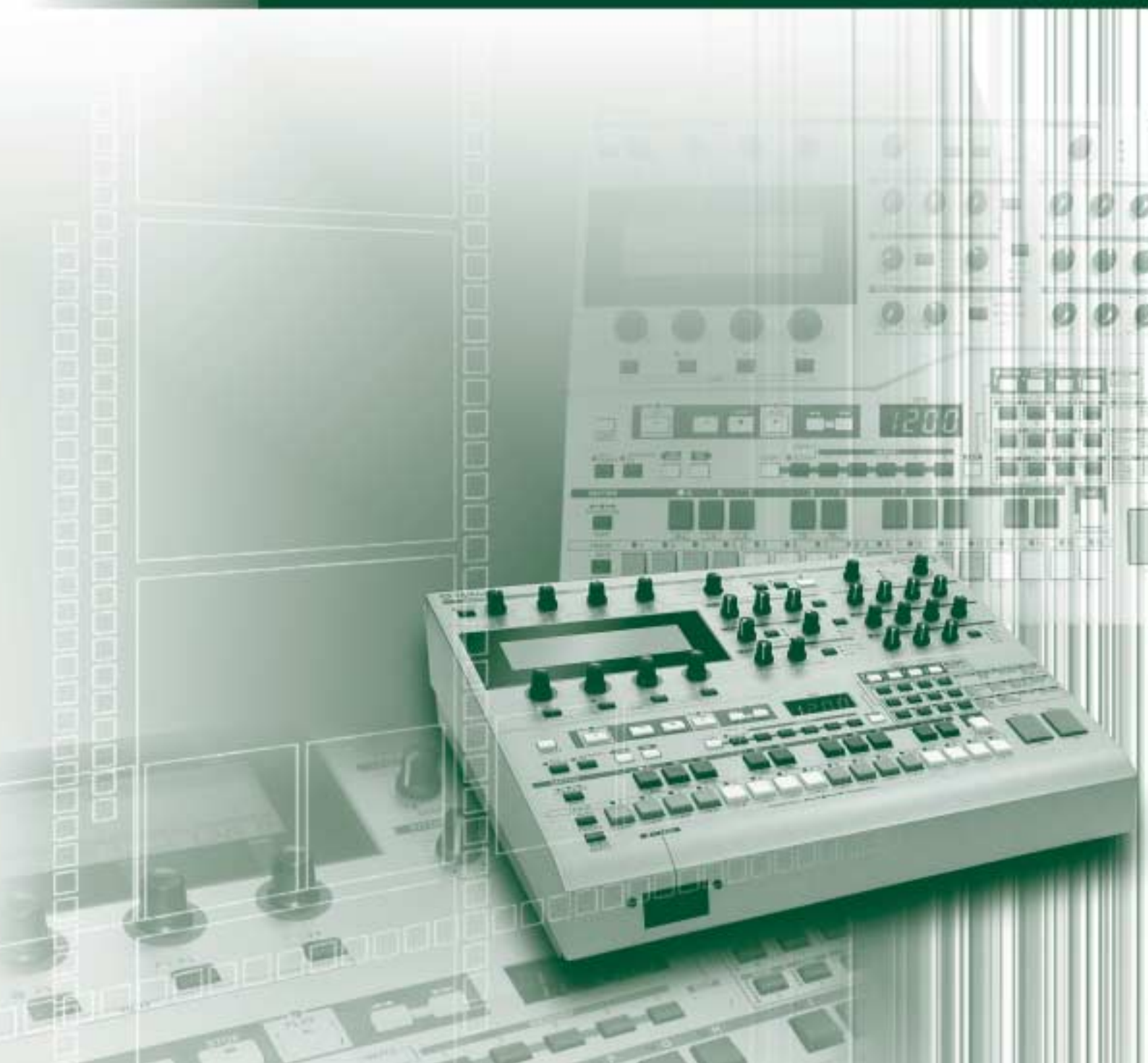


NEDERLANDSTALIGE HANDLEIDING

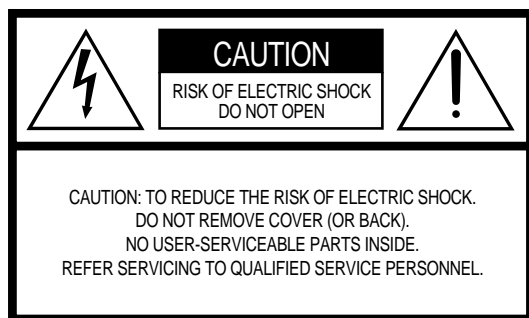
MUSIC PRODUCTION STUDIO

RS7000

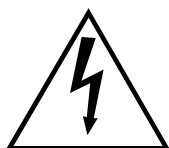


# SPECIALE MEDEDELINGEN

**PRODUCT VEILIGHEIDS MARKERINGEN:** De elektronische producten van Yamaha zijn voorzien van labels, zoals de tekeningen die hieronder afgebeeld zijn, of gegoten/geperste reproducties van deze tekeningen op de behuizing. De uitleg van deze plaatjes wordt op deze bladzijde beschreven. Neem alstublieft alle hier genoemde waarschuwingen en de waarschuwingen in de veiligheids instructie sectie in acht.



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



De bliksemschicht met pijlpunt in de gelijkbenige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van niet geïsoleerde "gevaarlijke voltages" in het instrument die groot genoeg kunnen zijn om een risico van een elektrische schok te vormen.

**BELANGRIJKE MEDEDELING:** Alle elektronische producten van Yamaha zijn getest en goedgevonden door een onafhankelijk laboratorium om er zeker van te zijn dat, als het product op de juiste wijze geïnstalleerd is en gebruikt wordt, er geen voorspelbare risico's zullen zijn. Modificeer het instrument NIET en vraag ook anderen niet om het instrument te modificeren wanneer Yamaha zelf hier niet de toestemming voor heeft gegeven. Hierdoor kunnen de prestaties en/of de veiligheidsstandaarden van het product afnemen. Als er aanspraak wordt gemaakt op de garantie, kan dit geweigerd worden indien het product toch gemodificeerd is. Dit kan ook van invloed zijn op andere garanties.

## SPECIFICATIES ONDERHEVIG AAN

**WIJZIGINGEN:** Wij menen dat de informatie die deze handleiding bevat juist is op het moment van drukken. Yamaha houdt zich echter het recht voor de specificaties te veranderen of aan te passen, zonder kennisgeving en zonder de verplichting reeds bestaande modellen daar aan aan te passen.

92-469- ① (achterkant)

**MILIEU ZAKEN:** Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij menen oprecht dat onze producten en de gebruikte productie methodes aan deze doelstellingen voldoen. Om ons zowel aan de letter als de geest van de wet te houden, willen wij dat u zich bewust bent van de volgende zaken:

**Kennisgeving batterij:** Dit product KAN een kleine, niet-oplaadbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) vastgesoldeerd is. De gemiddelde levensduur van zo'n batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk wordt, neem dan contact op met gekwalificeerd service personeel om de vervanging uit te voeren.

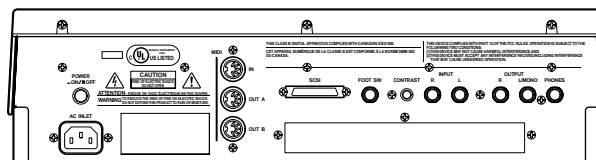
**Waarschuwing:** Probeer deze batterij niet op te laden, te demonteren of te verbranden. Houd alle batterijen bij kinderen vandaan. Gooi gebruikte batterijen meteen en volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen weg.

**Opmerking:** In sommige landen bent u volgens de wet verplicht, defecte onderdelen te retourneren. U kunt de dealer vragen om deze onderdelen voor u weg te gooien.

**Opmerking over verwijdering:** Als u dit product weg wilt doen omdat het kapot is en niet meer gemaakt kan worden of omdat het apparaat aan het eind van zijn bruikbare levensduur is, vergewis u er dan van wat de wettelijke regelingen op dat moment zijn voor het verwijderen van producten die lood, batterijen, plastics, etc. bevatten.

**MERK OP:** Servicekosten die te wijten zijn aan een gebrek aan kennis betreffende een functie of een effect (mits het apparaat werkt zoals het hoort) vallen niet onder de aankoopgarantie en zijn derhalve uw eigen verantwoordelijkheid. Bestudeer daarom deze handleiding zorgvuldig en raadpleeg uw dealer voordat u om service verzoekt.

**POSITIE NAAMPLAATJE:** De onderstaande tekening geeft de locatie aan van het naamplaatje. U vindt hierop het modelnummer, serienummer, vereisten voor de spanningsvoorziening, etc. Het is verstandig om het modelnummer, het serienummer en de aankoopdatum in de hieronder gereserveerde ruimte te noteren. Bewaar ook uw officiële aankoopbon, aangezien dat uw garantiebewijs is.



Achterpaneel

**Model** \_\_\_\_\_

**Seriennr.** \_\_\_\_\_

**Aankoopdatum** \_\_\_\_\_

# VOORZORGSMAATREGELEN

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

\* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor eventuele latere bestudering.

## 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 maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Gebruik alleen het voltage dat is aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage is afgedrukt op het naamplaatje van het instrument.
- Controleer de stroomstekker regelmatig en verwijder stof en vuil dat zich erop verzameld heeft.
- Gebruik uitsluitend het/de meegeleverde netsnoer/stekker.
- Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.

### Niet openen

- Dit instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Probeer op geen enkele manier de interne onderdelen uit elkaar te halen of te modificeren.

### Water waarschuwing

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Haal/steek nooit een stekker uit/in het stopcontact met natte handen.

### Brand waarschuwing

- Plaats geen brandbare spullen, zoals kaarsen, op het apparaat. Een brandbaar voorwerp kan omvallen en een brand veroorzaken.

### Als u iets abnormaals merkt

- Als het netsnoer of de stekker beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies optreedt in het instrument, of als er plotseling een ongebruikelijke 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 service personeel.

## PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om eventuele lichamelijke verwondingen te voorkomen, of beschadiging aan andere instrumenten of bezittingen. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Sluit de drie-polige aansluitingsstekker altijd aan op een correct gearde spanningsbron. (Zie, voor meer informatie over de hoofdvoeding, blz. 22.)
- Als u de stekker uit het instrument of het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Haal de stekker uit het stopcontact als u het instrument lange tijd gebruikt of tijdens een elektrische storm, zoals onweer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact dat een T-plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit of kan het stopcontact oververhitten.

### Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in de auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van een TV, radio, stereo installatie, mobiele telefoon, of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, TV, of radio ruis opwekken.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het per ongeluk kan omvallen.
- Haal alle kabels los, voordat u het instrument verplaatst.

## Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aan of uitzet moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau.

## Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte droge doek. Gebruik bij het schoonmaken geen verfverduiners (b.v. thinner), oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes.

## Waarschuwing tijdens bediening

- Steek uw vinger of hand in geen enkele opening van het instrument.
- Steek of gooi geen papier, metalen voorwerpen of andere objecten in de openingen van het paneel. Als dit gebeurt, moet u het apparaat onmiddellijk uitschakelen en het netsnoer uit het stopcontact halen. Laat het instrument vervolgens inspecteren door gekwalificeerd Yamaha service personeel.
- Plaats ook geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, want dit kan verkleuring veroorzaken.
- Leun niet op en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een hoog of niet comfortabel geluidsniveau, aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Als u gehoorbeschadiging of suizen in uw oor constateert, neem dan contact op met een KNO-arts of gehoordeskundige.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade veroorzaakt door oneigenlijk gebruik of modificaties aan het instrument, of gegevens die verloren zijn gegaan.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Lege batterijen vallen onder Klein Chemisch Afval en dienen als zodanig behandeld te worden.

## Backup batterij

- Dit instrument heeft een ingebouwde lithium backup batterij. Als u het netsnoer uit het stopcontact haalt, blijven de gegevens die tijdens de installatie van het systeem zijn ingesteld gehandhaafd (Utility mode [blz. 255] en overige instellingen). U zult echter, als de backup batterij helemaal leeg is, deze gegevens kwijt zijn. Als de backup batterij bijna leeg is, zal de display "Backup Battery Low." aangeven. In dit geval moet u de gegevens onmiddellijk opslaan op een Geheugen Kaart (SmartMedia)/een SCSI disk (zie blz. 114, 166, 204) en vervolgens de backup batterij laten vervangen door gekwalificeerd Yamaha service personeel.

## Gegevens opslaan

### Uw gegevens opslaan en bewaren

- U verliest voice en sequence gegevens als u het instrument uitzet. Sla de gegevens op op een Geheugen Kaart (SmartMedia)/een SCSI disk (zie blz. 114, 166, 204).
- Gegevens die initieel ingesteld zijn tijdens de installatie van het systeem blijven bewaard (Utility mode [blz. 255] en overige instellingen) als het instrument uitgezet wordt, zolang de backup batterij vol is. Echter, de gegevens kunnen verloren gaan ten gevolge van een defect of onjuiste werking. Sla belangrijke gegevens op op een Geheugen Kaart (SmartMedia)/een SCSI disk.

### Een backup maken van de Geheugen Kaart (SmartMedia)/SCSI disk

- Om gegevensverlies, door media beschadiging, te voorkomen, raden wij u aan om uw belangrijke gegevens op te slaan op twee Memory Cards (SmartMedia)/SCSI disks.

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

### **WAARSCHUWING**

---

- Voordat u begint met de installatie moet u de RS7000 en alle aangesloten randapparatuur uitzetten en alle stekkers uit het stopcontact halen. Verwijder vervolgens alle kabels die de RS7000 met andere apparaten verbinden. (Als het netsnoer aangesloten blijft terwijl u werkt dan kan dat elektrische schokken tot gevolg hebben. Als andere kabels aangesloten blijven dan kan dat uw werk belemmeren.)
- Oefen geen buitensporige kracht uit op delen van het board en aansluitingen op het optie board en SIMMs. Demonteer of modificeer ze ook niet. Het buigen van of knoeien met boards en aansluitingen kan elektrische schokken, brand, of apparatuur storingen tot gevolg hebben.

### **PAS OP**

---

- Voordat u een optie board of SIMM bedient, moet u het metalen omhulsel van de RS7000 (of een ander metalen gedeelte) met uw blote hand aanraken om zodoende de statische elektriciteit van uw lichaam weg te laten vloeien. Merk op dat zelfs een kleine hoeveelheid elektrostatische ontlading beschadiging aan deze componenten kan veroorzaken.
- U wordt aangeraden handschoenen te dragen om zodoende uw handen te beschermen tegen metalen uitsteeksels op de RS7000, SIMMs, een optie board, en andere componenten. Het aanraken van kabels of aansluitingen met blote handen kan snijwonden in vingers tot gevolg hebben en kan ook slecht elektrisch contact of elektrostatische beschadigingen tot gevolg hebben.
- Zorg ervoor dat u geen schroeven laat vallen in de RS7000. Als er toch een schroef in het apparaat valt, wees er dan zeker van dat u het eerst verwijdert voordat u het apparaat weer in elkaar zet en de stroom aansluit. Het aanzetten van het apparaat met een losse schroef erin kan een onjuiste werking of storingen aan het apparaat tot gevolg hebben. (Als u de losse schroef er niet uit kunt halen moet u contact opnemen met uw Yamaha dealer voor advies.)

\* Neem contact op met uw Yamaha dealer als u vragen heeft ten aanzien van installatie procedures voor de optie board of SIMMs.

\* Als het SIMM geheugen niet goed werkt moet u contact opnemen met de desbetreffende dealer van dat onderdeel voor advies.

## INTRODUCTIE

Dank u voor uw aankoop van de Yamaha MUSIC PRODUCTION STUDIO RS7000.

Met de Yamaha R7000 krijgt u het allemaal voor elkaar. Alles wat u nodig heeft voor op professioneel-niveau geproduceerde muziek en remix — vooral in dance, techno, hip hop, R&B, en aanverwante genres — zit in dit apparaat en is naadloos geïntegreerd in een systeem dat specifiek ontworpen is om moderne productietechnieken te vergemakkelijken. De RS7000 combineert een krachtig, flexibel sequence systeem met een state-of-the-art AWM2 toongenerator geladen met een te gekke selectie aan drum kits en voices, een sampler waarmee u uw eigen geluiden en loops kunt samplen en deze gemakkelijk in uw sequences kunt laden. Dit alles is samengebracht met een intuïtieve en eenvoudige interface terwijl er een diepgaande en real-time besturing geboden wordt die professionele toepassingen vereisen.

Om optimaal gebruik te kunnen maken van de vele geavanceerde eigenschappen en mogelijkheden van de RS7000, raden wij u ten zeerste aan om deze handleiding zorgvuldig te lezen en deze op een veilige, snel toegankelijke locatie te bewaren voor toekomstige naslag.

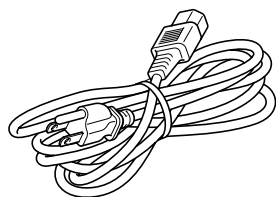
- \* De bedrijfsnamen en productnamen in deze nederlandstalige handleiding zijn de handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke bedrijven.
- \* Het ongeautoriseerd kopiëren van software, waarop kopierechten rusten, voor andere doeleinden dan voor persoonlijk gebruik van de koper, is verboden.

## Bijgeleverde accessoires

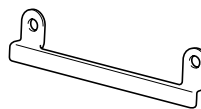
Controleer alstublieft dat de volgende accessoires zich in de RS7000 verpakking bevinden.

- CD-ROM × 1
- Geheugen Kaart × 1
- Netsnoer × 1
- Geheugen Kaart Beveiligings Adapter × 1
- Nederlandstalige Handleiding (dit document) × 1
- “About the Memory Card & CD-ROM” Document × 1

• Netsnoer



• Geheugen Kaart Beveiligings Adapter



- \* Zie het afzonderlijke document “About the Memory Card & CD-ROM” voor informatie over de inhoud van de meegeleverde Geheugen Kaart en CD-ROM.

## RS7000 EIGENSCHAPPEN

### ● **Krachtige 16-track Sequencer**

In de frase-gebaseerde PATTERN Mode kunnen complete patterns snel samengesteld worden door individuele frases te combineren vanuit de uitgebreide reeks aan preset frases, of u kunt uw eigen frases opnemen door de uitgebreide selectie aan drum kits en andere voices te gebruiken die door de interne AWM2 toongenerator worden aangeboden. Gesampled geluiden, loops en breakbeats kunnen net zo gemakkelijk toegevoegd worden aan de sequences om de groove te creëren die uw muziek vereist. U kunt uw patterns individueel gebruiken, of u kunt de PATTERN CHAIN mode gebruiken om automatisch bepaalde patterns te sequencen en op die manier zelfs complexe arrangementen creëren.

Er is ook een SONG mode aanwezig die als een 16-track sequencer functioneert met al die eigenschappen en veelzijdigheid die u verwacht van een volledige op zich zelfstaande sequencer ... en meer.

### ● **AWM2 Toongenerator**

Zelfs elektronische geluiden wijzigen met de tijd, en de RS7000 is echt up to date. Het interne AWM2 toongenerator systeem biedt meer dan 1054 toonhoogte voices en geluidseffecten, alsook 63 drum kits van topkwaliteit — u zult voor zo ongeveer elk muzikaal genre vinden wat u nodig heeft. U heeft ook een reeks aan voice bewerking functies tot uw beschikking, die het personaliseren van het geluid gemakkelijk maken, zodat uw kunstwerk tot leven gebracht wordt.

### ● **Een schat aan preset frases**

Er worden up-to-date, preset frases aangeboden. Patch deze samen in de PATTERN mode voor een ongelimiteerde variatie aan patterns.

### ● **Arpeggio Functie**

5 automatische-arpeggio typen zijn ideaal voor gebruik in dance en techno stijlen. Frases kunnen met arpeggio-bewerking in de sequencer worden opgenomen en naar wens gewijzigd worden, of ze kunnen via MIDI naar andere apparaten verzonden worden.

### ● **Geavanceerde Sampling en Bewerkings Eigenschappen**

Behalve het direct laden van sample gegevens in een veelheid aan populaire formats kunt u met de RS7000 ook uw eigen samples opnemen vanaf CDs of elke lijn-niveau of microfoonbron. Als uw samples eenmaal opgenomen zijn kunnen ze geknipt, in stukjes gesneden of herhaald worden. En anders kunnen ze worden klaargemaakt om afgespeeld te worden met een kracht en flexibiliteit die u verwacht van een op zich zelf staande sampler. En als uw samples klaar zijn kunnen ze, net zo gemakkelijk als de toongenerator voices, worden opgenomen in patterns en sequences. U kunt zelfs gebruik maken van de sampler om vocale delen op te nemen en zo uw project direct naar de uiteindelijke productie fase brengen zonder gebruik te maken van andere apparatuur dan de RS7000.

### ● **Real-time Loop Remix en Afspeel Effecten**

Speeldata kan automatisch gescheiden en op elk willekeurig moment herschikt worden om zodoende totaal nieuwe sounds te creëren. Creëer, bijvoorbeeld direct, een reeks aan variaties vanaf een drum pattern.

Afspeel effecten zijn ook ideaal voor real-time creatieve variaties die u in staat stellen uw timing, noot parameters of harmonisatie bij te stellen, zonder de sequence gegevens te wijzigen.

### ● **Real-time Besturing**

Een andere belangrijke vereiste voor creatieve vrijheid in moderne muziekproductie is het besturen van real-time geluid. De RS7000 biedt een scala aan sonische manipulatie mogelijkheden met een uitgebreide reeks aan knoppen voor het hands-on regelen van BPM, filter parameters, envelopes, toonhoogte, LFO, en meer. De RS7000 bevat ook een toetsenbord en aanslagsnelheid-gevoelige pads die u in staat stellen voices en samples in real-time te bespelen, alsook het wisselen tussen sequence secties en tracks en het besturen van de track mute en solo functies. De RS7000 bevat ook mute en scene geheugen functies die "snapshots" (=momentopnamen) kunnen nemen van track mute setups of complete paneel-besturings setups die in een ogenblik opgeroepen kunnen worden.

### ● Geheugen Kaart Opslag, SCSI en Geheugen Uitbreiding

Sequences, frases, en samples kunnen gemakkelijk worden opgeslagen op compacte, hoge capaciteit geheugen kaarten, of op zowat elk type externe SCSI opslag medium (harddisk, MO, ZIP, enz.) dat aangesloten is op de SCSI poort van de RS7000. U kunt ook zogenaamde "read-only" (alleen lezen) apparaten, zoals een CD-ROM drive aansluiten om gemakkelijk samples en andere gegevens te laden. De RS7000 bevat twee SIMM slots voor geheugen uitbreiding, waardoor er een totaal van 64 megabyte aan RAM geheugen beschikbaar is voor extra sampling speelruimte.

### ● I/O Expansie

Het optionele AEB1 I/O expansie board kan worden geïnstalleerd in de RS7000 om 6 additionele individuele analoge uitgangen te leveren alsook, zowel coax als optische digitale invoer en uitvoer.

### ● Een Uitgebreide Reeks aan Effecten

In de hedendaagse muziek zijn effecten bijna net zo belangrijk als de geluiden waar ze op toegepast worden. De RS7000 biedt genoeg kracht om geluiden te produceren met PLAY FX functionaliteit welke fungeert op sequence niveau om zowel harmonisatie als noot en timing variaties aan te bieden; een drie-traps DSP effecten systeem met VARIATION, DELAY en REVERB effecten; en een MASTER EFFECT trap die een reeks van up-to-date effecten biedt voor het totale geluid.

### ● Diepgaande Jobs en Bewerking

Het creëren van sequences die echt goed klinken kan een lastig karwei zijn, maar de RS7000 maakt deze taak zo vloeiend en gemakkelijk mogelijk met een uitgebreide selectie aan jobs en bewerkingfuncties. Er is bijvoorbeeld "grid groove" die uw tracks de soort "groove" en "feel" geven die u met recht-toe-recht-aan sequences eenvoudig niet voor elkaar krijgt. In de RS7000 werkt deze flexibele eigenschap met zowel samples als toongenerator gegevens voor ongekende "feel" controle. Een andere sampling eigenschap die hands-on creatieve controle biedt is "real time loop remix" — een krachtige en gemakkelijke manier om uw gesampled loops te remixen terwijl u ze real time volgt. Verder zijn er jobs om automatisch glides, rolls, crescendo's en andere subtiliteiten te creëren die een grote invloed uitoefenen op de muzikale stemming. Als u het kunt bedenken, dan kan de RS7000 het waarschijnlijk. En als u echt gedetailleerde verfijningen wilt maken dan geeft de EDIT mode u direct toegang tot individuele noten en zelfs parameters.

## Het Gebruik van de Nederlandstalige Handleiding

### De Structuur van de Handleiding

De nederlandstalige handleiding van de RS7000 is globaal verdeeld in 3 algemene secties: de Zelfstudie sectie, de Referentie sectie en de Appendix.

#### ● De Zelfstudie Sectie

Deze sectie behandelt de basis zoals de structuur van het RS7000 systeem, voice selectie, opname, sampling en andere handelingen die fundamenteel zijn voor de RS7000.

#### ● De Referentie Sectie

Deze sectie bevat gedetailleerde beschrijvingen en procedures voor alle eigenschappen en functies van de RS7000. Gebruik het als een "encyclopedie van functies" om bepaalde informatie te vinden die u nodig heeft.

De Referentie sectie bevat de volgende hoofdstukken:

Hoofdstuk 1: De basis...(blz. 51)

De basis concepten, procedures, displays en speciale functies die u nodig heeft om de RS7000 efficiënt te kunnen bedienen. Zorg ervoor dat u eerst dit hoofdstuk leest voordat u de RS7000 voor het eerst gebruikt.

Hoofdstuk 2: De Pattern Mode...(blz. 69) ~ Hoofdstuk 6: De Utility Mode...(blz. 255)

Complete, gedetailleerde behandeling van alle eigenschappen en functies, geordend op mode. U kunt in deze hoofdstukken specifieke informatie vinden over bepaalde functies.

Hoofdstuk 7: Andere Informatie...(blz. 263)

Basis informatie over MIDI en MIDI events, bediend door de RS7000. Refereer naar dit hoofdstuk voor informatie over het gebruik van de RS7000 met andere MIDI apparaten.

Appendix...(blz. 271)

Informatie over geïnstalleerde optionele apparatuur, de RS7000 specificaties, foutmeldingen en andere gedetailleerde informatie. De voice- en effectoverzichten, alsook het MIDI data format vind u in de Appendix van de Engeltalige handleiding.



## Het Vinden van Specifieke Informatie

Gebruik één van de hieronder beschreven methodes om de informatie te vinden waar u op zoek naar bent.

### ● De Inhoudsopgave...(blz. 10)

De Inhoudsopgave kan het best gebruikt worden voor het vinden van hoofdstukken of secties die de soort informatie behandeld die u zoekt.

### ● De Index...(blz. 300)

De index is de plek waar u moet kijken als u naar een specifieke functie of informatie zoekt die gerelateerd is aan bepaalde terminologie.

### ● De Regelaars & Aansluitingen...(blz. 12)

Deze sectie geeft informatie over de RS7000 paneelregelaars en aansluitingen, met referenties naar gerelateerde informatie door de hele handleiding heen.

### ● De Functie Hiërarchie...(blz. 55)


De Functie Hiërarchie geeft een lijst van alle RS7000 functies met bladzijde referenties in een hiërarchisch diagram die geordend is op mode.

### ● De Voetteksten, Marges en Kopteksten

Het gedeelte aan de onderkant van elke bladzijde toont het paginanummer. De nummers van de hoofdstukken en titels worden ook opgesomd in de meest rechtse marge van elke spreiding. De koptekst (de bovenste marge) toont de titel van de informatie op de bladzijde. Deze informatie kan u helpen bij het vinden van informatie terwijl u door de bladzijden van de handleiding bladert.

## Symbolen

De volgende symbolen worden in de handleiding gebruikt om verschillende soorten informatie aan te geven.

 <b>BELANGRIJK</b> .....	Belangrijke Informatie! Lees dit zodat u er zeker van bent dat u geen belangrijke gegevens per ongeluk wist of andere potentiële ernstige fouten maakt.
<b>OPM.</b> .....	Incidentele informatie. Deze informatie is nuttig, hoewel niet altijd absoluut noodzakelijk. Lees indien nodig.
[Stap] .....	Procedure. Stap-voor-stap instructies voor het uitvoeren van een handeling.
[PLAY] .....	Knoppen. Referenties naar de knoppen van de RS7000 zullen op deze manier in de tekst verschijnen.
blz. ** .....	Bladzijde referentie. De betreffende informatie kan worden gevonden op de aangegeven bladzijde.
blz. ** MH .....	Bladzijde referentie. De betreffende informatie (meestal bestaand uit overzichten) kan worden gevonden op de aangegeven bladzijde in de Engelstalige of Meertalige handleiding die bij de RS7000 geleverd is.

De afbeeldingen en LCD schermen zoals die in deze handleiding getoond worden, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van die op uw instrument.

**INHOUD**

**RS7000 EIGENSCHAPPEN**..... 7  
**De handleiding gebruiken**..... 8  
**Specifieke informatie vinden**..... 9  
**Symbolen**..... 9  
**INHOUD**..... 10  
**De Regelaars & Aansluitingen**..... 12  
**Opmerkingen over muziekkopieerrechten**..... 21  
**Vorbereiding en Setup**..... 22  
    Spanningsaansluitingen..... 22  
    Aansluiting op audio apparatuur..... 22  
    Een voetschakelaar aansluiten..... 23  
    Externe MIDI Apparaten aansluiten..... 23  
    Het instrument aan en uitzetten..... 24  
**De originele fabrieksinstellingen terugroepen**..... 25

**Zelfstudie**

1. **RS7000 Systeem Overzicht**..... 28  
2. **Een Pattern samenstellen met Preset Frases**..... 30  
3. **Real-time geluidsregelingen**..... 38  
4. **Originele frases opnemen**..... 39  
5. **Samples toevoegen**..... 43  
6. **Uw Sound afmaken**..... 46

**Referentie**

**Hoofdstuk 1. Basis** ..... 51  
1. **RS7000 Systeem Overzicht**..... 52  
    Mode Structuur..... 52  
    Functieboom..... 55  
2. **RS7000 Interne Structuur**..... 58  
    The 6 Functionele Blokken..... 58  
    Sequencer..... 59  
    Toongenerator..... 60  
    Regelaars..... 62  
    Arpeggiator..... 63  
    Effecten..... 63  
    Master EQ & Effecten..... 63  
    Geheugen Configuratie..... 63  
3. **Basis Bediening**..... 64  
    Modes selecteren..... 64  
    Sub Modes selecteren..... 64  
    Als één knop toegang geeft tot meerdere pagina's..... 65  
    Parameter waarden bewerken..... 66  
    Commando's selecteren en uitvoeren..... 66  
    Job Selectie..... 67

Karakter invoer..... 67  
Track Selectie..... 67  
Tap Tempo invoer..... 68  
Vrij geheugen display..... 68  
De Master Effect instellingen initialiseren.. 68  
Undo/Redo (Ongedaan/Opnieuw..... 68  
Auto Repeat (Automatisch herhalen)..... 68  
Auto Load (Automatisch laden)..... 68

**Hoofdstuk 2. De Pattern Mode** ..... 69

**Over de Pattern Mode**..... 70  
1. **Pattern Afspelen**..... 72  
2. **Frases combineren om Patterns te creëren (Patch)**75  
3. **Frase Opname**..... 77  
    Opname Standby..... 78  
    Real-Time Opname..... 80  
    Step (stapsgewijze) Opname..... 80  
    Grid (raster) Step Opname..... 83  
4. **Groove aan een Pattern toevoegen**..... 85  
5. **Speeffecten**..... 87  
6. **MIDI Delay (vertraging)**..... 90  
7. **Niveau en effecten aanpassen van elke track (Mixer)**..... 93  
8. **De klank van Voices wijzigen (Voice Edit)**..... 97  
9. **Effecten toevoegen**..... 104  
10. **Arpeggio & Toewijsbare knop instellingen (Setup)** 107  
11. **Master EQ en Effecten**..... 111  
12. **Opslaan op Geheugen Kaart of Disk**..... 114  
13. **Laden van Geheugen Kaart of Disk**..... 126  
14. **Pattern & Frase bewerking — De Pattern Jobs**... 133  
15. **Phrase bewerking**..... 154

**Hoofdstuk 3. De Pattern Chain Mode** ..... 157

**Over de Pattern Chain (keten) Mode**..... 158  
1. **Pattern keten afspelen (Pattern Chain afspelen)**..... 159  
2. **Pattern Chains creëren (Pattern Chain opname)**..... 161  
    Opname Standby..... 161  
    Real Time opname..... 162  
    Step opname..... 163  
3. **Master EQ en Effecten**..... 164  
4. **Opslaan op Geheugen Kaart of Disk**..... 166  
5. **Laden van Geheugen Kaart of Disk**..... 169  
6. **De Pattern Chain Jobs**..... 171  
7. **Pattern Chain bewerken**..... 175

**Hoofdstuk 4. De Song Mode** ..... 179

**Over de Song Mode**..... 180  
1. **Song afspelen**..... 182  
2. **Song opname**..... 184  
    Opname Standby..... 184

Real-Time opname .....	186
Step opname .....	187
Grid Step opname.....	189
<b>3. Groove aan een Pattern toevoegen .....</b>	<b>191</b>
<b>4. Speleffecten .....</b>	<b>192</b>
<b>5. MIDI Delay (vertraging) .....</b>	<b>193</b>
<b>6. Niveau en effecten aanpassen van elke track (Mixer).....</b>	<b>194</b>
<b>7. De klank van de Voices veranderen (Voice Edit) ..</b>	<b>196</b>
<b>8. Effecten toevoegen .....</b>	<b>198</b>
<b>9. Arpeggio &amp; Toewijsbare knop instellingen (Setup)</b>	<b>200</b>
<b>10. Master EQ en Effecten .....</b>	<b>202</b>
<b>11. Opslaan op Geheugen Kaart of Disk .....</b>	<b>204</b>
<b>12. Laden van Geheugen Kaart of Disk.....</b>	<b>208</b>
<b>13. De Song Jobs .....</b>	<b>212</b>
<b>14. Song bewerken.....</b>	<b>225</b>

## Hoofdstuk 5. De Sampling Mode 227

Over de Sampling Mode.....	228
<b>1. Samples opnemen.....</b>	<b>229</b>
<b>2. De Real Time Loop Remix Functie .....</b>	<b>239</b>
<b>3. Sample bewerking.....</b>	<b>241</b>
<b>4. De Sample Jobs.....</b>	<b>244</b>

## Hoofdstuk 6. De Utility Mode 255

Over de Utility Mode.....	256
<b>1. Systeem.....</b>	<b>257</b>
<b>2. MIDI Setup.....</b>	<b>260</b>
<b>3. MIDI Filter.....</b>	<b>262</b>

## Hoofdstuk 7. Overige informatie 263

<b>1. MIDI Grondbeginselen .....</b>	<b>264</b>
<b>2. MIDI Events die herkend worden door de RS7000 .</b>	<b>266</b>

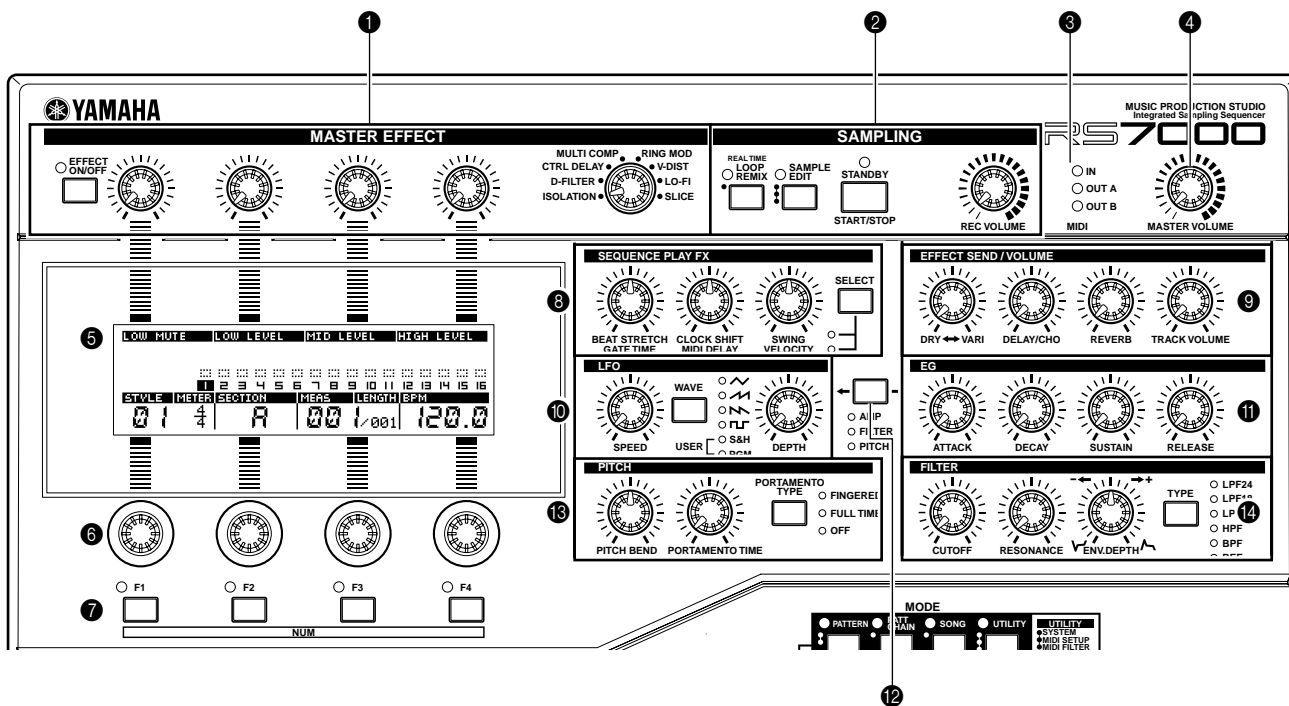
## Appendix 271

<b>1. Optionele apparatuur installeren .....</b>	<b>272</b>
<b>2. Specificaties .....</b>	<b>282</b>
<b>3. Problemen oplossen .....</b>	<b>286</b>
<b>4. Foutmeldingen overzicht.....</b>	<b>288</b>
<b>5. Voice Overzicht (Normale voice) .....</b>	<b>291MH*</b>
<b>6. Drum Voice Overzicht .....</b>	<b>295MH*</b>
<b>7. Frase Categorie Overzicht.....</b>	<b>313MH*</b>
<b>8. Effect Type Overzicht.....</b>	<b>313MH*</b>
<b>9. Effect Parameter Overzicht .....</b>	<b>315MH*</b>
<b>10. Effect Gegevens/Waarde tabel.....</b>	<b>323MH*</b>
<b>11. MIDI Data Format.....</b>	<b>325MH*</b>
<b>12. Verklarende Woordenlijst.....</b>	<b>291</b>
<b>13. Index.....</b>	<b>300</b>

**MH\***Als er in deze handleiding bij een bladzijdeverwijzing de letters **MH** zijn toegevoegd, wil dit zeggen dat deze alleen te vinden zijn in de bij het instrument geleverde Meer talige of Engelstalige Handleiding.

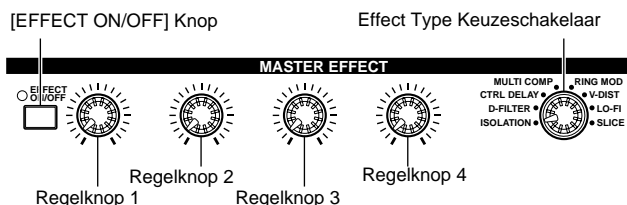
# De Regelaars & Aansluitingen

## Het Top Paneel (Bovenste Sectie)



### 1 MASTER EFFECT (blz. 63)

Deze regelaars regelen het uiteindelijke master effect niveau die op het verwerkte stereo signaal op de stereo uitgangen van de RS7000 wordt toegepast. Gedetailleerde instellingen zijn beschikbaar in de PATTERN mode, PATTERN CHAIN mode en SONG mode MASTER sub mode (blz. 111, 164, 202).



#### [EFFECT ON/OFF] Knop

Zet het master effect niveau aan of uit. De indicator licht op als de master effecten aan zijn. Om het master effect tijdelijk aan te zetten moet u op de [EFFECT ON/OFF] knop drukken en tegelijkertijd de [SHIFT] knop ingedrukt houden. Het master effect zal alleen worden toegepast als u de knop ingedrukt houdt.

### Regelknop 1 ~ Regelknop 4

Deze vier knoppen besturen de master effect parameters die hieronder getoond worden. Elke knop bevindt zich bovenaan het LCD display.

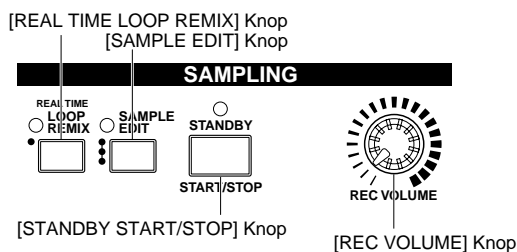
De parameters die door deze knoppen bestuurd worden kunnen ook via het PATTERN, PATTERN PATCH en SONG mode MASTER sub mode display bereikt en gewijzigd worden (blz. 111, 164, 202).

### Effect Type Keuzeschakelaar (blz. 63)

Selecteert het master effect type.

