<b>Insertion</b>	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion for Plug-in Voices)
	<b>Master EQ</b>	4
<b>SEQUENCE PLAY</b>	<b>Formaat</b>	SMF Format 0 (Alleen Direct Play), Sequence Chain (Load/Save)
	<b>Aantal Sequence Chains</b>	100 Stappen (100 Songs)
<b>ARPEGGIATOR</b>	<b>Aantal Arpeggios</b>	128
<b>Card</b>	<b>File Type</b>	All Data, All Voice, Plug-in, Sequence Chain, SMF
	<b>Functies</b>	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format
<b>Knoppen en schuiven</b>	Volume Slider, 4 Control Sliders, Pitch, Modulation, Shift, Page, Knob A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard, Exit, Enter, Dec/No, Inc/Yes, 7 Mode Keys, Sequence Play, Sequence PLAY/STOP, 6 Memory Keys, Quick Access, 8 Bank Keys, 16 Program/Part Keys, Power, Card Slot, Gain, Host Select	
<b>AANSLUITINGEN</b>	MIDI In, Out, Thru, To Host, Breath, Footswitch, Sustain, Foot Controller, Foot Volume, Individual Output 1, 2, Output L/Mono R, Phones, A/D Input, AC Inlet, 2 Aansluitingen voor Plug-in Boards	
<b>DISPLAY</b>	40 x 2 (met achtergrondverlichting)	
<b>MEEGELEVERDE ACCESSOIRES</b>	Gebruikershandleiding, Data Lijst, CD-ROM, AC Stroomsnoer	
<b>LOS VERKRIJGBARE ACCESSOIRES</b>	PLG150 Plug-in Boards Serie, PLG100 Plug-in Boards Serie, FC4/5 Footswitch, FC7 Foot Controller, BC3 Breath Controller	
<b>OPGENOMEN VERMOGEN</b>	16W	
<b>UITGANG IMPEDANTIE</b>	Output uitgangen: +18.1 –2dbm (10k ohm), Phones uitgang: +17.2 –2dbm (33 ohm)	
<b>AFMETINGEN</b>	1329(B) x 371(D) x 157(H) mm	
<b>GEWICHT</b>	24,3 kg	

\* Specificaties en beschrijvingen in deze handleiding zijn alleen ter informatie. Yamaha Corp. behoudt het recht om zonder voorafgaand bericht producten of specificaties te wijzigen of aan te passen. Raadpleeg, omdat specificaties, apparatuur of opties in sommige landen anders kunnen zijn, uw Yamaha dealer.

# Index

## 0~9

4 Zones.....68

## A

Aansluiten op een Mengpaneel.....13  
Aansluiten op een Personal Computer.....16  
Aansluiten op Externe Audio Apparatuur.....13  
Aansluitingen.....13  
A/D INPUT aansluiting.....11  
AC Control Depth.....101, 126  
AC INLET aansluiting.....10  
AC Modulation Depth.....101, 126  
AEG Level.....88  
AEG Release.....88  
AEG Time.....88  
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity).....88  
Aftertouch.....45  
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator).....97  
AMP KeyFlw (AMP Key Follow).....89  
AMP Scale (AMP Scaling Break Point).....90  
AMP Scale (AMP Scaling Offset).....90  
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity).....97  
Apparatuur inschakelen.....19  
Arpeggiator Hold gebruiken.....43  
Arpeggio Type selecteren.....41, 72  
ARP Limit (Arpeggio Note Limit).....73  
ARP Mode (Arpeggio Mode).....73  
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects).....73  
ARP Type (Arpeggio Type).....72  
Arpeggiator.....41  
AT Control Depth.....100, 126  
AT Modulation Depth.....101, 126  
Automatisch Files Inladen.....143

## B

BANK [A] t/m[H] knoppen.....9  
Bank/Program Nummer.....64, 107  
Breath Controller.....44  
Board Voices beluisteren.....98  
BREATH aansluiting.....11