### 2 SAMPLING

De regelaars in deze groep regelen de sampling via de RS7000 INPUT L en R aansluitingen en staan bewerking van opgenomen samples toe.



**[REAL TIME LOOP REMIX] Knop (blz. 239)**

Zet de real-time loop remix functie aan of uit. De indicator licht op als de real-time remix eigenschap aan is.

**[SAMPLE EDIT] Knop (blz. 241)**

Schakel de SAMPLE EDIT mode in. De indicator licht op als de SAMPLE EDIT mode actief is.

**[STANDBY START/STOP] Knop (blz. 229)**

Schakelt over naar de sampling mode en begint/stopt het samplen.

**[REC VOLUME] Besturing**

Past het ingangsniveau van het analoge signaal aan dat aan de INPUT L en R aansluitingen verschijnt. Wordt gebruikt voor het opnemen van samples en A/D invoer.

Als het optionele AIEB2 I/O expansie board geïnstalleerd is zijn additionele DIGITAL IN en OPTICAL IN ingangen beschikbaar, maar de [REC VOLUME] regelaar heeft geen effect op het ingangsniveau van deze ingangen.

**3 MIDI IN/OUT Indicator**

Het juiste lampje zal knipperen als MIDI gegevens door de RS7000 worden ontvangen of verzonden. Gebruik deze indicator om MIDI gegevens ontvangst of verzending te bevestigen.

**4 [MASTER VOLUME] Besturing**

Pas het niveau van het signaal aan dat aan de RS7000 OUTPUT L/MONO en R aansluitingen alsook aan de PHONES aansluiting verschijnt.

Als het optionele AIEB2 I/O expansie board geïnstalleerd is, zijn er additionele ASSIGNABLE OUT (AS1 ~ 6), DIGITAL OUT en OPTICAL OUT uitgangen beschikbaar, maar de [MASTER VOLUME] regelaar heeft geen invloed op het niveau van deze uitgangen.

**5 Display**

Deze achtergrondverlichting LCD (Liquid Crystal Display) toont alle informatie en parameters die nodig zijn voor de werking van de RS7000.

**6 [Knop 1] ~ [Knop 4]**

Deze vier knoppen passen de parameter waarden aan die direct boven ze verschijnen in het display. Door aan een knop te draaien, terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is, kunnen ruwe instellingen met ongeveer 10x de normale standaard waarde worden ingesteld.

**7 [F1] ~ [F4] Functie Knoppen**

Selecteer parameters die op de laatste regel van het LCD display verschijnen, voer functies uit en wissel tussen displays.

Als meer dan één parameter is toegewezen aan één enkele functie knop ([Knop 1] ~ [Knop 4]), dan kan de corresponderende functie knop gebruikt worden om de parameter te selecteren die gewijzigd moet worden.

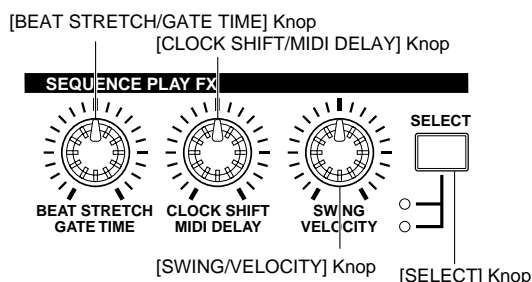
Als een functie knop actief is (dat wil zeggen: het kan gebruikt worden om een functie uit te voeren), dan zal de corresponderende indicator oplichten.

Als een numerieke parameter gewijzigd moet worden, kunnen in sommige gevallen de SUB MODE knoppen worden gebruikt als een numeriek toetsenbord voor directe numerieke gegevens invoer, terwijl de [SHIFT] en de betreffende functie knop ([F1] ~ [F4]) worden ingedrukt (blz. 66).

**8 SEQUENCE PLAY FX Regelaars**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen. Aangezien de knoppen, voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden. Aan elke knop kunnen 2 functies worden toegewezen, die geselecteerd worden door de [SELECT] knop rechts ervan, waardoor de drie knoppen maximaal 6 verschillende parameters of functies kunnen besturen.

De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de algemene PLAY EFFECT en MIDI DELAY parameters. Zie "Hoofdstuk 2: De Pattern mode", blz. 87 en 90, voor meer informatie over PLAY EFFECTS en MIDI DELAY.

**[BEAT STRETCH/GATE TIME] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de PLAY FX BEAT STRETCH en GATE TIME parameters.

BEAT STRETCH comprimeert of verlengt maten (blz. 89), terwijl GATE TIME de gate tijd van de noten verandert (blz. 88).

**[CLOCK SHIFT/MIDI DELAY] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de PLAY FX CLOCK SHIFT en MIDI DELAY parameters.

CLOCK SHIFT verplaatst het tijdstip van noten (blz. 89), terwijl MIDI DELAY de delaytijd van het MIDI DELAY effect aanpast (blz. 91).

**[SWING/VELOCITY] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de PLAY FX SWING en VELOCITY parameters.

SWING past het tijdstip van de 8e up (back) beats aan om zodoende een bounce of swing feel te creëren (blz. 89). VELOCITY past de snelheid van de noten aan (blz. 88).

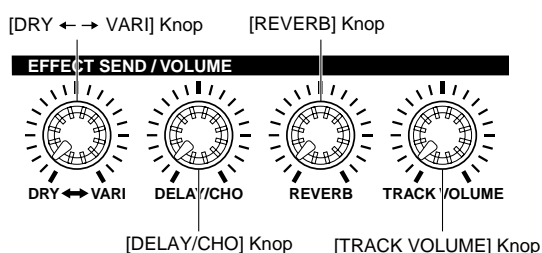
**[SELECT] Knop**

Selecteert één van de twee functies/parameters die toegewezen zijn aan elke knop. De indicator naast de momenteel geselecteerde parameters zal oplichten.

**9 [EFFECT SEND/VOLUME] Knoppen**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen. Aangezien de knoppen, voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden.

De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de algemene MIXER parameters. Zie "Hoofdstuk 2: De Pattern mode", blz. 69, voor meer informatie over de MIXER parameters.

**[DRY ↔ VARI] Knop (blz. 96)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de MIXER DRY SEND LEVEL parameter. Deze past het niveau van het signaal aan dat naar de droge lijn gestuurd wordt.

**[DELAY/CHO] Knop (blz. 96)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de MIXER DELAY/CHORUS SEND LEVEL parameter. Deze past het niveau van het signaal aan dat naar het delay of chorus effect gestuurd wordt.

**[REVERB] Knop (blz. 96)**

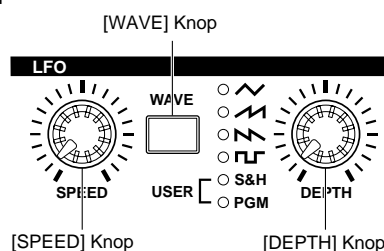
Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de MIXER REVERB SEND LEVEL parameter. Deze past het niveau van het signaal aan dat naar het reverb effect gestuurd wordt.

**[TRACK VOLUME] Knop (blz. 94)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van het volume van de momenteel geselecteerde track.

**10 LFO Knoppen**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen. Aangezien de knoppen, voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden. 3 functies kunnen aan de [DEPTH] knop worden toegewezen die geselecteerd worden door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12 rechts ervan. De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de algemene LFO parameters.

**[SPEED] Knop (blz. 98)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de LFO SPEED parameter.

**[DEPTH] Knop (blz. 98)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de LFO DEPTH parameter. Afhankelijk van de door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12 geselecteerde functie, kan de [DEPTH] knop de diepte van een tremolo, wow, of vibrato effect besturen.

**[WAVE] Knop (blz. 98)**

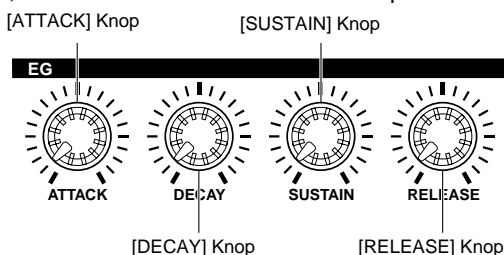
Selecteert de LFO waveform.

**11 [EG] Knoppen**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen. 3 parameters zijn toegewezen aan elke knop, te selecteren via de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12.

Aangezien de knoppen voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden.

De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de algemene MIXER parameters. Zie "Hoofdstuk 2: De Pattern mode", blz. 69, voor meer informatie over de MIXER parameters.



**[ATTACK] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de AMPLITUDE EG, FILTER EG of PITCH EG ATTACK parameter. De doel EG wordt geselecteerd door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12.

**[DECAY] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de AMPLITUDE EG, FILTER EG of PITCH EG DECAY parameter. De doel EG wordt geselecteerd door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12.

**[SUSTAIN] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de AMPLITUDE EG, FILTER EG of PITCH EG SUSTAIN parameter. De doel EG wordt geselecteerd door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12.

**[RELEASE] Knop**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de AMPLITUDE EG, FILTER EG of PITCH EG RELEASE parameter. De doel EG wordt geselecteerd door de [AMP/FILTER/PITCH] knop 12.

**12 [AMP/FILTER/PITCH] Knop**

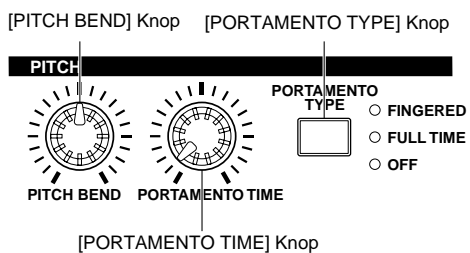
Selecteert de parameter die bestuurd wordt door de LFO en EG knoppen. De indicator licht, elke keer als de knop wordt ingedrukt, opeenvolgend op, waarbij de huidige geselecteerde parameter wordt aangegeven: AMP → FILTER → PITCH → AMP, enz.

**13 PITCH Knoppen**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen.

Aangezien de knoppen, voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden.

De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de PITCH BEND en PORTAMENTO TIME parameters.

**[PITCH BEND] Knop (blz. 101)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van PITCH BEND.

**[PORTAMENTO TIME] Knop (blz. 100)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van de PORTAMENTO TIME parameter.

**[PORTAMENTO TYPE] Knop (blz. 100)**

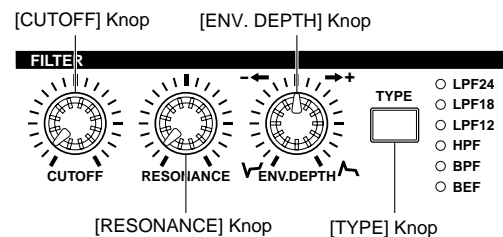
Selecteert het PORTAMENTO type. De instellingen worden, elke keer als de knop wordt ingedrukt, opeenvolgend geselecteerd.

**14 FILTER Knoppen**

Behalve de hier beschreven functies, kunnen deze knoppen volledig worden toegewezen en kunnen ze worden ingesteld om een brede reeks aan functies en parameters te besturen.

Aangezien de knoppen, voor de geselecteerde track, continue parameter besturing mogelijk maken, kunnen ze gebruikt worden voor de besturing van op creatieve wijze uitgevoerde real-time geluiden.

De standaard toewijzingen voor deze knoppen zijn de algemene FILTER parameters.

**[CUTOFF] Knop (blz. 103)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop realtime besturing van filter CUTOFF.

**[RESONANCE] Knop (blz. 103)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van filter RESONANCE.

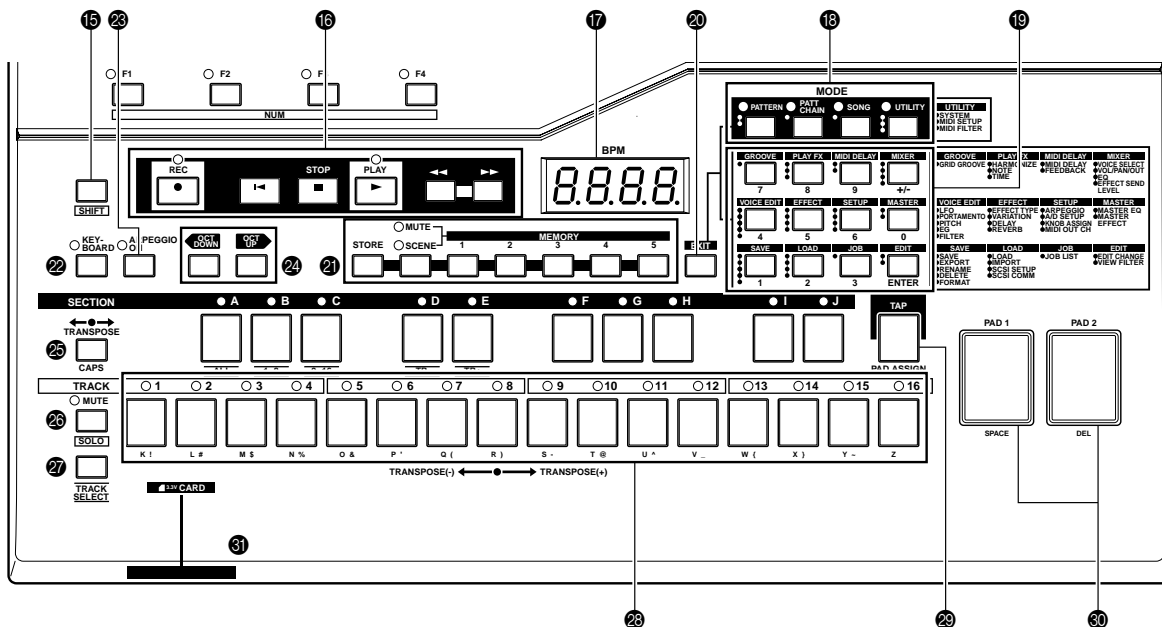
**[ENV. DEPTH] Knop (blz. 103)**

Met de initiële standaard instellingen levert deze knop real-time besturing van filter ENVELOPE DEPTH.

**[TYPE] Knop (blz. 103)**

Selecteert het filter type. De instellingen worden, elke keer als de knop wordt ingedrukt, opeenvolgend geselecteerd.

## Het Top Paneel (Onderste Sectie)

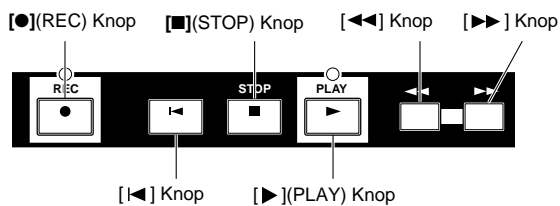


### 15 [SHIFT] Knop

Geeft toegang tot verscheidene bijkomende functies die gebruikt kunnen worden in samenhang met andere knoppen en regelaars.

### 16 Sequencer Knoppen

De sequencer knoppen regelen de opname en het afspelen in de PATTERN en SONG modes.



### [●](REC) Knop

Wisselt tussen het frase of song opname display. De indicator zal oplichten als de knop wordt ingedrukt om zodoende de opname standby mode in te schakelen.

### [◀](Top) Knop

Gaat direct naar de bovenste maat van de huidige pattern of song.

### [■](STOP) Knop

Stopt het afspelen of de opname van de pattern of song.

### [▶](PLAY) Knop

Start het afspelen van de pattern of song en start de opname van de frase of song. Als het afspelen of de opname gestart is, knippert de [▶] indicator knop met de huidige BPM (de indicator licht continu op in de STEP opname mode).

### [◀◀](Snel Achteruit) Knop

Gaat één maat terug, als er kort op gedrukt wordt, of bladert continu terug (snel achteruit) als het ingedrukt gehouden wordt.

### [▶▶](Snel Vooruit) Knop

Gaat één maat vooruit, als er kort op gedrukt wordt, of bladert continu naar voren (snel naar voren) als het ingedrukt gehouden wordt.

### 17 LED Display

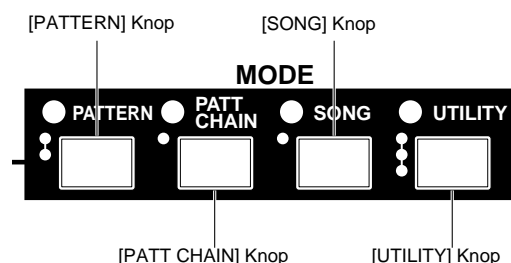
Toont de huidige BPM of maat nummer. Het LED Display toont ook kort de huidige waarde die ingesteld is door een knop als er aan die knop gedraaid wordt.

Of het LED Display normaal de BPM waarde of het maat nummer laat zien, wordt bepaald door de instelling in de UTILITY mode, Systeem bladzijde (blz. 258).



## 18 MODE Knoppen

Selecteert de algemene werking mode van de RS7000. De indicator boven de geselecteerde MODE knop zal oplichten.



### [PATTERN] Knop (blz. 70)

Selecteert de PATTERN mode. De PATTERN Play en PATTERN Patch modes worden, elke keer dat er op de knop gedrukt wordt, beurtelings geselecteerd.

### [PATT CHAIN] Knop (blz. 158)

Selecteert de PATTERN CHAIN mode.

### [SONG] Knop (blz. 180)

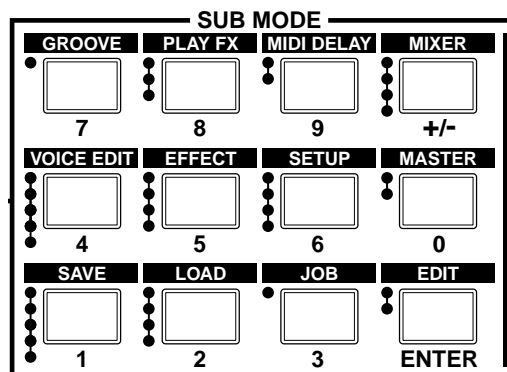
Selecteert de SONG mode.

### [UTILITY] Knop (blz. 256)

Selecteert de UTILITY mode. Na het binnengaan van de UTILITY mode selecteert de [UTILITY] knop sequentieel de verscheidene beschikbare pagina's.

## 19 SUB MODE Knoppen

Deze knoppen geven toegang tot de verscheidene sub modes die beschikbaar zijn binnen elk van de hoofd modes. Als een sub mode uit meer dan één display pagina bestaat, dan worden de pagina's, elke keer als er op de knop gedrukt wordt, sequentieel geselecteerd.



### [GROOVE] Knop

Selecteert de GROOVE quantizing sub mode.

### [PLAY FX] Knop

Selecteert de PLAY FX sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [MIDI DELAY] Knop

Selecteert de MIDI DELAY sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [MIXER] Knop

Selecteert de MIXER sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [VOICE EDIT] Knop

Selecteert de VOICE EDIT sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [EFFECT] Knop

Selecteert de EFFECT sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [SETUP] Knop

Selecteert de SETUP sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [MASTER] Knop

Selecteert de MASTER sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [SAVE] Knop

Selecteert de SAVE sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [LOAD] Knop

Selecteert de LOAD sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [JOB] Knop

Selecteert de PATTERN, PATTERN CHAIN, of SONG JOB sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

### [EDIT] Knop

Selecteert de PATTERN, PATTERN CHAIN, of SONG EDIT sub mode en de verscheidene daar beschikbare display pagina's.

## 20 [EXIT] Knop

Gaat terug (opwaarts) door de sub mode display pagina's, of uit de huidige sub mode, terug naar de hoofd mode.

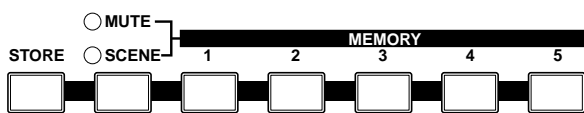
## 21 SCENE/MUTE Knoppen

Maximaal 5 complete scene en mute setups kunnen in het geheugen worden opgeslagen en uit het geheugen worden opgeroepen met één druk op de knop.

Een "scene" bevat alle parameter instellingen voor alle tracks (alle knop instellingen en mute aan/uit instellingen). Een mute setup bevat ook de mute aan/uit status voor alle tracks. De mogelijkheid om complete scene en mute setups op te slaan en direct op te roepen betekent dat zelfs complexe setups, die in het echt een aanzienlijke programmeertijd zouden vergen, met één druk op de knop kunnen worden opgeroepen. Oproep handelingen kunnen in pattern chains en ook in songs worden opgenomen.

### OPM.

- Scenes bevatten geen sequence gegevens.
- Scene/mute setups kunnen niet worden opgeslagen tijdens sequence opname. Tijdens het afspelen zijn opslag handelingen mogelijk.



### [STORE] Knop

Slaat de huidige scene of mute instellingen op in één van de 5 beschikbare geheugen locaties: [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]. De geselecteerde type gegevens worden opgeslagen als een scene/mute geheugen knop — [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] — wordt ingedrukt, terwijl de [STORE] knop ingedrukt is.

### [SCENE/MUTE] Knop

Wisselt tussen de scene en mute geheugen functies. Elke keer dat er op de knop gedrukt wordt, lichten de SCENE en MUTE indicatoren beurtelings op.

### [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] Knop

Wordt samen met de [STORE] knop gebruikt (zie hierboven) om scene of mute setups op te slaan en als er alleen op deze knoppen gedrukt wordt, worden de opgeslagen scene of mute gegevens opgeroepen.

## 22 [KEYBOARD] Knop

Bepaalt of het toetsenbord van de RS7000 gebruikt moet worden als een muziek toetsenbord (dat wil zeggen, om noten te spelen). Als u op de [KEYBOARD] knop drukt, zodat zijn indicator oplicht, zal het toetsenbord fungeren als een muziek toetsenbord om noten te spelen. Als u nogmaals op de knop drukt, zodat de indicator donker wordt, kan het toetsenbord gebruikt worden om secties of tracks te selecteren, of als track mute knoppen.

## 23 [ARPEGGIO ON] Knop

Zet de automatische arpeggio eigenschap van de RS7000 aan of uit. De [ARPEGGIO ON] indicator knop zal oplichten als de ARPEGGIO eigenschap aan is en de noten die op het toetsenbord gespeeld worden zullen als een arpeggio gespeeld worden. Om de arpeggio functie uit te zetten drukt u nogmaals op de knop, zodat zijn indicator uit gaat.

## 24 [OCT DOWN] en [OCT UP] Knoppen

Met de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen kan de toonhoogte van het toetsenbord in octaaf stappen naar beneden of naar boven verschoven worden. Druk tegelijkertijd op beide knoppen om terug te keren naar de normale toonhoogte. De huidige waarde van de octaaf verschuiving wordt op het LCD display aangegeven. (blz. 73)

## 25 [TRANSPOSE] Knop (blz. 73)

Wordt samen met het toetsenbord gebruikt om de totale toonhoogte te transponeren. Het transponeren wordt ingesteld door de [TRANSPOSE] knop ingedrukt te houden en de toets op het toetsenbord in te drukken die correspondeert met de gewenste transpositie waarde boven of onder de E (track 8) toets. Terwijl de [TRANSPOSE] knop is ingedrukt zal de E indicator oplichten en de indicator van de geselecteerde transposeer toets zal knipperen. Om meer dan één octaaf te transponeren drukt u eerst op de [OCT UP] of [OCT DOWN] knop en vervolgens op het toetsenbord.

## 26 [MUTE] Knop (blz. 74)

Deze knop wordt gebruikt om track mute instellingen en solo instellingen te maken. Druk, om mute instellingen te maken, op de [MUTE] knop om zodoende de indicator te laten oplichten. Houdt, om solo instellingen te maken, de [SHIFT] knop ingedrukt en druk op de [MUTE] knop om zodoende de indicator te laten knipperen. Als u dit doet, zullen de pad indicatoren van het toetsenbord (witte toetsen), die corresponderen met tracks die gegevens bevatten, oplichten en door op één van deze toetsen te drukken zal de mute of solo functie voor die track ingeschakeld worden, waardoor de indicator zal knipperen. Druk nogmaals op dezelfde toets om de mute functie voor die track uit te schakelen. Druk op de [MUTE] knop om de solo functie uit te schakelen.

## 27 [TRACK SELECT] Knop (blz. 67)

Wordt samen met het toetsenbord gebruikt om een track te selecteren voor opname of andere handelingen. Tracks worden geselecteerd door op de juiste witte toets op het toetsenbord te drukken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

## 28 Keyboard

Het toetsenbord wordt gebruikt als een conventioneel toetsenbord om speeldata in te voeren, alsook om secties, tracks, mute en solo tracks te selecteren, de transpositie in te stellen en meer. Gewoonlijk correspondeert de nummer "6" toets met de centrale C. Het toetsenbord reageert niet op aanslagsnelheid of aftertouch.

## 29 [TAP] knop

Tik in het gewenste tempo op deze knop om automatisch de BPM in te stellen.

### 30 [PAD 1] en [PAD 2]

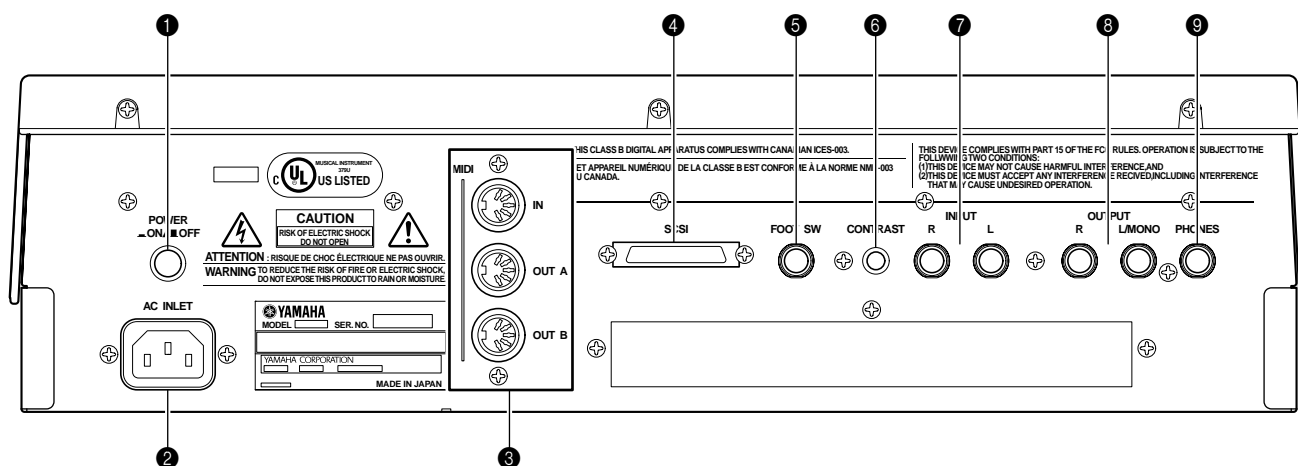
Aanslagsnelheid-gevoelige pads voor de invoer van speeldata. Door op deze pads te tikken komt u in de vooraf-gespecificeerde noot gegevens met de gespecificeerde toonhoogte. De toonhoogte voor elke pad kan worden ingesteld

door het bespelen van de juiste toets op het toetsenbord, terwijl de [TAP] knop en [PAD 1] of [PAD 2] ingedrukt zijn.

### 31 KAART Sleuf (CARD Slot)

Sleuf voor geheugen insteekkaart.

## Het Achter Paneel



### 1 POWER Schakelaar

Druk de schakelaar in om de RS7000 aan te zetten en druk de schakelaar nogmaals in om het uit te zetten.

### 2 AC INLET

Het met de RS7000 meegeleverde netsnoer wordt hierop aangesloten. Gebruik alleen het meegeleverde netsnoer.

### 3 MIDI IN, OUT A en OUT B Aansluitingen

Als u van plan bent om een MIDI toetsenbord of een ander instrument te gebruiken om de RS7000 te bespelen of te programmeren, moet u dit aansluiten op de MIDI IN aansluiting.

De MIDI OUT A en B aansluitingen kunnen worden aangesloten op een externe toongenerator of synthesizer als u speeldata, toets en knop handelingen en pad handelingen van de RS7000 naar externe apparatuur wilt versturen.

### 4 SCSI Aansluiting

Externe SCSI opslag apparaten (harddisks, CD-ROM drives, enz.) kunnen hier worden aangesloten. De aansluiting is van het 50-pins met halve-pitch type.

### 5 FOOT SW Aansluiting

Een hierop aangesloten optionele Yamaha FC4 of FC5 voetschakelaar kan worden gebruikt voor starten/stoppen, sectie selectie, sustain of invoer van BPM door te tikken.

### 6 CONTRAST Regeling

Gebruik de CONTRAST regeling voor de beste zichtbaarheid van het LCD display (de zichtbaarheid van het LCD display hangt van de kijkhoek af).

### 7 INPUT L en R Aansluitingen

Analoge mono of stereo signalen kunnen hier worden aangesloten voor het samplen (opnemen). Sluit mono signalen aan op of de L of de R aansluiting.

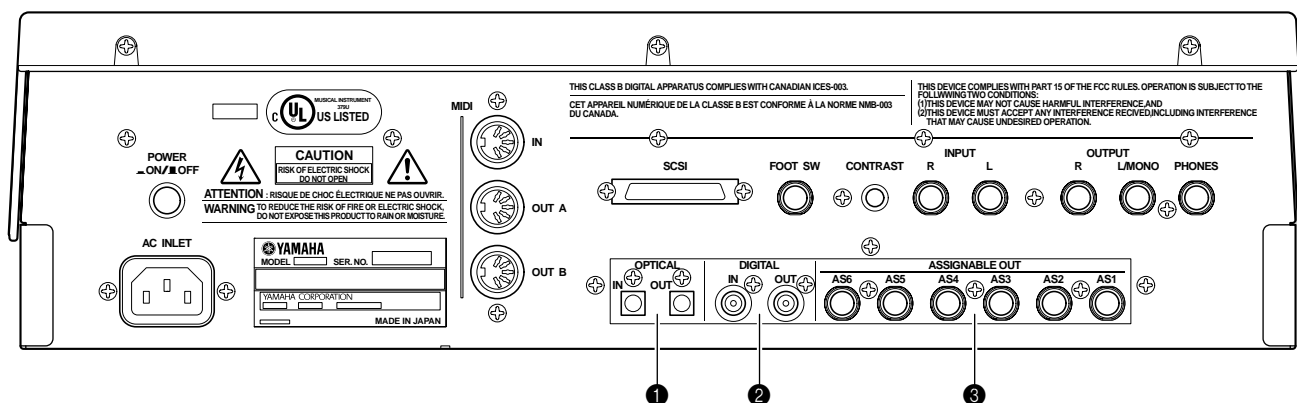
### 8 OUTPUT L/MONO & R Aansluitingen

Dit zijn de hoofd stereo uitgangen van de RS7000. Als een stekker alleen op de L/MONO uitgang is aangesloten worden de linker- en rechter-kanaal signalen vermengd en via deze uitgang overgebracht om directe aansluiting op mono geluid systemen mogelijk te maken.

### 9 PHONES (HOOFDTELEFOON) Aansluiting

Elke stereo hoofdtelefoon met een 1/4" stereo hoofdtelefoon stekker kan hierop worden aangesloten, voor geriefelijk luisterplezier. Het uitgangsniveau van de PHONES uitgang kan via de MASTER VOLUME regelaar worden aangepast.

## Achter Paneel met Optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board Geïnstalleerd



### ❶ OPTICAL IN, OUT Aansluitingen

Digitale ingang en uitgang voor aansluiting via optische kabel. Op te nemen digitale signalen (48 kHz., 44,1 kHz. of 32 kHz. fs) kunnen op de OPTICAL IN aansluiting worden aangesloten. OPTICAL OUT levert hetzelfde signaal als de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen in digitale vorm (fs = 44,1 kHz.).

### ❷ DIGITAL IN, OUT Aansluitingen

Digitale invoer en uitvoer in S/P DIF format (het format dat gewoonlijk thuis gebruikt wordt bij CD of DAT apparatuur) voor aansluiting via coax (RCA-pin) kabel. Op te nemen digitale signalen (48 kHz., 44,1 kHz., of 32 kHz. fs) kunnen op de DIGITAL IN aansluiting worden aangesloten. DIGITAL OUT levert hetzelfde signaal als de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen in digitale vorm (fs = 44,1 kHz.).

### ❸ ASSIGNABLE OUT 1 ~ 6 Aansluitingen

In tegenstelling tot de STEREO OUT uitvoer, kan de uitvoer van individuele tracks aan deze uitgangen worden toegewezen (blz. 21).

De ASSIGNABLE OUT aansluitingen kunnen worden gebruikt als mono uitgangen of als stereo tweetal (1&2, 3&4, 5&6).

## Opties

Er zijn een reeks aan opties beschikbaar om de RS7000 meer productieve mogelijkheden te geven.

### Uitbreidings Geheugen (SIMM)

Opgenomen samples en samples die vanuit het geheugen geladen worden moeten in het interne geheugen worden opgeslagen om afgespeeld te kunnen worden.

De RS7000 wordt geleverd met 4 MB aan geheugen, waardoor er tot een maximum van 46 seconden aan mono samples opgenomen of afgespeeld kunnen worden, bij een maximale sampling frequentie van 44,1 kHz. Er kan additioneel geheugen (SIMM) geïnstalleerd worden waardoor u veel langere opnames van samples kunt maken en veel langere samples kunt afspelen. Als u langere opnames van samples wilt maken en langer samples wilt afspelen, of u wilt tegelijkertijd een groot aantal samples in het geheugen houden, zult u waarschijnlijk meer geheugen moeten toevoegen. Zie blz. 274 van de Appendix voor details over het installeren van extra geheugen.

### Voorzorgsmaatregelen bij de Aankoop van Uitbreidings SIMM Geheugen

Het is mogelijk dat sommige soorten, normaal verkrijgbaar, SIMM geheugen, niet goed werken met de RS7000 en wij kunnen geen garantie geven dat ongeteste geheugen soorten goed werken. Controleer alstublieft, voordat u uitbreidings SIMM geheugen koopt, in de winkel waar u uw RS7000 gekocht heeft of bij een geautoriseerde Yamaha vertegenwoordiger of het geheugen geschikt is.

#### BELANGRIJK

- Gebruik alleen 4, 8, 16, of 32 megabyte 72-pins SIMMs met een toegang tijd sneller dan 70ns. x32bit SIMMs zijn standaard, maar x36bit typen (met pariteit) kunnen ook gebruikt worden.
- Installeer SIMMs altijd per tweetal met dezelfde capaciteit. Een enkele SIMM zal niet werken.
- De RS7000 wordt geleverd met 4 megabyte aan vooraf-geïnstalleerd sample geheugen. Als u dus twee 16 megabyte SIMMs (32 megabytes in totaal) installeert, zult u over 36 megabytes (32 + 4 megabytes) aan sample geheugen beschikken. Echter, als u twee 32 megabyte SIMMs (64 megabytes in totaal) installeert, zullen de initiële 4 megabytes niet gebruikt worden, aangezien het maximum toegestane sample geheugen voor de RS7000 64 megabytes is.
- Het is mogelijk dat SIMMs die meer dan 19 geheugen chips per unit gebruiken niet goed functioneren met de RS7000. Gebruik alstublieft SIMMs met 18 of minder geheugen chips.

- Wij raden SIMMs aan die aan de JEDEC\* standaard voldoen. Echter, zelfs al voldoet een SIMM aan de JEDEC interne circuit configuratie en functioneert het perfect in een computer, dan nog is er geen garantie dat die SIMM goed zal werken met de RS7000.

\*JEDEC staat voor de "Joint Electron Device Engineering Council", een groep die standaarden opstelt voor de configuratie van elektronische apparaten.

### AIEB2 I/O Uitbreidings Board

Initieel kan de RS7000 alleen samples opnemen van analoge bronnen en alleen analoge uitvoer mogelijkheden worden geleverd. Echter, met het optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board verkrijgt u optische en coax aansluitingen voor directe digitale signaal invoer en uitvoer. Bovendien worden er ook 6 toe te wijzen uitgangen (ASSIGNABLE OUT 1 ~ 6) meegeleverd naast de standaard OUTPUT aansluitingen.

Zie blz. 276 in de Appendix voor details over de installatie van het AIEB2 I/O Uitbreidings Board.

#### OPM.

Het AIEB1 uitbreidings I/O board kan niet gebruikt worden.

## Opmerkingen over Muzikaal Auteursrecht (Musical Copyright)

De RS7000 ondersteunt SCMS (Serial Copy Management System) om de auteursrechten van muziek software te beschermen. Gegevens die digitaal gesampled zijn vanaf een CD of andere bron kunnen niet worden opgeslagen in WAV format op een geheugen kaart of SCSI disk. Als u deze gegevens wilt opslaan, moet u die opslaan in het format van de RS7000.

Het is verboden auteursrechtelijk beschermde songs en gegevens te gebruiken (die via de RS7000 kunnen worden opgenomen) voor commerciële doeleinden. Het is ook verboden om gegevens te reproduceren, te verplaatsen, of te distribueren, of om de gegevens voor een commercieel publiek af te spelen, zonder toestemming van de auteursrechtelijke eigenaars, behalve als het voor persoonlijk gebruik of voor toepassingen gebruikt wordt en geen inbreuk maakt op de auteursrechten. Als u zulke gegevens wilt gebruiken voor gelegenheden die niet van persoonlijke aard zijn dan moet u een expert op het gebied van het auteursrecht raadplegen. Yamaha is niet verantwoordelijk voor elke soort van gecreëerde, gereproduceerde, of bewerkte gegevens, waarbij er gebruik gemaakt is van de RS7000, noch voor elke reproductie of gebruik van zulke gegevens.

## Vorbereitung en Setup

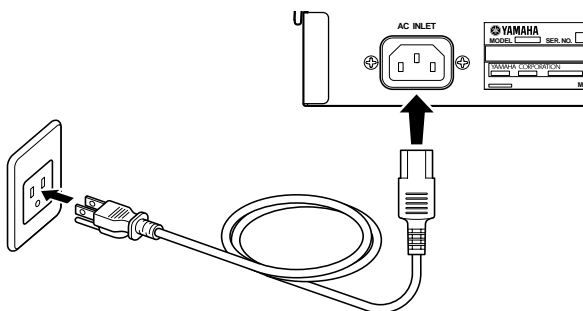
Spanningsvoorziening en andere apparatuur aansluitingen zullen in deze sectie beschreven worden.

### Spanningsaansluitingen

#### ⚠ WAARSCHUWING

- Wees er zeker van dat de spanningsschakelaar van de RS7000 UIT staat (OFF), voordat u het snoer aansluit.
- Let er op dat uw RS7000 geschikt is voor de netspanning zoals die in uw gebied geleverd wordt (de vereiste spanning wordt vermeld op het achterpaneel). Het instrument aansluiten op een verkeerde netspanning kan ernstige beschadiging van de interne elektronica tot gevolg hebben en kan zelfs schokken veroorzaken!
- Gebruik uitsluitend het bij de RS7000 geleverde netsnoer. Als het bijgeleverde netsnoer kwijt is geraakt of beschadigd is en vervangen dient te worden, moet u contact opnemen met uw leverancier. Het gebruik van een ongeschikt vervangend netsnoer kan brand of schokken veroorzaken!
- Het type netsnoer dat bij de RS7000 wordt geleverd kan verschillen, afhankelijk van het land waarin deze is gekocht (er kan een derde pool op de stekker zitten om het apparaat te aarden). Onjuiste aansluiting van de aarde geleider kan het risico van een elektrische schok tot gevolg hebben. Wijzig de stekker die bij de RS7000 wordt geleverd NIET. Als de stekker niet in het stopcontact past, laat dan een juist stopcontact plaatsen door een gekwalificeerde installateur. Gebruik geen adapter stekker die de werking van de aarde geleider overneemt.
- De RS7000 is ontworpen voor gebruik met een geaarde draad (drie-polig stopcontact). Het netsnoer bevat een geaarde pin om elektrische schokken en beschadiging aan de apparatuur te voorkomen.

Sluit het meegeleverde netsnoer aan op de spanningsingang op het achterpaneel. Steek dan het andere eind van het snoer in een 3-polig wandcontactdoos.



### Aansluiten op Audio Apparatuur

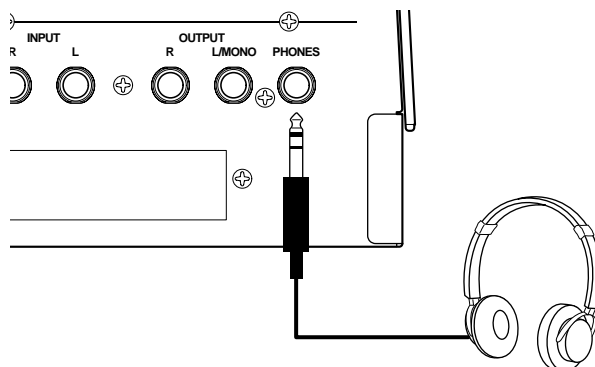
#### ⚠ PAS OP

Aansluitingen met externe apparatuur moeten gemaakt worden als de RS7000 en randapparatuur uitgezet zijn. Als de aansluitingen worden gemaakt, terwijl de RS7000 en randapparatuur aan staan, kan dat beschadiging van de versterker of luidsprekers tot gevolg hebben.

De RS7000 heeft zelf geen interne versterker of luidsprekers. Om het geluid van de RS7000 te kunnen afluisteren kunt u naar wens hoofdtelefoons, versterkte luidsprekers, of ander afspeelapparatuur aansluiten.