## C

Card Mode.....22, 35, 142  
CARD slot.....10  
Chained Afspelem.....133  
Chorus Unit.....55, 79, 118  
Common (Instellingen voor alle Parts).....112  
Common Arpeggio.....72, 115  
Common Controller.....74, 115  
Common Edit en ieder Element editten.....50, 68  
Common Effect.....78, 117  
Common EQ (Equalizer).....116  
Common General.....74, 115  
Common LFO (Low Frequency Oscillator).....75  
Common Quick Edit.....71, 114  
Common/Part/Zone Edit.....111  
Control Sets.....45  
Control Sets en Externe MIDI Besturing.....46  
Controller Gedeelte.....31, 43  
CONTROL SLIDER.....6, 44, 61  
CTL AC Control (AC Control Depth).....101  
CTL AC Control (AC Control Depth) (Alleen Multi Plug-in Parts) ...126  
CTL AC Modulation.....101  
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (Alleen Plug-in Parts).....126

CTL Assign1 (Controller Assign 1).....116  
CTL Assign2 (Controller Assign 2).....116  
CTL AT Control (AT Control Depth).....100  
CTL AT Control (AT Control Depth) (Alleen Multi Plug-in Parts).....126  
CTL AT Modulation.....101  
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (Alleen Multi Plug-in Parts).....126  
CTL Bend (Pitch Bend).....74  
CTL MW Control (MW Control Depth).....100  
CTL MW Control (MW Control Depth) (Alleen Multi Plug-in Parts).....125  
CTL MW Modulation.....100, 124  
CTL Pitch (Pitch Bend).....100  
CTL Portamento.....74  
CTL Set1 (Control Set 1) t/m CTL Set6 (Control Set 6).....74  
CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2).....100  
CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (Alleen A/D Input Part).....125  
CTRL (System Controller).....136  
CTRL (Voice Controller).....139  
CTRL Assign1 (Controller Assign 1).....140  
CTRL Assign2 (Controller Assign 2).....140  
CTRL Knoppen [A] t/m [C].....136  
CTRL Other (Controller Other).....136

## D

Data Invoeren.....24  
[DATA] Knop.....7, 25, 66  
[DEC/NO] knop.....8, 24, 66  
De A/D Input Part gebruiken.....63  
De BANK/PROGRAM Knoppen gebruiken.....65, 109  
De "Compare" Functie.....69, 112  
De Cursor verplaatsen.....24, 25  
De **B** Indicator.....69, 112  
De Getoonde Instellingen aflezen.....110  
De Note Limit instellen.....42  
Delete (Wissen).....146  
Demo Afspelen.....26  
De Tempo instellen.....42  
De Voice Naam instellen.....70  
Display Boodschappen.....151  
Diverse Controllers Aansluiten.....18  
Drum Common Arpeggio.....94  
Drum Common Controllers.....94  
Drum Common Edit en Drum Key Edit.....93  
Drum Common Effects.....94  
Drum Common General.....93  
Drum Common Quick Edit.....93  
Drum Key Amplitude.....96  
Drum Key EQ (Equalizer).....97  
Drum Key Filter.....96  
Drum Key OSC (Oscillator).....94  
Drum Key Pitch.....96  
Drum Voices.....66, 92

## E

Edit Modes.....21  
Een Menu selecteren.....70  
Een Mode selecteren.....21  
Een Microfoon of Andere Audio Apparatuur aansluiten.....14  
Een Overzicht van de S80.....31  
Een Overzicht van de Voices/Waves.....37  
Een Scherm selecteren.....23  
[EF BYPASS] knop.....8  
EFF Cho (Chorus).....79, 118  
EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2).....78, 127  
EFF InsEF (Insertion Effect).....78  
EFF Part.....117