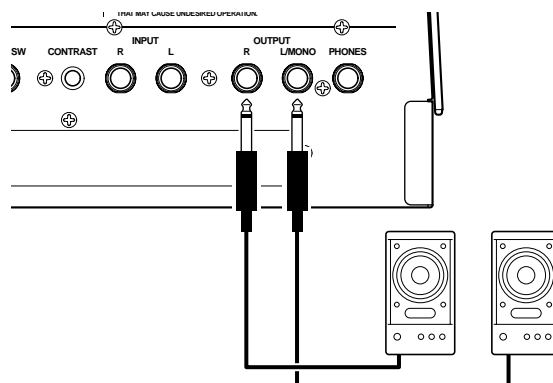
#### ■ Hoofdtelefoon

Als u een hoofdtelefoon gebruikt, kunt u deze aansluiten op de PHONES (hoofdtelefoon) aansluiting op het achter paneel. Als u een hoofdtelefoon gebruikt, pas dan met de MASTER VOLUME regelaar het volume aan tot een geschikt niveau, zodat uw gehoor geen schade ondervindt. De OUTPUT L/MONO en R aansluitingen op het achterpaneel zijn actief ook als er een hoofdtelefoon is aangesloten.



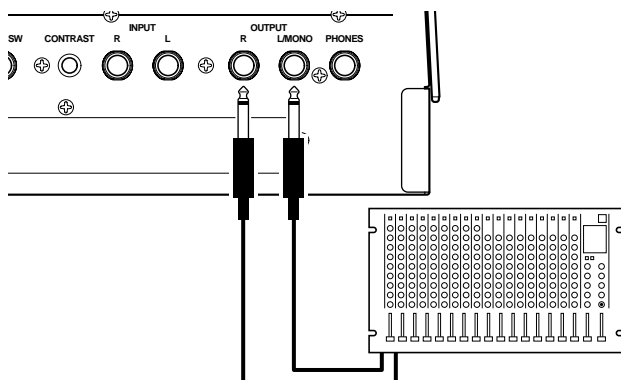
#### ■ Versterkte Luidsprekers

Sluit twee versterkte luidsprekers aan (zoals de Yamaha CBX-S3) op de uitgang aansluitingen (L/MONO, R) door gebruik te maken van geschikte aansluitkabels. Als u slechts één versterkte luidspreker aansluit moet u de L/MONO aansluiting gebruiken.



### Aansluiten op een Mengpaneel (Mixer)

Sluit de uitgang aansluitingen (L/MONO, R) op twee kanalen aan van het mengpaneel. Het kanaal dat op de L/MONO aansluiting aangesloten is moet op het mengpaneel links aangesloten worden en het kanaal dat op de R aansluiting aangesloten is moet op het mengpaneel rechts aangesloten worden.

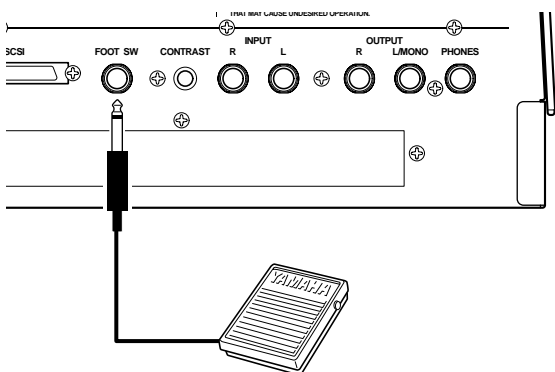


#### ⚠ PAS OP

Sluit de uitgang aansluitingen van de RS7000 niet aan op de microfoon ingang aansluitingen van een versterker of cassette deck enz. Als ze zijn aangesloten op microfoon ingangen, kan het de geluidskwaliteit nadelig beïnvloeden en het apparaat kan beschadigd raken. Ook als de RS7000 aangesloten is op een mengpaneel of een soortgelijk apparaat, moeten de mengpaneel kanalen op Line Input ingesteld worden.

### Aansluiten van een Voetschakelaar

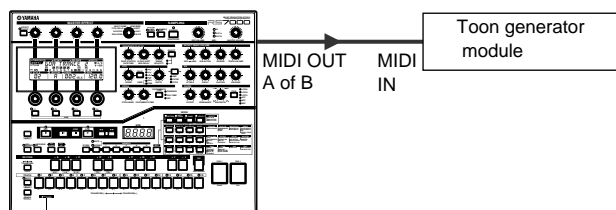
Als er een optionele FC4 of FC5 voetschakelaar gebruikt wordt, moet de stekker van de voetschakelaar op de FOOT SW aansluiting aangesloten worden, die zich op het achter paneel bevindt. De functie van de voetschakelaar wordt bepaald door de UTILITY mode, beschreven op de SYSTEEM bladzijde onder het kopje FOOT SWITCH parameter (blz. 257).



### Aansluiten van Externe MIDI Apparaten

#### Aansluiten van een toongenerator module

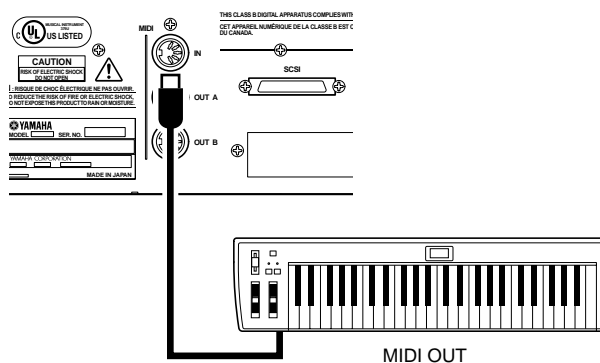
Afspielbare sequence gegevens van de RS7000 kunnen gebruikt worden om een externe toongenerator module te bespelen. Gebruik een MIDI kabel om de MIDI OUT aansluiting op het achter paneel aan te sluiten op de MIDI IN aansluiting van het externe MIDI apparaat.



#### Een MIDI toetsenbord aansluiten

De invoer van real-time opnames zal gemakkelijker zijn als u een MIDI toetsenbord gebruikt.

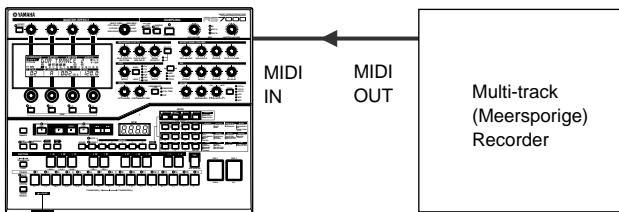
Gebruik een MIDI kabel om de MIDI OUT van het externe MIDI toetsenbord aan te sluiten op de MIDI IN aansluiting op het achter paneel.



#### Aansluiten op een MTR (Multi-track Recorder)

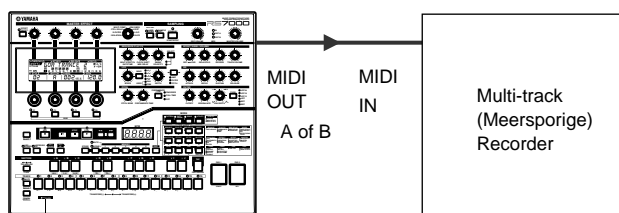
Aangezien de RS7000 MTC (MIDI Time Code) en MMC (MIDI Machine Control) implementeert kunt u muziek maken terwijl de RS7000 gesynchroniseerd is met een op MTC of MMC afgestemde multi-track (meersporige) recorder. De RS7000 genereert zelf geen MTC. U heeft dus een optioneel MTC apparaat nodig, zoals de Yamaha AW4416. Gebruik MIDI kabels om de MIDI OUT aansluiting van de RS7000 aan te sluiten op de MIDI IN aansluiting van de MTR en de MIDI IN aansluiting van de RS7000 op de MIDI OUT aansluiting van de MTR. De RS7000 zal gesynchroniseerd worden met het MTC klok signaal dat van het externe apparaat ontvangen wordt. Als uw MTR MIDI Machine Control herkent, dan kunnen de start/stop, snel vooruit- en achteruit-functies vanaf de RS7000 met een afstandsbediening worden bestuurd. Ga in dit geval naar de UTILITY mode op de MIDI pagina en stel de MIDI Sync parameter in op "MTC" (blz. 260).

**RS7000 Gesynchroniseerd naar Externe MTC**



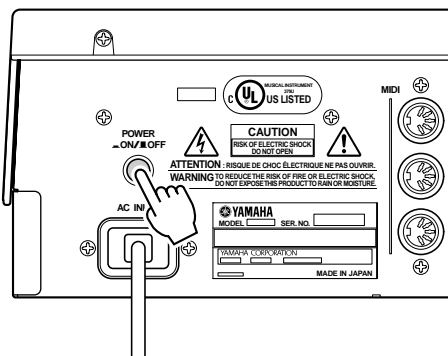
\* In dit geval moet MTC naar de RS7000 gestuurd worden vanaf een extern MIDI apparaat.

**RS7000 Bedient Extern Apparaat via MMC**



**Stroom aan- en uitzetten**

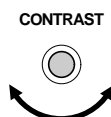
1. Zorg ervoor dat alle randapparatuur juist is aangesloten aan de RS7000 en draai alle audio volume regelaars naar beneden tot een minimum.
2. Zet eerst de randapparaten aan en dan pas de RS7000.



3. Zet de audio apparatuur aan en draai dan het volume van de RS7000 en de audio apparatuur omhoog tot een redelijk luister niveau.



4. Als het display niet duidelijk is, gebruik dan de CONTRAST regelaar voor optimale zichtbaarheid.



5. Zet de RS7000 altijd uit als het volume helemaal naar beneden gedraaid is of als alle aangesloten audio apparatuur uitgezet is.

**! PAS OP**

De systeem setup gegevens van de RS7000 worden bewaard in het geheugen door een backup batterij. Als de backup batterij bijna leeg is, zal de "Backup Battery Low!" waarschuwing in het display verschijnen. Als de batterij helemaal leeg is, zal de inhoud van het geheugen verloren zijn gegaan. Als de "Backup Battery Low!" waarschuwing verschijnt, sla dan onmiddellijk de gegevens op op een geheugen kaart (Smart Media) of een externe SCSI disk, en laat de backup batterij vervangen door gekwalificeerd Yamaha service personeel.



## De Initiële Fabrieksinstellingen Terugzetten

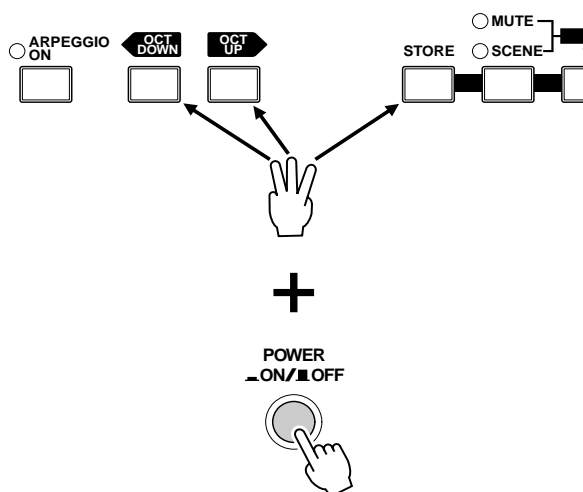
De originele fabrieksinstellingen van de RS7000 kunnen als volgt worden teruggezet.



Als de fabrieksinstellingen teruggezet worden zullen alle voice en sequence gegevens die u gemaakt heeft, alsook de systeem setup gegevens, verwijderd worden. Zorg ervoor dat u alle belangrijke gegevens op een geheugen kaart (Smart Media) of een SCSI disk opslaat (blz. 114, 166, 204), voordat u deze procedure opstart.

### [Procedure]

1. Zet het instrument UIT.
2. Zet het instrument AAN, terwijl u de [OCT DOWN], [OCT UP] en [STORE] knoppen ingedrukt heeft.





# Zelfstudie

Ofschoon alle informatie die u nodig heeft om de RS7000 te kunnen bedienen beschikbaar is in de referentie sectie van deze handleiding, zult u wellicht de tijd willen nemen om door de zelfstudie heen te lopen om bekend te raken met enkele van zijn meest belangrijke eigenschappen op een stap-voor-stap “lineaire” manier. De zelfstudie wordt gepresenteerd in 6 secties, die hieronder uiteengezet worden, waarvan elk voortbouwt op de informatie gepresenteerd in de voorgaande sectie.

## **1. RS7000 Systeem Overzicht..... 28**

Een vluchtige blik op het totale RS7000 systeem en zijn mogelijkheden.

## **2. Een Pattern samenstellen met Preset Frases..... 30**

De snelle en gemakkelijke manier om patterns te creëren. Hier zullen wij een pattern creëren waar wij in de volgende secties op voort bouwen.

## **3. Real-time geluidsregelingen ..... 38**

Een snelle omleiding om enkele van de te gekke real-time besturingsmogelijkheden van de RS7000 uit te proberen.

## **4. Originele Frases Opnemen ..... 39**

Neem een originele frase op en voeg deze toe aan de basis pattern die wij in sectie 2 gemaakt hebben.

## **5. Samples Toevoegen ..... 43**

Neem een nieuwe sample op en voeg deze toe aan onze pattern.

## **6. Uw Sound Afmaken ..... 46**

De uiteindelijke mix — fijn afstemming en toevoeging van effecten.

Merk alstublieft op dat de zelfstudie op geen enkele wijze alle mogelijkheden en eigenschappen van de RS7000 behandelt. Belangrijke functies die niet in de zelfstudie behandeld worden, zoals — de SONG, EDIT en UTILITY modes, om er enkele te noemen — worden in detail beschreven in de referentie sectie van deze handleiding. Gebruik de inhoudsopgave en de index om gedetailleerde informatie over de eigenschappen en functies te vinden die u wilt leren. Hetzelfde geldt voor de eigenschappen die in deze zelfstudie beschreven worden: zie de referentie sectie voor alle details over elke eigenschap.

## 1. RS7000 Systeem Overzicht

De Yamaha RS7000 brengt het allemaal samen. Alles wat u nodig heeft voor op professioneel-niveau geproduceerde muziek — vooral in dance, techno, R&B, en aanverwante genres — zit in dit apparaat en is naadloos geïntegreerd in een systeem dat specifiek ontworpen is om moderne productie technieken te vergemakkelijken. De RS7000 combineert een krachtig, flexibel sequence systeem met een state-of-the-art AWM2 toongenerator geladen met een te gekke selectie aan drum kits en voices, een sampler waarmee u uw eigen geluiden en loops kunt samplen en deze gemakkelijk in uw sequences kunt laden. Dit alles is samengebracht met een intuïtieve en eenvoudige interface terwijl er een diepgaande en real-time besturing geboden wordt die professionele toepassingen vereisen.

### Krachtige 16-track Sequencer

In de frase-gebaseerde PATTERN Mode kunnen complete patterns snel samengesteld worden door individuele frases te combineren vanuit de uitgebreide reeks van preset frases, of u kunt uw eigen frases opnemen door de uitgebreide selectie van drum kits en andere voices te gebruiken die door de interne AWM5980 toongenerator worden aangeboden. Gesampled geluiden, loops en break-beats kunnen net zo gemakkelijk toegevoegd worden aan de sequences om de groove te creëren die uw muziek vereist. U kunt uw patterns individueel gebruiken, of u kunt de PATTERN CHAIN mode gebruiken om automatisch bepaalde patterns te sequencen en op die manier zelfs complexe arrangementen creëren. Er is ook een SONG mode aanwezig die als een 16-track sequencer functioneert met al die eigenschappen en veelzijdigheid die u verwacht van een volledige op zich zelfstaande sequencer.

### Real-time Besturing

Een andere belangrijke vereiste voor creatieve vrijheid in moderne muziekproductie is het besturen van real-time geluid. De RS7000 biedt een scala aan sonische manipulatie mogelijkheden met een uitgebreide reeks aan knoppen voor het hands-on regelen van BPM, filter parameters, envelopes, toonhoogte, LFO, en meer. De RS7000 bevat ook een toetsenbord en aanslagsnelheid-gevoelige pads die u in staat stellen voices en samples in real-time te bespelen, alsook het wisselen tussen sequence secties en tracks en het besturen van de track mute en solo functies. Scene en mute geheugens functies kunnen worden gebruikt om “snapshots” te maken van track mute setups of complete paneel-besturings setups die, indien nodig, direct opgeroepen kunnen worden.

### Geavanceerde Sampling en Bewerkings Eigenschappen

Behalve het direct laden van sample gegevens in een veelheid aan populaire formaten kunt u met de RS7000 ook uw eigen samples opnemen vanaf CD's of elke lijn-niveau of microfoonbron. Als uw samples eenmaal opgenomen zijn kunnen ze geknipt, in stukjes gesneden of herhaald worden. En anders kunnen ze worden klaargemaakt om afgespeeld te worden met een kracht en flexibiliteit die u verwacht van een op zich zelf staande sampler. En als uw samples klaar zijn kunnen ze, net zo gemakkelijk als de toongenerator voices, worden opgenomen in patterns en songs. U kunt zelfs gebruik maken van de sampler om vocale delen op te nemen en zo uw project direct naar de uiteindelijke productie fase brengen zonder gebruik te maken van andere apparatuur dan de RS7000.

### AWM2 Toongenerator

Zelfs elektronische geluiden wijzigen met de tijd, en de RS7000 is echt up to date. Het interne AWM2 toongenerator systeem biedt meer dan 63 drum kits van top kwaliteit, alsook 1054 toonhoogte voices en geluidseffecten — u zult voor zo ongeveer elk muzikaal genre vinden wat u nodig heeft. U heeft ook een reeks aan voice bewerking functies tot uw beschikking, die het personaliseren en van het geluid gemakkelijk maken, zodat uw kunstwerk tot leven gebracht wordt.

### Uitgebreide Reeks aan Effecten

In de hedendaagse muziek zijn effecten bijna net zo belangrijk als de geluiden waar ze op toegepast worden. De RS7000 biedt genoeg kracht om geluiden te produceren met PLAY FX functionaliteit welke fungeert op sequence niveau om zowel harmonisatie als noot en timing variaties aan te bieden; een drie-traps DSP effect systeem met VARIATION, DELAY/CHORUS en REVERB effecten; en een MASTER EFFECT trap die een reeks van up-to-date effecten biedt voor het totale geluid.

## Diepgaande Jobs en Bewerking

Het creëren van sequences die echt goed klinken kan een lastig karwei zijn, maar de RS7000 maakt deze taak zo vloeiend en gemakkelijk mogelijk met een uitgebreide selectie aan jobs en bewerkingsfuncties. Er is bijvoorbeeld "GRID GROOVE" die uw tracks de soort "groove" en "feel" geven die u met recht-toe-recht-aan sequenzen eenvoudig niet voor elkaar krijgt. In de RS7000 werkt deze flexibele eigenschap met "in plakjes gesneden" samples — de RS7000 zal ook automatisch uw break-beat samples in individuele beat segmenten "snijden" — alsook toongenerator gegevens voor een weergaloze "feel" besturing. Een andere sampling eigenschap dat hands-on creatieve controle biedt is "REAL TIME LOOP REMIX" — een krachtige en gemakkelijke manier om uw gesampled en "in plakjes gesneden loops" te remixen terwijl u ze real time volgt. Dan er zijn jobs om automatisch glides, rolls, crescendo's en andere subtiliteiten te creëren die een grote invloed uitoefenen op de muzikale stemming. Als u het kunt bedenken, dan kan de RS7000 het waarschijnlijk. En als u echt gedetailleerde verfijningen wilt maken dan geeft de EDIT mode u direct toegang tot individuele noten en event parameters.

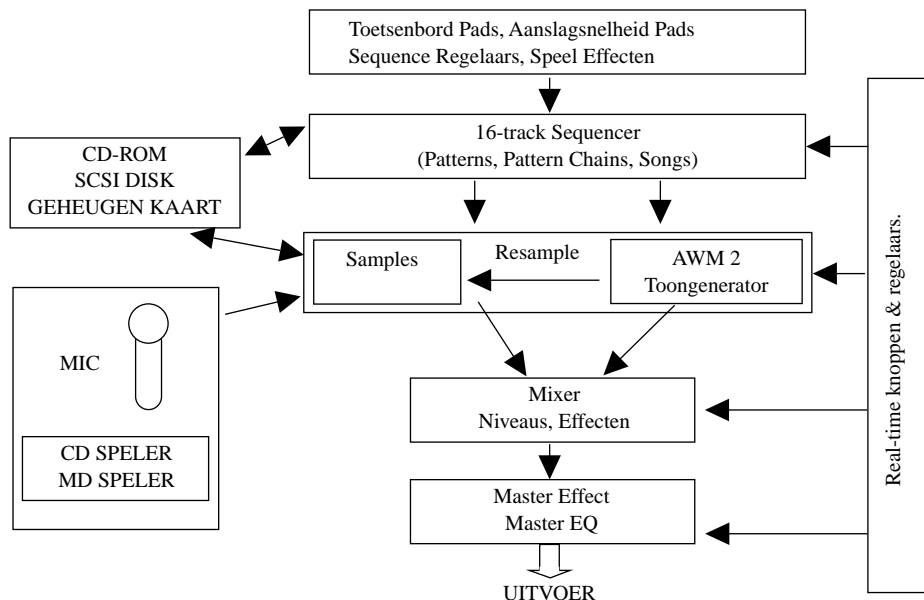
## Geheugen Kaart (SmartMedia™\*) Opslag & SCSI Uitbreiding

Sequences, frases en samples kunnen gemakkelijk worden opgeslagen op compacte, hoge capaciteit geheugen kaarten, of op een veelvoud aan externe SCSI opslag media (harddisk, MO, ZIP, enz.) die aangesloten zijn op de SCSI poort van de RS7000. U kunt ook "read-only" (alleen lezen) apparaten, zoals een CD-ROM drive aansluiten om gemakkelijk samples en andere gegevens te laden.

\* SmartMedia is een handelsmerk van Toshiba Corporation.

## I/O Uitbreiding

Het optionele AEB2 I/O expansie board kan in de RS7000 worden geïnstalleerd om 6 additionele individuele analoge uitgangen te leveren alsook, zowel coax als optische digitale invoer en uitvoer.



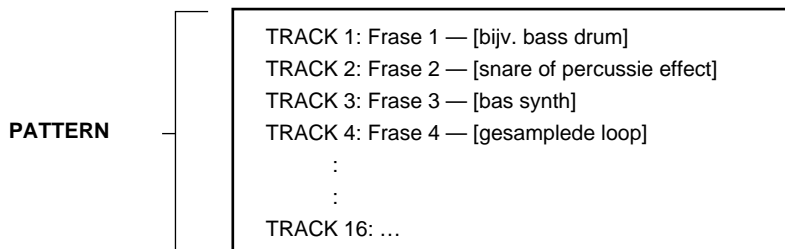
## 2. Een Pattern samenstellen met Preset Frases

Laten wij beginnen met het “hands-on” gedeelte van onze zelfstudie door te ontdekken hoe gemakkelijk het is om goed-klinkende grooves te creëren door een aantal preset frases van de RS7000 te combineren. De RS7000 biedt een enorme database van 5980 preset frases ... denk u eens in hoeveel mogelijke combinaties dat zijn. Vergeet niet dat als u eenmaal de basis pattern samengesteld heeft, er ontelbare manieren zijn waarop de details kunnen worden gewijzigd, zodat u de sound naar uw eigen smaak kunt samenstellen.

### Definitie: Patterns & Frases

#### • Patterns

Een RS7000 “pattern” is een muzikaal segment met een lengte tussen één en 256 maten en bestaat uit wel 16 individuele tracks. Elke “track” kan als een afzonderlijk “gedeelte” van de pattern benaderd worden: bijv. een bass drum gedeelte, een cymbaal gedeelte, een bas synthesizer gedeelte, een gesampled loop, enz. De patterns zijn verder in “secties” en “stijlen” georganiseerd. De RS7000 heeft een geheugen voor maximaal 1.024 patterns die georganiseerd zijn in 64 stijlen, elk bestaande uit 16 secties die alfabetisch gelabeld zijn van “A” tot en met “P”.



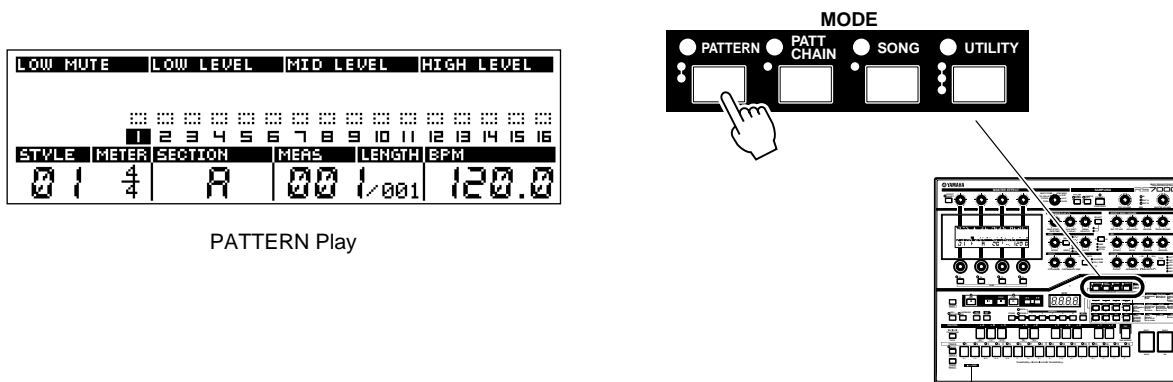
#### • Frases

Frases zijn in wezen voor-geprogrammeerde “parts” voor uw patterns. De RS7000 wordt geleverd met een lading aan drum en percussie frases. Het enige wat u hoeft te doen is een pattern track selecteren, vervolgens de frase selecteren die u wilt toekennen aan die track en dit herhalen voor zoveel tracks als u maar wilt. U kunt natuurlijk ook uw eigen frases opnemen voor gebruik in patterns. Frases kunnen voices van de interne toongenerator van de RS7000 gebruiken of samples die in het sample geheugen van de RS7000 zijn opgeslagen.

## Procedure

### 1 Schakel de PATTERN Play mode in

Als de PATTERN Play mode nog niet geselecteerd is, moet u op de [PATTERN] knop drukken om het te selecteren.



### 2 Selecteer een STIJL

Gebruik [Knop 1] om de “STIJL” te selecteren (dat wil zeggen: de groep van 16 “secties” — als u niet zeker weet waar wij het hier over hebben moet u het “Definitie” gedeelte, dat wij hierboven besproken hebben, nog eens nalezen) die u wilt opnemen. STIJL nummers hebben een bereik van “01” tot en met “64”. Voor onze zelfstudie moet u STIJL 01 selecteren.

### 3 Selecteer een SECTIE

Gebruik [Knop 2] om de “SECTIE” van de geselecteerde STIJL (“A” tot en met “P”) te selecteren die u wilt opnemen. In ons voorbeeld moet u sectie A selecteren.

#### Hint

Als u secties toekent is het een goed idee als u dat met een bepaalde logica doet, zodat u zich later kunt herinneren wat wat is, vooral als u real-time secties gaat wisselen. In het algemeen zullen de verschillende secties binnen een stijl de verscheidene secties vormen van een complete compositie of dance groove. U zou de intro in sectie A kunnen opnemen, het hoofd “couplet” in sectie B, een fill in sectie C, het “refrein” in sectie D, enzovoorts.

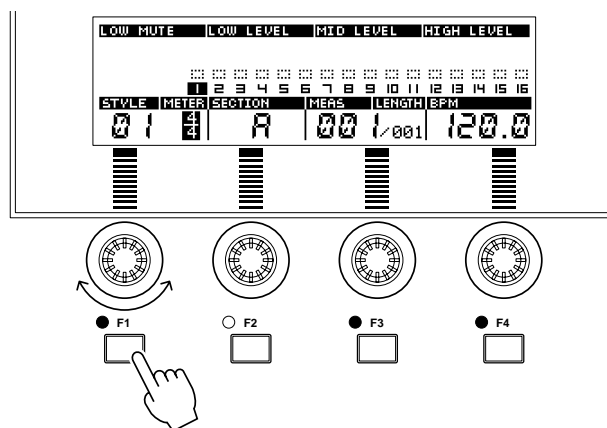
#### Een Alternatieve Track Selectie Methode

Als de indicator van de [KEYBOARD] knop uit is (druk op de [KEYBOARD] knop als het aan is), kunnen de zwarte toetsen op het toetsenbord van de RS7000 gebruikt worden om direct secties “A” tot en met “J” te kiezen — merk de labels op boven de zwarte toetsen.

### 4 Instelling Pattern METER (indien nodig)

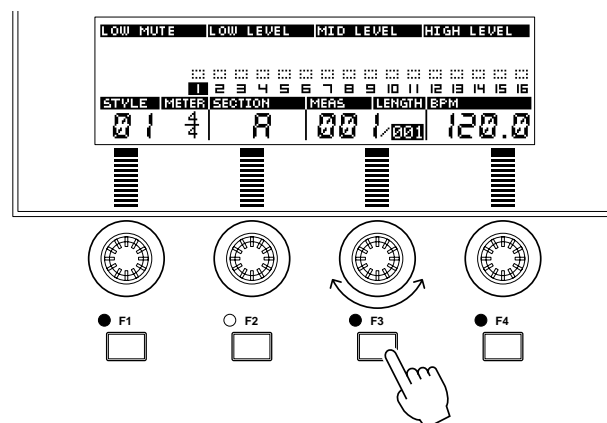
“Meter” is een ander woord voor “maatsoort”. Aangezien ons zelfstudie pattern in 4/4 maat wordt uitgevoerd (de standaard), is het niet nodig om de maatsoort in te stellen, maar als u wel een pattern in een andere maatsoort wilt creëren, dan moet u dit als volgt doen:

Druk op de [F1] functie knop, zodat de METER parameter op het display gemarkeerd wordt. Gebruik vervolgens [Knop 1] om de gewenste maatsoort te selecteren.



### 5 Instelling Pattern LENGTH (indien nodig)

Druk op de [F3] functie knop om de lengte van de pattern in maten in te stellen, zodat de LENGTH parameter op het display gemarkeerd wordt. Gebruik vervolgens [Knop 3] om de gewenste lengte te kiezen (tussen 001 en 256). In ons voorbeeld zal de pattern één maat lang zijn. Selecteer dus “001” als de parameter LENGTH deze waarde nog niet heeft.

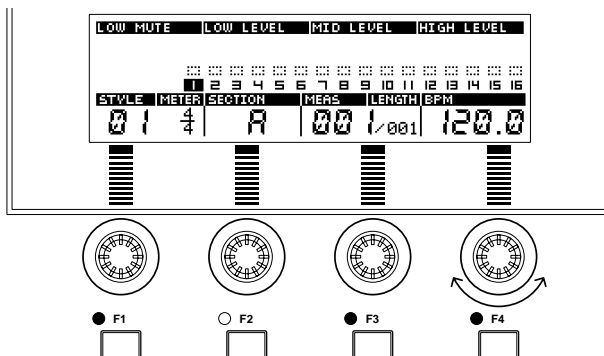


### 6 Stel BPM bij benadering in

De BPM (aantal tellen per minuut) instelling kan op elk gewenst moment gewijzigd worden (zelfs real-time tijdens het afspelen), maar het is een goed idee om hier de uiteindelijke BMP bij benadering in te stellen zodat u een beter gevoel kunt krijgen hoe de pattern uiteindelijk zal klinken.

Om de BPM in te stellen, draait u eenvoudig aan [Knop 4].

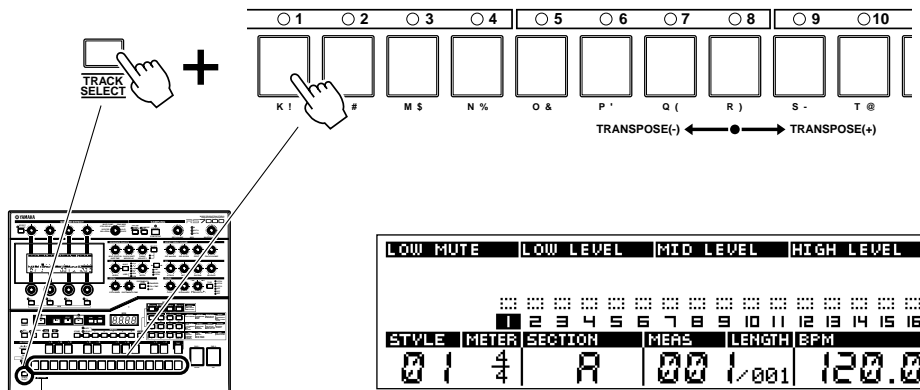
Ons zelfstudie pattern is ontworpen om bij een BPM van ongeveer 120 gespeeld te worden.



### 7 Selecteer een Track

Selecteer de track waaraan u een frase wilt toekennen via het toetsenbord van de RS7000: Druk op de onderliggende toets (wit of grijs) die overeenkomt met het gewenste track nummer (tussen 1 en 16) terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is. De LED van het toetsenbord die overeen komt met de huidige actieve track zal knipperen terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is. Als een track geselecteerd is zal het corresponderende track nummer in het LCD PATTERN Play display gemarkeerd worden.

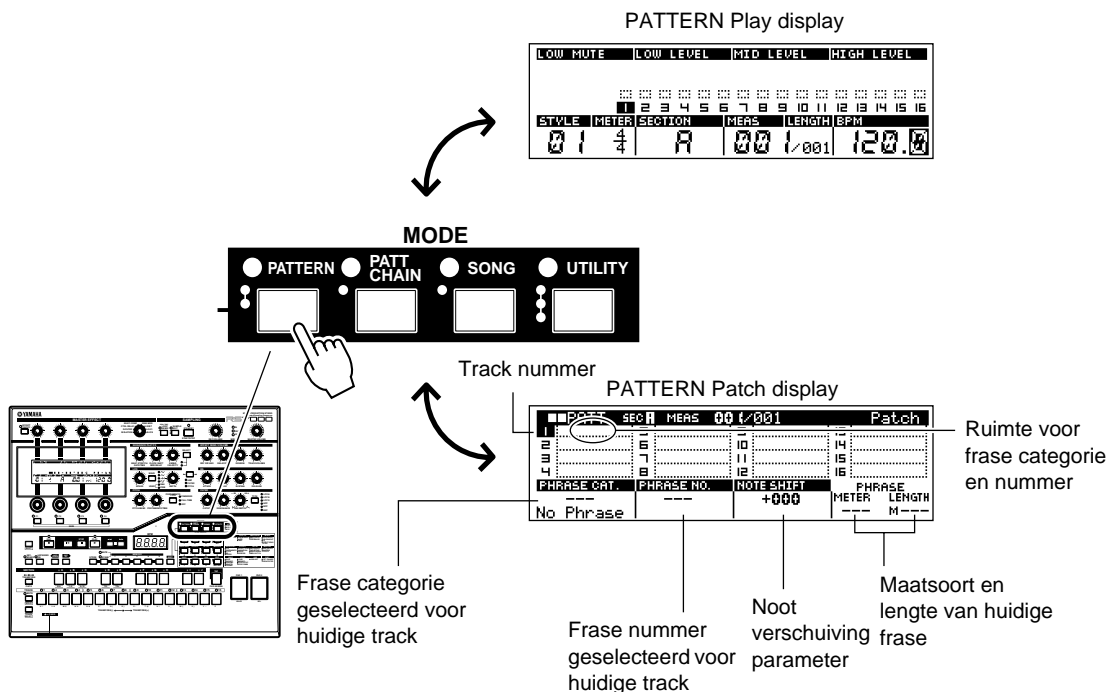
Track 1 is een logische plek om te beginnen. Selecteer dus track 1.





### 8 Schakelaar over naar de PATTERN Patch Mode

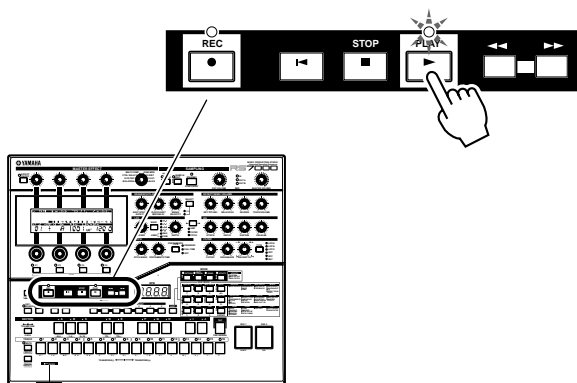
Frases worden toegewezen aan de pattern tracks via het PATTERN Patch display. Selecteer het PATTERN Patch display door op de [PATTERN] knop te drukken (de [PATTERN] knop selecteert beurtelings het hoofd PATTERN Play display en het PATTERN Patch display).



Merk op dat het PATTERN Patch display alle 16 tracks laat zien met spaties rechts van elk track nummer voor de gespecificeerde frase categorie en nummer. Net als in het PATTERN Play display wordt het nummer van de huidige actieve track gemarkeerd. U kunt, op dezelfde manier waarop u tracks in het hoofd PATTERN display wijzigt, tracks wijzigen terwijl het PATTERN Patch display getoond wordt: druk op de juiste witte of grijze toets op het toetsenbord van de RS7000 terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

### 9 Druk op de [PLAY] knop

Druk op de [PLAY] knop. U zult nog niets te horen krijgen, omdat wij nog geen frases geselecteerd hebben, maar de [PLAY] LED zal knipperen met de huidige geselecteerde BMP waardoor wordt aangegeven dat het afspelen in gang gezet is.

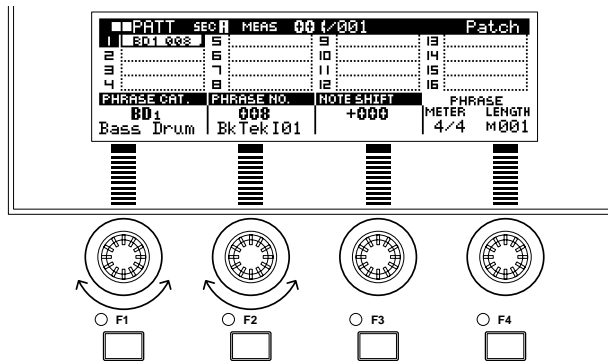


PLAY LED knippert met de huidige BPM tijdens het afspelen.

### 10 Selecteer een Frase voor de Eerste Track

De preset frases van de RS7000 zijn ingedeeld in categorieën. Zie het Frase Categorie Overzicht op blz. 313MH voor een complete lijst van de frase categorieën. Om een frase te selecteren moet u zowel zijn categorie als zijn nummer opgeven.

Gebruik [Knop 1] om de frase categorie te selecteren en [Knop 2] om het frase nummer te selecteren voor de eerste track. In ons voorbeeld selecteert u frase categorie “BD1” en frase nummer “008”. Deze frase zal de ritmische basis leveren voor onze pattern. Aangezien de sequencer zich in de PLAY mode bevindt, zult u de frase horen zodra u het selecteert.



### 11 Selecteer de volgende Track

Selecteer de volgende track (track 2 in ons voorbeeld) op dezelfde manier als u de eerste track geselecteerd heeft: druk op de juiste witte of grijze toets op het toetsenbord van de RS7000 terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

### 12 Selecteer een Frase voor Track 2

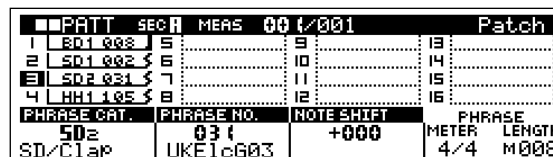
Selecteer frase categorie “SD1” en frase nummer “002” voor track 2 op dezelfde manier als u de frase voor track 1, zoals hierboven in stap 10 beschreven, geselecteerd heeft.

### 13 Selecteer de Frases voor de Overige Tracks

Nog twee tracks te gaan. Selecteer de tracks en frases, zoals dat hieronder is aangegeven, door de bovenstaande stappen 11 en 12 te herhalen.

#### De Frase Selecties voor STIJL 01, SECTIE A

Track 1	Frase: BD1 008
Track 2	Frase: SD1 002
Track 3	Frase: SD2 031
Track 4	Frase: HH1 105



### 14 Creëer een Nieuwe Sectie

U kent nu de procedure. U kunt een nieuwe sectie creëren door liever frases uit het onderstaande overzicht te gebruiken dan die wij in sectie A gebruikt hebben.

Selecteer sectie B voor de nieuwe pattern. U kunt dit doen door naar het PATTERN Play display terug te gaan (druk op de [PLAY] knop) en [Knop 2] te gebruiken, of u kunt de nieuwe sectie direct selecteren via het toetsenbord van de RS7000, terwijl u zich in het PATTERN Play of het PATTERN Patch display bevindt: druk op de [KEYBOARD] knop zodat zijn indicator uitgaat en druk vervolgens op de zwarte toets op het toetsenbord die overeen komt met sectie B (merk op dat de zwarte toetsen gelabeld zijn met sectie namen “A” tot en met “J”).