EFF Rev (Reverb).....	79, 118
Effect Bypass .....	56
Effect Parameter Instellingen.....	78, 118, 127
Effect Plug-in Boards .....	33
Effecten.....	34, 55
Effects in Performance Mode.....	55
Effecten in Voice Mode.....	55
Element Amplitude.....	88
Element Filter.....	83
Element Pitch.....	80
Element EQ (Equalizer) .....	91
Element LFO (Low Frequency Oscillator).....	90
Element OSC (Oscillator).....	79
Elementen Aan/Uit zetten .....	51
[ENTER] Knop.....	8, 24, 25
EQ High.....	117
EQ HighMid (Hoog-Midden Bereik).....	117
EQ Low.....	116
EQ LowMid (Laag-Midden Bereik).....	117
EQ Mid (Midden Bereik).....	117
EQ Param (EQ Parameter).....	103
EQ Type.....	91
[EXIT] Key .....	8, 23
Externe MIDI Apparatuur aansluiten.....	15

## F

Factory Set (Fabrieksinstellingen oproepen).....	141
FEG Level (FEG Level).....	86
FEG Release (FEG Release) .....	86
FEG Time .....	86
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity).....	85
File Name Instellingen.....	145
File Types .....	143
Filter Envelope Generator Instellingen.....	86
Filter Scaling Instellingen.....	87
FLT Cutoff (Filter Cutoff) .....	96
FLT HPF (High Pass Filter).....	85
FLT KeyFlw (Filter Key Follow).....	86
FLT Scale (Filter Scale Break Point).....	87
FLT Scale (Filter Scale Offset).....	87
FLT Sens (Filter Sensitivity).....	85
FLT Type (Filter Type) .....	83
Foot Controller .....	44
FOOT CONTROLLER aansluiting.....	10
Foot Switch .....	44
FOOT SWITCH aansluiting.....	11
Foot Volume .....	44
FOOT VOLUME aansluiting.....	10
Format (Formatteren).....	147

## G

GAIN knop .....	11
GEN M.Kbd (General Master Keyboard).....	113
GEN MIDI (General MIDI).....	113
GEN Name (General Name).....	79, 90, 113
GEN Other (General Other).....	71, 99

## H

HOST SELECT schakelaar.....	11
-----------------------------	----

## I

[INC/YES] knop .....	8, 24, 66
INDIVIDUAL OUTPUT 1 en 2 aansluitings.....	10
Insertion Effecten .....	55, 78

## J

Job Modes .....	22
-----------------	----

## K

Knop Parameter .....	65, 108
Knop Parameters instellen/bekijken.....	65, 108
Knoppen [A], [B], [C], [1] en [2] .....	7, 24, 44

## L

Layer (Master keyboard Mode).....	60
Layer (Performance Mode).....	122
LCD (Liquid Crystal Display) .....	7
LFO Depth .....	91
LFO Dest1 (LFO Destination 1).....	77
LFO Dest2 (LFO Destination 2).....	77
LFO Fade .....	76
LFO Param (LFO Parameter) .....	101
LFO Wave.....	75, 90
Load .....	145
LYR Limit (Layer Limit).....	123
LYR Mode (Layer Mode).....	122
LYR Out (Layer Out).....	123
LYR Tune (Layer Tune).....	123

## M

M.EQ (Voice Master Equalizer).....	138
M.EQ High (Master EQ High).....	139
M.EQ HighMid (Master EQ High-Midden Bereik).....	139
M.EQ Low (Master EQ Laag).....	139
M.EQ LowMid (Master EQ Laag-Midden Bereik) .....	139
M.EQ Mid (Master EQ Midden Bereik).....	139
Master keyboard .....	57, 128, 134
Master Keyboard/Tone Generator Mode .....	111
[MASTER KEYBOARD] knop.....	8
Maximale Polyfonie .....	33
MEMORY knoppen .....	9
Memory/Performance Program Nummer.....	107
Memory/Voice Program Nummer.....	64
Menu Display.....	51, 70, 93, 98, 111, 134
Met de Foot Switch tussen Programs schakelen .....	48
Micro Tuning .....	71
MIDI (System MIDI) .....	137
MIDI Arp (MIDI Arpeggio).....	137
MIDI Ch (MIDI Channel) .....	137
MIDI GM/XG Receive (als een Multi-Part Plug-in Board geïnstalleerd is) ....	138
MIDI IN, OUT, en THRU aansluitingen.....	10
MIDI Interface naar MIDI IN en OUT .....	17
MIDI Other.....	138
MIDI Sw (MIDI Receive Switch) .....	137
MIX Level .....	120
MIX Vce/Template.....	119
MKB Assign (Master Keyboard Assign) .....	129
MKB Note (Master Keyboard Note).....	128
MKB Transmit (Master Keyboard Transmit).....	128
MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1).....	129
MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2).....	129
MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1).....	128
MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2).....	128
MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3).....	128
MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4) .....	128
MkDir (Make Directory).....	147
MODE knoppen .....	8
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM.....	33
MODULATION wheel .....	6
MSTR (System Master).....	134
MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass).....	135
MSTR Kbd (Master Keyboard).....	134
MSTR Other (Other Setup) .....	135
MSTR TG (Master Tone Generator) .....	134
Multi Edit .....	109
Multi-Part Plug-in Board.....	33
MW Control Depth.....	100, 125
MW Modulation Depth.....	100, 125

## N

Normal Voice .....69

## O

Octave en MIDI Transmit Channel Instellingen .....65, 108  
OSC Assign (Oscillator Assign) .....102  
OSC Limit (Oscillator Limit) .....80  
OSC Other (Oscillator Other) .....95  
OSC Out (Oscillator Out) .....79, 95  
OSC Pan (Oscillator Pan) .....80, 95  
OSC Velocity (Oscillator Velocity) .....102  
OSC Wave (Oscillator Wave) .....79, 94  
Over de Modes .....35  
Over de Plug-in Boards (Optional) .....32, 148  
Over de Toongenerator .....32  
Over het Modular Synthesis Plug-in System .....33  
Over Memory Cards .....20, 142  
Over Note Limit (Key Range) .....61  
OUTPUT L/MONO en R aansluiting .....11

## P

[PAGE] Knop .....7, 23  
Parameters aan Knoppen [1] en [2] toewijzen .....47  
Parameters aan Knoppen [A], [B] en [C] toewijzen .....46  
Parameters met de Foot Controller besturen .....48  
Parameter Typen (Absoluut en Relatief) .....25  
Part (Instellingen voor iedere Part) .....119  
Part Controller .....125  
Part Insertion Effect (Alleen A/D Input Part) .....127  
Part Layer .....122  
Part Mixer .....119  
Part Receive Switch .....124  
Part Tone .....120  
PCH PEG (Pitch Envelope Generator) .....103  
PCH Scale (Pitch Scale) .....82  
PCH Tune (Pitch Tune) .....80, 96  
PEG Level .....81  
PEG Release .....81  
PEG Time .....81  
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity) .....81  
Performance Category .....108  
Performance Edit .....21, 111  
Performance Job Mode .....22, 130  
Performance Memory/Nummer (Bank/Nummer) .....107  
Performance Name .....108  
Performance Play Mode Display .....107  
Performance Program Selectie .....107  
Performance Store .....112, 131  
Performances .....29, 39  
PFM Bulk Dump .....131  
PFM Copy .....130  
PFM Edit Recall .....130  
PFM Initialize .....130  
PFM Play (Performance Play) .....107  
PHONES aansluiting .....11  
PITCH bend wheel .....6  
Pitch Envelope Generator Instellingen .....82, 103  
Play Modes .....21  
PLG (Plug-in) (Als een Plug-in Board geïnstalleerd is) .....140  
PLG Status (Plug-in Status) .....140  
PLG-NATIVE (Plug-in Native) .....103  
PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI) .....140  
PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System) .....141  
PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI) .....140  
Plug-in Board Voices editen .....104  
Plug-in Common Arpeggio .....99  
Plug-in Common Controller .....100  
Plug-in Common Effect .....102  
Plug-in Common General .....99

Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator) .....101  
Plug-in Common Quick Edit .....99  
Plug-in Element EQ (Equalizer) .....103  
Plug-in Element Native .....103  
Plug-in Element OSC (Oscillator) .....102  
Plug-in Element Pitch .....102  
Plug-in Voices .....98  
Preset Drums (PRE:DR1 ~ DR8) selecteren .....66  
POWER schakelaar .....10  
PROGRAM/PART knoppen [1] t/m [16] .....9, 23

## Q

[Quick Access] knop .....9  
Quick Access Gebruiken .....28, 68  
QED EF (Quick Edit Effect) .....114  
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) .....71, 93, 99  
QED EG (Quick Edit Envelope Generator) .....72, 93, 99, 115  
QED Filter (Quick Edit Filter) .....72, 93, 99, 115  
QED Level (Quick Edit Level) .....71, 93, 99, 114

## R

RCV Sw1 (Receive Switch 1) .....124  
RCV Sw2 (Receive Switch 2) .....124  
RCV Sw3 (Receive Switch 3) .....124  
RCV Sw4 (Receive Switch 4) .....124  
Rename (Hernoemen) .....146  
Reverb Unit .....55, 79, 118

## S

Save .....144  
Scherm Titel .....64, 107  
SEQ (Sequence Chain) .....132  
SEQ controls .....8  
SEQ Demo (Sequence Demo) .....132  
Sequence Play Mode .....22, 35, 132  
[SHIFT] Knop .....7, 23  
Single Part Plug-in Boards .....32  
SmartMedia™ .....20, 142  
Song File Afspelen .....63, 133  
Split .....57  
Status .....144  
Stroomvoorziening .....12  
Sustain .....44  
SUSTAIN aansluiting .....11

## T

TO HOST aansluiting .....11, 16  
TON EG (Tone Envelope Generator) .....121  
TON Filter (Tone Filter) .....120  
TON Other (Tone Other) .....122  
TON Portamento (Tone Portamento) .....121  
Toongenerator Gedeelte .....32

## U

User Drums (INT:DR1/2 en EXT:DR1/2) selecteren .....66  
Utility Job Mode .....22, 141  
Utility Mode .....22, 35, 134

## **V**

---

VCE Bulk Dump.....	106
VCE Copy.....	105
VCE Edit Recall.....	105
VCE Initialize.....	105
Voice Category.....	65
Voice Category Search gebruiken.....	67
Voice Edit.....	21, 50, 68
Voice Job Mode.....	22, 105
Voice Memory/Nummer (Bank/Nummer) Display.....	64
Voice Mode.....	35, 64
Voice Name.....	65
Voice Play Mode Display.....	21, 64
Voice Program Selectie.....	65
Voice Store.....	69, 106
Voices.....	27, 36
[VOLUME] Slider.....	6
Voorbeeld van Control Set Toewijzing.....	75

## **W**

---

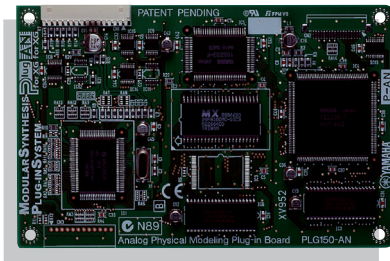
Waves.....	38
------------	----

## **Z**

---

Zones.....	127
------------	-----

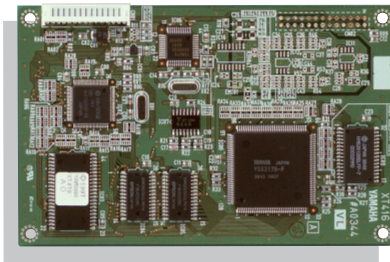
# MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM



## Analog Physical Modeling Plug-in Board **PLG150-AN**

Eervaar de vette en "funky" geluiden van oude authentieke analoge synthesizer! Dit Board biedt een klankopwekkingsysteem vergelijkbaar met die in Yamaha's fantastische AN1x Analog Physical Modeling Synthesizer. Naast zijn overweldigende wave algorithmes, resonantie filters, LFO's, en envelope generators, bevat het tevens distortion en een 3-band equalizer. Met de PLG150-AN kunnen semi- en professionele studio's de geluiden die u in hedendaagse muziek tegenkomt reproduceren.