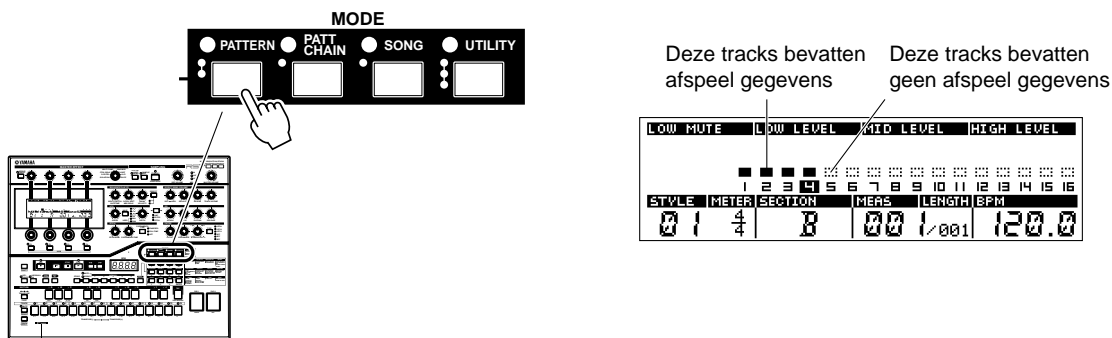
De rest van de procedure is dezelfde als hierboven beschreven, welke manier u ook gebruikt: selecteer de tracks en wijs de juiste frases toe aan elke track.

#### De Frase Selecties voor STIJL 01, SECTIE B

Track 1	Frase: BD1 008
Track 2	Frase: SD2 066
Track 3	Frase: SD2 031
Track 4	Frase: HH4 179

**15 Keer terug naar het PATTERN Play display**

Druk op de [PATTERN] knop om naar het PATTERN Play display terug te gaan. U kunt dit doen terwijl de pattern afgespeeld wordt of als de pattern gestopt is. Merk op, als u terugkeert naar het PATTERN Play display, dat de tracks die nu gegevens bevatten — dat wil zeggen: de tracks waaraan u frases heeft toegewezen — aangegeven worden door gevulde blokken boven de track nummers. De lege tracks tonen alleen gestippelde omlijnningen.

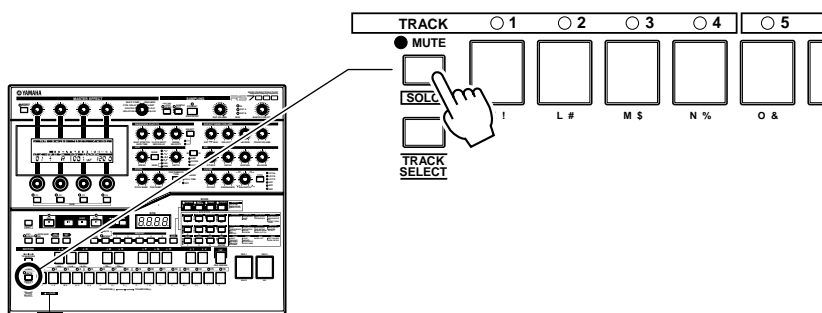


**16 Probeer de MUTE en SOLO functies uit**

Laten wij, nu wij toch bezig zijn, een aantal van de gemakkelijke af luister eigenschappen van de RS7000 uitproberen: MUTE en SOLO.

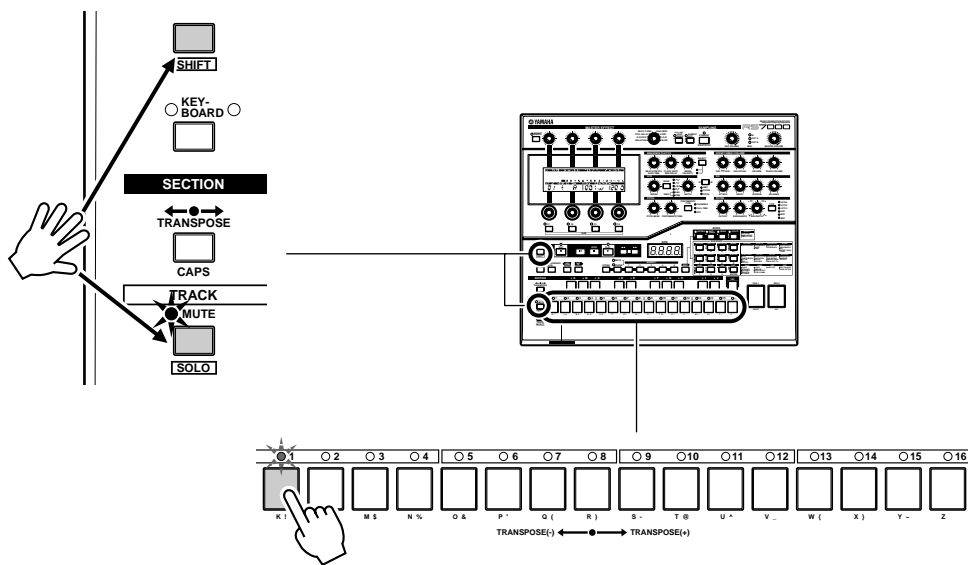
**MUTE**

Tracks kunnen individueel uitgeschakeld worden (uitgezet worden) voor af luister doeleinden ... of voor creatieve real-time af speel besturing. Druk, om tracks uit te schakelen, op de [MUTE] knop zodat zijn indicator oplicht. De onderste (witte en grijze) toetsen op het toetsenbord zullen dan de corresponderende tracks beurtelings uit- en inschakelen. Als een track uitgeschakeld is verschijnt er een “[M]” op het display op de plaats van het track nummer.



### SOLO

SOLO lijkt op uitschakelen maar dan in tegenovergestelde zin: als een track “solo” afgespeeld wordt dan zal alleen die track afgespeeld worden terwijl alle andere tracks uitgeschakeld zijn. Druk op de [MUTE] knop (merk op dat de knop ook een “SOLO” label heeft) terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om de momenteel geselecteerde track solo af te spelen (dat wil zeggen: de track met het gemarkeerde track nummer). Druk op de [MUTE] knop om de SOLO functie uit te schakelen. Er kan slechts één track tegelijkertijd solo afgespeeld worden, maar u kunt snel op eenvoudige wijze tracks wisselen die u solo wilt afspelen door de corresponderende witte of grijze toets op het toetsenbord in te drukken, terwijl de SOLO functie ingeschakeld is. Als een track solo afgespeeld wordt verschijnt er een “[S]” op de plaats van het track nummer.



### 17 Speel de Pattern & Wissel Secties Real Time af

Als de pattern afgespeeld wordt in de Pattern Play mode en als de indicator van de [KEYBOARD] knop UIT is (druk, als het aan is, op de [KEYBOARD] knop om het uit te zetten), kunt u de zwarte toetsen op het toetsenbord van de RS7000 gebruiken om direct tussen sectie “A” tot en met “J” te wisselen. Aangezien wij tot nu toe een sectie “A” en een sectie “B” gecreëerd hebben, kunt u, door het toetsenbord te gebruiken, proberen heen en terug te wisselen tussen deze twee secties.

### 18 De Pattern Opslaan

Aangezien de RS7000 alle pattern (en andere) gegevens in vluchtig RAM geheugen opslaat, zullen de gegevens verloren gaan zodra de RS7000 uitgezet wordt. Om uw gecreëerde patterns, frases, songs, of samples te bewaren moet u deze opslaan op een geheugen kaart of een externe SCSI disk voordat u de RS7000 uitzet. Geheugen kaarten zijn een voor de hand liggende keuze voor maximaal gemak, eenvoudig gebruik en mobiliteit, terwijl SCSI disks een grotere opslag capaciteit bieden.

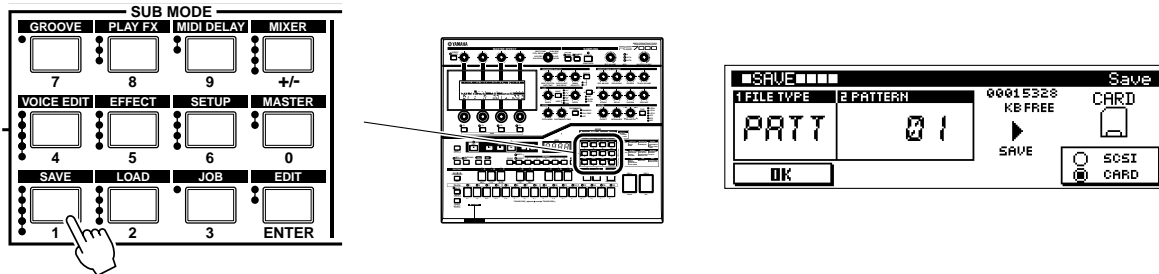
Alle informatie over geheugen kaarten, SCSI disks en opslag-gerelateerde procedures is beschikbaar in de sectie “Opslag op Geheugen Kaart of Disk” op blz. 114 van hoofdstuk 2. Hier volgt een korte schets om u de reis te besparen.

#### **! PAS OP**

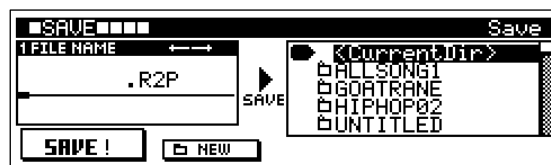
De meegeleverde geheugen kaart bevat stijl gegevens als die initieel verstuurd wordt. Gebruik een afzonderlijke geheugen kaart of gebruik een externe SCSI disk om de stijl gegevens op te slaan als u deze wilt bewaren.

### De Opslag Procedure

1. Druk, als het afspelen van de pattern is gestopt, op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Opslag pagina te gaan.



2. Gebruik [Knop 1] (FILE TYPE) om “PATT” te selecteren als het nog niet geselecteerd is.
3. Gebruik [Knop 2] (PATTERN) om de stijl die moet worden opgeslagen te selecteren — “01” zou al geselecteerd moeten zijn.
4. Druk op [F4] (CARD/SCSI) om op te geven of u op een geheugen kaart of een disk wilt opslaan. [F4] selecteert beurtelings “CARD” en “SCSI”.
5. Druk op [F1] (OK) om naar de opslag uitvoer pagina te gaan.



6. Gebruik [Knop 1] (FILE NAME) en het toetsenbord om een bestandsnaam op te geven: [Knop 1] beweegt de bestandsnaam cursor naar rechts of naar links naar de gewenste karakter plaats en het toetsenbord voegt het corresponderende karakter in op de plaats van de cursor. De karakters die door de zwarte toetsen worden ingevoerd worden boven de toetsen aangegeven en de karakters die door de witte/grijze toetsen worden ingevoerd worden onder de toetsen aangegeven. De tweede witte/grijze-toets karakters worden ingevoerd door de toets in te drukken, terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is. Nummers kunnen worden ingevoerd via de SUB MODE knoppen.
7. Gebruik [Knop 3] om “CurrentDir” boven aan de lijst te selecteren om naar de huidige geopende map op te slaan. Als de geselecteerde geheugen kaart of disk meerdere mappen bevat, moet u [Knop 3] gebruiken om de map te selecteren waar het bestand in opgeslagen moet worden. Gebruik, indien nodig, [F3](↑) [F4](OPEN) om uit bestaande mappen te kiezen of [F2](NEW) om een nieuwe map te creëren.
8. Druk op [F1](SAVE) om de opslag operatie uit te voeren.  
Als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam op de kaart of disk bestaat, dan zal de “Overwrite? NO[F2]/YES[F3]” bevestigingsboodschap getoond worden.  
Druk op [F3] als het OK is om het bestaande bestand te overschrijven met het nieuwe bestand. Druk op [F2] om de opslaghandeling te annuleren en keer terug naar de status voordat u op de [F1] knop drukte (stap 5, hierboven).
9. Druk tweemaal op [EXIT] om naar het Pattern Play of Patch display terug te gaan.

## 3. Real-time geluidsregelingen

Onze pattern is nog niet klaar — we moeten nog steeds een originele frase opnemen en wat gesampled materiaal toevoegen — maar het is nu een goed moment om een klein uitstapje te maken en iets van de real-time besturing te onderzoeken die geboden wordt door de paneel knoppen van de RS7000. Ofschoon de RS7000 beter uitgerust is voor “productie” dan live geluid (maar dat betekent niet dat het ook een “killer” live-mix gereedschap is), is de mogelijkheid om op creatieve wijze het geluid real-time te regelen een essentieel gedeelte van de moderne productie techniek. Real-time besturing brengt “spontaniteit” mee naar high-tech muziek productie.

### Procedure

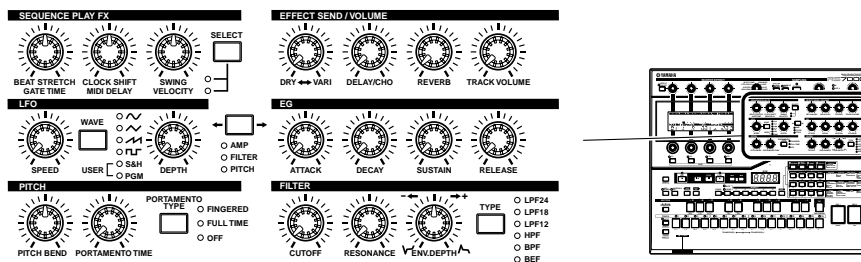
Probeer, als de pattern in de PATTERN Play mode wordt afgespeeld, het volgende:

#### 1 Pas de BPM aan

Draai aan [Knop 4] om het tempo (BPM) van de pattern real time te veranderen.

#### 2 Selecteer een track en probeer de volgende regelaars

De paneel knoppen die wij hieronder zullen verkennen hebben invloed op de huidige geselecteerde track. Selecteer dus de track die u wilt regelen en probeer vervolgens de hieronder genoemde regelaars uit.



#### FILTER

Experimenteer met de [CUTOFF], [RESONANCE] en ENV. DEPTH knoppen om te horen hoe ze de geselecteerde track beïnvloeden. Merk op dat deze regelaars tamelijk interactief zijn, dus u zult er een beetje mee moeten spelen om het gewenste geluid te vinden. U zou ook de [TYPE] knop kunnen gebruiken om het filter type te veranderen.

#### EG

Deze “grijp-en-draai” envelope knoppen kunnen een grote invloed hebben op het geluid. De [AMP/FILTER/PITCH] knop bepaalt of de EG knoppen invloed hebben op de amplitude, filter of toonhoogte envelope generator. Selecteer “FILTER” en probeer ze uit op de bass-drum track (track 1) om te horen hoe de ATTACK knop bijvoorbeeld een dynamisch filter effect aan het geluid kan toevoegen.

#### EFFECT SEND/VOLUME

Deze knoppen zijn direct gelinkt aan de corresponderende regelaars voor de geselecteerde track in de mixer van de RS7000 (wij zullen de mixer in sectie 6 van de zelfstudie bekijken). De eerste drie knoppen — [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] en [REVERB] — regelen eenvoudig de effect zendniveaus naar de corresponderende effect blokken van de RS7000. De [TRACK VOLUME] knop doet precies wat het zegt — regelt het volume van de geselecteerde track in relatie tot de andere tracks.

#### PITCH

De [PITCH BEND] knop wijzigt direct de toonhoogte van de geselecteerde track (de klik-stop positie in het midden is de normale toonhoogte). Als de geselecteerde track een melodielijn bevat, regelt de [PORTAMENTO TIME] knop de lengte van de toonhoogte verschuiving tussen opeenvolgende noten als de FINGERED of FULL TIME PORTAMENTO TYPE geselecteerd is. Zie blz. 100 van de referentie sectie voor verdere details over portamento en portamento typen.

#### LFO

Net als de LFO op een analoge synthesizer, passen deze knoppen LFO (Low-Frequency Oscillator) modulatie toe op de geselecteerde track. Gebruik de [WAVE] knop om een LFO waveform te selecteren en gebruik vervolgens de [SPEED] en [DEPTH] knoppen om het LFO effect desgewenst aan te passen.

#### SEQUENCE PLAY FX

Deze knoppen regelen direct een aantal PLAY FX parameters van de RS7000. “Afspeel Effecten” werken via het sequence blok om te voorzien in harmonisatie alsook in noot- en timingvariaties zonder permanent de sequence gegevens te beïnvloeden. Via deze drie knoppen kan toegang verkregen worden tot zes noot en timing gerelateerde Afspeel Effect parameters, selecteerbaar in groepen van drie (de bovenste en onderste labels onderaan de knoppen) door de [SELECT] knop te gebruiken.

## 4. Originele Frases Opnemen

Tot nu toe hebben wij een basis 4-track pattern gecreëerd door gebruik te maken van preset frases die met de RS7000 meegeleverd zijn. Laten wij nu eens proberen om een originele frase op te nemen om deze toe te voegen aan de bestaande pattern van sectie-A. Niets bijzonders — misschien een paar “slagen” gebruikmakend van de “HiQ 1” voice.

### Real-time Opname Procedure

#### 1 Selecteer een nieuwe track

Gebruik [Knop 2] in de PATTERN Patch mode (gebruik de [PATTERN] knop om het te selecteren als dit nodig is) om sectie-A te selecteren en gebruik de standaard track-selectie procedure om een nieuwe opname track te selecteren. Aangezien wij track 1 tot en met 4 al gebruikt hebben moet u track 5 selecteren.

#### 2 Selecteer een User Frase voor opname

Gebruik, terwijl u nog steeds in de PATTERN Patch mode bent, [Knop 1] om de “User” frase categorie te selecteren en [Knop 2] om het nummer van de op te nemen user frase te selecteren. De RS7000 heeft geheugen voor maximaal 256 user frases per stijl. Selecteer “001” in ons voorbeeld.

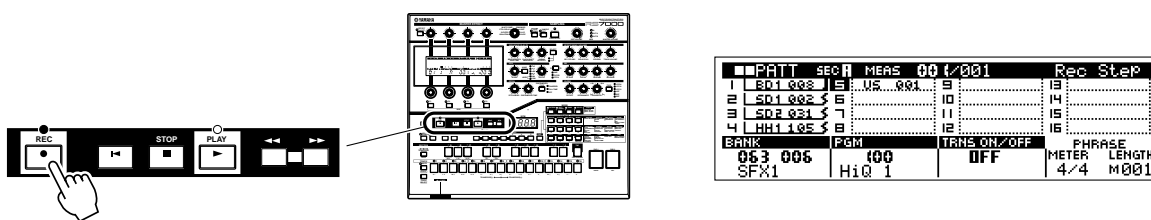
PATT	SEC	MEAS	00 / 001	13	14	15	16
1	SD1 002	5	US...001	9			
2	SD1 002	6		10			
3	SD2 001	7		11			
4	HH1 005	8		12			

PHRASE CAT.	PHRASE NO.	NOTE SHIFT	PHRASE METER	LENGTH
US	001	+000	---	M---
User				

#### 3 Schakel Record Standby (PATTERN Patch) in en selecteer een voice

Druk op de [REC] knop om de opname standby (PATTERN Patch) mode in te schakelen en het display zal veranderen zodat u een voice kunt selecteren voor de nieuwe user frase. De rode LED boven de [REC] knop zal oplichten.



Gebruik [Knop 1] (BANK) om de “SFX 1” voice bank (063 006) te selecteren en dan [Knop 2] (PGM) om de “HiQ 1” voice (100) te selecteren.

#### 4 Ga naar het Rec Standby (PATTERN Play) display

Druk op de [PATTERN] knop om naar het PATTERN Rec Standby (PATTERN Play) display te gaan.

REC LOOP	REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM
ON	REPLACE	VALUE OFF	120.0
		SWING OFF	

## 5 Selecteer een Opname Mode

Normaal zult u, als u een nieuwe track van het begin af wilt opnemen, de REPLACE opname mode willen gebruiken. Gebruik [Knop 2] om “REPLACE” te selecteren (als het nog niet geselecteerd is).

Als u reeds wat materiaal op een track heeft opgenomen en u wilt additionele noten opnemen zonder het bestaande materiaal te wissen, moet u in plaats van de REPLACE mode de OVERDUB opname mode selecteren. Er is ook een STEP mode die het mogelijk maakt noten en events één voor één in te voeren, zodat u het stuk niet real-time hoeft te spelen (blz. 80) en een GRID opname mode die het mogelijk maakt gemakkelijk noten in te voeren door gebruik te maken van de witte/grijze toetsen op het toetsenbord als een 16<sup>e</sup>-noot “raster” (blz. 83).

## 6 Selecteer een REC LOOP Mode

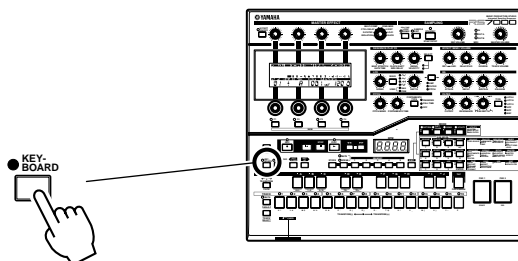
Gebruik [Knop 1] om de REC LOOP mode desgewenst AAN (ON) of UIT (OFF) te zetten. Als REC LOOP AAN staat zal de pattern zichzelf cyclisch herhalen zodat u bij elke passeerslag nieuw materiaal kunt toevoegen — of u kunt eenvoudig een paar keer naar de pattern luisteren terwijl u zich voorbereidt op de opname. Als REC LOOP UIT staat zal er slechts één opname passeerslag zijn. Zet REC LOOP AAN.

### De REC QUANTIZE Functie

Met deze handige functie kunt u “on-the-fly” quantizeren als u real time opneemt. Als u opneemt met REC QUANTIZE “OFF”, zal alles wat u op het toetsenbord speelt worden opgenomen met een maximale resolutie (480 clocks per kwart noot op de RS7000). Maar als u [Knop 3] gebruikt om een gequantizeerde noot waarde te selecteren (gequantizeerde waarden worden zowel in clocks als in grafische noot symbolen weergegeven), zullen alle noten die u speelt gequantizeerd worden naar de dichtsbijzijnde noot waarde tijdens de opname. U kunt zelfs voor elke gequantizeerde waarde de swing waarde aanpassen door op de [F3] functie knop te drukken, zodat de SWING parameter gemarkeerd wordt en dan [Knop 3] te gebruiken. Zie blz. 78 in de referentie sectie van deze handleiding voor meer details over quantizing en swing.

## 7 Opname

Druk, als u alle parameters desgewenst heeft ingesteld, op de [PLAY] knop om de opname te starten. De RS7000 zal één maat aftellen alvorens met de opname te starten. Zorg ervoor dat de indicator van de [KEYBOARD] knop aan staat (druk op de [KEYBOARD] knop als het niet aan staat) en speel uw originele stuk op het toetsenbord van de RS7000.



### Verander de duur van het aftellen

Als een één-maat aftelling niet gewenst is kunt u het aantal maat aftellingen wijzigen via de REC COUNT functie binnen de UTILITY mode, zoals beschreven op blz. 257.

## 8 Opname stoppen

Druk op de [STOP] knop om de opname te stoppen.

## 9 Speel de resultaten af en controleer deze

Druk op de [PLAY] knop om de pattern af te spelen en controleer de resultaten.

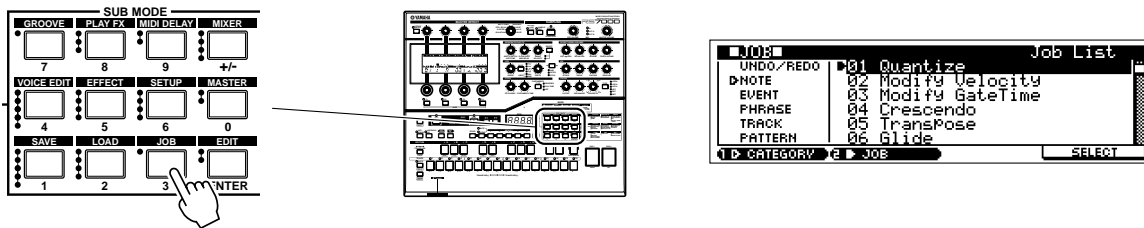
## 10 Pas Quantizing toe (Optioneel)

Als uw timing perfect is of u wilt een menselijke feel in uw pattern behouden dan hoeft u waarschijnlijk deze stap niet uit te voeren, maar wij zullen het toch beschrijven aangezien u waarschijnlijk de vele nuttige “jobs” van de RS7000 vaak zult willen gebruiken als u originele frases en sequences creëert. Zie “Pattern en Frase Bewerking — de Pattern Jobs” op blz. 133 voor een compleet overzicht van de beschikbare jobs en parameters.

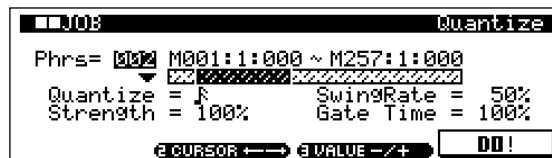


### Job Selectie (Quantizing) en Uitvoer Procedure

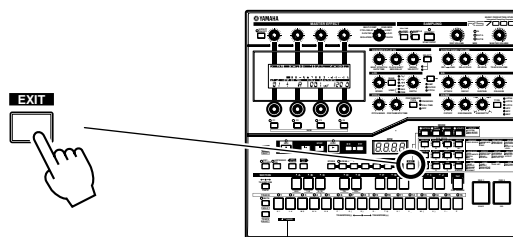
1. Druk, als u de track die de te bewerken gegevens bevat geselecteerd heeft (track 5 in ons voorbeeld), op de [JOB] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar het job overzicht te gaan.



2. Gebruik [Knop 1] (CATEGORY) en [Knop 2] (JOB) om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen. In dit geval wilt u de "01 Quantize" job selecteren in de "NOTE" categorie.
3. Druk op [F4] (SELECT) om naar de geselecteerde job pagina te springen.



4. Gebruik [Knop 2] (CURSOR  $\leftrightarrow$ ) om de cursor naar de verscheidene parameters in de quantizeringsdisplay pagina te verplaatsen en [Knop 3] (VALUE -/+) om de parameter waarden desgewenst in te stellen. Als u initieel naar de quantizerings pagina gaat zijn de parameters ingesteld in strikte 16<sup>e</sup>-noot quantizing, wat voldoende is in ons voorbeeld hier. U kunt dus eenvoudig naar de volgende stap gaan. Maar als u meer wilt leren over de verscheidene parameters en fijne aanpassingen wilt maken, ga dan naar blz. 135 van deze handleiding.
5. Druk, als de parameters ingesteld zijn, op [F4] (DO!) om de quantizeringsjob uit te voeren. "Completed" zal getoond worden als de job klaar is.
6. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan en druk vervolgens op de [PLAY] knop om de pattern af te spelen en de resultaten te controleren.



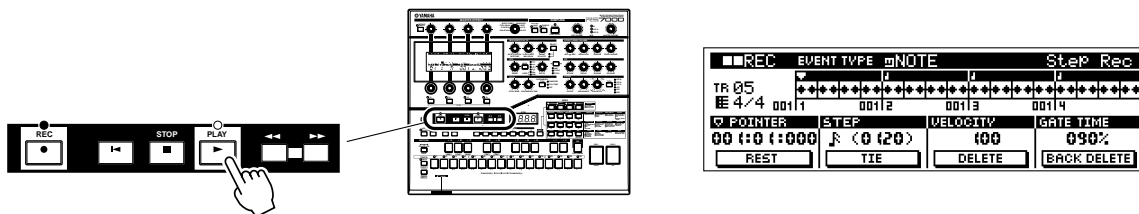
## Step (stapsgewijze) Opname

Het maken van real-time opnames is prima voor vele opname taken, maar als u het plaatsen van noten nauwkeurig wilt regelen, of u probeert een frase op te nemen die moeilijk op het toetsenbord te spelen is, dan is de Step opname mode ideaal.

Zie blz. 80 voor alle details over step opname. Hier volgt een kort overzicht van de procedure om een idee te geven hoe het werkt.

### Step Opname Procedure (Noot Gegevens)

1. Begin vanaf stap 5 van de real-time opname procedure zoals hierboven beschreven, maar selecteer in plaats van "REPLACE" de "STEP" opname mode.
2. Gebruik [Knop3] om het type gegevens te selecteren die u wilt opnemen: noten, pitch bend, of besturingswijziging. Zorg ervoor, aangezien u noten wilt opnemen, dat "NOTE" geselecteerd is.
3. Druk op [PLAY] en het Step Rec display zal verschijnen.



4. Het Step Rec display toont één maat van 32<sup>e</sup> noten. Elke ruitvormige markering komt met een 32<sup>e</sup> noot overeen. De driehoekige pointer boven de 32<sup>e</sup> noot markeringen geeft de huidige noot positie aan. Gebruik [Knop 1] om de pointer naar de plaats te verschuiven waar u een noot wilt invoeren, [Knop 2] om de noot lengte in te stellen, [Knop 3] om de noot snelheid in te stellen en [Knop 4] om de gate tijd in te stellen.
5. Voer de noot in door de juiste toets op het toetsenbord in te drukken. Noten worden in de step opname mode in werkelijkheid pas ingevoerd als de toetsen losgelaten worden. Als u dus akkoorden invoert, zorg er dan voor dat u alle noten indrukt die u wilt invoeren voordat u de toetsen loslaat.  
Druk op [F1] om een rustteken in te voeren, of op [F2] om een boog in te voeren. De [F3] (DELETE) en [F4] (BACK DELETE) knoppen kunnen gebruikt worden om ingevoerde noten te wissen.  
Als u op de [PLAY] knop drukt zal de [PLAY] indicator knipperen en zult u horen hoe uw step-opgenomen frase vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen en het invoeren van de noten te hervatten.
6. Stop de opname en keer naar de Pattern Play (of PATTERNPatch) mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

## 5. Samples Toevoegen

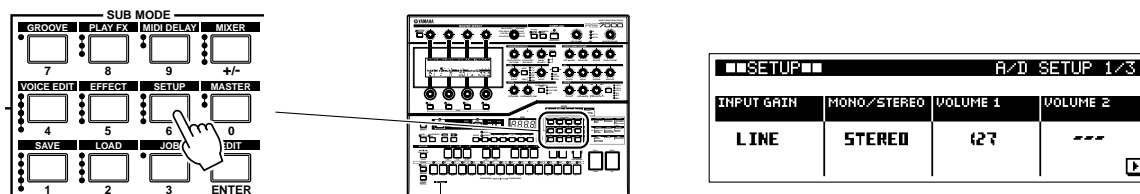
Ofschoon het gemakkelijker zou zijn om één van de vooraf opgenomen samples te laden, aanwezig op de bij de RS7000 geleverde SmartMedia geheugen kaart, en die toe te voegen aan onze pattern, raden wij u aan de tijd te nemen om daadwerkelijk te proberen uw eigen samples op te nemen.

### De Bron

U zult in een bron moeten voorzien voor sampling. Dit kan een CD speler zijn, een tape speler of een willekeurige andere bron die in staat is een lijn-niveau signaal af te leveren. U kunt ook een microfoon gebruiken, aangezien de ingangen van de RS7000 gemakkelijk ingesteld kunnen worden voor microfoon-niveau invoer.

#### Voor Lijn-Niveau Bronnen

Druk tweemaal op de [SETUP] knop om toegang te verkrijgen tot de A/D SETUP pagina en zorg ervoor dat de INPUT GAIN parameter is ingesteld op LINE. Gebruik, indien nodig, [Knop 1] om LINE te selecteren.



#### Voor Microfoons

Druk tweemaal op de [SETUP] knop om toegang te verkrijgen tot de A/D SETUP pagina en zorg ervoor dat de INGANG GAIN parameter is ingesteld op MIC. Gebruik, indien nodig, [Knop 1] om MIC te selecteren.

#### Mono Bronnen

Als u een mono bron heeft — zoals een afzonderlijke microfoon — steek het dan in de INPUT L aansluiting op het achter paneel.

#### Stereo Bronnen

Steek de linker en rechter uitgangen van een stereo bron respectievelijk in de INPUT L en R aansluitingen.

### Wat op te nemen

Klaarblijkelijk kunt u elk gewenst geluid of instrument samplen voor uw eigen muziek. De RS7000 heeft een aantal eigenschappen die het creëren van zelfs complexe samples best gemakkelijk maakt. De SLICE+SEQ sampling mode, bijvoorbeeld, snijdt automatisch breakbeats of muzikale opgenomen frases in plakjes ter grootte van een beat, die dan geplaatst worden in de geselecteerde pattern track samen met de noot gegevens die nodig zijn om ze zoals ze zijn opgenomen af te spelen. U kunt dan de in plakjes gesneden samples “remixen” en zo een reeks aan originele variaties creëren.

Voor onze zelfstudie, echter, zou het verstandig zijn om het eenvoudig te houden. Neem een enkel geluid op dat gebruikt kan worden als een “slag” (“hit”) in onze pattern. Een gemakkelijke manier om dit te doen is een microfoon aansluiten en een percussief vocaal geluid opnemen: “Hah!”, “Yo!”, “Boo” ... of wat dan ook. U zou enkele gave vervormde geluiden kunnen krijgen door de microfoon tijdens de opname met een holle hand recht op tegen uw mond te houden. U kunt ook de geavanceerde effecten van de RS7000 gebruiken om het geluid later te bewerken. Gebruik uw fantasie.

## Basis Sampling Procedure

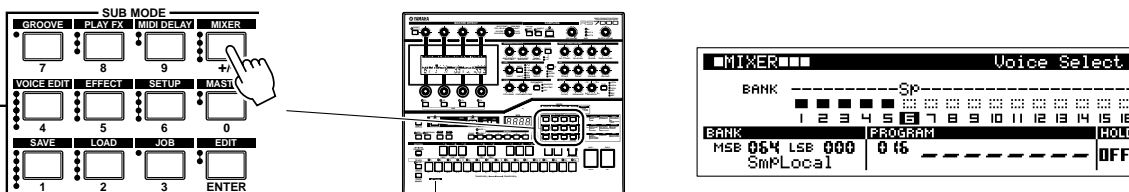
### 1 Selecteer een track voor de sample

Gebruik, in de PATTERN mode, [KNOP 2] om sectie-A te selecteren en selecteer de track die voor sampling gebruikt wordt door op een witte/grijze toets op het toetsenbord te drukken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is. Selecteer, in ons voorbeeld, track 6.

### 2 Selecteer een sample voicenummer

Druk op [MIXER] om naar de MIXER pagina te gaan en selecteer het sample voice nummer waarop u een nieuwe sample wilt opnemen: gebruik [Knop 1] om of de SmpLocal (Local Sample Voice) of de SmpCmn (Common Sample Voice) bank te selecteren en [Knop 3] om een voice nummer tussen 001 en 128 te selecteren waarop uw sample opgenomen wordt. Druk, als u klaar bent, op [EXIT] om terug te gaan naar het PATTERN display.

Zie blz. 61 voor meer informatie over Local Sample Voices en Common Sample Voices.

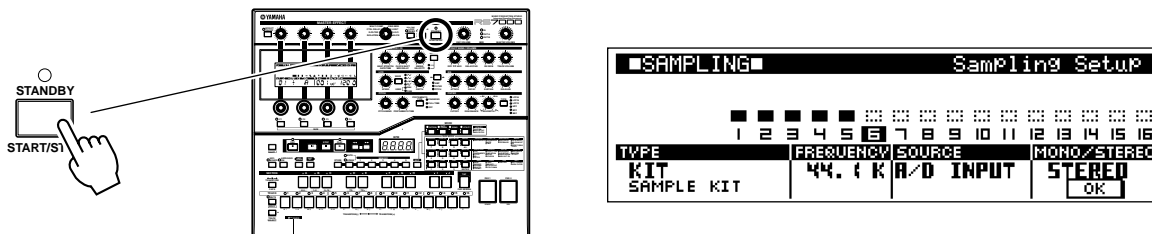


### 3 Stel de INPUT GAIN in

Druk, als u dit nog niet gedaan heeft, tweemaal op de [SETUP] knop vanuit de PATTERN mode om naar de A/D Setup pagina te gaan en gebruik [Knop 1] om de INPUT GAIN desgewenst in te stellen. Druk, als u klaar bent, tweemaal op [EXIT] om terug te gaan naar het PATTERN display. Zie voor geschikte instellingen van verscheidene bron typen “De Bron” (blz. 43).

### 4 Ga naar de Sampling Setup display

Druk, vanuit de PATTERN mode, op de [STANDBY/START/STOP] knop om naar de Sampling Setup display pagina te gaan.



### 5 Stel de Sampling Setup Parameters in

Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om als volgt het sampling TYPE, de FREQUENTIE, de BRON en MONO/STEREO in te stellen:

TYPE	Selecteer “KIT+NOTE”, aangezien wij een eenvoudig, in een one-shot sample willen opnemen die gesynchroniseerd is met het afspelen van de sequencer.
FREQUENTIE	U kunt uit elke gewenste sampling frequentie kiezen, maar als u geen directe voorkeur heeft dan zal de “44,1 K” instelling u de beste geluidskwaliteit geven.
BRON	Selecteer “A/D INPUT” als u via de ingebouwde analoge ingangen van de RS7000 opneemt. Als u het AIEB2 I/O Uitbreidings Board geïnstalleerd heeft dan zult u desgewenst “DIGITAL” of “OPTICAL” willen kiezen.
MONO/STEREO	Dit zal afhankelijk zijn van de opname bron. Selecteer, als u een mono microfoon in de INPUT L aansluiting gestoken heeft, “MONO L”. Selecteer, als uw microfoon in de INPUT R aansluiting gestoken is, “MONO R”. Selecteer “STEREO” als u een stereo sample wilt creëren vanaf een stereo bron die aangesloten is op de L en R ingangen, of “MONO L+R” om een mono sample te creëren vanaf een stereo bron die aangesloten is op de L en R ingangen.

## 6 Ga naar de Sampling Standby pagina

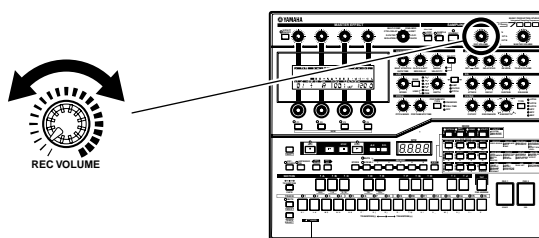
Druk op [F4] (OK) om naar de Sampling Standby pagina te gaan.

■SAMPLING Press[START/STOP] -> Start			
VOICE Q16	44.1K		STEREO
TR06	Q23.77 SEC		
ASSIGN KEY	TRIGGER MODE	TRIGGER LEVEL	
C3 (EMPTY)	LEVEL	64	

## 7 Stel de Trigger Mode/Level in

Gebruik [Knop 3] (TRIGGER MODE) om de trigger mode op “NIVEAU” in te stellen en [Knop 4] (TRIGGER LEVEL) om het trigger niveau op “64” in te stellen. Speel nu uw bron af of spreek in de microfoon om er zeker van te zijn dat de grafische niveau balk voorbij de driehoekige triggerniveau markering komt, die zich onder de niveau meter bevindt, maar niet “uitslaat” vanwege buitensporige invoer niveaus (u bent nog niet werkelijk aan het samplen). Gebruik, als het niveau te laag of te hoog is, de REC VOLUME regelaar om dit desgewenst aan te passen. Check, als de REC VOLUME regelaar onvoldoende aanpassing mogelijk maakt, uw INPUT GAIN instelling (stap 3, hierboven) opnieuw of wijzig desgewenst de Trigger Niveau instelling.

Zie blz. 232 voor informatie over de andere beschikbare trigger modes.



## 8 Druk op [STANDBY/START/STOP] om met samplen te beginnen

Door op [STANDBY/START/STOP] te drukken wordt de trigger wait (wacht) mode ingeschakeld en zal het samplen automatisch beginnen zodra het ingangssignaal het gespecificeerde trigger niveau overschrijdt. Aangezien het KIT+NOTE sampling type geselecteerd is zal het afspelen van de sequence automatisch beginnen als de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt is. Het samplen zal altijd gesynchroniseerd worden met het afspelen van de sequencer — met andere woorden, uw sample zal precies op het startpunt van de opname in de pattern geplaatst worden.

## 9 Stoppen met samplen

Druk, als uw sample is opgenomen, op de [STANDBY/START/STOP] knop om het samplen te stoppen. Het samplen zal ook automatisch stoppen als het einde van de pattern bereikt is. De sampling mode zal verlaten worden als het samplen stopt.

## 10 Speel de resultaten af en controleer deze

Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play of PATTERN Patch pagina te selecteren en druk vervolgens op de [PLAY] knop om de pattern af te spelen en de resultaten te controleren.

### Uw Sample bewerken

Als alles goed gegaan is zal uw vocale percussie, precies op de plaats waar het opgenomen was, met de pattern worden afgespeeld (dit komt doordat het KIT+NOTE sample type geselecteerd was). U zou misschien ook uw samples willen “loopen”, “in plakjes snijden” (“slicen”) of de manier willen wijzigen waarop ze worden afgespeeld. Zie “Hoofdstuk 5: De Sampling Mode”, beginnend op blz. 227 voor complete informatie over alle sample bewerkingfuncties die door de RS7000 geleverd worden.

## 6. Uw Sound afmaken

In deze sectie zullen wij een kijkje nemen bij enkele van de belangrijke eigenschappen van de RS7000 die u kunt gebruiken om uw sound te verfijnen en af te maken.

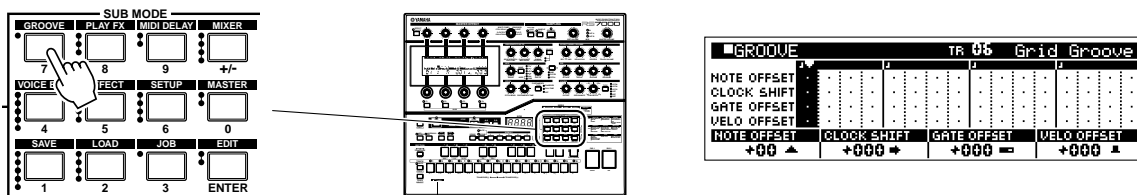
### Grid Groove

Met de RS7000 zijn er een verrassend aantal manieren waarop u uw sound kunt wijzigen, zelfs nadat de tracks zijn opgenomen. De Grid Groove functie is één van deze. Grid Groove stelt u in staat de noten, timing, lengte en snelheid van individuele beats in uw pattern of song te wijzigen om zodoende de “groove” fijn af te kunnen stemmen. De Grid Groove functie kan zeer effectief zijn als het gebruikt wordt met “sliced” break-beat samples. Zo werkt het:

### Procedure

#### 1 Selecteer de Grid Groove Mode

Druk op de SUB MODE [GROOVE] knop om de Grid Groove functie in te schakelen.



#### 2 Selecteer een Track

Gebruik de standaard track-selectie procedure om de gewenste track te selecteren waar u aan wilt werken (druk op een grijze of witte toets op het toetsenbord, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is). Het nummer van de geselecteerde track verschijnt in de titelbalk bovenin het display.

#### 3 Selecteer één of meer beats

Het gehele Grid Groove display komt met één vierkwarts (4/4) maat overeen en de verticale verdelingen zijn 16<sup>e</sup> tellen. De 16 grijze of witte toetsen op het toetsenbord komen met elk van deze 16<sup>e</sup> tellen overeen. Druk op de toetsen op het toetsenbord die overeenkomen met de beat(s) die u met de groove regelaars wilt beïnvloeden. De geselecteerde segmenten in het Grid Groove display zullen gemarkeerd worden.

#### 4 Speel de pattern af & pas de groove parameters desgewenst aan

Druk op de [PLAY] knop om het afspelen te starten en gebruik vervolgens [Knop 1] ~ [Knop 4] om de corresponderende groove parameters voor de geselecteerde beats aan te passen. De icoontjes die in het raster verschijnen vertellen u welke parameter verschoven is vanuit zijn “0” instelling.

##### NOTE OFFSET

Verschuift de geselecteerde no(o)t(en) naar boven of naar beneden in stappen van een halve toon. In het geval van toonhoogte voices zal dit duidelijk de toonhoogte wijzigen, maar in het geval van drum kit voices of sliced break-beats zal dit het instrument wijzigen dat op de gespecificeerde beat(s) gespeeld wordt.

##### CLOCK SHIFT

Verschuift de timing van de gespecificeerde beat(s) vooruit of achteruit in clock toename (er zijn 480 clocks per kwart noot) tot een maximum van plus of minus 120 clocks (dat wil zeggen: een 16<sup>e</sup> noot).

##### GATE OFFSET

Past de gate tijd (lengte) aan van de geselecteerde beat(s). Positieve instellingen maken de no(o)t(en) langer en negatieve instellingen maken ze korter.

## VELO OFFSET

Verhoogt of verlaagt de snelheid van de geselecteerde beat(s). Positieve instellingen voor een hogere snelheid en negatieve instellingen voor een lagere snelheid. Door te spelen met de snelheidsinstellingen kunt u de ritmische feel van een pattern op indrukwekkende wijze veranderen.

## Grid Groove wijzigingen kunnen opgenomen worden

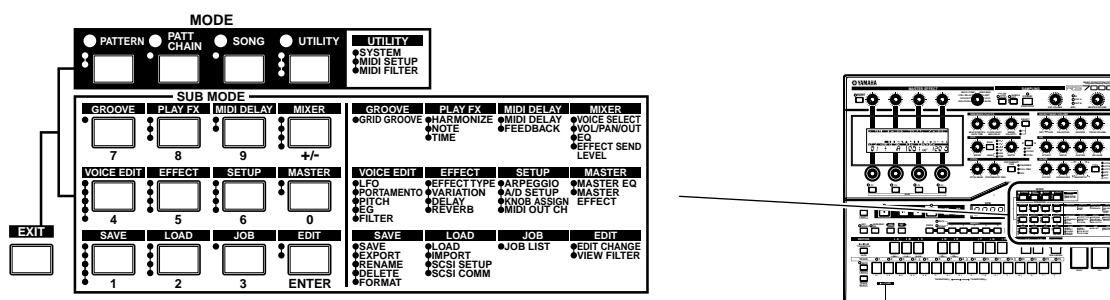
Zelfs als u met een preset frase werkt kunnen de resultaten van uw Grid Groove worden opgenomen voor het nageslacht. Zie, voor dit en details over andere Grid Groove eigenschappen, blz. 85 van de referentie sectie.

## De Mixer

Zoals de naam suggereert lijkt de RS7000 mixer veel op een mixer die u zou gebruiken voor het mixen van gangbare bronnen. U zult het gebruiken om voices te selecteren voor individuele tracks, niveaus en panorama aan te passen, toonregeling aan te passen en effect zend niveaus aan te passen.

### Selecteren van SUB MODE pagina's

De verscheidene display pagina's die corresponderen met deze mixer functies zijn toegankelijk door op de SUB MODE [MIXER] knop te drukken. De vier rondjes naast de knop geven aan dat het toegang verkrijgt tot vier pagina's en de daadwerkelijke namen van de pagina's waar toegang toe verkregen wordt zijn opgesomd onder "MIXER" op het paneel rechts van de SUB MODE knoppen. U bladert, elke keer als u op de [MIXER] knop drukt, steeds één pagina verder (naar beneden) van de lijst, totdat u de laatste pagina bereikt. U kunt dan door de lijst omhoog bladeren door de [EXIT] knop te gebruiken. Hetzelfde principe geldt voor alle SUB MODE functies.

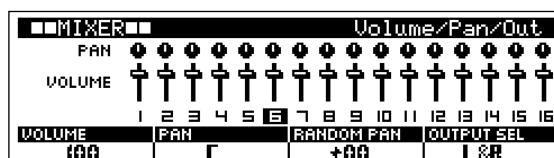


## Procedure

### \* Niveaus & Panorama

#### 1 Selecteer de MIXER Volume/Pan/Out pagina

Gebruik de [MIXER] knop (of de [EXIT] knop als u zich op een lager pagina bevindt) om de MIXER Volume/Pan/Out pagina te selecteren.



#### 2 Selecteer een Track

Gebruik de standaard track-selectie procedure om de gewenste track te selecteren waar u aan wilt werken (druk op een grijze of witte toets op het toetsenbord, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is). Het nummer van de geselecteerde track zal op het display gemarkeerd worden.

### 3 Pas de parameters desgewenst aan

Gebruik de functie knoppen om de gewenste parameter(s) aan te passen. Gebruik [Knop 1] om het volume van de geselecteerde track aan te passen. De grafische “fader” zal overeenkomstig bewegen. [Knop 2] past de stereo panorama positie aan. [Knop 3] regelt willekeurig de panorama diepte en [Knop 4] selecteert de uitgang waar de geselecteerde track naar toe gestuurd zal worden — zie, voor details, blz. 94 van de referentie sectie.

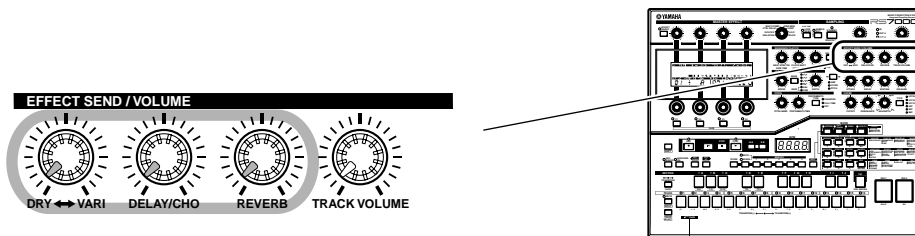
Nu u toch hier bent kunt u de volume en panorama parameters gebruiken om een mix voor uw pattern in te stellen die goed klinkt.

#### \* EQ en Effecten

Nu u de basis procedure kent (selecteer mixer pagina → selecteer track → maak aanpassingen) zou u geen moeite moeten hebben met het toegang verkrijgen tot en aanpassen van de mixers EQ en Effect Send parameters.

De EQ parameters zijn vrij voor zichzelf sprekend, maar er zijn nogal wat EQ typen die u voor elke track kunt selecteren. Als u, op elk willekeurig moment, details nodig heeft, refereer dan eenvoudig naar het juiste hoofdstuk in de referentie sectie van deze handleiding: blz. 94 voor EQ en blz. 96 voor Effect Send.

De Effect Send mixer pagina levert effect zendniveau regelaars voor de drie effect niveaus van de RS7000: VARIATION, DELAY/CHORUS en REVERB. De [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] en REVERB paneel knoppen zijn direct gelinkt aan de Mixer Effect Send regelaars voor de geselecteerde track, dus u kunt ze gebruiken in plaats van de functie knoppen om aanpassingen te maken. De RS7000 biedt een indrukwekkende reeks aan effecten van hoge kwaliteit in elk effect niveau, elk met een uitgebreide selectie aan wijzigbare parameters.



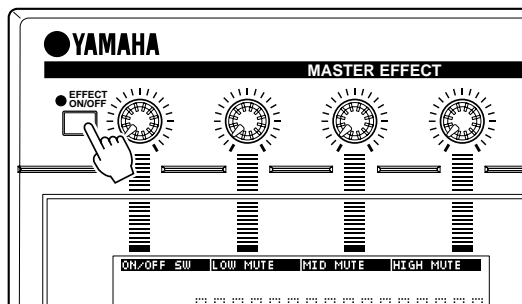
## Master Effecten

Alsof de effecten, waartoe toegang verkregen is via de mixer, nog niet genoeg zijn, heeft Yamaha een veelzijdig Master Effect niveau toegevoegd die zelfs verdere verwerking van het totale geluid mogelijk maakt. Speel een tijdje met de verscheidene effecten en hoor hoe ze de pattern die wij gemaakt hebben beïnvloeden.

## Procedure

### 1 Zet het MASTER EFFECT niveau AAN

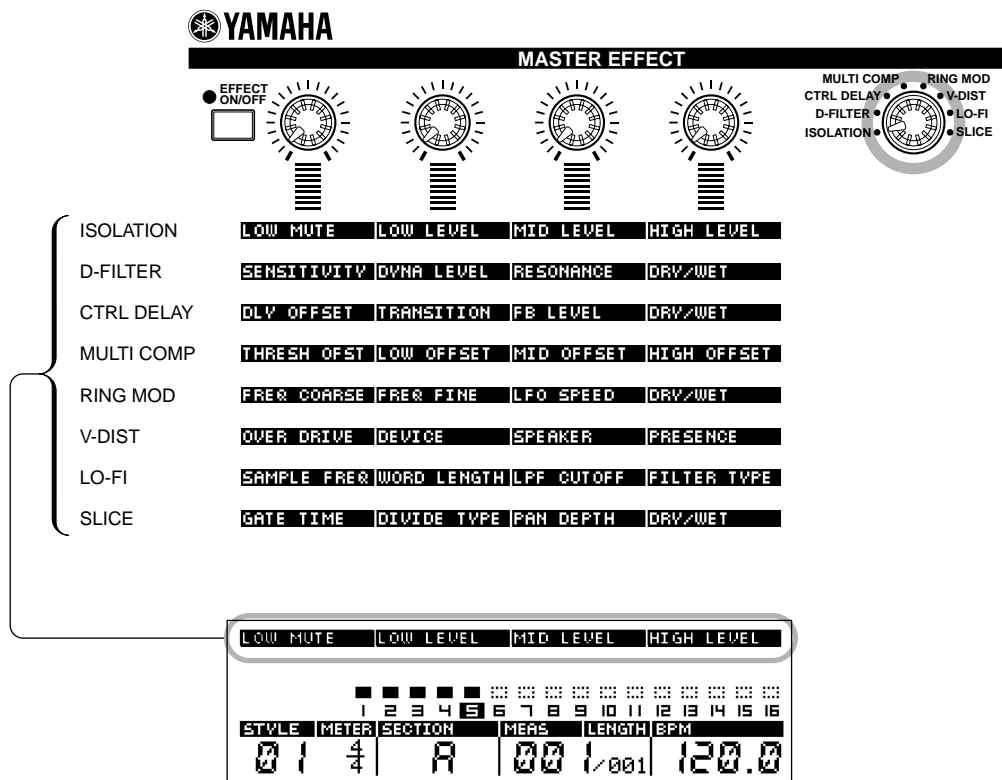
Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play pagina te selecteren en druk vervolgens op de [EFFECT ON/OFF] knop, zodat de bijbehorende indicator oplicht, om het MASTER EFFECT niveau AAN te zetten.





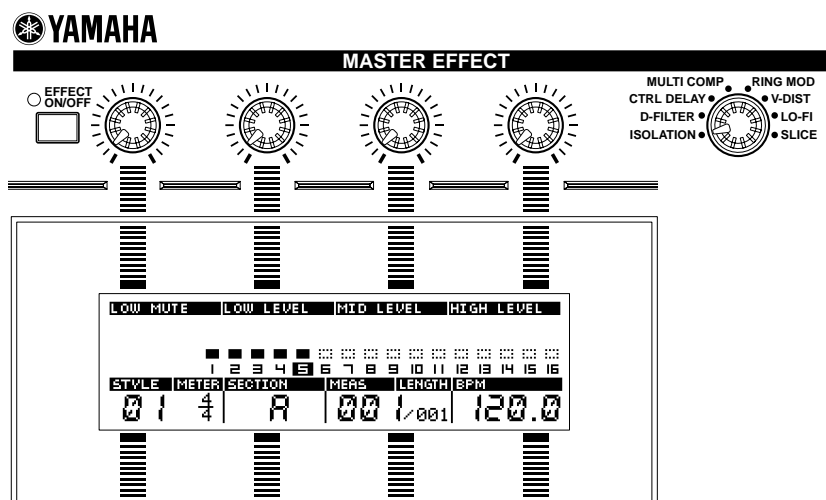
### 2 Selecteer een Effect

Gebruik de MASTER EFFECT keuzedraaiknop om een effect te selecteren — ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI of SLICE. Merk op dat als u een effect selecteert, de namen van de parameters die bij dat effect horen in de bovenste balk van het display verschijnen.



### 3 De Effect Parameters aanpassen

Met de vier knoppen bovenaan het display kunnen de parameters, die direct onder deze knoppen getoond worden, worden aangepast. Andere parameters zijn beschikbaar in de MASTER sub mode (blz. 111). Experimenteer met de verscheidene effecten en hun parameters, terwijl u de pattern afspeelt om een gevoel te krijgen wat de master effecten van de RS7000 voor uw geluid kunnen doen.







# Hoofdstuk 1. Basis

<b>1. RS7000 Systeem Overzicht .....</b>	<b>52</b>
<b>2. RS7000 Interne Structuur .....</b>	<b>58</b>
<b>3. Basis Bediening .....</b>	<b>64</b>

# 1. RS7000 Systeem Overzicht

## Mode Structuur

Om de bediening van de RS7000 zo uitgebreid en zo vloeiend mogelijk te maken, zijn alle functies en handelingen in “modes” gegroepeerd, waarvan er velen ook over een aantal “sub modes” beschikken.

Opname, afspeel, bewerking en andere displays zijn gegroepeerd in de volgende 5 modes.

- PATTERN mode ..... Creatie en afspelen van frases en patterns.
- PATTERN CHAIN mode .... Sequentieel afspelen van patterns.
- SONG mode ..... Creatie en afspelen van songs.
- UTILITY mode ..... Basis RS7000 instellingen.
- SAMPLING mode ..... Opnemen en bewerken van samples.

Deze modes zijn verder onderverdeeld in verscheidene sub modes.

Mode en sub mode selectie wordt bereikt door gebruik te maken van de corresponderende mode knoppen. Het is een goed idee om daadwerkelijk door de modes heen te lopen, zoals ze hieronder beschreven worden, om een gevoel te krijgen van de totale structuur van het RS7000 systeem.

### PATTERN mode [PATTERN]...(blz. 70)

Deze mode wordt gebruikt om patterns af te spelen en te creëren. Patterns kunnen gecreëerd worden door gebruik te maken van 16 tracks in totaal. Frases, waar de patterns uit bestaan, kunnen ook opgenomen en bewerkt worden in deze mode.

Druk op de [PATTERN] knop om de PATTERN mode binnen te gaan. De PATTERN mode bevat de volgende 15 sub modes.

- **PATTERN Play [PATTERN]...(blz. 72)**  
Patterns kunnen geselecteerd en afgespeeld worden. Deze display pagina wordt altijd eerst getoond als u de PATTERN mode binnen gaat.



- **PATTERN Patch [PATTERN]...(blz. 75)**  
Frases worden gecombineerd om patterns te creëren.
- **Frase Opname [REC]...(blz. 77)**  
Originele frases kunnen gecreëerd worden door “user” frases op te nemen.

- **Groove [GROOVE]...(blz. 85)**  
Maakt het mogelijk groove en feel variaties op individuele tracks toe te passen.
- **Play Effecten [PLAY FX]...(blz. 87)**  
Voegen diepte en harmonie toe aan individuele tracks.
- **MIDI Delay [MIDI DELAY]...(blz. 90)**  
Voegt een speciaal MIDI-gebaseerd delay effect toe aan individuele tracks.
- **Mixer [MIXER]...(blz. 93)**  
Past individueel het volume, effect niveau en andere parameters aan voor elke track.
- **Voice Edit [VOICE EDIT]...(blz. 97)**  
Bewerkt de voices die aan elke track zijn toegewezen.
- **Effect [EFFECT]...(blz. 104)**  
Stelt de effecten voor de REVERB, DELAY/CHORUS en VARIATION effect niveaus in.
- **Setup [SETUP]...(blz. 107)**  
Geeft toegang tot de arpeggiator, knop toewijzing en kanaal instellingen.
- **Master [MASTER]...(blz. 111)**  
Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.
- **Opslaan [SAVE]...(blz. 114)**  
Slaat gegevens op op een geheugen kaart of disk.
- **Laad [LOAD]...(blz. 126)**  
Laadt gegevens van een geheugen kaart of disk.
- **Job [JOB]...(blz. 133)**  
Verkrijgt toegang tot de pattern en frase bewerking jobs.
- **Frase Bewerking [EDIT]...(blz. 154)**  
Maakt bewerking of invoering mogelijk van nieuwe gegevens in opgenomen frases.

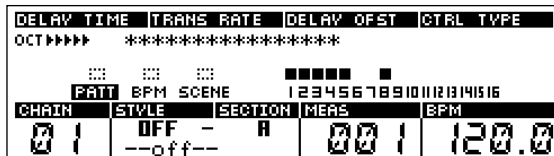
### PATTERN CHAIN mode [PATT CHAIN] (blz. 158)

Maakt sequentieel afspelen van patterns mogelijk. Patterns kunnen “gechained” worden om songs te creëren en de resultaten kunnen geconverteerd worden naar daadwerkelijke RS7000 songs.

Druk op de [PATT CHAIN] knop om de PATTERN CHAIN mode binnen te gaan. De PATTERN mode bevat de volgende 6 sub modes.

- **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]...(blz. 159)**

Deze mode wordt gebruikt om een sequence van patterns in te stellen om af te spelen en om de resulterende chain af te spelen. Het volgende display zal altijd getoond worden als de PATTERN CHAIN mode voor het eerst geselecteerd wordt.



- **Master [MASTER]...(blz. 164)**

Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.

- **Opslaan [SAVE]...(blz. 166)**

Slaat gegevens op op een geheugen kaart of disk.

- **Laad [LOAD]...(blz. 169)**

Laadt gegevens van een geheugen kaart of disk.

- **Job [JOB]...(blz. 171)**

Verkrijgt toegang tot de pattern chain bewerking jobs.

- **Frase Bewerking [EDIT]...(blz. 175)**

Maakt bewerking of invoering mogelijk van nieuwe gegevens in pattern chains.

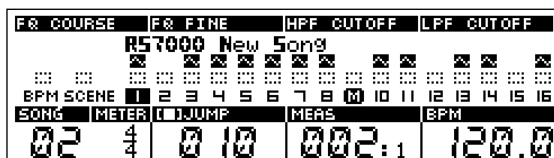
## SONG mode [SONG]...(blz. 180)

Deze mode wordt gebruikt om songs af te spelen en te creëren door gebruik te maken van 16 sequencer tracks in totaal. Druk op de [SONG] knop om de SONG Play mode binnen te gaan.

De SONG mode bestaat uit de volgende 14 sub modes.

- **Song Afspelen [SONG]...(blz. 182)**

Songs kunnen geselecteerd en afgespeeld worden. Deze display pagina wordt altijd eerst getoond als u de SONG mode binnen gaat.



- **Song opname [REC]...(blz. 184)**

Originele songs worden in deze mode opgenomen.

- **Groove [GROOVE]...(blz. 191)**

Maakt het mogelijk groove en feel variaties op individuele tracks toe te passen.

- **Afspeel Effecten [PLAY FX]...(blz. 192)**

Voegen diepte en harmonie toe aan individuele tracks.

- **MIDI Delay [MIDI DELAY]...(blz. 193)**

Voegt een speciaal MIDI-gebaseerd delay effect toe aan individuele tracks.

- **Mixer [MIXER]...(blz. 194)**

Past individueel het volume, effect niveau en andere parameters aan voor elke track.

- **Voice Bewerking [VOICE EDIT]...(blz. 196)**

Bewerkt de voices die aan elke track zijn toegewezen.

- **Effect [EFFECT]...(blz. 198)**

Stelt de effecten voor de REVERB, DELAY/CHORUS en VARIATION effect niveaus in.

- **Setup [SETUP]...(blz. 200)**

Geeft toegang tot de arpeggiator, knop toewijzing en kanaal instellingen.

- **Master [MASTER]...(blz. 202)**

Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.

- **Opslaan [SAVE]...(blz. 204)**

Slaat gegevens op op een geheugen kaart of disk.

- **Laad [LOAD]...(blz. 208)**

Laadt gegevens van een geheugen kaart of disk.

- **Job [JOB]...(blz. 212)**

Verkrijgt toegang tot de song bewerking jobs.

- **Song Bewerking [EDIT]...(blz. 225)**

Maakt bewerking of invoering mogelijk van nieuwe gegevens in opgenomen songs.

## UTILITY mode [UTILITY]...(blz. 256)

Verkrijgt toegang tot de basis instellingen van de RS7000 en MIDI instellingen.

Druk op [UTILITY] om naar de UTILITY mode te gaan.

De UTILITY mode bestaat uit de volgende 3 sub modes.

- **Systeem Setup [UTILITY]...(blz. 257)**

Master tuning, besturingsinstellingen en andere algemene systeem parameters.

- **MIDI Setup [UTILITY]...(blz. 260)**

MIDI synchronisatie, echo back en andere MIDI-gerelateerde setup parameters.

- **MIDI Filter [UTILITY]...(blz. 262)**

Bepaalt welke MIDI events worden ontvangen of verzonden via de MIDI IN/OUT aansluiting.

## **SAMPLING mode...(blz. 228)**

Deze mode wordt gebruikt om samples op te nemen en te bewerken.

De SAMPLING mode bestaat uit de volgende 3 sub modes.

- **Sampling [STANDBY/START/STOP]...(blz. 229)**

Neemt samples op.

**OPM.**

“Samples” zijn digitaal opgenomen wave gegevens die sample parameter gegevens bevatten welke definiëren hoe het getriggerd en afgespeeld moet worden.

- **Real-time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX]...(blz. 239)**

Maakt het mogelijk opgenomen sample frases real time te remixen.

**OPM.**

De REAL TIME LOOP REMIX functie verdeelt de speeldata in de geselecteerde track en herschikt willekeurig een gedeelte ervan om een reeks aan variaties te creëren. Aangezien deze functie met MIDI gegevens werkt, kan het ook worden toegepast op tracks die geen samples gebruiken.

- **Sample Bewerking [SAMPLE EDIT]...(blz. 241)**

Maakt het mogelijk samples te bewerken. De sample jobs zijn ook opgenomen in deze sub mode.

## Funcctiehiërarchie

### ● PATTERN MODE

— Pattern Afspelen [PATTERN].....	blz.72
— Patch [PATTERN].....	blz.75
— Frase Opname [REC]	
— Opnemen Standby.....	blz.78
— Real Time Opnemen.....	blz.80
— Step (stapsgewijze) Opname.....	blz.80
— Grid Step Opname.....	blz.83
— Groove [GROOVE]	
— Grid Groove.....	blz.85
— Afspeel Effecten [PLAY FX]	
— Harmoniseren.....	blz.88
— Noot.....	blz.88
— Tijd.....	blz.89
— MIDI Delay [MIDI DELAY]	
— MIDI Delay Bewerking.....	blz.91
— Feedback Bewerking.....	blz.91
— Mixer [MIXER]	
— Voice Selecteren.....	blz.93
— Volume/Pan/Out.....	blz.94
— EQ.....	blz.94
— Effect Zendniveau.....	blz.96
— Voice Bewerking [VOICE EDIT]	
— LFO.....	blz.97
— Portamento.....	blz.100
— Pitch.....	blz.100
— EG.....	blz.101
— Filter.....	blz.102
— Effect [EFFECT]	
— Effect Type.....	blz.104
— Variatie Parameters.....	blz.105
— Delay/Chorus Parameters.....	blz.105
— Reverb (nagalm) Parameters.....	blz.106
— Setup [SETUP]	
— Arpeggio Instelling.....	blz.108
— A/D Setup.....	blz.108
— Knop Toekenning.....	blz.109
— MIDI Out Kanaal.....	blz.110
— Master [MASTER]	
— Master EQ.....	blz.111
— Master Effect.....	blz.112

— Opslaan [SAVE]	
— Opslaan.....	blz.118
— Exporteren.....	blz.120
— Hernoemen.....	blz.122
— Verwijderen.....	blz.123
— Format.....	blz.124
— Laden [LOAD]	
— Laden.....	blz.126
— Importeren.....	blz.129
— SCSI Setup.....	blz.131
— SCSI Communicatie.....	blz.132
— Job [JOB]	
— Job Overzicht.....	blz.133
— 00 Undo/Redo.....	blz.134
— 01 Quantize.....	blz.135
— 02 Modify Velocity.....	blz.136
— 03 Modify Gate Time.....	blz.137
— 04 Crescendo.....	blz.138
— 05 Transpose.....	blz.138
— 06 Glide.....	blz.138
— 07 Create Roll.....	blz.139
— 08 Chord Sort.....	blz.139
— 09 Chord Separate.....	blz.140
— 10 Shift Clock.....	blz.140
— 11 Copy Event.....	blz.141
— 12 Erase Event.....	blz.141
— 13 Extract Event.....	blz.142
— 14 Create Continuous Data.....	blz.142
— 15 Thin Out.....	blz.143
— 16 Modify Control Data.....	blz.143
— 17 Beat Stretch.....	blz.144
— 18 Copy Phrase.....	blz.144
— 19 Exchange Phrase.....	blz.145
— 20 Mix Phrase.....	blz.145
— 21 Append Phrase.....	blz.146
— 22 Split Phrase.....	blz.146
— 23 Get Phrase.....	blz.147
— 24 Put Phrase.....	blz.147
— 25 Clear Phrase.....	blz.148
— 26 Phrase Name.....	blz.148
— 27 Copy Track.....	blz.148
— 28 Exchange Track.....	blz.149
— 29 Create Track.....	blz.150
— 30 Normalize Play Effects.....	blz.150
— 31 Divide Drum Track.....	blz.150
— 32 Copy Pattern.....	blz.151
— 33 Append Pattern.....	blz.151
— 34 Split Pattern.....	blz.152
— 35 Clear Pattern.....	blz.153
— 36 Style Name.....	blz.153
— Frase Bewerking [EDIT]	
— Bewerk wijziging.....	blz.154
— Bekijk Filter.....	blz.156

● **SONG Mode**

- Song [SONG] ..... blz.182
  - Song opname [REC]
    - Standby Opnemen ..... blz.184
    - Real Time Opnemen ..... blz.186
    - Step (stapsgewijze) Opname ..... blz.187
    - Grid Step Opname ..... blz.189
  - Groove [GROOVE]
    - Grid Groove ..... blz.191
  - Afspeel Effecten [PLAY FX]
    - Harmoniseren ..... blz.192
    - Noot ..... blz.192
    - Tijd ..... blz.192
  - MIDI Delay [MIDI DELAY]
    - MIDI Delay Bewerking ..... blz.193
    - Feedback Bewerking ..... blz.193
  - Mixer [MIXER]
    - Voice Selecteren ..... blz.194
    - Volume/Pan/Out ..... blz.194
    - EQ ..... blz.195
    - Effect Zendniveau ..... blz.195
  - Voice Bewerking [VOICE EDIT]
    - LFO ..... blz.196
    - Portamento ..... blz.196
    - Toonhoogte ..... blz.197
    - EG ..... blz.197
    - Filter ..... blz.197
  - Effect [EFFECT]
    - Effect Type ..... blz.198
    - Variatie Parameters ..... blz.198
    - Delay/Chorus Parameters ..... blz.199
    - Reverb (nagalm) Parameters ..... blz.199
  - Setup [SETUP]
    - Arpeggio Instelling ..... blz.200
    - A/D Setup ..... blz.200
    - Knop Toekenning ..... blz.201
    - MIDI Out Kanaal ..... blz.201
  - Master [MASTER]
    - Master EQ ..... blz.202
    - Master Effect ..... blz.203

- Opslaan [SAVE]
  - Opslaan ..... blz.205
  - Exporteren ..... blz.206
  - Hernoemen ..... blz.206
  - Verwijderen ..... blz.207
  - Format ..... blz.207
- Laden [LOAD]
  - Laden ..... blz.208
  - Importeren ..... blz.210
  - SCSI Setup ..... blz.211
  - SCSI Communicatie ..... blz.211
- Job [JOB]
  - Job Overzicht ..... blz.212
    - 00 Undo/Redo ..... blz.213
    - 01 Quantize ..... blz.214
    - 02 Modify Velocity ..... blz.214
    - 03 Modify Gate Time ..... blz.214
    - 04 Crescendo ..... blz.215
    - 05 Transpose ..... blz.215
    - 06 Glide ..... blz.215
    - 07 Create Roll ..... blz.216
    - 08 Chord Sort ..... blz.216
    - 09 Chord Separate ..... blz.216
    - 10 Shift Clock ..... blz.216
    - 11 Copy Event ..... blz.217
    - 12 Erase Event ..... blz.217
    - 13 Extract Event ..... blz.218
    - 14 Create Continuous Data ..... blz.218
    - 15 Thin Out ..... blz.219
    - 16 Modify Control Data ..... blz.219
    - 17 Beat Stretch ..... blz.220
    - 18 Create Measure ..... blz.220
    - 19 Delete Measure ..... blz.220
    - 20 Copy Track ..... blz.221
    - 21 Exchange Track ..... blz.221
    - 22 Mix Track ..... blz.222
    - 23 Clear Track ..... blz.222
    - 24 Normalize Play Effects ..... blz.222
    - 25 Divide Drum Track ..... blz.223
    - 26 Copy Song ..... blz.223
    - 27 Split Song to Pattern ..... blz.223
    - 28 Clear Song ..... blz.224
    - 29 Song Name ..... blz.224
- Song Bewerking [EDIT]
  - Bewerk Wijziging ..... blz.226
  - Bekijk Filter ..... blz.226



## ● PATTERN CHAIN Mode

PATTERN CHAIN [PATT CHAIN].....	blz.159
Pattern Chain opname [REC]	
Standby Opnemen.....	blz.161
Real Time Opnemen .....	blz.162
Step opname.....	blz.163
Master [MASTER]	
Master EQ.....	blz.164
Master Effect.....	blz.165
Opslaan [SAVE]	
Opslaan .....	blz.167
Exporteren.....	blz.167
Hernoemen.....	blz.167
Verwijderen.....	blz.168
Format.....	blz.168
Laden [LOAD]	
Laden.....	blz.169
SCSI Setup.....	blz.170
Job [JOB]	
Job Overzicht .....	blz.171
00 Undo/Redo.....	blz.172
01 Copy Event.....	blz.172
02 Erase Event .....	blz.172
03 Create Measure .....	blz.173
04 Delete Measure .....	blz.173
05 Convert to Song .....	blz.173
06 Copy Chain .....	blz.174
07 Clear Chain .....	blz.174
08 Chain Name .....	blz.174
Pattern Chain Bewerking [EDIT]	
Bewerking Overzicht .....	blz.175

## ● UTILITY Mode

Utility [UTILITY].....	blz.256
Systeem.....	blz.257
MIDI Setup .....	blz.260
MIDI Filter.....	blz.262

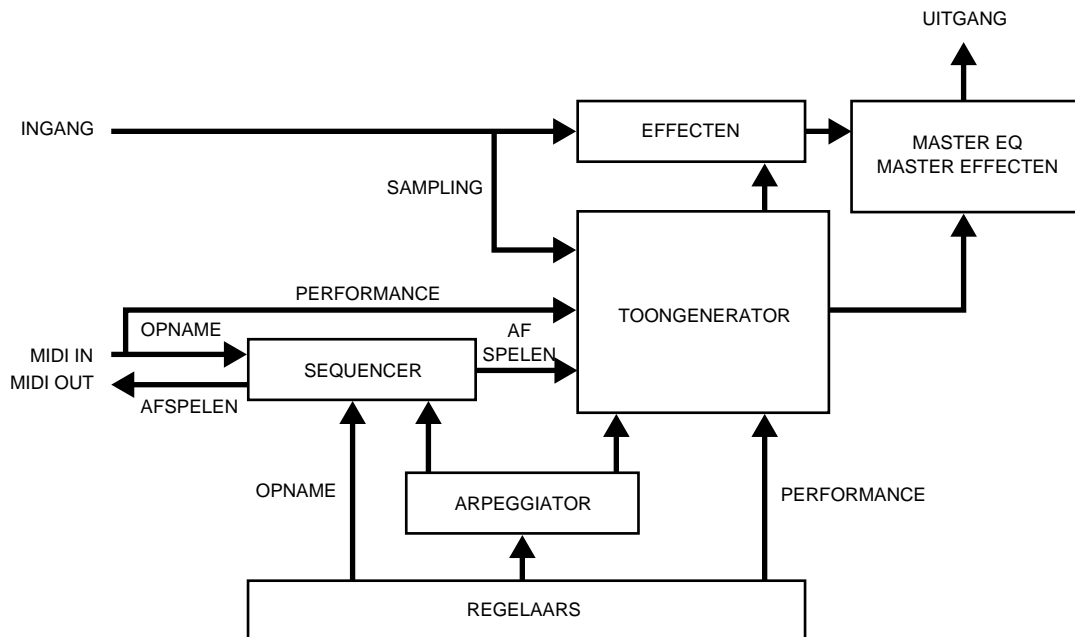
## ● SAMPLING Mode

SAMPLING.....	blz.228
Sampling [STANDBY/START/STOP]	
Sampling Setup.....	blz.231
Sampling Standby.....	blz.232
Trim .....	blz.234
Slice .....	blz.235
Real Time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX]	
Real Time Loop Remix .....	blz.239
Sample Bewerking [SAMPLE EDIT]	
Trim .....	blz.241
Sample Parameter.....	blz.242
Sample Job Overzicht.....	blz.244
01 Copy .....	blz.245
02 Delete.....	blz.246
03 Extract .....	blz.246
04 Move.....	blz.246
05 Normalize .....	blz.247
06 Time Stretch .....	blz.248
07 Pitch Convert .....	blz.248
08 Fade In/Out.....	blz.249
09 Frequency Convert.....	blz.250
10 Stereo To Mono .....	blz.251
11 Loop Remix.....	blz.251
12 Slice.....	blz.252
13 Sample Name .....	blz.253

## 2. RS7000 Interne Structuur

### De 6 Functionele Blokken

Het RS7000 systeem bestaat uit 6 algemene functionele blokken: de sequencer, de toongenerator, regelaars, de arpeggiator, effecten en master EQ & effecten.



#### ● Sequencer...(blz. 59)

Het sequencer blok neemt speeldata op van de eigen regelaars van de RS7000 of externe MIDI apparatuur en speelt de gegevens af door gebruik te maken van de interne toongenerator of externe MIDI apparatuur.

#### ● Toongenerator...(blz. 60)

Het toongenerator blok produceert voices die bestuurd worden door de RS7000 sequencer, de regelaars, de arpeggiator, of MIDI gegevens ontvangen van externe MIDI apparatuur.

#### ● Regelaars...(blz. 62)

Dit blok bevat alle regelaars die de sequencer en toongenerator blokken regelen: het toetsenbord, de toewijsbare knoppen, sequencer knoppen, enz. Speeldata, op het toetsenbord gespeeld, wordt naar de sequencer en toongenerator gestuurd in de vorm van MIDI gegevens en de sequencer knoppen regelen de pattern of het afspelen van de song.

#### ● Arpeggiator...(blz. 63)

Deze functie speelt automatisch noten en akkoorden die op het toetsenbord als arpeggio's gespeeld worden. Behalve het aansturen van het toongenerator blok, kunnen arpeggio gegevens naar het sequencer blok gestuurd worden en als sequence gegevens worden opgenomen naar een frase of song, of naar externe apparatuur verzonden worden via de MIDI OUT aansluitingen.

#### ● Effecten...(blz. 63)

Het effect blok kan gebruikt worden om effect verwerking toe te passen op de uitgang van het toongenerator blok. Er worden drie effect trappen aangeboden — reverb, delay/chorus en variation — en verschillende effecten kunnen op elke track toegepast worden.

#### ● Master EQ & Effecten...(blz. 63)

Dit blok past tonregeling (EQ) en effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal. Dit blok is ideaal voor het "beheersen" van het totale geluid van de RS7000.

## Sequencer

Het sequencer blok neemt speeldata op van de eigen regelaars van de RS7000 of externe MIDI apparatuur en speelt de gegevens af door gebruik te maken van de interne toongenerator of externe MIDI apparatuur.

### ! PAS OP !

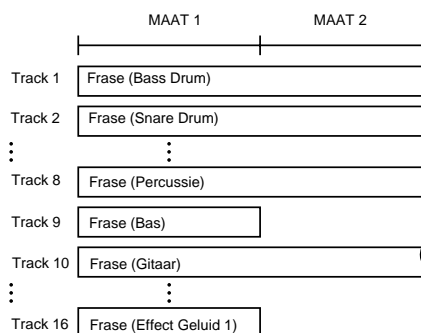
Alle gegevens in het interne sequencer geheugen zullen verloren gaan als de stroom wordt uitgezet. Zorg ervoor dat u alle belangrijke gegevens op een geheugen kaart of een SCSI disk opslaat, voordat u de stroom uitzet.

### ● Patterns & Frases

Een "Pattern" is elk type muzikaal patroon dat gespeeld, herhaald of verwisseld kan worden in de PATTERN mode. Patterns bestaan uit 1 tot 16 "frases" die toegewezen worden aan de 16 pattern tracks.

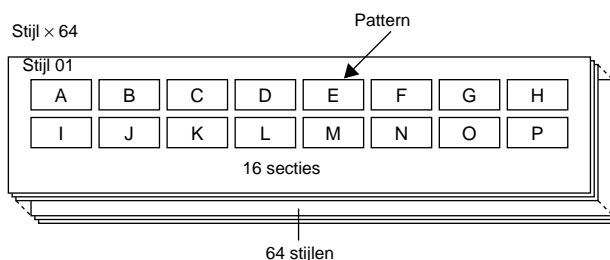
Elke frase kan beschouwd worden als een "gedeelte" van de pattern: een drum gedeelte, een bas gedeelte, gitaar of piano akkoord achtergrond, een blaas lijn, of elk ander muzikaal gedeelte. Behalve de vele preset frases, die geleverd worden bij de RS7000, kunnen originele frases opgenomen worden om totale originele patterns te creëren.

#### Interne Pattern Structuur



### ● Pattern Organisatie (Stijlen & Secties)

Patterns zijn gegroepeerd in "stijlen". Elke stijl kan maximaal 16 patterns bevatten, waarvan elke stijl bekend staat als een "sectie". U kunt direct wisselen tussen elk van de secties binnen een stijl door gebruik te maken van het toetsenbord van de RS7000. Het interne geheugen van de RS7000 kan maximaal 64 stijlen bevatten (01 ~ 64), elk met 16 secties (sectie A ~ P), in totaal 1024 patterns ( $64 \times 16 = 1024$ ).



### ● Pattern Chains

Een "pattern chain" is in feite een aantal patterns dat sequentieel gespeeld wordt om een complete song te produceren. Pattern chains kunnen gecreëerd worden om automatisch tussen stijlen en secties te wisselen. Behalve een pattern track, die de gegevens bevat voor pattern wisseling, is er een scene/mute die zowel scene en mute geheugens kan oproepen alsook specifieke track mute handelingen mogelijk maakt en een tempo track die tempo variaties mogelijk maakt. Pattern chains kunnen omgezet worden naar songs, dus het creëren van een pattern chain is een makkelijke manier om te beginnen met het produceren van een song. De RS7000 heeft geheugen voor 20 pattern chains (01 ~ 20).