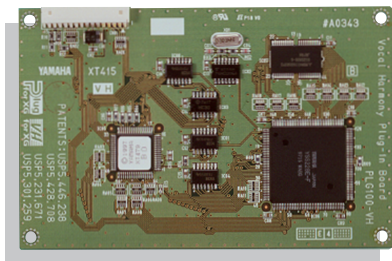
<b>Toon Generator Type</b>	AN (Analog Physical Modeling Synthesis)
<b>Polyfonie</b>	5 noten
<b>Voice</b>	256 Preset 128 User
<b>Effect</b>	Guitar Amp. Simulator (Distortion), 3-Band EQ, XG Part EQ
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	65g



## Virtual Acoustic Plug-in Board **PLG150-VL**

Met het Virtual Acoustic Modular Synthesis Plug-in Board kunt u een 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 een ideaal Plug-in Board voor toetsenisten maakt.

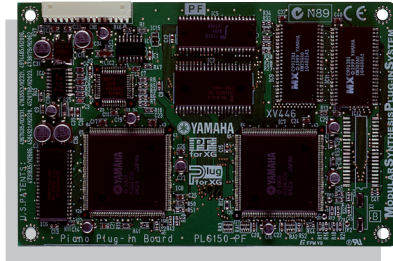
<b>Toon Generator Type</b>	S/VA (Self-oscillating Virtual Acoustic Synthesis)
<b>Polyfonie</b>	1 noot monofoon
<b>Voice</b>	256 Preset 70 User
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	66g



## Vocal Harmony Plug-in Board **PLG100-VH**

De PLG100-VH voegt, met het simpelweg inpluggen van een microfoon in de AVD aansluiting aan de achterkant van de S80, krachtige harmonie of vocoder effecten aan uw stem toe. U hoeft dan alleen nog de akkoorden te spelen. De Harmonie interval wijzigingen kunnen in een sequencer opgeslagen worden zodat deze automatisch afgespeeld kunnen worden — de stille droom van vele one-man bands of zanger/schrijvers is uitgekomen.

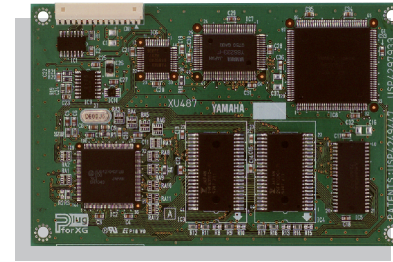
<b>Maximum Harmony</b>	3 voices
<b>Effect</b>	Vocoder Harmony, Detune Harmony Chordal Harmony, Chromatic Harmony
<b>Voice Control</b>	Gender change (male → female, female → male) Vibrato, Volume, Pan, Detune
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	53g



## Piano Plug-in Board **PLG150-PF**

Dit board is voor de serieuze pianisten, volgestopt met honderden pijnlijk echt klinkende piano en keyboard voices — van concertvleugels tot harpsichords. U kunt tevens twee piano boards tegelijk gebruiken, waardoor de effectieve polyfonie verdubbeld wordt tot maar liefst 128 noten! Een S80 met een geïnstalleerde PLG150-PF is voor professionele studios die authentiek pianogeluid eisen, maar niet moeilijk willen doen met een echte piano, een perfecte oplossing.

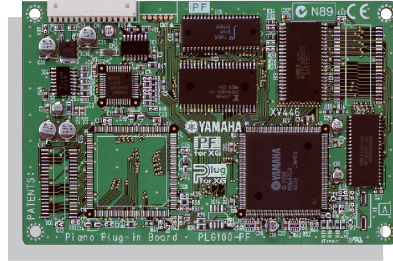
<b>Toon Generator Type</b>	AWM2
<b>Polyfonie</b>	64 noten
<b>Voice</b>	136 Preset
<b>Effect</b>	Reverb, Chorus, Insertion, 2-Band EQ
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	72g



## Advanced DX/TX Plug-in Board **PLG150-DX**

Voeg de klassieke geluiden van de wereldwijd bekende DX-7 synthesizer aan de S80 toe. De PLG150-DX bevat hetzelfde 6-operator 16-noten polyfoon FM toongeneratie systeem dat binnen korte tijd de synthesizer industrie beïnvloedde. Dit board is onmisbaar voor toetsenisten en producenten van alledaagse muziek.