#### Pattern Chain Track Structuur

Track	Gegevens Type	1	2	3	4	5	⋮ Maten
Pattern Track	Stijl	01		Herhaal		Herhaal	⋮
	Sectie	A	B		C		
Scene/Mute Track	Scene Geheugen Nummer		3		4	2	⋮
	Mute Geheugen Nummer	1		2	5		⋮
BPM Track	Tempo Wijzigen		120	158		72	⋮

● **Songs**

Songs op de RS7000 lijken veel op songs die u zou creëren met een conventionele sequencer. Songs zijn op de volgende manieren verschillend ten opzichte van patterns:

- Speeldata kan direct naar de tracks opgenomen worden.
- Er kunnen lange songs met maximaal 999 maten gecreëerd worden.
- Scene/mute wijzigingen en tempo wijzigingen kunnen opgenomen worden naar respectievelijk de scene/mute en BPM tracks.
- De meter (maatsoort) kan voor elke maat gewijzigd worden.
- Punch-in opname is beschikbaar.
- Multi-opname mode neemt tegelijkertijd alle 16 tracks op.

De RS7000 heeft geheugen voor 20 songs (01 ~ 20).

**Song Track Structuur**

Track		1	2	3	4	5	*** Maten	
Sequencer Track	Track1	[Piano-roll diagram]						
	Track2	[Piano-roll diagram]						
	Track3	[Piano-roll diagram]						
	Track4	[Piano-roll diagram]						
	:							
	Track16	[Piano-roll diagram]						
Scene/Mute Track	Scene Geheugen Nummer		3		4	2	***	
	Mute Geheugen Nummer	1		2	5		***	
BPM Track	Tempo Wijzigen		120	158		72	***	

● **Gegevens opgenomen met Stijlen en Songs**

De volgende typen gegevens worden opgenomen met elke stijl en song.

- BPM (Tempo)
- Scene/Mute Geheugen
- Transponeren (alleen songs)
- Frases (alleen stijlen)
- Noot verschuiving (alleen stijlen)
- Groove
- Speeffecten
- MIDI Delay
- Mixer
- Voice Effect
- Effect
- Setup
- Lokale Sample Voice

**Toongenerator**

Het toongenerator blok produceert voices die bestuurd worden door de RS7000 sequencer, de regelaars, de arpeggiator, of MIDI gegevens ontvangen van externe MIDI apparatuur.



**PAS OP!**

Alle door u gecreëerde voice gegevens zullen verloren gaan als de RS7000 uitgezet wordt. Zorg ervoor dat u alle belangrijke gegevens op een geheugen kaart of een SCSI disk opslaat, voordat u de RS7000 uitzet.

● **Voices & Sample Voices**

De RS7000 gebruikt twee typen voices: “voices” en “sample voices”. “Voices” zijn de interne voices die door de AWM2 toongenerator van de RS7000 geproduceerd worden. Aangezien dit preset voices betreffen, zijn ze meteen beschikbaar voor gebruik zodra de stroom aangezet wordt.

“Sample voices” zijn opgenomen samples, door gebruikmaking van de RS7000 sampling functie, of geïmporteerd van andere bronnen. Het sample voice geheugen is altijd leeg als de stroom voor het eerst aangezet wordt.

● **Normale Voices & Drum Voices**

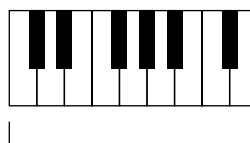
Voices zijn verder onderverdeeld in twee typen: “normale voices” en “drum voices”.

“Normale voices” worden gewoonlijk via het toetsenbord of een MIDI regelaar gespeeld, waarbij elke noot met de corresponderende toonhoogte gespeeld wordt. Deze typen voices worden gewoonlijk net als individuele muziekinstrumenten gebruikt. In de RS7000 selecteert Bank Select MSB = 0, 63 de normale voices.

“Drum voices” worden vooral gebruikt voor drums en percussie instrumenten, waarbij elke noot het geluid van een ander instrument produceert. In de RS7000 selecteert Bank Select MSB = 126, 127 de drum voices.

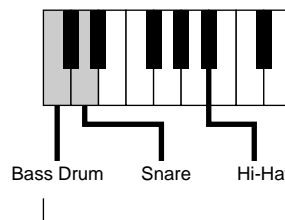
Zie blz. 295MH in de “Appendix” voor complete overzichten van instrument-naar-toets toewijzingen voor de drum voices.

Normale Voice



Elke toets speelt de geselecteerde voice bij de corresponderende toonhoogte.

Drum Voice



Elke toets speelt een verschillend instrument.

## ● Sample Kit Voices & Toonhoogte Voices

Sample voices zijn verder onderverdeeld in twee typen: “sample kit voices” en “toonhoogte voices”.

“Sample kit voices” bieden de mogelijkheid maximaal 128 verschillende samples toe te wijzen aan verschillende noten van C-2 tot G8. Verschillende samples kunnen dus desgewenst individueel of tegelijkertijd gespeeld worden. Stereo samples gebruiken twee van de beschikbare toewijzingen, dus maximaal 64 stereo samples kunnen toegewezen worden aan één sample kit voice. Toonhoogte voices spelen één sample op de juiste toonhoogtes over het bereik van het toetsenbord.



## ● Lokale Sample Voices & Gemeenschappelijke Sample Voices

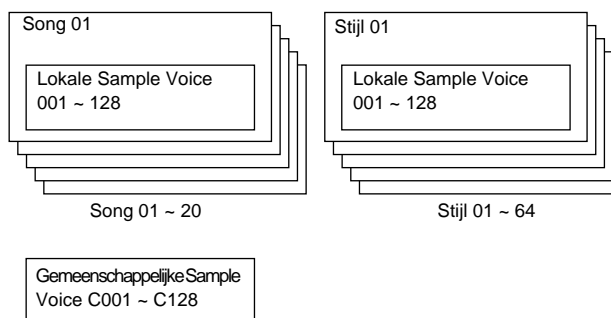
Sample voices zijn of “lokaal” of “gemeenschappelijk”.

Lokale sample voices worden door een specifieke song of stijl gebruikt. Maximaal 128 lokale sample voices kunnen opgeslagen worden met elke song of stijl. Als u samples in een aantal stijlen of songs wilt gebruiken, moeten ze gebruikt worden als “gemeenschappelijke sample voices” (hieronder).

Gemeenschappelijke sample voices kunnen door alle songs en stijlen gebruikt worden.

Maximaal 128 gemeenschappelijke sample voices kunnen in één keer in het geheugen van de RS7000 opgeslagen worden. De sample inhoud en programma nummer/voice relatie blijven hetzelfde, zelfs als de songs of stijlen verwisseld worden.

Het maximum aantal sample voices — lokaal voor alle songs/stijlen alsook voor gewone — die kunnen worden opgeslagen in het geheugen van de RS7000 is te allen tijde 256.



## ● Voice Banken

Voice Banken organiseren de voices van de RS7000 in aan elkaar verwante categorieën en worden geselecteerd door MIDI Bank Select MSB en LSB gegevens. De RS7000 heeft 5 algemene voice categorieën, die verder onderverdeeld zijn in 15 voice banken. Maximaal 128 voices kunnen in elke bank opgeslagen worden.

- (MSB LSB) = (000 000) is de GM\* voice bank. Deze bank bevat 128 normale voices die zich aan de GM standaard conformeren.
- (MSB LSB) = (063 000) ~ (063 009) zijn de voice banken van de RS7000, die een reeks aan topkwaliteit, up-to-date voices bevatten die ideaal geschikt zijn voor moderne muziekproductie. De voices zijn als volgt georganiseerd:
  - (063 000).....SyBa&Ld1: Synth bass en synth lead bank 1.
  - (063 007).....SyBa&Ld2: Synth bass en synth lead bank 2.
  - (063 001).....SyPd&Fx1: Synth pad en toonhoogte effecten bank 1.
  - (063 008).....SyBa&Fx2: Synth pad en toonhoogte effecten bank 2.
  - (063 002).....SyMaterl: Analoge en FM synthese voice typen — deze zijn ideaal voor bewerking.
  - (063 003).....BandInst: Piano, orgel, gitaar, elektrische bas en andere gewone band instrumenten.

- (063 004).....Cls&Wind: Klassieke snaar en blaas instrumenten.
- (063 005).....Eth&Perc: Exotische en percussie instrumenten.
- (063 006).....SFX1: Sound effect bank 1.
- (063 009).....SFX2: Sound effect bank 2.
- (MSB LSB) = (126 000) bevat de drum voices van de RS7000 — allemaal up-to-date en een perfecte match voor hedendaagse muziek.
- (MSB LSB) = (127 000) is de GM drum voice bank die één enkele standaard GM drum kit voice bevat.
- (MSB LSB) = (064 000) ~ (064 001) zijn de sample voice banken. De sample voices zijn georganiseerd in lokale sample voices en gemeenschappelijke sample voices.
  - (064 000).....Lokale Sample Voices: Alle 128 voices in de bank worden verwisseld als de song of stijl verwisseld wordt.
  - (064 001).....Gemeenschappelijke Sample Voices: De voices blijven hetzelfde als de song of stijl verwisseld wordt.

**OPM.**

\*GM is een standaard die dezelfde voices aan dezelfde voice nummers toekent, zodat MIDI gegevens hetzelfde klinken als het gespeeld wordt op een willekeurig GM-compatibel apparaat. De GM voice bank (000 000) en GM drum voice bank (127 000) van de RS7000 zijn meegeleverd om het afspelen van GM gegevens mogelijk te maken, maar ze conformeren zich niet geheel aan de GM standaard.

### ● Maximale Polyfonie

De RS7000 kan maximaal 62 noten tegelijkertijd spelen. Als speeldata met meer noten ontvangen wordt, zullen sommige noten afgebroken worden. Zorg ervoor dat de maximale polyfonie niet overschreden wordt, vooral bij het gebruik van veel noten met een langzaam verval of release tijd.

Verder heeft de maximale polyfonie betrekking op het aantal gebruikte voice elementen, niet het aantal voices. De normale voices bevatten zowel 1-element als 2-element voices, dus het maximale aantal gelijktijdige noten kan minder dan 62 zijn. Zie het voice overzicht (blz. 291) voor een compleet overzicht van het aantal elementen dat door elke voice gebruikt wordt.

Sample voices gebruiken 1 element, maar stereo samples gebruiken er 2.

## Regelaars

Dit blok bevat alle regelaars die de sequencer en toongenerator blokken regelen: het toetsenbord, de toewijsbare knoppen, sequencer knoppen, enz. Speeldata, op het toetsenbord gespeeld, wordt naar de sequencer en toongenerator gestuurd in de vorm van MIDI gegevens en de sequencer knoppen regelen de pattern of het afspelen van de song.

### ● Het toetsenbord

Behalve het sturen van speel (noot) data naar de sequencer en toongenerator blokken, kan het toetsenbord van de RS7000 samen met de [KEYBOARD], [TRACK SELECT], [MUTE] en [TRANSDI] knoppen gebruikt worden voor sectie verwisseling, track selectie, muting, transpositie en meer.

### ● Toewijsbare Knoppen

De toewijsbare knoppen kunnen gebruikt worden voor real-time besturing van speeeffecten, voice parameters en mixer parameters, waardoor in real time hands-on creatieve besturing over het geluid mogelijk gemaakt wordt. Behalve de opgesomde functies op het paneel, kunnen andere functies worden toegewezen die onthouden en automatisch teruggeroepen kunnen worden bij elke stijl of song.

### ● De Aanslaggevoelige Pads

Deze aanslaggevoelige pads zijn geschikt voor de invoer van speeldata. Door op deze pads te slaan voert u de vooraf-gespecificeerde noot gegevens met de gespecificeerde toonhoogte in.

De toonhoogte voor elke pad kan ingesteld worden door het indrukken van [PAD 1] of [PAD 2] terwijl de [TAP] knop en de juiste toets op het toetsenbord ingedrukt zijn.

### ● Scene/Mute Geheugen

Maximaal 5 complete scene en mute setups kunnen desgewenst voor elke song en stijl in het geheugen worden opgeslagen en uit het geheugen worden teruggehaald.

Een "scene" bevat alle parameter instellingen voor alle tracks (alle mixer, voice bewerking, mute aan/uit, groove, speel effect, MIDI delay, BPM en transpositie instellingen). Een mute setup bevat de mute aan/uit status voor alle tracks.

De mogelijkheid om complete scene en mute setups op te slaan en direct op te roepen, betekent dat zelfs complexe setups, die in het echt een aanzienlijke programmeertijd zouden vergen, met één druk op de knop kunnen worden opgeroepen. Oproep handelingen kunnen in pattern chains en ook in songs worden opgenomen.

De [SCENE/MUTE] knop wisselt tussen de scene en mute geheugen functies. Elke keer als er op de knop gedrukt wordt, lichten de SCENE en MUTE indicatoren beurtelings op.

De [STORE] knop wordt gebruikt om de huidige scene of mute instellingen op één van de 5 beschikbare geheugen locaties op te slaan: [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]. De geselecteerde type gegevens worden opgeslagen als een scene/mute geheugen knop — [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] — wordt ingedrukt, terwijl de [STORE] knop ingedrukt is. Indien alleen de scene/mute knop ingedrukt is, halen de [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] knoppen de opgeslagen scene of mute gegevens op.

Opslag en terugroep handelingen kunnen niet in de sampling mode uitgevoerd worden.

### ● Sequencer Knoppen

Deze besturen de basis functies van het sequencer blok.

- [◀] ..... Gaat meteen naar de eerste maat van de huidige pattern of song.
- [▶▶] ..... Gaat één maat vooruit, indien het kort wordt ingedrukt, of bladert continu vooruit (versneld vooruit), indien het ingedrukt gehouden wordt.
- [◀◀] ..... Gaat één maat terug, indien het kort wordt ingedrukt, of bladert continu terug (versneld terug), indien het ingedrukt gehouden wordt.
- [●](REC) ..... Wisselt tussen het frase of song opname display.
- [■] (STOP) ..... Stopt het afspelen van de pattern of song of de opname.
- [▶] (PLAY) ..... Start het afspelen van de pattern of song en start de opname van de frase of song.

### Arpeggiator

Deze functie speelt automatisch noten en akkoorden die op het toetsenbord als arpeggio's gespeeld worden. Behalve het aansturen van het toongenerator blok, kunnen arpeggio gegevens naar het sequencer blok gestuurd worden en als sequence gegevens worden opgenomen naar een frase of song, of naar externe apparatuur verzonden worden via de MIDI OUT aansluitingen.

Arpeggio's staan soms ook bekend als "gebroken akkoorden" en worden veelvuldig gebruikt in moderne dance en techno stijlen. Druk, om geautomatiseerde arpeggio's te spelen, op de [ARPEGGIO ON] knop, zodat zijn indicator oplicht en speel een akkoord op het toetsenbord.

### Effecten

Het effect blok kan gebruikt worden om effect verwerking toe te passen op de uitgang van het toongenerator blok. Er worden drie effect trappen aangeboden — reverb, delay/chorus en variation — en verschillende effecten kunnen op elke track toegepast worden.

### ● Reverb (nagalm) Effect

Deze effect trap is speciaal voor reverb. Het kan een natuurlijk gevoel van ambiance en ruimte aan het geluid toevoegen.

Er wordt in 12 reverb typen voorzien:

Zie het "Effect Overzicht" op blz. 313 voor details.

### ● Delay/Chorus Effecten

Er wordt voorzien in 25 delay en chorus effecten:

Zie het "Effect Overzicht" op blz. 313 voor details.

### ● Variatie Effecten

Er wordt voorzien in 100 variatie effecten, inclusief reverb, distortion, overdrive, en nog veel meer:

Zie het "Effect Overzicht" op blz. 313 voor details.

### Master EQ & Effecten

Dit blok past toonregeling (EQ) en effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal. Dit blok is ideaal voor het "beheersen" van het totale geluid van de RS7000.

Er wordt voorzien in 8 effect typen.

Zie het "Effect Overzicht" op blz. 313MH voor details.

### Geheugen Configuratie

Het intern geheugen van de RS7000 kan gecategoriseerd worden als Systeem Geheugen, Preset Geheugen en User Geheugen.

### ● Systeem Geheugen

De besturingsomgeving van de RS7000 bevindt zich in dit geheugen. Systeem setup, MIDI setup en MIDI filter setup parameters.

### ● Preset Geheugen

Dit betreft read-only (alleen lezen) geheugen (het kan niet gewist of overschreven worden) dat de preset frases en voices bevat.

### ● User Geheugen

Het user geheugen is een vluchtig geheugen (de inhoud kan gewist en overschreven worden) dat gebruikt wordt om opgenomen frases, patterns en samples te bevatten. Er is voorzien in een geheugen bescherm functie om per ongeluk wissen te voorkomen. Het geheugen kan maximaal 128 lokale samples vasthouden voor elke stijl of song, 128 gemeenschappelijke samples, 5 scene en 5 mute setups, 256 user frases voor elke stijl, 1024 patterns (64 stijlen × 16 secties), 20 pattern chains en 20 songs.

Het user geheugen van het apparaat is leeg bij het verlaten van de fabriek.

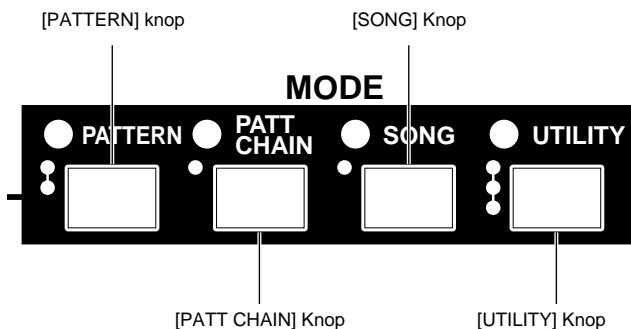
### ⚠ PAS OP !

Alle gegevens in het user geheugen worden gewist als de stroom wordt uitgezet. Zorg ervoor dat u gegevens, die u wilt bewaren, op een geheugen kaart of een externe SCSI disk opslaat.

# 3. Basis handelingen

## Modes selecteren

De MODE knoppen worden gebruikt om tussen modes te schakelen. Als een MODE knop wordt ingedrukt zal zijn indicator oplichten en de corresponderende mode zal geselecteerd worden.



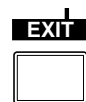
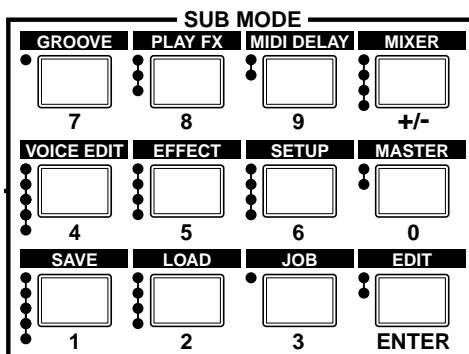
- [PATTERN] .....Selecteert beurtelings de PATTERN Play en PATTERN Patch modes.
- [PATT CHAIN] .....Selecteert de PATTERN CHAIN mode.
- [SONG] .....Selecteert de SONG mode.
- [STANDBY/START/STOP], [SAMPLE EDIT], [REAL TIME LOOP REMIX] .....Selecteer de corresponderende sampling modes.
- [UTILITY] .....Selecteert de UTILITY mode. De Systeem, MIDI Setup en MIDI Filter pagina's worden, elke keer als de knop wordt ingedrukt, opeenvolgend geselecteerd. De [EXIT] knop kan gebruikt worden om door de pagina's terug te bladeren.

**OPM.**  
Modes kunnen niet tijdens het afspelen of tijdens het opnemen geselecteerd worden.

## Sub Modes selecteren

De meeste modes hebben een aantal sub modes waartoe toegang verkregen kan worden door gebruikmaking van de juiste SUB MODE knoppen, of de [REC] knop.

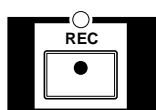
De [EXIT] knop kan gebruikt worden om de sub modes te verlaten.



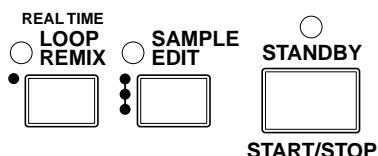
- [GROOVE].....Maakt het mogelijk groove en feel variaties op individuele tracks toe te passen.
- [PLAY FX] .....Selecteert de PLAY FX Harmonize, Note en Time pagina's.
- [MIDI DELAY].....Selecteert de MIDI DELAY MIDI Delay en Feedback pagina's.
- [MIXER] .....Selecteert de MIXER Voice Select, Vol/Pan/Out, EQ en Effect Send Level pagina's.
- [VOICE EDIT].....Selecteert de VOICE EDIT LFO, Portamento, Pitch, EG en Filter pagina's.
- [EFFECT] .....Selecteert de EFFECT Effect Type, Variation, Delay/Chorus en Reverb pagina's.



- [SETUP] .....Selecteert de SETUP Arpeggio, A/D Setup, Knop Toekenning en MIDI OUT Ch pagina's.
- [MASTER] .....Selecteert de MASTER Master EQ en Master Effect pagina's.
- [SAVE] .....Selecteert de SAVE Save, Export, Rename, Delete en Format pagina's.
- [LOAD] .....Selecteert de LOAD Load, Import, SCSI Setup en SCSI Communication pagina's.
- [JOB] .....Verleent toegang tot het Job overzicht.
- [EDIT] .....Selecteert de Edit change en View Filter pagina's.



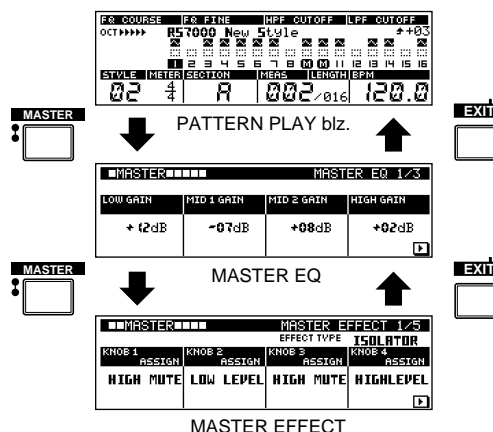
[REC] .....Selecteert de record standby pagina.



- [STANDBY/START/STOP] .....Selecteert de Sampling Setup en execution pagina's.
- [SAMPLE EDIT] .....Selecteert de SAMPLE Trim en parameter pagina's en het sample job overzicht.
- [REAL TIME LOOP REMIX] .....Selecteert de Real Time Loop Remix pagina.

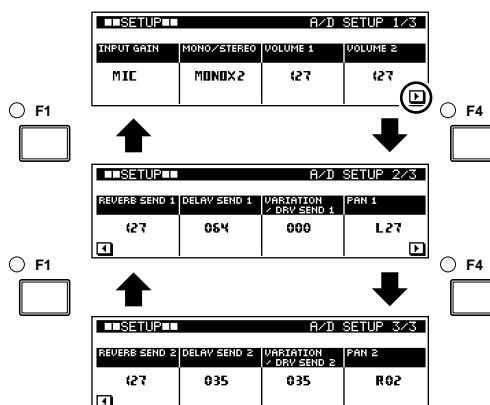
### Als één knop toegang geeft tot meerdere pagina's

Sommige modes en sub modes hebben meer dan één display pagina. In dergelijke gevallen kunnen de verscheidene aangeboden pagina's opeenvolgend betreden worden door de betreffende knop in te drukken. U kunt door de pagina's heen terug bladeren door de [EXIT] knop te gebruiken.



Direct aan de linkerkant van de MODE en SUB MODE knoppen bevinden zich een aantal punten die het aantal door die knop betreden pagina's aangeeft. De daadwerkelijke titels van de betreden pagina's worden op het paneel aan de rechterkant van de MODE en SUB MODE knoppen opgesomd.

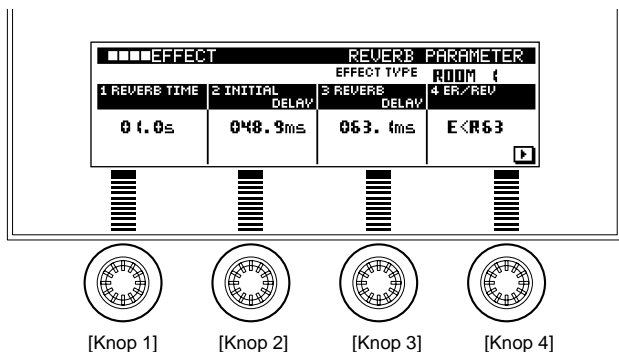
Verder hebben enkele mode en sub mode displays pijlen links onder of rechts onder waardoor aangegeven wordt dat andere pagina's betreden kunnen worden. Gebruik in dit geval de [F1] of [F4] knop om naar de volgende pagina te bladeren.



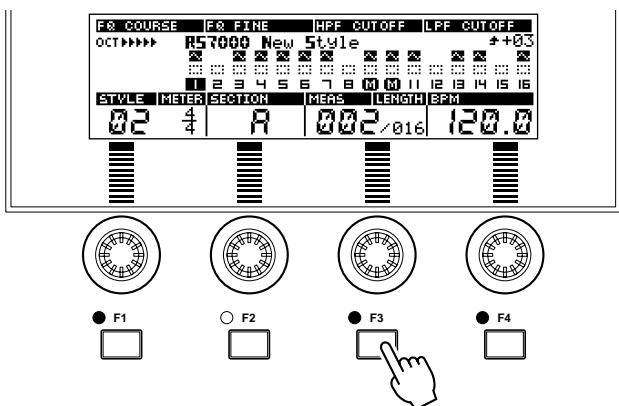
### Parameter waarden bewerken

Parameters kunnen over het algemeen bewerkt worden door [Knop 1] ~ [Knop 4] te gebruiken.

De parameters die door elke knop aangepast kunnen worden verschijnen direct boven elke knop in elke display pagina.

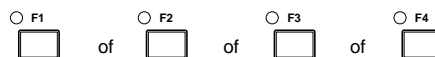


Soms kan één enkele knop aan twee parameters worden toegewezen. Gebruik de betreffende functie knop ([F1] ~ [F4]) om naar de gewenste parameter over te schakelen en bewerk deze dan desgewenst door de juiste knop te gebruiken.



Als een numerieke parameter gewijzigd moet worden, kunnen de SUB MODE knoppen in sommige gevallen gebruikt worden als een numeriek toetsenbord voor directe numerieke gegevens invoer, terwijl de [SHIFT] en de betreffende functie knop ([F1] ~ [F4]) ingedrukt zijn. Druk, na het invoeren van de gewenste waarde, op de [EDIT] (ENTER) knop om de waarde daadwerkelijk in te voeren (het zal niet meer op het display knippen).

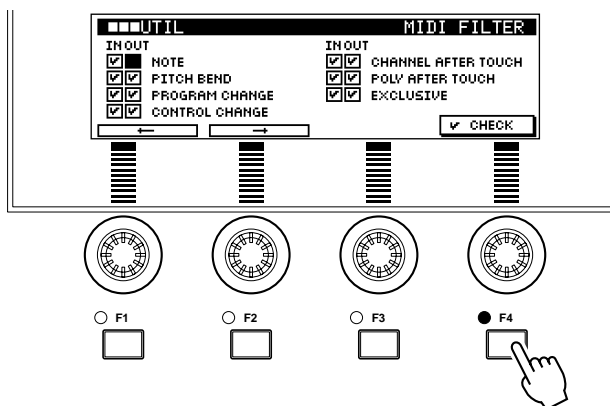
(Deze invoermethode is niet voor alle parameters beschikbaar.)



### Opdracht selectie en uitvoering

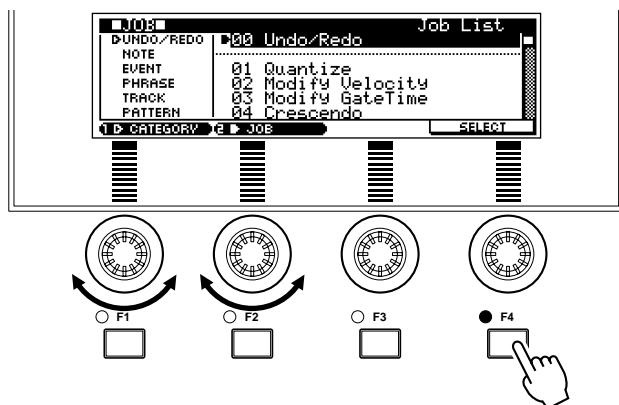
Opdracht selectie en uitvoering wordt uitgevoerd door de [F1] ~ [F4] knoppen te gebruiken.

De naam van de opdracht zal, indien mogelijk, onderaan de display boven de functiekноп omlind verschijnen en de indicator van de corresponderende functie knop zal oplichten.



## Job Selectie

In de PATTERN mode, PATTERN CHAIN mode, SONG mode en SAMPLING mode worden job overzicht pagina's [Knop 1] en [Knop 2] gebruikt om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen en dan wordt [F4] ingedrukt om de job daadwerkelijk te selecteren.



## Karakter invoer

Stijl namen, song namen, file namen voor disk opslag, enz. worden allemaal ingevoerd door middel van dezelfde procedure. Als voorbeeld wordt hier nu uitgelegd hoe u een filenaam moet invoeren.

1 knop, 2 functie knoppen, het toetsenbord, de [CAPS] knop en de [PAD1] en [PAD2] knoppen worden voor naam invoer gebruikt.

1. Gebruik [Knop 2] om de cursor naar de gewenste karakter positie te verplaatsen.
2. Druk op een witte of zwarte toets op het toetsenbord om het corresponderende karakter in te voeren.

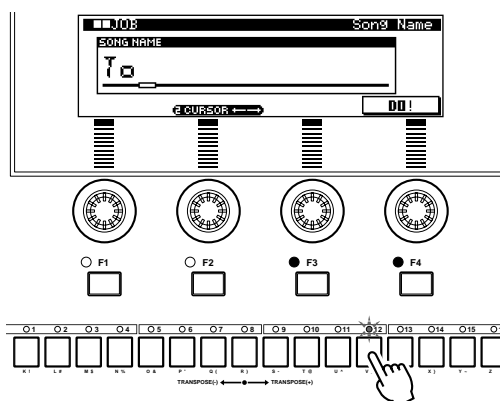
Houd de [CAPS] knop ingedrukt terwijl u een toets indrukt om een hoofdletter in te voeren.

Houd [SHIFT] ingedrukt en gebruik de witte toetsen van het toetsenbord pad om symbolen in te voeren.

Druk op [PAD1] (SPACE) om een spatie in te voeren.

Druk op [PAD2] (DEL) om het karakter op de cursor positie te verwijderen.

3. Druk op [F4] om het geselecteerde karakter daadwerkelijk in te voeren.



### OPM.

Filenames en foldernamen worden automatisch in hoofdletters ingevoerd.

## Track Selectie

Houd de [TRACK SELECT] knop ingedrukt en druk op de witte toets op het toetsenbord die correspondeert met de track die geselecteerd moet worden. De corresponderende toets indicator zal knipperen.

De track nummers worden boven de witte toetsen opgesomd.

Tracks kunnen ook geselecteerd worden door de zwarte [TR-] en [TR+] toetsen te gebruiken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

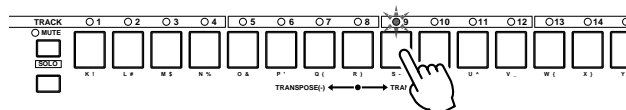
Groepen tracks kunnen geselecteerd worden door de zwarte [All], [1-8] of [9-16] toetsen te gebruiken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

Terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is zullen de indicators boven de toetsen continu oplichten, knipperen, of uit blijven om de status van de track als volgt aan te geven:

Oplichten.... De corresponderende track bevat gegevens.

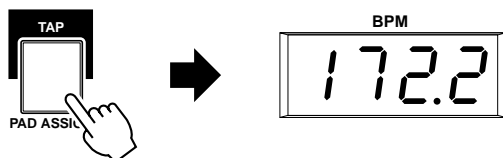
Knipperen .. De corresponderende track is geselecteerd.

Uit ..... De corresponderende track bevat geen gegevens.



### Tap Tempo invoer

Met deze functie kunt u een BPM instelling invoeren door op de [TAP] knop te tikken in het gewenste tempo. Tik 3 of 4 keer op de [TAP] knop in de PATTERN, PATTERN CHAIN of SONG mode om automatisch de corresponderende BPM in te voeren.

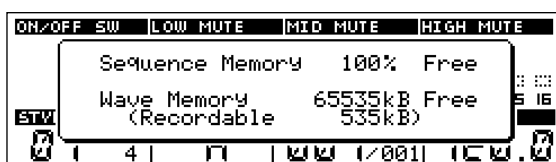


Tik een aantal keren om het tempo in te stellen.

### Vrij geheugen display

Als u op [UTILITY] drukt, terwijl [SHIFT] ingedrukt is, zal de hoeveelheid aan vrij (beschikbaar) geheugen getoond worden terwijl de knoppen ingedrukt zijn. De hoeveelheid aan opname geheugen (de hoeveelheid aan geheugen dat beschikbaar is voor het opnemen of laden van samples) kan toenemen als de utility mode wave memory optimize functie wordt uitgevoerd.

Dit wordt niet weergegeven als het instrument klaar staat voor sequence of sample opname, of tijdens de opname.



### Initialiseert de Master Effect instellingen

Druk op [MASTER] terwijl [SHIFT] ingedrukt is om het huidige geselecteerde master effect te initialiseren.

### Undo/Redo (Ongedaan/Opnieuw)

De Undo job annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn, waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden.

De Redo job annuleert Undo en zet de wijzigingen terug.

Undo/Redo kan vanaf elke display pagina uitgevoerd worden, behalve vanaf Save, Load en Edit, door op de [JOB] knop te drukken, terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is. Undo en Redo worden, elke keer dat er op de [JOB] knop gedrukt wordt, beurtelings geselecteerd.

#### OPM.

- Undo/Redo kan niet gebruikt worden tijdens het afspelen van een sequence of tijdens een opname, of terwijl de arpeggio functie in werking is.
- Undo/Redo werkt niet met sample voice handelingen.

### Auto Repeat (Automatisch herhalen)

De sequencer [◀◀] en [▶▶] knoppen bevatten een automatische herhaal functie toets. Houd (één van) beide knoppen ingedrukt om continu door de maten heen te bladeren in de corresponderende richting.

### Auto Load (Automatisch laden)

Als de stroom wordt aangezet, terwijl één van de witte toetsen op het toetsenbord ingedrukt is zoals hieronder opgesomd, zal de Auto Load functie geactiveerd worden en de corresponderende file zal automatisch geladen worden.

Files die geladen worden met gebruikmaking van de Auto Load functie moeten initieel gecreëerd en opgeslagen zijn via de juiste mode SAVE pagina met de file naam "AUTOLOAD\_1" ~ "AUTOLOAD\_9", en met file type "ALL".

Als een file eenmaal ingesteld is zal het automatisch geladen worden zonder dat er een toets op het toetsenbord ingedrukt hoeft te worden.

Witte Toets [1] .....AUTOLD\_1.R2A  
 Witte Toets [2] .....AUTOLD\_2.R2A  
 Witte Toets [3] .....AUTOLD\_3.R2A  
 Witte Toets [4] .....AUTOLD\_4.R2A  
 Witte Toets [5] .....AUTOLD\_5.R2A  
 Witte Toets [6] .....AUTOLD\_6.R2A  
 Witte Toets [7] .....AUTOLD\_7.R2A  
 Witte Toets [8] .....AUTOLD\_8.R2A  
 Witte Toets [9] .....AUTOLD\_9.R2A  
 Witte Toets [10] .....Auto Load functie Uit

Als u, bijvoorbeeld, aan een project werkt en u moet even stoppen en de stroom uitzetten, sla het project dan op met de naam "AUTOLD\_1". Houd dan de [1] witte toets ingedrukt als u de stroom weer aanzet en het project zal automatisch herladen worden.

#### OPM.

- Als er een SCSI drive is aangesloten, zal er eerst op een geheugen kaart in file volgorde gezocht worden, dan zal er op drives met SCSI ID's 0 ~ 7 in volgorde gezocht worden en de eerst gevonden file die voldoet zal geladen worden.
- De "AUTOLD\_1.R2A" file is als de fabrieksstandaard ingesteld om automatisch geladen te worden.

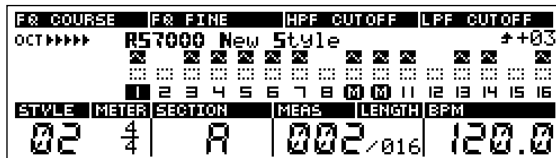
## Hoofdstuk 2. De Pattern Mode

<b>Over de Pattern Mode .....</b>	<b>70</b>
<b>1. Pattern Afspelen.....</b>	<b>72</b>
<b>2. Frases combineren om Patterns te creëren (Patch).....</b>	<b>75</b>
<b>3. Frase Opname .....</b>	<b>77</b>
<b>4. Groove aan een Pattern toevoegen.....</b>	<b>85</b>
<b>5. Speleffecten.....</b>	<b>87</b>
<b>6. MIDI Delay (vertraging).....</b>	<b>90</b>
<b>7. Niveau en effecten aanpassen voor elke track (Mixer).....</b>	<b>93</b>
<b>8. De klank van Voices wijzigen (Voice Bewerking).....</b>	<b>97</b>
<b>9. Effecten toevoegen .....</b>	<b>104</b>
<b>10. Arpeggio &amp; Toewijsbare knop instellingen (Setup).....</b>	<b>107</b>
<b>11. Master EQ en Effecten .....</b>	<b>111</b>
<b>12. Opslaan op Geheugen Kaart of Disk.....</b>	<b>114</b>
<b>13. Laden van Geheugen Kaart of Disk.....</b>	<b>126</b>
<b>14. Pattern &amp; Frase bewerking — De Pattern Jobs.....</b>	<b>133</b>
<b>15. Frase bewerking.....</b>	<b>154</b>

## Over de Pattern Mode

Deze mode wordt gebruikt om patterns af te spelen en te creëren. Patterns kunnen gecreëerd worden door gebruik te maken van 16 tracks in totaal. Frases, waar de patterns uit bestaan, kunnen ook opgenomen en bewerkt worden in deze mode. Druk op de [PATTERN] knop om de PATTERN Play mode binnen te gaan. Het pattern play blz. display zal op de LCD verschijnen.

PATTERN Play



### Sub Modes van de Pattern Mode

De PATTERN mode bestaat uit de volgende 15 Sub Modes.

- **PATTERN Afspelen...(blz. 72)**

Patterns kunnen geselecteerd en afgespeeld worden. Deze display pagina wordt altijd eerst getoond als u de PATTERN mode inschakelt.

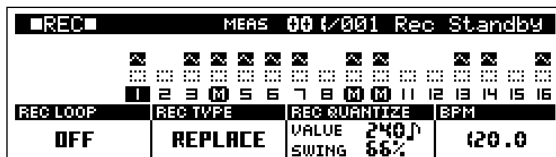
- **PATTERN Patch...(blz. 75)**

Frases worden gecombineerd om patterns te creëren.



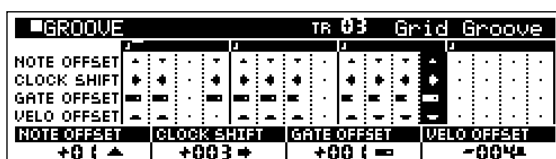
- **Frase Opname...(blz. 77)**

Originale frases kunnen gecreëerd worden door "user" frases op te nemen.



- **Groove...(blz. 85)**

Maakt het mogelijk groove en feel variaties op individuele tracks toe te passen.

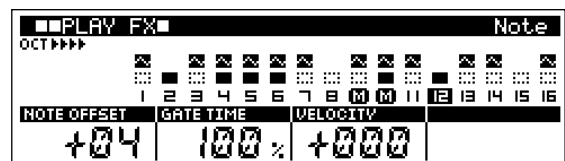


**OPM.**

Zie, voor meer informatie over patterns en frases, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 59.

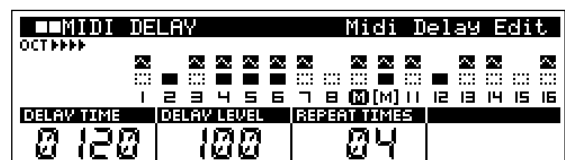
- **Speleffecten...(blz. 87)**

Voegt diepte en harmonie toe aan individuele tracks.



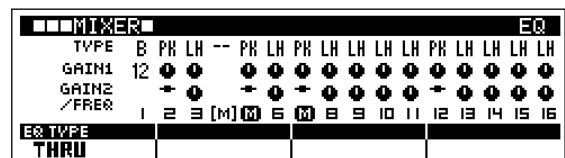
- **MIDI Delay (vertraging)...(blz. 90)**

Voegt een speciaal op MIDI-gebaseerd delay effect toe aan individuele tracks.



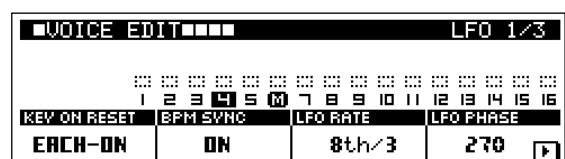
- **Mixer...(blz. 93)**

Past individueel het volume, effect niveau en andere parameters aan voor elke track.



- **Voice Bewerking...(blz. 97)**

Bewerkt de voices die aan elke track zijn toegewezen.



### ● Effect...(blz. 104)

Stelt de effecten voor de REVERB, DELAY/CHORUS en VARIATION effect niveaus in.

EFFECT TYPE		EFFECT TYPE		EFFECT TYPE	
VARIATION	DELAY	REVERB			
TYPE	TYPE	TYPE	TYPE	TYPE	TYPE
036 FLANGER	25 ECHO	01 HALL			

### ● Setup...(blz. 107)

Geeft toegang tot de arpeggiator, knop toewijzing, MIDI kanaal en AD ingang instelling.

Knob Assign		
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatSwitch	BeatSwitch	AUTO
02 ClockShift	ClockShift	AUTO
03 Swing	Swing	AUTO
04 GateTime	GateTime	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel	AUTO

### ● Master...(blz. 111)

Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB

### ● Opslaan...(blz. 114)

Slaat gegevens op op een geheugen kaart of disk.

SAVE		Save	
FILE TYPE	PATTERN	KB FREE	CARD
PATT	01	00015520	
*****		SAVE	<input type="radio"/> SCSI
OK			<input checked="" type="radio"/> CARD

### ● Load (laden)...(blz. 126)

Laadt gegevens van een geheugen kaart of disk.

LOAD		Load	
CARD	PATTERN	LOAD	OK
<input checked="" type="radio"/> SCSI	PATT		
<input type="radio"/> CARD			

### ● Job...(blz. 133)

Geeft toegang tot de pattern en frase bewerking jobs.

Job List	
UNDO/REDO	00 Undo/Redo
NOTE	
EVENT	01 Quantize
PHRASE	02 Modify Velocity
TRACK	03 Modify GateTime
PATTERN	04 Crescendo
CATEGORY JOB SELECT	

### ● Frase bewerking...(blz. 154)

Maakt bewerking of invoering mogelijk van nieuwe gegevens in opgenomen frasen.

EDIT TR 01		Edit Change	
4/4	TOP		
001:1-000	pan	[010] +23	[...]
001:1-000	DRUM	[016-015]	[014-015]
001:2-000	HP	[000-001-000]	[GrandNo]
001:3-000	HP	-4095	[...]
DELETE		INSERT	
VALUE			

# 1. Pattern Afspelen

Selecteer en speel patterns af. Dit display verschijnt altijd eerst als de [PATTERN] knop ingedrukt wordt om de PATTERN mode binnen te gaan.

## Procedure voor het afspelen van een Pattern

1. Selecteer de af te spelen pattern door de STYLE en SECTION parameters in te stellen.
2. Als de [PLAY] knop is ingedrukt zal de PLAY indicator knipperen en het afspelen van de pattern zal beginnen.
3. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen.

**OPM.**  
De parameters in de PATTERN Play pagina kunnen tijdens het afspelen van de pattern gewijzigd worden. Wijzigingen die tijdens het afspelen gemaakt zijn worden als pattern gegevens opgeslagen. (als MEMORY PROTECT UIT is (OFF)).

## Display Parameters

The display shows the following parameters and controls:

- 8: COURSE (FR FINE)
- 2: OCT (New Style)
- 9: HFF CUTOFF (+03)
- 11: LFP CUTOFF
- 10: SECTION (A)
- 1: STYLE (02)
- 4: METER (4/4)
- 3: MEAS (002)
- 5: MEAS (016)
- 6: LENGTH (120.0)
- 7: BPM (120.0)

Controls below the display:

- 1: [Knop 1] [F1] [SHIFT]+[F1]
- 4: [Knop 2]
- 3: [Knop 3] [F3] [SHIFT]+[F3]
- 7: [Knop 4] [F4] [SHIFT]+[F4]

**1 STYLE (Stijlnummer)**  
.....[Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord

**2 Stijlnaam**

**3 SECTION** ..... [Knop 2]

**[Instellingen]**

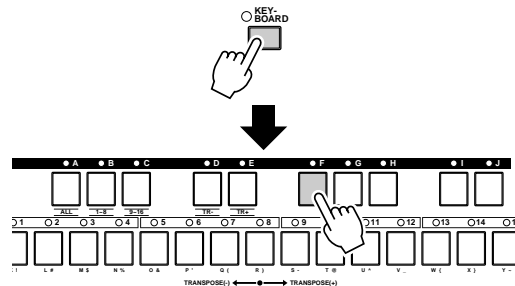
- Stijlnummer 01 ~ 64
- Stijlnaam Display only
- Sectie A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

De af te spelen pattern wordt geselecteerd door het opgeven van het stijlnummer en de sectie.

**OPM.**  
Zie, voor meer informatie over stijlen en secties, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 59.

**[Sectie Selectie Procedure]**

Secties A t/m J kunnen ook geselecteerd worden via het toetsenbord. Druk op de [KEYBOARD] knop zodat zijn indicator uitgaat en gebruik vervolgens de zwarte toetsen om de corresponderende sectie te selecteren.



De zwarte-toets indicators geven de sectie status als volgt weer:  
 Oplichten De corresponderende sectie bevat afspelen gegevens.  
 Knipperen De corresponderende sectie is geselecteerd.  
 Uit ..... De corresponderende sectie bevat geen afspelen gegevens.

**4 METER** ..... [F1] → [Knop 1]  
**[Instellingen]** 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specificeert de maat (maatteken) voor de pattern. Gebruik [F1] om de cursor naar de maat parameter te verplaatsen en gebruik vervolgens [Knop 1] om het desgewenst in te stellen.

**5 MEAS (Maat)**  
 ..... [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

**6 LENGTH**  
 ..... [F3] → [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

**[Instellingen]**

- Maat .....001 ~ Lengte
- Lengte.....001 ~ 256

MEAS toont het huidige maatnummer tijdens het afspelen. [Knop 3] kan gebruikt worden om het maatnummer te wijzigen en dus de afspelen positie. LENGTH toont de lengte van de pattern in maten. De lengte van de pattern kan ingesteld worden door op [F3] te drukken om de cursor naar LENGTH te verplaatsen en dan [Knop 3] te gebruiken.

**OPM.**  
De [←], [↶] en [↷] knoppen kunnen ook gebruikt worden om het maatnummer te wijzigen (ook tijdens het afspelen).



**7 BPM (Tempo) ..... [Knop 4], [F4] → [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord [Instellingen] 001,0 ~ 300,0 (BPM)**

Stelt het afspeel tempo van de pattern in. Gebruik [Knop 4] om de BPM in stappen van 1 aan te passen, of druk op [F4] om de cursor naar de rechterkant van de decimale punt te verplaatsen en gebruik [Knop 4] om in stappen van 0,1 aan te passen.

**OPM.**  
BPM kan ook ingesteld worden door gebruikmaking van de [TAP] knop (blz. 68).

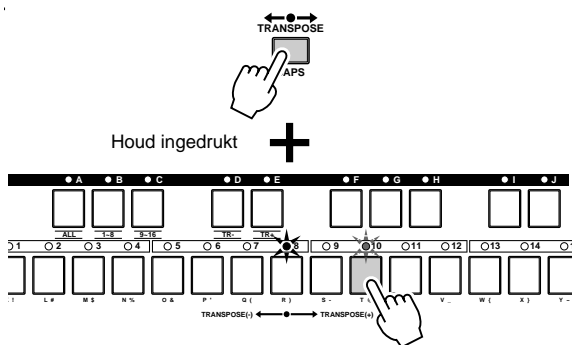
**8 OCT (Octaaf) [Instellingen] -5 octaven ~ +5 octaven**

Toont de huidige octaaf instelling van het toetsenbord. Elke “◀” op het display komt overeen met één octaaf omlaag en elke “▶” komt overeen met één octaaf omhoog. Het toetsenbord octaaf kan gewijzigd worden door de [KEYBOARD] knop in te drukken zodat zijn indicator oplicht en dan de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen te gebruiken om het octaaf in te stellen. Druk tegelijkertijd op de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen om de normale toetsenbord octaaf instellingen terug te zetten (geen octaaf verschuiving).

**9 Transpose [Instellingen] -36 ~ 0 ~ +36 (halve tonen)**

Transponeert de toonhoogte van het afspelen van de pattern. Transpositie wordt ingesteld in toename van halve tonen. Een instelling van “12” transponeert één octaaf.

**[Procedure]**  
Transpositie wordt ingesteld door de [TRANSPOSE] knop ingedrukt te houden en de toets op het toetsenbord in te drukken die correspondeert met de gewenste hoeveelheid aan transpositie boven of onder de centrale C (track 8) toets. Terwijl de [TRANSPOSE] knop ingedrukt is zal de centrale C indicator oplichten en de indicator van de geselecteerde transponeer toets zal knipperen. Als een zwarte toets gespecificeerd is zullen de indicators aan één van beide kanten van de toets knipperen. Druk, om meer dan één octaaf te transponeren, eerst op de [OCT DOWN] of [OCT UP] knop en dan op het toetsenbord.



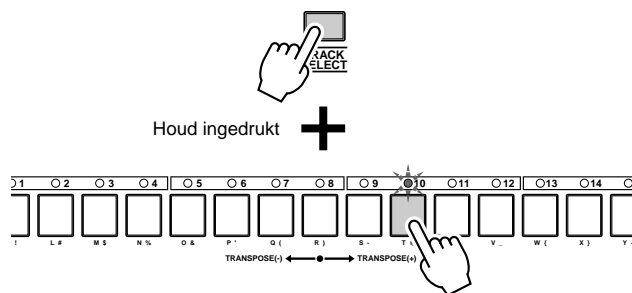
**10 Track [Instellingen] 01 ~ 16**

Toont de track nummers. Het huidige geselecteerde track nummer wordt gemarkeerd.

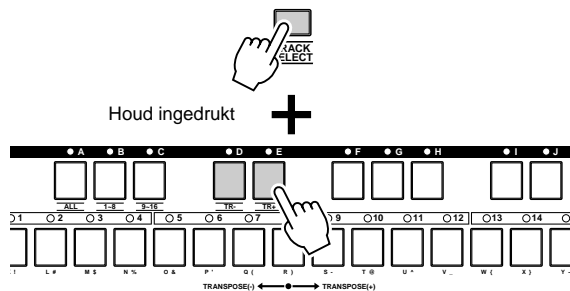
**[Track Selectie Procedure]**  
Houd de [TRACK SELECT] knop ingedrukt en druk op de witte toets op het toetsenbord die correspondeert met de track die geselecteerd moet worden. De corresponderende toets indicator zal knipperen.

De track nummers worden boven de witte toetsen opgesomd. Terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is zullen de indicators boven de toetsen continu oplichten, knipperen, of uit blijven om de status van de track als volgt aan te geven:

- Oplichten. De corresponderende track bevat gegevens.
- Knipperen. De corresponderende track is geselecteerd.
- Uit..... De corresponderende track bevat geen gegevens.



**OPM.**  
Als zowel de [KEYBOARD] als de [MUTE] knop indicators uit zijn, kunnen tracks direct geselecteerd worden door de witte toetsen op het toetsenbord in te drukken. De sequence in de corresponderende track zal afgespeeld worden terwijl de toets ingedrukt is. Tracks kunnen ook geselecteerd worden door de zwarte [TR-] en [TR+] toetsen te gebruiken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.



## ii Track Status

Geeft aan of de corresponderende track gegevens bevat, alsook de mute of solo status van de track.

■: De track bevat sequence gegevens.

□: De track is leeg.

■: De track wordt gedempt (er wordt geen geluid geproduceerd door deze track).

[S]: De track wordt solo afgespeeld (alle andere tracks zijn tijdelijk gedempt en alleen deze track zal geluid voortbrengen).

■: Sample gegevens worden aan deze track toegewezen.

### [Mute & Solo Instelling Procedure]

1. Druk, om de mute functie te gebruiken, eerst op de [MUTE] knop zodat zijn indicator oplicht.  
Druk, om de solo functie te gebruiken, op de [MUTE] knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is zodat de indicator knippert.

#### OPM.

Terwijl de [MUTE] knop indicator oplicht of knippert, zullen de indicators boven de witte toetsen van het toetsenbord oplichten, knipperen, of uitgaan, waarbij de status van de tracks als volgt wordt aangegeven:

Oplichten.....De corresponderende track bevat gegevens.

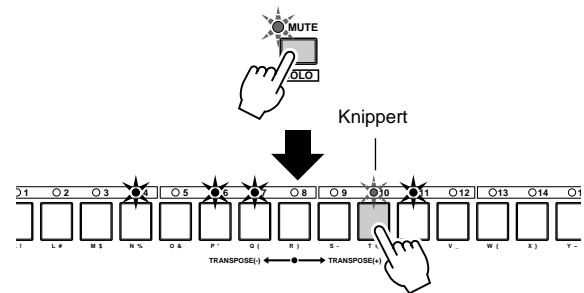
Knipperen.....De corresponderende track is gedempt of wordt solo afgespeeld.

Uit.....De corresponderende track bevat geen gegevens.

2. Druk op een witte toets op het toetsenbord om de corresponderende track te dempen of solo af te spelen.

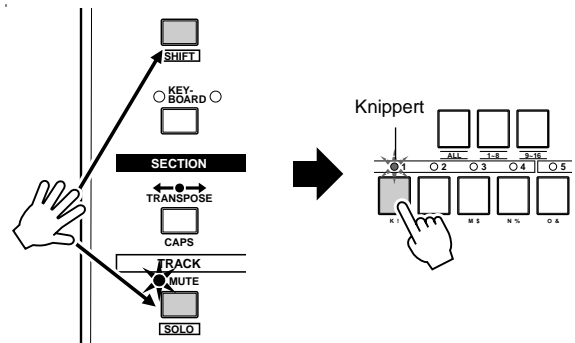
### • Dempen

Als een witte toets ingedrukt wordt om een track te dempen zal de corresponderende toets indicator knipperen. Er kunnen nog meer witte toetsen ingedrukt worden om meerdere tracks te dempen.



### • Solo

Als een witte toets ingedrukt wordt om een track solo af te spelen zal de corresponderende toets indicator knipperen. Als een andere witte toets ingedrukt wordt schakelt de solo functie over naar de nieuwe track (slechts één track kan tegelijkertijd solo worden afgespeeld).



3. Als de [MUTE] knop ingedrukt wordt zodat zijn indicator uitgaat zal de solo functie uitgeschakeld worden en zullen alle tracks geluid produceren. Gedempte tracks zullen gedempt blijven.

## 2. Frases combineren om Patterns te creëren (Patch)

Frases kunnen gecombineerd worden om patterns te creëren.

Het drukken op de [PATTERN] knop selecteert beurtelings de PATTERN play pagina en deze pagina (PATTERN Patch).

### Display Parameters

PATT	SEC	MEAS	00 / 001	Patch
1	MBD2 001 \$ 5	BD1 001 \$ 9	ET1 001 \$ 13	
2	MSD1 001 \$ 6		SE1 001 \$ 14	
3	LHH3 001 \$ 7	US 001 \$ 11		
4	BD1 001 \$ 8	PC1 001 \$ 12	ET1 001 \$ 16	
PHRASE CAT.		PHRASE NO.	NOTE SHIFT	PHRASE
PC1		001	+002	METER LENGTH
Percussion		TrancA08		1/4 M001

1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]  
 [SHIFT]+[F2]      [SHIFT]+[F3]

#### 1 PHRASE CAT. (Frase Categorie)..... [Knop 1]

#### 2 PHRASE NO. (Frasennummer)

.....[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord

##### [Instellingen]

Frase Categorie	Geen Frase, US (User) Zie, voor meer informatie over de preset frase categorieën, de Appendix (blz. 313MH).
Frasennummer	001 ~ 256 (het daadwerkelijke bereik zal afhangen van de geselecteerde frase categorie)

Selecteer een frase categorie en frase nummer om een frase aan de huidige geselecteerde track toe te wijzen.

##### OPM.

Zie blz. 72 in "1. Pattern Afspelen" voor de track selectie procedure.

#### 3 NOTE SHIFT

.....[Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

##### [Instellingen] -127 ~ +127 (halve tonen)

Verplaatst de toonhoogte van de noot gegevens in de huidige frase omhoog of omlaag in toenamen van een halve toon.

##### OPM.

Als de noten van een frase, die een drum kit voice gebruikt, verschoven worden, zullen de drum instrument geluiden veranderen.

#### 4 Frase

Toont de frases die aan elke track zijn toegewezen. Frase toewijzing wordt tot stand gebracht door gebruikmaking van [Knop 1] en [Knop 2].

De frase "hokjes" op het display geven het volgende aan:

- .....Een user frase die geen data bevat.
- [FX:001] .....De frase is korter dan de opgegeven lengte van de pattern.
- [FX:001\$] .....De frase is langer dan de opgegeven lengte van de pattern.
- [FX:001#] .....De frase is korter dan de opgegeven lengte van de pattern.

#### 5 PHRASE METER, PHRASE LENGTH

Toont de maat en lengte van de frase in maten zoals die toegewezen zijn aan de huidige geselecteerde track.

#### 6 SEC (Sectie)

##### [Instellingen]

Sectie      A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Toont de huidige geselecteerde sectie.

##### OPM.

Zie blz. 72 in "1. Pattern Afspelen" voor de sectie selectie procedure.

#### 7 MEAS (Maat)

#### 8 LENGTH (LENGTE)

MEAS toont de huidige maat tijdens het afspelen. Length is de lengte van de pattern in maten.

##### OPM.

De [←], [←←] en [→→] knoppen kunnen gebruikt worden om het maatnummer te wijzigen (ook tijdens het afspelen).

## 9 Track

Tracknummers.

Het huidige geselecteerde tracknummer wordt gemarkeerd.

**OPM.**

Zie blz. 72 in "1. Pattern Afspelen" voor de track selectie procedure.

## 10 Track Status

Geeft aan of de corresponderende track gegevens bevat, alsook de status van de track.

**[M]**: Sample gegevens worden aan deze track toegewezen.

**[M]**: De track wordt gedempt (er wordt geen geluid geproduceerd door deze track).

**[S]**: De track wordt solo afgespeeld (alle andere tracks zijn tijdelijk gedempt en alleen deze track zal geluid voortbrengen).

**OPM.**

Zie blz. 72 in "1. Pattern Afspelen" voor de mute en solo instelling procedure.

9. Druk, om de BPM bij te stellen, op [PATTERN] om naar de PATTERN Play mode terug te gaan en gebruik [Knop 4](BPM) om het desgewenst aan te passen.
10. Gebruik de SUB MODE knoppen (GROOVE ... SETUP) om andere parameters desgewenst in te stellen (zie de respectievelijke SUB MODE secties van deze handleiding).

## Pattern Samenstelling Procedure

1. Gebruik de [UTILITY] MODE Knop om toegang te verkrijgen tot de SYSTEEM pagina en gebruik vervolgens [Knop 4](MEMORY PROTECT) om MEMORY PROTECT "UIT" ("OFF") te zetten (blz. 257).
2. Druk op de [PATTERN] knop om naar de PATTERN Play pagina te gaan en stel de STYLE en SECTION parameters in om de pattern te selecteren die u wilt creëren.  
U kunt de stijl desgewenst een naam geven (blz. 153).
3. Druk op [F3] om de cursor naar de LENGTH parameter te verplaatsen en gebruik [Knop 3](LENGTH) om de lengte van de pattern in te stellen.
4. Druk op [F1] om de cursor naar de METER parameter te verplaatsen en gebruik [Knop 1](METER) om de gewenste maat te selecteren.
5. Druk nogmaals op de [PATTERN] knop om naar de PATTERN Patch pagina te gaan.
6. Selecteer een track waaraan u een frase wilt toekennen (blz. 67).
7. Gebruik [Knop 1](PHRASE CAT.) en [Knop 2](PHRASE NO.) om de frase te selecteren die aan de geselecteerde track toegewezen moet worden. Druk op [PLAY] om de frases te horen tijdens de selectie.
8. Gebruik, indien nodig, [Knop 3](NOTE SHIFT) om een note-shift (noot-verschuiving) waarde in te stellen voor de huidige frase.

## 3. Frase Opname

Creëer originele frases door speeldata op te nemen naar user frases.

Er zijn drie opname modes beschikbaar: real-time opname, step opname en grid-step opname.

### OPM.

Zorg ervoor, voordat het opnemen begint, dat de UTILITY mode MEMORY PROTECT functie "UIT" ("OFF") is (blz. 257). Opname is niet mogelijk als memory protection aan staat.

### Het Frase Opname Display

Frase opname heeft de volgende display pagina's.

#### ● Opname Standby (PATTERN Play)...(blz. 78)

Deze pagina wordt gebruikt voor de voorbereiding van de opname van speeldata naar de huidige geselecteerde frase. Parameters zoals loop recording, het type opname en opname quantisering zijn toegankelijk via deze pagina.

REC LOOP		REC TYPE	REC QUANTIZE	BPM
OFF	REPLACE	VALUE 240	SWING 66%	120.0

#### ● Opname Standby (PATTERN Patch)...(blz. 79)

Deze pagina wordt gebruikt voor de voorbereiding van de opname van speeldata naar een frase. Voice selectie en transpositie kunnen uitgevoerd worden via deze pagina.

PATT	SECT	MEAS	00 / 001	Rec Step
1	MED2 001	5	BD1 001	9
2	SD1 001	6	10 US 010	14
3	LH3 001	7	US 001	11
4	CB2 001	8	MPC1 001	13 US 001

BANK	PGM	TRANS ON/OFF	PHRASE
053 007	031	OFF	METER LENGTH
SyBa&Ld2	FatLoBas		4/4 M001

#### ● Real-time Opname...(blz. 80)

Deze opname mode maakt het mogelijk om noten gespeeld via de RS7000 en variaties toegepast via de toewijsbare knoppen, alsook speeldata van MIDI apparaten, op te nemen in real time. De opname kan worden uitgevoerd terwijl het afspelen van de andere tracks in de gaten gehouden wordt.

##### Real-time Opname: Vervangen...(blz. 80)

Alle voorgaande gegevens in de opgenomen track zullen gewist worden (overschreven) en vervangen worden door de nieuwe speeldata. Dit is handig als u hetzelfde gedeelte meerdere malen herhaald moet opnemen.

#### Real-time Opname: Overdub...(blz. 80)

Deze mode maakt het mogelijk materiaal toe te voegen aan bestaand materiaal op een track. Voorgaande speeldata zal niet gewist worden. Hierdoor wordt het gemakkelijk om gedeelten te creëren door ze stukje bij beetje op te nemen.

#### ● Step Opname...(blz. 80)

Deze mode maakt het mogelijk noten één voor één in te voeren. Step opname maakt het gemakkelijk om user frases te creëren, zelfs als u de frase niet in real time kunt afspelen. Noten worden ingevoerd door eerst het type noot en dan de toonhoogte van de noot op te geven via het toetsenbord.

EVENT TYPE	NOTE	Step Rec	
OCT↑↑↑↑			
TR 12			
4/4 0011	0012	0013 0014	
POINTER	STEP	VELOCITY	GATE TIME
00 (03:000	J (0 120)	120	090%
REST	TIE	DELETE	BACK DELETE

#### ● Grid Step Opname...(blz. 83)

Net zoals in de Step opname mode, worden noten één voor één ingevoerd. Na het opgeven van de toonhoogte van de noot, wordt de noot, opgegeven door middel van het toetsenbord, op de raster positie (timing) ingevoerd. Deze methode is vooral nuttig als drums en sequencer frases ingevoerd worden die opeenvolgende noten met dezelfde toonhoogte gebruiken.

NOTE	GATE TIME	VELOCITY	BPM
C#-2	143%	103	120.0

## Opname Standby

Tref voorbereidingen om naar de huidige geselecteerde user frase op te nemen.

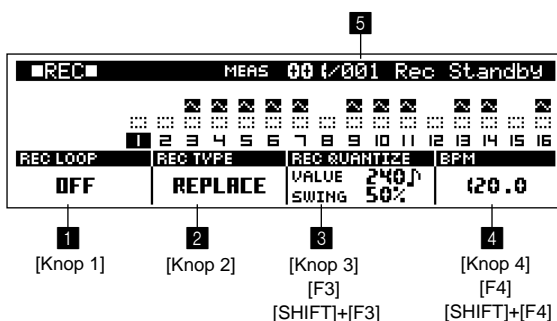
### Opname Standby Procedure

1. Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play mode in te schakelen.
2. Selecteer de pattern waarvoor een frase moet worden opgenomen.
3. Selecteer een lege track door de witte toetsen op het toetsenbord te gebruiken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.
4. Druk op de [REC] knop om naar het Rec Standby display te gaan. Als de PATTERN Play pagina getoond wordt als de [REC] knop wordt ingedrukt, zal de PATTERN Play Rec Standby pagina verschijnen.  
Als de PATTERN Patch pagina getoond wordt als de [REC] knop wordt ingedrukt, zal de PATTERN Patch Rec Standby pagina verschijnen.

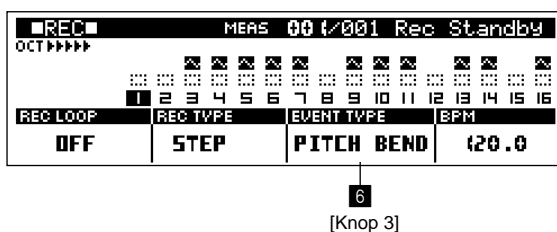
### Display Parameters

#### Record Standby (PATTERN Play)

#### REC TYPE = REPLACE of OVERDUB



#### REC TYPE = STEP



#### 1 REC LOOP (Record Loop)..... [Knop 1] [Instellingen] ON, OFF

Zet loop recording aan (ON) of uit (OFF).

Als het aan staat (ON), zal de frase herhaaldelijk afgespeeld worden tijdens de real-time opname. Dit kan handig zijn bij het opnemen van bijvoorbeeld drum parts, waarin u verschillende instrumenten wilt toevoegen bij elke passage.

Als het uit staat (OFF) zal de opname stoppen na één passage door de frase.

#### 2 REC TYPE (Record Type)..... [Knop 2] [Instellingen] REPLACE, OVERDUB, STEP, GRIDSTEP

Selecteert de opname mode.

Zie, voor meer details over elke opname mode, "3. Frase Opname" op de voorgaande blz.

#### 3 REC QUANTIZE (Record Quantize)..... [Knop 3], [F3]→[Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen]

WAARDE

- OFF, 60 ♭ (32<sup>e</sup> noot), 80 ♭♯ (16<sup>e</sup> triool),
- 120 ♯ (16<sup>e</sup> noot), 160 ♯♯ (8<sup>e</sup> triool),
- 240 ♯ (8<sup>e</sup> noot), 320 ♯♯ (1/4 triool),
- 480 ♯ (1/4 noot)

SWING

OFF als VALUE = OFF

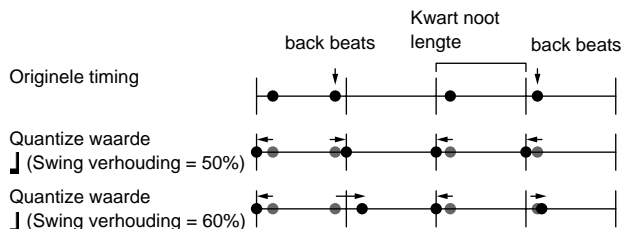
- 50% ~ 75% als VALUE = 60 ♭, 120 ♯, 240 ♯,
- 480 ♯
- 66% ~ 83% als VALUE = 80 ♭♯, 160 ♯♯, 320 ♯♯

Record quantize (opname quantizing) past de timing van noten die niet exact op de tel vallen on-the-fly aan tijdens de opname.

De record quantize parameters kunnen worden ingesteld in de Rec Standby mode als het REPLACE of OVERDUB opname type geselecteerd is.

De quantize VALUE parameter specificeert de noot timing tot waar de dichtsbijzijnde opgenomen noten zullen worden aangepast.

De quantize SWING parameter specificeert hoeveel de timing van noten op even-genummerde tellen (back beats) vertraagd zullen worden om een swing feel te creëren. Als er een triool VALUE gespecificeerd is wordt de laatste noot van elke triool door de SWING parameter beïnvloed.



Druk, om de SWING parameter aan te passen, op [F3] om de cursor naar SWING te verplaatsen en gebruik vervolgens [Knop 3] om aan te passen.

**OPM.**

- Als het OVERDUB opname type geselecteerd is, zal quantizing ook toegepast worden op de bestaande gegevens in de track. Dit heeft echter geen invloed bij de eerste keer dat er afgespeeld wordt (quantizing zal echter worden toegepast).
- Als record quantize niet UIT (OFF) staat, wordt quantizing, behalve op de noot gegevens, op alle regelbaar gegevens toegepast. Gebruik de Quantize job om alleen de noot gegevens te quantizeren.

#### 4 BPM (Tempo) .....[Knop 4], [F4] → [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

Deze parameter heeft hetzelfde effect als in de PATTERN Play mode. Zie blz. 72 voor details.

#### 5 LENGTH

Deze parameter specificeert de lengte van de op te nemen frase in maten.

Deze parameter kan niet ingesteld worden in de Rec Standby mode. Zorg ervoor dat de LENGTH parameter in de PATTERN Play mode is ingesteld, voordat u de Rec Standby inschakelt.

**OPM.**

Doe, om bijvoorbeeld een 1-maat frase te creëren die zich tijdens een 8-maat pattern herhaalt, het volgende:

1. Zet, in de PATTERN Play mode, de LENGTH op 1.
2. Neem de nieuwe frase op.
3. Zet, in de PATTERN Play mode, de LENGTH terug op 8.

#### 6 EVENT TYPE ..... [Knop 3]

Als het STEP opname type geselecteerd is specificeert deze parameter het op te nemen type event.

##### [Instellingen] NOTE, PITCH BEND, CC[000] ~ CC[119]

Specificeert het type gegevens dat wordt opgenomen.

Als NOTE geselecteerd is worden noot gegevens opgenomen.

Als PITCH BEND geselecteerd is worden pitch bend gewijzigde gegevens opgenomen.

Als CC[000] ~ CC[119] geselecteerd is worden de corresponderende besturingswijzigingsgegevens opgenomen: volume, pan, expressie, enz.

Selecteer, voor CC[000] ~ CC[119], het besturingsnummer van de gegevens (volume, pan, expressie, enz.) die u wilt opnemen. Alleen als het besturingswijzigingsnummer is ingevoerd kunt u [SHIFT] + [F3] gebruiken voor numerieke toets invoer.

## Opname Standby (PATTERN Patch)

PATT	SEC	MEAS	00 4/001	Rec Step
1	SP1 001	5	RD1 002	8
2	SP1 001	6		10
3	HH3 001	7	US 010	11
4	SP3 001	8	PC1 001	12

BANK	PGM	TRNS ON/OFF	PHRASE
063 007	031	ON	METER LENGTH
SyBa&Ld2	FatLoBas		4/4 M001

1

[Knop 1]

[F1]

[SHIFT]+[F1]

2

[Knop 2]

[SHIFT]+[F2]

3

[Knop 3]

#### 1 BANK (Voice Bank) ..... [Knop 1], [F1] → [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord

#### 2 PGM (Programma Nummer)

..... [Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord  
[Instellingen]

Voice Bank (Bank Selectie MSB, LSB)

\*\*\* \*\* (Frase), 000 000 (GM),

063 000 (SyBa&Ld), 063 001 (SyPd&Fx1),

063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),

063 004 (Cis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),

063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),

063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),

064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),

126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Programma Nummer

001 ~ 128 (afhankelijk van de voice bank)

Selecteert een voice voor de op te nemen frase.

Voice banken organiseren voices in voice-type categorieën en worden geselecteerd door MIDI bank selectie MSB en LSB gegevens. Zie, voor meer details over voice banken, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 61.

De programma nummer parameter selecteert de individuele voices in elke bank.

Druk, om toegang te verkrijgen tot de BANK LSB, op [F1] om de cursor naar de LSB waarde te verplaatsen en gebruik vervolgens [Knop 1] om aan te passen.

**OPM.**

De hier geselecteerde voice wordt gebruikt als de voice bank parameter in het PATTERN mode MIXER display (blz. 93) is ingesteld op "Phrase".

#### 3 TRNS ON/OFF (Transponering AAN/UIT) [Knop 3] [Instellingen] ON, OFF

Bepaalt of wijzigingen in de transponering instelling de op te nemen frase zal beïnvloeden.

Als het AAN (ON) staat, zal de wijziging in de transponering instelling de opgenomen gegevens transponeren.

Als het UIT (OFF) staat, zal de wijziging in de transponering instelling de opgenomen gegevens niet beïnvloeden.

Het is een goed idee om deze parameter UIT (OFF) te zetten als u drum frases of andere frases opneemt waarvan u niet wilt dat ze getransponeerd worden.

## Real-Time Opname

Real-Time opname maakt het mogelijk om alles wat op het RS7000 toetsenbord gespeeld wordt, de werking van de toewijsbare knoppen en gegevens die ontvangen zijn van een externe MIDI regelaar, op te nemen in real time.

In deze sectie zullen wij een kijkje nemen bij de real-time REPLACE of OVERDUB opname procedure.

### Opname Procedure (REPLACE, OVERDUB)

1. Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play mode binnen te gaan.
2. Specificeer een stijl en sectie om de pattern te selecteren waarvoor de frase moet worden opgenomen (blz. 72).
3. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Patch mode.
4. Selecteer een track en een user frase (blz. 75).
5. Druk op [REC] om de Rec Standby mode (PATTERN Patch) in te schakelen.
6. Gebruik [Knop 1](BANK) en [Knop 2](PGM) om een voice te selecteren voor de frase.  
Gebruik, indien nodig, ook [Knop 3](TRANS ON/OFF) om transpositie AAN of UIT te draaien.
7. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Play Rec Standby mode.
8. Gebruik [Knop 2](REC TYPE) om het REPLACE of OVERDUB opname type te selecteren.  
Gebruik [Knop 1](REC LOOP) om desgewenst de REC LOOP parameter AAN (ON) of UIT (OFF) te draaien.  
Gebruik ook [Knop 3](REC QUANTIZE) en [F3] om record quantize in te stellen en [Knop 4](BPM) om de BPM desgewenst in te stellen.
9. Druk op [PLAY] en begin na het aftellen met de opname.
10. Speel het stuk op het toetsenbord en de toewijsbare knoppen.
11. Er kan van track gewisseld worden tijdens de opname.

#### OPM.

- Als REC LOOP aan staat (ON) zal de frase die opgenomen wordt continu "loopen" totdat de [STOP] knop ingedrukt wordt.
- Fouten kunnen "gewist" worden door de [SHIFT] knop ingedrukt te houden en de toets die correspondeert met de noot of het instrument die u wilt wissen in te drukken.
- Toewijsbare knop gegevens kunnen ook gewist worden door de [SHIFT] knop ingedrukt te houden en de juiste knop te bedienen. De knop gegevens worden gewist vanaf het punt waar de [SHIFT] knop ingedrukt wordt en de knop bediend totdat de [SHIFT] knop losgelaten wordt.

12. Stop de opname en keer naar de PATTERN Play (of PATTERN Patch) mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

#### OPM.

Door op [JOB] te drukken, terwijl [SHIFT] ingedrukt is, wordt direct toegang verkregen tot de "00 Undo/Redo" frase job (blz. 68, blz. 134), waardoor de voorgaande opname handeling geannuleerd kan worden. Dit is handig als u bijvoorbeeld per ongeluk materiaal op een track gewist heeft die u wilde behouden door in de REPLACE mode op te nemen.

## Step (stapsgewijze) Opname

User frase noten, pitch bend gegevens en besturingswijzigingsgegevens kunnen stap-voor-stap opgenomen worden.

### Opname Procedure

1. Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play mode binnen te gaan.
  2. Specificeer een stijl en sectie om de pattern te selecteren waarvoor de frase moet worden opgenomen (blz. 72).
  3. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Patch mode.
  4. Selecteer een track en een user frase (blz. 75).
  5. Druk op [REC] om de Rec Standby mode (PATTERN Patch) in te schakelen.
  6. Gebruik [Knop 1](BANK) en [Knop 2](PGM) om een voice te selecteren voor de frase.  
Gebruik, indien nodig, ook [Knop 3](TRANS ON/OFF) om transpositie AAN of UIT te zetten.
  7. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Play Rec Standby mode.
  8. Gebruik [Knop 2](REC TYPE) om het STEP opname type te selecteren.
  9. Gebruik [Knop 3](EVENT TYPE) om het type gegevens te selecteren die u wilt opnemen: noten, pitch bend, of besturingswijziging.
  10. Druk op [PLAY] en het Step Rec display zal verschijnen.
- **Opname Noten**
11. Gebruik [Knop 1](POINTER) om de pointer naar de positie te verplaatsen waar u een noot wilt invoeren, [Knop 2](STEP) om de noot lengte in te stellen, [Knop 3](VELOCITY) om de aanslaggevoeligheid van de noot in te stellen en [Knop 4](GATE TIME) om de gate tijd in te stellen.
  12. Voer de noot in door de juiste toets op het toetsenbord in te drukken.  
Druk op [F1](REST) om een rustteken in te voeren, of [F2](TIE) om een boog in te voeren.  
De [F3] (DELETE) en [F4] (BACK DELETE) knoppen kunnen gebruikt worden om ingevoerde noten te wissen.



**OPM.**

Als u op de [PLAY] knop drukt zal de [PLAY] indicator knipperen en u zult horen hoe uw step-opgenomen frase vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen en het invoeren van de noten te hervatten.

- 13. Stop de opname en keer naar de Pattern Play (of PATTERN Patch) mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

**OPM.**

Noten worden in de step opname mode in werkelijkheid pas ingevoerd als de toetsen losgelaten worden. Als u dus akkoorden invoert, zorg er dan voor dat u alle noten indrukt die u wilt invoeren voordat u de toetsen loslaat.

● **Pitch Bend opname of besturingswijzigingsgegevens**

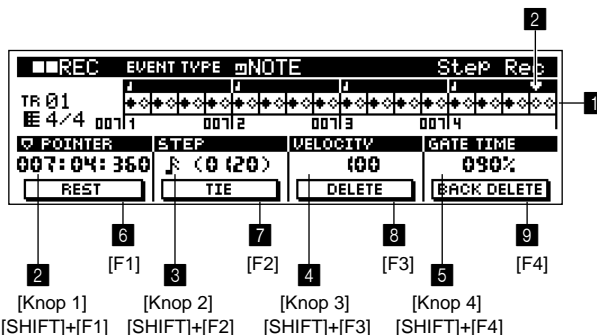
- 11. Gebruik [Knop 1](POINTER) om de pointer naar de positie te verplaatsen waar u gegevens wilt invoeren, [Knop 2](STEP) om de stapgrootte van de gegevens in te stellen en [Knop 3](VALUE) om de waarde in te stellen.
- 12. Voer de gespecificeerde gegevens in door een toets op het toetsenbord in te drukken. Alle toetsen hebben hetzelfde effect behalve als "KEYBOARD" geselecteerd is door [Knop 3](VALUE), in welk geval de ingevoerde waarde van de ingedrukte toets afhangt.  
Druk op [F1](REST) om een rust in te voeren. De [F3](DELETE) en [F4](BACK DELETE) knoppen kunnen gebruikt worden om ingevoerde noten te wissen.
- 13. Druk op de [PLAY] knop om te horen hoe uw stap-opgenomen frase voortgang vindt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen.
- 14. Stop de opname en keer naar de PATTERN Play (of PATTERN Patch) mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

**OPM.**

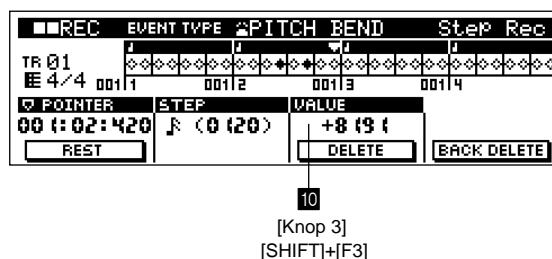
Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toename van 10 in plaats van 1.

### Display Parameters


Als "NOTE" geselecteerd is via de EVENT knop

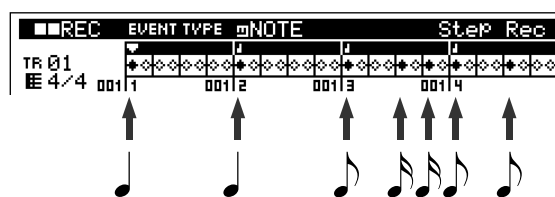


Als het EVENT type geen "NOTE" is



**1 Tel Grafiek**

Dit is het display waarin noten "geplaatst" worden tijdens step opname. Als de meter 4/4 is wordt het display verdeeld in 4 tellen (één maat). Elke ruitvormige markering in het display vertegenwoordigt 1 32<sup>e</sup> tel (elke 1/4 noot verdeling wordt verdeeld in 8 32<sup>e</sup> tellen). Als, bijvoorbeeld, de volgende ritmische pattern  in 4/4 maat wordt ingevoerd zal het display als hieronder aangegeven verschijnen.



**2 POINTER..... [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord**

**[Instellingen] 001:01:000 ~ Pattern Lengte**

Stelt de data-invoer positie in. De driehoekige pointer boven de tel grafiek geeft de data-invoer positie aan. Door aan [knop 1] te draaien beweegt de pointer dienovereenkomstig naar links of naar rechts.

**3 STEP****(Stap Tijd)**[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord**[Instellingen]****Instellingen gemaakt via de knop**

0001 ~ 0059, 32e noot ♯, 16e noot triool ♯, 16e noot ♯, 8e noot triool ♯, 8e noot ♯, 1/4 noot triool ♯, 1/4 noot ♯, halve noot ♯, hele noot ♯

**Instellingen gemaakt via het numerieke toetsenbord**

0001 ~ 9999 clocks

Specificeert de lengte van de noot of de in te voeren rust.  
Als het PB of CC event type geselecteerd is specificeert deze parameter de stap tijd:  
de grootte van de stap waarmee de pointer zich verplaatst naar de volgende positie nadat een event is ingevoerd.