<b>Toon Generator Type</b>	FM Synthese
<b>Polyfonie</b>	16 noten
<b>Voice</b>	912 Preset 64 User
<b>Effect</b>	Part EQ, Lowpass, Highpass
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	63g



## XG Tone Generator Plug-in Board **PLG100-XG**

Dit Plug-in Board biedt meer dan 400 gesampelde voices en 21 drum kits van professionele kwaliteit en is tevens 32 noten polyfoon. Daarnaast voldoet het aan de XG MIDI specificaties, zodat u het kunt gebruiken om uw XG SMF MIDI song files vanaf een externe - of de in de S80 ingebouwde sequencer af te spelen. Voornamelijk thuisstudio's zullen dit Plug-in Board een grote aanwinst en onmisbare toevoeging voor de S80 vinden.

<b>Toon Generator Type</b>	AWM2
<b>Polyfonie</b>	32 noten
<b>Voice</b>	Preset normal: 424, drum kits: 21
<b>Effect</b>	Reverb, Chorus, Variation
<b>Interface</b>	Plug-in Aansluiting (15-pin digital I/F connector)
<b>Afmetingen (B) x (D) x (H)</b>	138,5 x 89,0 x 8,5 mm
<b>Gewicht</b>	64g



# BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

## IN DEZE OPSOMMING STAAT INFORMATIE OVER GEVAAR VOOR UZELF, SCHOKKEN EN BRANDGEVAAR.

**WAARSCHUWING-** Als u gebruik maakt van elektrische- of elektronische producten moet u altijd de voorzorgsmaatregelen opvolgen. Hieronder valt o.a., al is dit niet alles:

1. Lees alle Veiligheidsinstructies, Installatie Instructies, Speciale Boodschappen Gedeelte onderdelen en Assembleer Instructies ALVORENS aansluitingen te maken, incl. aansluiten op het stopcontact.
2. **Stroomvoorziening:** Yamaha producten worden ontworpen om overeen te komen met het gebruikte voltage in het gedeelte van de wereld waar het instrument verkocht wordt. Als u verhuist, of twijfel ontstaat over het gebruikte voltage in uw omgeving moet u contact opnemen met uw dealer. Het vereiste voltage staat bovendien vermeld op het naamplaatje. Zie de illustratie in het 'Speciale Meldingen' gedeelte in deze handleiding.
3. Dit product kan zijn uitgerust met een gepolariseerde plug (één pootje groter dan de andere). Als de stekker niet in het stopcontact past, moet u de stekker omdraaien en het nog eens proberen. Treedt het probleem vervolgens nog eens op moet u de stekker laten vervangen door een elektricien. VERWIJDER NOOIT het pootje van de stekker.
4. Sommige elektronische producten maken gebruik van externe voedingen of adaptors. Sluit dit product NOOIT aan op een andere voeding of adaptor dan de degene die wordt omschreven in de handleiding, op het naamplaatje, of in andere door Yamaha geschreven richtlijnen.
5. **WAARSCHUWING:** Plaats dit product, of andere voorwerpen, niet op het stroomsnoer, en zet dit instrument niet op een plek waar iemand er over kan struikelen of op kan trappen, en zorg er voor dat u geen zware voorwerpen over het snoer rolt. Een verlengsnoer wordt sterk afgeraden. Als u niet om het gebruik van een verlengsnoer heen kunt, moet de minimale snoergrootte van een 8 meter snoer (of kleiner) 18 AWG bedragen. N.B. des te kleiner het AWG nummer, des te kleiner de capaciteit van het snoer. Moet het verlengsnoer langer zijn neem dan contact op met de plaatselijke elektricien.
6. **Ventilatie:** Elektronische producten, behalve als ze ontwikkeld zijn voor specifieke lokaties, moeten geplaatst worden in een omgeving die de aanwezige ventilatie niet storen. Als er geen aparte gegevens vermeld worden in de handleiding, moet u er van uitgaan dat ze de aanwezige ventilatie niet mogen storen.
7. **Temperatuur:** Elektronische producten moeten op plekken neergezet worden die hun interne temperatuur niet al te zeer verhogen. Het plaatsen van dit product in de buurt van verwarmingsbuizen, kachels en andere warmte producerende apparatuur moet worden vermeden.
8. Dit product is NIET ontworpen om in vochtige/natte omgevingen te functioneren, en mag dus niet in de buurt van water geplaatst worden, of blootgesteld worden aan regen. Voorbeelden van vochtige/natte omgevingen zijn: in de buurt van een zwembad, bad of een vochtige kelder.
9. Dit product mag alleen gebruikt worden met de meegeleverde onderdelen of; een kar, rack of standaard die wordt aangeraden door de fabrikant. Als u gebruik maakt van een kar, rack of standaard moet u rekening houden met alle markeringen en veiligheidsinstructies die het product vergezellen.
10. Het stroomsnoer (de stekker) moet uit het stopcontact gehaald worden als u het instrument voor lange tijd niet gebruikt. U kunt de stekker ook het beste uit het stopcontact halen als er onweer is.
11. Zorg er voor dat er geen objecten op het instrument vallen, en dat er geen vloeistoffen door de openingen in het instrument druppelen.
12. Elektrische/elektronische producten moeten van service voorzien worden door erkend service personeel als:
  - a. Het stroomsnoer stuk is; of als
  - b. Objecten op het instrument gevallen zijn, erin gestoken zijn, of als er vloeistoffen in het instrument gedruppeld zijn; of
  - c. Als het product blootgesteld is aan regen; of
  - d. Het product het niet meer doet, of duidelijk anders werkt; of
  - e. Het product gevallen is, of het omhulsel van het product beschadigd is.
13. Service dit product niet zelf, afgezien van het normale onderhoud zoals dit omschreven wordt in deze handleiding. Al het andere onderhoud moet u overlaten aan gekwalificeerd Yamaha personeel.
14. Dit product, alleen of in combinatie met een versterker en koptelefoon of speaker/s kan geluidsniveaus produceren die gehoorbeschadiging en verlies van gehoor kan veroorzaken. Werk NOOIT te lang op een te hoog volumenniveau of een onaangenaam niveau. Treedt er echter een 'geruis' op in de oren, of ervaart u achteruitgang in het gehoor moet u contact opnemen met een KNO arts.  
**BELANGRIJK:** Des te harder het volume, des te korter de periode waarin beschadiging optreedt.
15. Sommige Yamaha producten zijn voorzien van een kruk en/of accessoires die meegeleverd worden of apart aangeschaft kunnen worden. Een aantal van deze producten moeten door de dealer in elkaar gezet- of geïnstalleerd worden. Zorg er echter voor dat de kruk stevig in elkaar zit en los verkrijgbare accessoires (indien van toepassing) goed vastzitten VOORDAT u ze gebruikt. Krukken die door Yamaha geleverd worden zijn overigens alleen bedoeld om op te zitten. Wij raden geen ander gebruik aan.

## BEWAAR DEZE HANDLEIDING GOED

# YAMAHA

## **Copyright**

© Yamaha Corporation. Alle rechten voorbehouden.  
Er mag geen gedeelte van de Nederlandse Handleiding worden gereproduceerd of uitgegeven in wat voor vorm dan ook, of op wat voor manier dan ook zonder toestemming van de Yamaha Corporation.

## **Productie**

Productie Nederlandstalige handleiding:  
TerrActs (<http://www.terracts.nl>) in opdracht van Yamaha.  
Deze handleiding is geprint in Nederland.