**4 AANSLAGGEVOELIGHEID** [Knop 3], [SHIFT]+[F3] →**Numeriek toetsenbord****[Instellingen] 001 ~ 127, RND1 ~ RND4 (willekeurig)**

Specificeert de aanslaggevoeligheidswaarde waarmee de noot ingevoerd zal worden.  
De ingestelde waarde (1 ~ 127) komt overeen met de ingevoerde aanslaggevoelige MIDI waarde.  
Als één van de willekeurige instellingen geselecteerd is (RND1 ~ RND4) zal er een willekeurige aanslaggevoeligheidswaarde ingevoerd worden.  
RND1 ~ RND4 kan ingesteld worden door gebruikmaking van [SHIFT] + [F3] → Numeriek toetsenbord om 128 ~ 131 in te voeren.

**5 GATE TIJD** [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord**[Instellingen] 001% ~ 200%**

Stelt de gate tijd in om koppelbogen, staccato noten, enz. te produceren.  
"Gate tijd" refereert naar de daadwerkelijke duur dat de noot klinkt. Bijvoorbeeld, voor dezelfde 1/4 noot, zal een lange gate tijd een koppelboog produceren, terwijl een korte gate tijd een staccato effect zal produceren.  
Gate tijd wordt aangeven als een percentage van de stap tijd.  
Een instelling van 50% produceert een staccato geluid, waarden tussen ongeveer 80% en 90% produceren een normale noot lengte en een waarde van 99% zal een koppelboog produceren.

**6 RUST** ..... [F1]

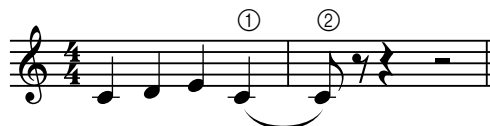
Druk op [F1] om een rust in te voeren net zo lang als de gespecificeerde stap tijd. De punt zal zich verder verplaatsen naar de volgende gegevens-invoer positie. Rusten worden niet in het display getoond.

**OPM.**

Er zijn geen daadwerkelijke gegevens die rusten representeren. Als een "rust" wordt ingevoerd, beweegt de pointer eenvoudig verder vooruit naar de volgende gegevens-invoer positie en laat de rest op effectieve wijze ongemoeid.

**7 BOOG** ..... [F2]

Als [F2] wordt ingedrukt om een boog in te voeren, wordt de voorgaande noot verlengd naar de volle stap tijd. In de volgende frase noot, bijvoorbeeld, wordt noot ① ingevoerd met een stap tijd van 1/4 noot. Als de stap tijd vervolgens gewijzigd wordt naar een 8<sup>e</sup> noot en [F2] wordt ingedrukt, dan wordt noot ② ingevoerd.



Verlengde noten kunnen ook ingevoerd worden door gebruikmaking van de BOOG functie. Voer, om bijvoorbeeld een verlengde 1/4 noot te produceren, de stap tijd naar een 8<sup>e</sup> noot en druk vervolgens tweemaal op [F2].

**8 WISSEN** ..... [F3]

Wist alle noten op de huidige pointer positie.  
Gebruik [Knop1] (POINTER) terwijl [F3] ingedrukt is om alle noten op de pointer positie te wissen.

**9 TERUG WISSEN** ..... [F4]

Verplaatst de pointer één stap terug en wist alle noten op die locatie.

**OPM.**

Foutief ingevoerde noten kunnen gewist worden door [F4] meteen in te drukken nadat ze zijn ingevoerd (voordat de waarde van de stap tijd gewijzigd wordt).

**10 WAARDE** ..... [Knop3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord**[Instellingen]****Als het EVENT TYPE de waarde PITCH BEND heeft**

-8192 ~ +8191, KEYBOARD

**Als het EVENT TYPE de waarde CC heeft**

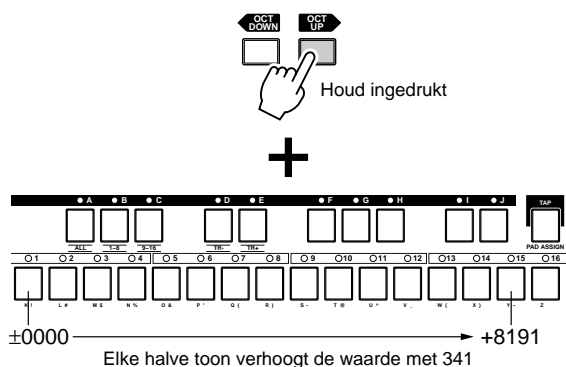
000 ~ 127, KEYBOARD

Stelt de waarde van de in te voeren gegevens in.  
Als KEYBOARD geselecteerd is kan de waarde direct ingevoerd worden via het toetsenbord van de RS7000.

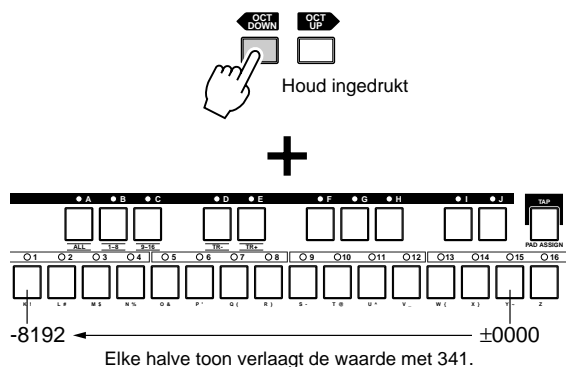
**[Procedure]****Als het EVENT TYPE de waarde PITCH BEND heeft**

De pitch bend waarden van -8192 tot en met +8191 worden aan het toetsenbord toegewezen.

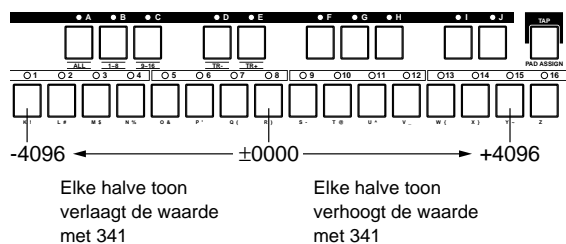
Door op de meest linkse witte toets (E) te drukken, terwijl de [OCT UP] knop ingedrukt is, wordt er ±0000 ingevoerd en elke toets rechts hiervan verhoogt de waarde met 341 (halve toon stappen) tot +8191 bereikt is bij de hoge E toets (de tweede van de meest rechtse witte toets).



De werking is tegengesteld als de [OCT DOWN] toets ingedrukt is: de hoge E toets voert ±0000 in en elke toets links hiervan verlaagt de waarde met ±341 totdat -8192 bereikt is bij de meest linkse witte toets.

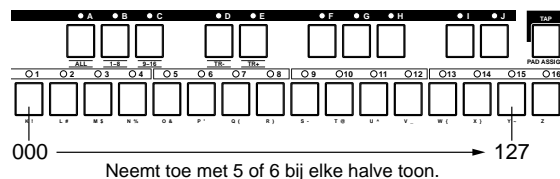


Als alleen het toetsenbord gebruikt wordt, komt de SECTION H (centrale C) witte toets overeen met ±0000, terwijl elke halve toon rechts van deze toets ±341 toevoegt en elke halve toon links van deze toets dezelfde hoeveelheid aftrekt. De tweede witte toets aan de rechterkant produceert een waarde van +4096 en de meest linkse witte toets produceert een waarde van -4096.



**Als het EVENT TYPE de waarde CC heeft**

De besturingswijzigingswaarden van 000 tot en met 127 worden aan het toetsenbord toegewezen. De meest linkse witte toets (E) voert 000 in en elke toets aan de rechterkant verhoogt de waarde met 5 of 6 totdat 127 bereikt is bij de hoge E toets (de tweede meeste rechtse witte toets).



**Grid Step Opname**

Net als step opname, maakt grid step opname het mogelijk om noten één voor één op te nemen naar een user frase. Met grid step opname, echter, wordt de toonhoogte van de noten eerst gespecificeerd en de gegevens-invoer positie wordt gespecificeerd via het toetsenbord. Deze methode is in het bijzonder handig bij het invoeren van drum patterns of sequences die verscheidene opeenvolgende noten gebruiken met dezelfde toonhoogte.

**Opname Procedure**

1. Druk op [PATTERN] om de PATTERN Play mode binnen te gaan.
2. Specificeer een stijl en sectie om de pattern te selecteren waarvoor de frase moet worden opgenomen (blz. 72).
3. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Patch mode.
4. Selecteer een track en een user frase (blz. 75).
5. Druk op [REC] om de Rec Standby mode (PATTERN Patch) in te schakelen.
6. Gebruik [Knop 1](BANK) en [Knop 2](PGM) om een voice te selecteren voor de frase. Gebruik, indien nodig, [Knop 3] (TRANS ON/OFF) om transpositie AAN of UIT te draaien.
7. Druk op [PATTERN] om over te schakelen naar de PATTERN Play Rec Standby mode.
8. Gebruik [Knop2] om het GRID opname type te selecteren.
9. Druk op [PLAY] en het Grid Step opname display zal verschijnen.
10. Stel de toonhoogte van de in te voeren noten in via [Knop 1](NOTE). Gebruik, indien nodig, ook [Knop 2](GATE TIME) om de gate tijd in te stellen en [Knop 3](VELOCITY) om de aanslaggevoeligheid van de noot in te stellen.
11. Gebruik het toetsenbord om het noot-invoer punt op de grid in te stellen.

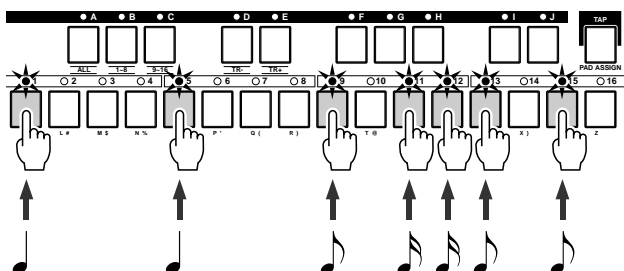
De grid verdeelt een maat in 16<sup>e</sup> noot divisies en de 16 witte toetsen op het toetsenbord komen overeen met elk van deze grid posities.

De meest linkse witte toets voert een noot in op de eerste tel van de maat, de 5<sup>e</sup> witte toets (B) voert een noot rechts op de 2<sup>e</sup> tel, enz.

Een noot wordt ingevoerd op de grid elke keer als een witte toets wordt ingedrukt en zijn indicator oplicht. Druk nogmaals op dezelfde witte toets, zodat zijn indicator uitgaat om de noot op die positie te wissen.

Als de geselecteerde meter meer dan 4 tellen per maat bevat (5/4, bijvoorbeeld), kunnen noten vanaf de 5<sup>e</sup> tel en verder ingevoerd worden nadat de [OCT UP] knop ingedrukt is. Druk op [OCT DOWN] om terug te gaan naar de tellen 1 tot en met 4.

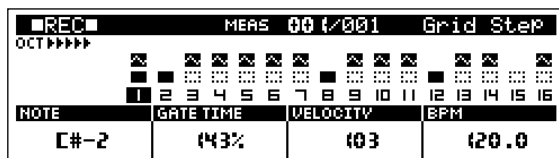
Deze ritmische pattern, bijvoorbeeld, kan als volgt in een 4/4 maat ingevoerd worden (♩ ♪ ♪ ♪ ♪).



Gebruik, als de op te nemen frase meer dan 2 maten lang is, de [▶▶] knop om naar de volgende maat te gaan.

12. Als u op de [PLAY] knop drukt zal de [PLAY] indicator knipperen en zult u horen hoe uw grid-opgenomen frase vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen.
13. Stop de opname en keer naar de PATTERN Play (of PATTERN Patch) mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

### Display Parameters



- 1 [Knop 1]  
[SHIFT]+[F1]
- 2 [Knop 2]  
[SHIFT]+[F2]
- 3 [Knop 3]  
[SHIFT]+[F3]
- 4 [Knop 4]  
[F4]  
[SHIFT]+[F4]

- 1 **NOTE**.....[Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord  
[Instellingen] C-2 ~ G8

Specificeert de toonhoogte van de in te voeren noten. Behalve door [Knop 1] te gebruiken, kan de toonhoogte gespecificeerd worden door een toets op het toetsenbord in te drukken, terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is.

- 2 **GATE TIJD** ..... [Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord  
[Instellingen] 001% ~ 999%

Stelt de gate tijd in als een percentage van de 16<sup>e</sup> noot stappen van de grid.

Instellingen onder de 99% resulteren in een noot lengten die korter zijn dan volle 16<sup>e</sup> noten, waardoor er een staccato effect geproduceerd wordt.

Instellingen die hoger zijn dan 101% verhogen de noot lengte, zodat de 16<sup>e</sup> noten opvolgende noten zullen overlappen.

- 3 **VELOCITY** ..... [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

Heeft hetzelfde effect als de step opname parameter. Zie blz. 82 in de "Step Opname" sectie voor details.

- 4 **BPM (Tempo)**  
.....[Knop 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

Heeft hetzelfde effect als de pattern play parameter. Zie blz. 72 in de "Pattern Playback" sectie voor details.

## 4. Groove aan een Pattern toevoegen

De GROOVE functie kan gebruikt worden om feel en groove aan patterns toe te voegen. Dit wordt bereikt door het variëren van noot timing, gate tijd en aanslaggevoeligheid op een makkelijk-te-gebruiken grid. Door gebruik te maken van de GROOVE functie kunt u de feel van de preset frases, alsook uw eigen frases, variëren. Geef droog-klinkende patterns meer drive en maak uw grooves over het algemeen muzikaler. Druk, terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent, op de [GROOVE] knop om toegang te verkrijgen tot de Grid Groove display pagina.

### Groove Eigenschappen

- **Toonhoogte, noot timing, gate tijd en aanslaggevoeligheid kunnen gevarieerd worden om de groove van uw patterns te wijzigen zonder daadwerkelijk de originele gegevens te wijzigen.**



- **Parameter wijzigingen hebben invloed op het afspelen in real time, dus u kunt de groove van uw patterns “tweaken” terwijl u de resultaten in de gaten houdt om zo precies de feel te krijgen die u wilt.**
- **Voeg groove toe aan de preset frases.**  
Ofschoon de preset frases niet direct gewijzigd kunnen worden, kunt u de wijze waarop ze klinken door middel van Grid Groove indirect wijzigen.
- **Groove instellingen kunnen toegepast worden op de pattern gegevens als deze compleet zijn.**  
Groove instellingen kunnen op twee manieren toegepast worden op pattern gegevens:
  - Door gebruikmaking van de PATTERN JOB “Normaliseer Effect” job (blz. 150).
  - Door gebruikmaking van de real-time OVERDUB opname mode (blz. 80).

#### OPM.

De real-time OVERDUB opname mode kan niet gebruikt worden als een preset frase is toegewezen aan de geselecteerde track. Kopieer in dit geval eerst de preset frase naar een user frase en ken die frase toe aan de track.

- **Verschillende groove instellingen kunnen gemaakt worden voor elke track.**  
U kunt, bijvoorbeeld, verschillende groove instellingen toepassen op bass drum en snare tracks.

- **De groove instellingen voor alle 16 tracks worden onthouden door de stijl.**

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw groove instellingen worden opgeslagen met de stijl gegevens en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt. Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de groove instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

### Grid Groove Procedure

1. Druk op [GROOVE] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Grid Groove display pagina.
2. Druk op een toets op het toetsenbord terwijl de [TRACK SELECT] knop is ingedrukt om de track, waarop groove moet worden toegepast, te selecteren.
3. Druk op een witte toets op het toetsenbord om het te bewerken grid segment te selecteren.  
De grid is verdeeld in 16<sup>e</sup> noot segmenten die geselecteerd worden door de corresponderende witte toetsen op het toetsenbord in te drukken. De meest linkse witte toets komt overeen met de eerste tel van de maat, de 5<sup>e</sup> witte toets met de 2<sup>e</sup> 1/4 noot tel, enz. Druk nogmaals op dezelfde toets om het segment te deselecteren. Als een toets wordt ingedrukt wordt het corresponderende grid segment gemarkeerd.  
Er kan meer dan één segment tegelijkertijd geselecteerd worden voor gelijktijdige groove bewerking. Als verscheidenene segmenten geselecteerd zijn kunt u een enkel segment alleen selecteren door de juiste toets in te drukken terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is.

#### OPM.

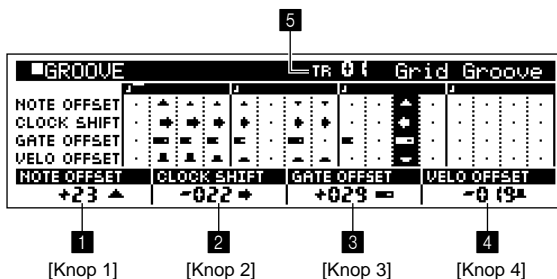
Het geselecteerde segment wordt zowel door de indicators op het toetsenbord als op het display aangegeven. In het onderstaande voorbeeld wordt de 3<sup>e</sup> 1/4 noot tel geselecteerd voor bewerking.

GROOVE		TR 01 Grid Groove	
NOTE OFFSET	▲ ▼	CLOCK SHIFT	▲ ▼
CLOCK SHIFT	▲ ▼	GATE OFFSET	▲ ▼
GATE OFFSET	▲ ▼	VELO OFFSET	▲ ▼
VELO OFFSET	▲ ▼		
NOTE OFFSET	CLOCK SHIFT	GATE OFFSET	VELO OFFSET
+00 ▲	+000 *	+000 =	+000 *

4. Druk op [PLAY] om het afspelen te starten en gebruik [Knop 1] tot en met [Knop 4] om de groove parameters desgewenst aan te passen.
5. Druk op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**OPM.**  
Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenames van 10 in plaats van 1.

### Display Parameters



**1 NOOT OFFSET.....[Knop 1]**  
[Instellingen] -99 [▼] ~ +99 [▲]

Verschuift de noten in het (de) geselecteerde grid segment(en) naar boven of naar beneden in toenames van een halve toon.

**2 CLOCK VERSCHUIVING.....[Knop 2]**  
[Instellingen] -120 [◀] ~ +120 [▶]

Verschuift de timing van noten op het (de) geselecteerde grid segment(en) naar achteren of naar voren in clock toenames.

**3 GATE OFFSET.....[Knop 3]**  
[Instellingen] -120 [◀] ~ +120 [▶]

Verhoogt of verlaagt de gate tijd van noten op het (de) geselecteerde grid segment(en) in clock toenames.

**4 VELO OFFSET (Aanslaggevoeligheid Offset) . [Knop 4]**  
[Instellingen] -127 [◀] ~ +127 [▶]

Verhoogt of verlaagt de aanslaggevoeligheid van de noten op het (de) geselecteerde segment(en).

**5 TR (Track)**  
[Instellingen] TR01 ~ 16

Specificeert de track waarop de groove instellingen moeten worden toegepast.  
Zie "Pattern Afspelen", blz. 72, voor de track selectie procedure.

### Opnemen van de Groove Instellingen naar een Frase

#### De Overdub Opname Mode gebruiken

Als een user frase is toegewezen aan de track waarop groove wordt toegepast, kan de volgende procedure gebruikt worden om daadwerkelijk de groove instellingen naar de track op te nemen.

1. Stel de GROOVE parameters desgewenst in.
2. Druk op [PATTERN] om naar de PATTERN Play pagina te gaan.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 2](REC TYPE) om het OVERDUB opname type te selecteren.
5. Gebruik [Knop 3](REC QUANTIZE) om de REC QUANTIZE waarde op "---" (UIT) te zetten.
6. Druk op [PLAY] om de opname te starten.
7. Druk, als de gehele frase één keer is afgespeeld, op de [STOP] knop om de opname te stoppen.

De groove instellingen zijn nu samen met de frase opgenomen en de groove instellingen voor die track worden geïnitieerd.

**OPM.**

- Merk alstublieft op dat tijdens dit proces elke toets die gespeeld wordt op het toetsenbord, paneel knop bewerkingen, of gegevens die ontvangen zijn van een externe MIDI regelaar ook opgenomen zullen worden.
- Als MEMORY PROTECT AAN is, zal "Memory Protected" op het display verschijnen als u op de [REC] knop drukt en de Rec Standby mode zal niet ingeschakeld worden. Ga, als dit gebeurt, naar de UTILITY mode en zet MEMORY PROTECT UIT (blz. 257) en ga dan verder vanaf stap 2 van de bovenstaande procedure.

## 5. Speleffecten

Speleffecten kunnen gebruikt worden om tijdelijk parameters zoals gate tijd en aanslaggevoeligheid aan te passen, of effecten toe te voegen zoals harmonie om de rijkdom en diepte van het geluid gedurende het afspelen van de pattern te vergroten. Speleffecten worden ingesteld en toegepast via deze sub mode. Er worden drie display pagina's aangeboden: Harmoniseren, Noot en Timing. Druk op [PLAY FX] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de speleffecten.

### Speleffect Eigenschappen

- Door middel van speleffecten kunt u tijdelijk noot timing, gate tijd en aanslaggevoeligheid aanpassen zonder daadwerkelijk de originele pattern gegevens te wijzigen of te overschrijven. U kunt ook effecten toevoegen zoals unisono, octaaf en harmonisering voor een vollere structuur.



- Parameter wijzigingen hebben invloed op het afspelen in real time, dus u kunt de groove van uw patterns “tweaken” terwijl u de resultaten in de gates houdt om zo precies de feel te krijgen die u wilt.
- Voeg speleffecten toe aan de preset frases. Ofschoon de preset frases niet direct gewijzigd kunnen worden, kunt u de wijze waarop ze klinken door middel van speleffecten indirect wijzigen.
- Speleffect instellingen kunnen toegepast worden op pattern gegevens als deze compleet zijn. Speleffect instellingen kunnen op twee manieren toegepast worden op pattern gegevens:
  - Door gebruikmaking van de PATTERN JOB “Normaliseer Effect” job (blz. 150).
  - Door gebruikmaking van de real-time OVERDUB opname mode (blz. 80).

#### OPM.

De speleffect instellingen kunnen niet opgenomen worden naar preset frases. Kopieer, om permanent de speleffect wijzigingen op een preset frase toe te passen, eerst de frase naar een user frase en ken de nieuwe user frase toe aan de track waarop de speleffecten toegepast moeten worden en gebruik vervolgens de opname procedure voor speleffecten zoals beschreven op deze bladzijde.

- Unisono, octaaf en harmoniserings effecten gebruiken polyfonie. De 1/2 octaaf en harmoniserings effecten gebruiken maximaal één noot elk (2 noten als een 2-element voice gebruikt wordt). Unisono gebruikt maximaal het aantal noten dat is ingesteld door de unisono instelling (of tweemaal het aantal noten als een 2-element voice gebruikt wordt). Als, bijvoorbeeld, het unisono effect is ingesteld op “8” zal het effect maximaal 8 (of 16) gelijktijdige noten gebruiken.

Wees er zeker van dat welk effect u ook gebruikt, de maximale 62 noot polyfonie van de RS7000 niet overschreden wordt. Zie, voor meer informatie over maximale polyfonie, “Hoofdstuk 1: Basis”, blz. 62.

- Verschillende speleffect instellingen kunnen gemaakt worden voor elke track.
- De speleffect instellingen voor alle 16 tracks worden onthouden door de stijl.

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw speleffect instellingen worden opgeslagen met de stijl gegevens en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt.

Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de speleffect instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

### Speleffect Procedure

1. Druk op [PLAY FX] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Harmonisering pagina.
2. Druk op een toets op het toetsenbord terwijl de [TRACK SELECT] knop is ingedrukt om de track, waarop speleffecten moeten worden toegepast, te selecteren.
3. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
4. Druk op [PLAY FX] om naar de Noot pagina te gaan.
5. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 3] om de gewenste instellingen te maken.
6. Druk op [PLAY FX] om naar de Timing pagina te gaan.
7. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 3] om de gewenste instellingen te maken.
8. Gebruik [EXIT] om door de Noot en Harmonisering pagina's terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

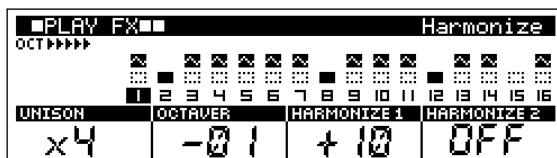
#### OPM.

- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenamen van 10 in plaats van 1.
- Door de drie SEQUENCE PLAY FX knoppen te gebruiken kunt u direct de corresponderende parameters op de Noot en Timing pagina's wijzigen (behalve NOOT OFFSET).

## Display Parameters

### [1] Harmonisering Pagina

[PATTERN] → [PLAY FX]



[Knop 1] [Knop 2] [Knop 3] [Knop 4]

#### 1 UNISON (UNISONO) ..... [Knop 1]

[Instellingen] OFF, ×2, ×3, ×4, ×5, ×6, ×7, ×8

Speelt een unisono frase af die dezelfde noten en timing heeft als de opgenomen gegevens in de doel frase.

De unisono frase zal enigszins ongelijkfasig zijn in relatie tot de originele frase en zal dus een “voller” flanging effect type produceren.

#### 2 OCTAVER (OCTAAF) ..... [Knop 2]

[Instellingen] -10 ~ -1, OFF, +1 ~ +10

Creëert en speelt een frase af met het gespecificeerde aantal octaven boven of onder de originele frase gegevens.

#### 3 HARMONIZE 1 ..... [Knop 3]

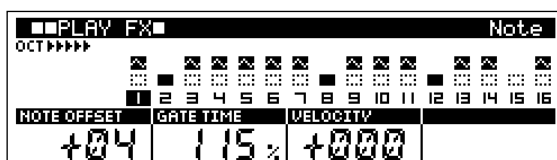
#### 4 HARMONIZE 2 ..... [Knop 4]

[Instellingen] -99 ~ -1, OFF, +1 ~ +99

Voegt een geharmoniseerde frase toe aan de opgenomen frase gegevens om een rijk harmonisch geluid te creëren. Twee geharmoniseerde effecten kunnen tegelijkertijd gebruikt worden om een nog voller geluid te creëren.

### [2] Noot Pagina

[PATTERN] → [PLAY FX] × 2



[Knop 1] [Knop 2] [Knop 3]

#### 1 NOOT OFFSET ..... [Knop 1]

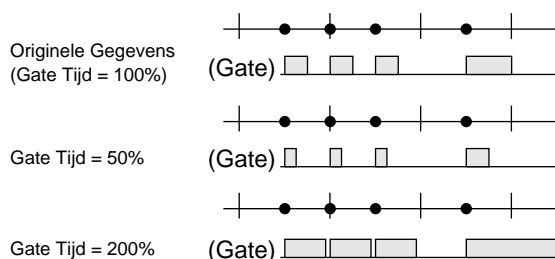
[Instellingen] -99 ~ +99

Verplaatst de noten in de frase naar boven of naar beneden in toename van een halve toon.

#### 2 GATE TIME ..... [Knop 2]

[Instellingen] 000% ~ 200%

Wijzigt de gate tijd van noten in de frase door het opgegeven percentage.



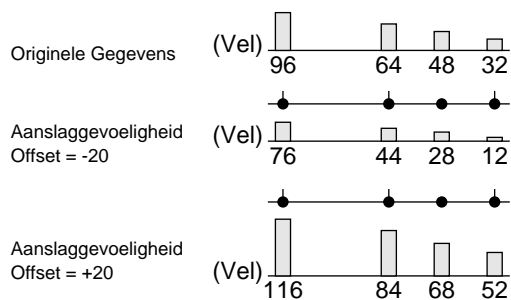
**OPM.**

Als de resulterende gate tijd minder is dan nul, zal het ingesteld worden op 1.

#### 3 VELOCITY (Aanslaggevoeligheid Offset) [Knop 3]

[Instellingen] -127 ~ +127

Verhoogt of verlaagt de aanslaggevoeligheid van noten in de frase door de opgegeven offset waarde.



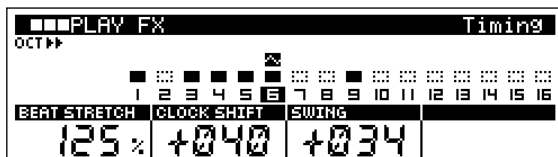
**OPM.**

Als de resulterende aanslaggevoeligheids-waarde minder is dan 1 zal het ingesteld worden op 1 en als de resulterende aanslaggevoeligheid groter is dan 127 zal het ingesteld worden op 127.



[3] Timing Pagina

[PATTERN] → [PLAY FX] × 3



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]

**1 BEAT STRETCH (TEL VERLENGING)..... [Knop 1]**

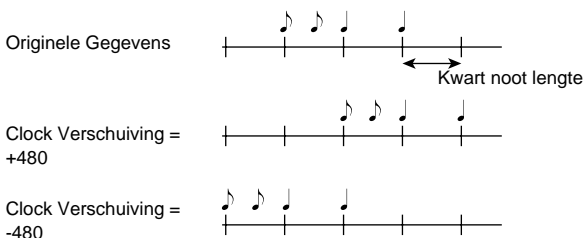
[Instellingen] 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%

Verkort of verlengt de frase door het opgegeven percentage. De hoeveelheid waarmee de frase verkort of verlengd wordt wordt bepaald als een percentage van de noten waarop de meter van de frase gebaseerd is. Een instelling van 50% verkort eenvoudigweg de frase tot de helft van zijn originele lengte, terwijl een instelling van 200% de frase tot tweemaal zijn originele lengte verlengt. Een instelling van 100% heeft geen wijziging tot gevolg.

**2 CLOCK SHIFT ..... [Knop 2]**

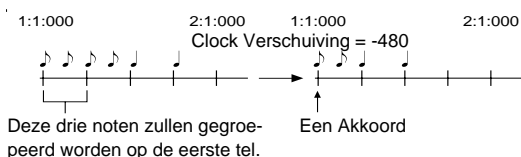
[Instellingen] -480 ~ +480

Verplaatst de timing van noten in de frase naar voren of naar achteren in clock toenamen.



**OPM.**

Noten kunnen niet verschoven worden naar een positie vóór het begin van een frase. Als een verschuiving van een clock instelling resulteert in noten die gepositioneerd worden vóór het begin van de frase, zullen deze noten aan het begin van de frase aangesloten worden. Als, in het onderstaande voorbeeld, de clock verschuiving parameters zijn ingesteld op -480 (één 1/4 noot) zullen de eerste drie 8e noten allemaal gegroepeerd worden aan het begin van de pattern.



**3 SWING ..... [Knop 3]**  
[Instellingen] -120 ~ +120

Vertraagt de timing van de 8e back beats (even-genummerd) in de frase in clock toenamen.

**Opname van de Speleffect Instellingen naar een Frase door gebruikmaking van de Overdub Opname Mode**

Als een user frase is toegewezen aan de track waarop speleffecten worden toegepast, dan kan de volgende procedure gebruikt worden om daadwerkelijk de speleffect instellingen naar de track op te nemen.

1. Stel de PLAY FX parameters desgewenst in.
2. Druk op [PATTERN] om naar de PATTERN Play pagina te gaan.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 2](REC TYPE) om het OVERDUB opname type te selecteren.
5. Druk op [PLAY] om de opname te starten.
6. Druk, als de gehele frase één keer is afgespeeld, op de [STOP] knop om de opname te stoppen.

De speleffect instellingen zijn nu samen met de frase opgenomen en de speleffect instellingen voor die track worden geïnitieerd.

**OPM.**

- Merk alstublieft op dat tijdens dit proces elke toets die gespeeld wordt op het toetsenbord, paneel knop bewerkingen, of gegevens die ontvangen zijn van een externe MIDI regelaar ook opgenomen zullen worden.
- Als MEMORY PROTECT AAN is, zal "Memory Protected" op het display verschijnen als u op de [REC] knop drukt en de Rec Standby mode zal niet ingeschakeld worden. Ga, als dit gebeurt, naar de UTILITY mode en zet MEMORY PROTECT UIT (blz. 257) en ga dan verder vanaf stap 2 van de bovenstaande procedure.

## 6. MIDI Delay

Deze sub mode kan gebruikt worden om een speciaal MIDI delay effect op een pattern toe te passen. MIDI delay werkt door een kopie van de originele gegevens te creëren die verscheidene keren enigszins na de originele gegevens wordt afgespeeld, zodat het geluid van een normaal delay effect gesimuleerd wordt. MIDI delay bevat echter enkele speciale eigenschappen die niet beschikbaar zijn in standaard delay effecten. Twee display pagina's worden aangeboden: Delay en Feedback. Druk, vanaf de PATTERN Play of Patch mode, op de [MIDI DELAY] knop om toegang te verkrijgen tot de MIDI delay pagina's.

### MIDI Delay Eigenschappen

- **MIDI delay werkt, in tegenstelling tot conventionele delay effecten, door MIDI gegevens toe te voegen wat betekent dat de toonhoogte, aanslag-gevoeligheid en gate tijd van het delay geluid vrijelijk bestuurd kunnen worden en speciale feedback clock variaties kunnen worden toegepast.**  
Bijvoorbeeld. De toonhoogte van het delay geluid kan verhoogd of verlaagd worden in toenamen van een halve of een hele toon, of het volume van de delay kan geleidelijk verhoogd of verlaagd worden. Door het regelen van de feedback clock, bijvoorbeeld, kan de delay tijd geleidelijk verkort of verlengd worden.
- **Aangezien MIDI delay de MIDI clock als basis gebruikt voor alle delay tijden is het gemakkelijk om delays met een exacte noot lengte te creëren.**  
In conventionele delay systemen wordt de delay tijd in milliseconden gespecificeerd (duizenden van een seconde) dus is het noodzakelijk om de relatie tussen milliseconden en noot lengte uit te rekenen als u noot lengte delays wilt creëren. Verder is het noodzakelijk, als het tempo verandert tijdens het afspelen, om extra werk te verzetten zodat de delay tijd aan het tempo aangepast wordt. Echter, in het geval van MIDI delay kan de delay tijd in clock toenamen worden ingesteld zodat de delays altijd gelockt worden aan het afspelen tempo.
- **MIDI delay gebruikt polyfonie.**  
Aangezien MIDI delay de toongenerator trap gebruikt om delay geluiden te produceren, gebruikt het 1 noot (2 als er een 2-element voice gebruikt wordt) van de maximale polyfonie van de RS7000. Wees er zeker van dat welk effect u ook gebruikt, de maximale 62 noot polyfonie van de RS7000 niet overschreden wordt. Zie, voor meer informatie over maximale polyfonie, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 62.

- **Er kunnen verschillende MIDI delay instellingen gemaakt worden voor elke track.**
- **De MIDI delay instellingen voor alle 16 tracks worden onthouden door de stijl.**  
Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw MIDI delay instellingen worden opgeslagen met de stijl gegevens en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt.  
Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de MIDI delay instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.
- **MIDI delay instellingen kunnen toegepast worden op de pattern gegevens als deze compleet zijn.**  
Er zijn 2 manieren om dit te doen:
  - Door gebruikmaking van de PATTERN JOB "Normaliseer Effect" job (blz. 150).
  - Door gebruikmaking van de real-time OVERDUB opname mode (blz. 80).

#### OPM.

De real-time OVERDUB opname mode kan niet gebruikt worden als een preset frase is toegewezen aan de geselecteerde track. Kopieer in dit geval eerst de preset frase naar een user frase en ken die frase toe aan de track.

### MIDI Delay Setup Procedure

1. Druk op [MIDI DELAY] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de eerste MIDI delay display pagina (Delay).
2. Druk op een toets op het toetsenbord terwijl de [TRACK SELECT] knop is ingedrukt om de track, waarop MIDI delay moet worden toegepast, te selecteren.
3. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 3] om de gewenste instellingen te maken.
4. Druk op [MIDI DELAY] om naar de Feedback pagina te gaan.
5. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.

6. Gebruik [EXIT] om naar de Delay pagina terug te gaan en dan naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

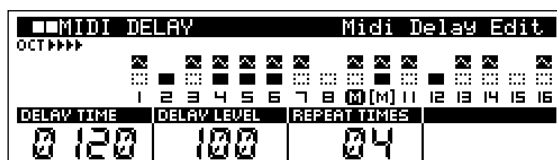
**OPM.**

- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toename van 10 in plaats van 1.
- De SEQUENCE PLAY FX knop kan gebruikt worden om direct de DELAY LEVEL parameter van de Delay pagina te bewerken.

## Display Parameters

### [1] Delay Pagina

[PATTERN] → [MIDI DELAY]



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]

#### 1 DELAY TIME ..... [Knop 1]

[Instellingen] 0030 ~ 1920 (clocks)

Stelt de delay tijd in. De delay tijd is de tijd tussen het afspelen van de originele noten en de delay noten, gespecificeerd in clock toename (één 1/4 noot = 480 clocks).

#### 2 DELAY LEVEL ..... [Knop 2]

[Instellingen] 000 ~ 127 (%)

Stelt de aanslaggevoeligheid van het delay geluid procentueel in.

#### 3 REPEAT TIMES (AANTAL HERHALINGEN) .....

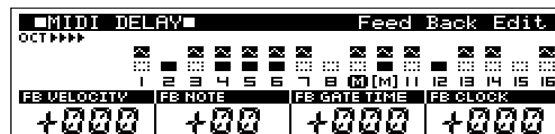
[Knop 3]

[Instellingen] 00 ~ 64

Specificeert het aantal delay herhalingen (repeats).

### [2] Feedback Pagina

[PATTERN] → [MIDI DELAY] × 2



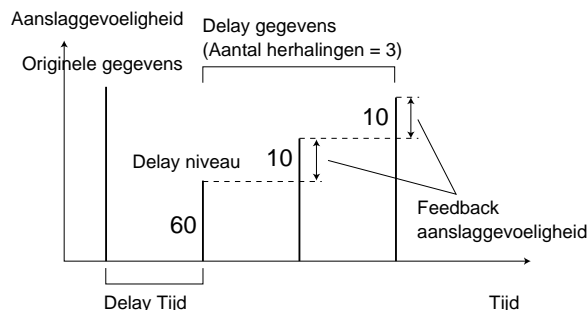
1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

#### 1 FB VELOCITY (Feedback Aanslaggevoeligheid) ..... [Knop 1]

[Instellingen] -127 ~ +127

Als MIDI delay is ingesteld om meerdere herhalingen te produceren worden er tragsgewijze veranderingen in de niveaus van de herhalingen geproduceerd door het verhogen of verlagen van de aanslaggevoelighedswaarden.

Als, bijvoorbeeld, de aanslaggevoeligheid van de originele gegevens 100 is en de FB VELOCITY waarde wordt ingesteld op +10 en als de aanslaggevoeligheid van de eerste herhaling 60 is, dan zal de tweede herhaling 70 worden, de derde 80, enzovoorts.



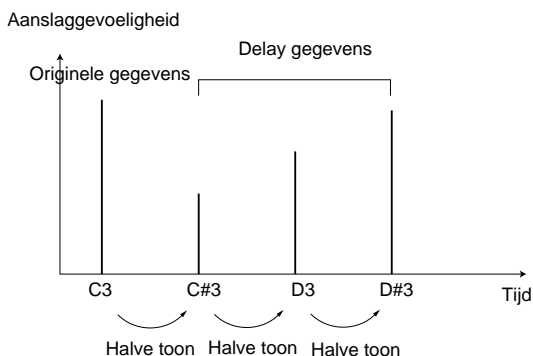
#### 2 FB NOTE (Feedback Noot) ..... [Knop 2]

[Instellingen] -24 ~ +24, RDN

Als MIDI delay is ingesteld om meerdere herhalingen te produceren kunnen veranderingen in de toonhoogte van de herhalingen geproduceerd worden in toename van een halve toon of een hele toon.

Als, bijvoorbeeld, de toonhoogte van een originele noot C3 is en de FB NOTE waarde is ingesteld op +1, dan zal de toonhoogte van de eerste herhaling C#3 worden, de tweede herhaling zal D3 worden, de derde D#3, enzovoorts.

Als RND (RANDOM) geselecteerd is zal de toonhoogte van de delay noten willekeurig gewijzigd worden.



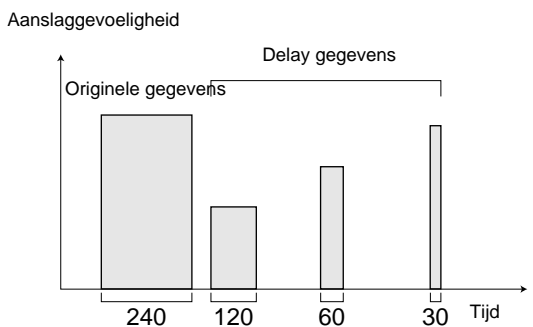
**3 FB GATE TIME (Feedback Tijd) ..... [Knop 3], [Instellingen] -100 ~ +100 (%)**

Als MIDI delay is ingesteld om meerdere herhalingen te produceren, dan kan deze parameter gebruikt worden om trapsgewijze wijzigingen in de gate tijd van de herhalingen aan te brengen. De gate tijd van de herhalingen worden op de volgende wijze beïnvloed:

**De gate tijd van de 1<sup>e</sup> herhaling = de originele gate tijd × de instelling van de TIME parameter.**

**De gate tijd van de 2<sup>e</sup> en volgende herhalingen = de gate tijd van de voorgaande herhaling × de TIME instelling.**

Als, bijvoorbeeld, de gate tijd van een originele noot 240 clocks is en de TIME parameters zijn ingesteld op -50%, dan zal de gate tijd van de 1e herhaling 120 clocks zijn, de tweede herhaling zal 60 clocks zijn, de derde 30 clocks, enzovoorts.

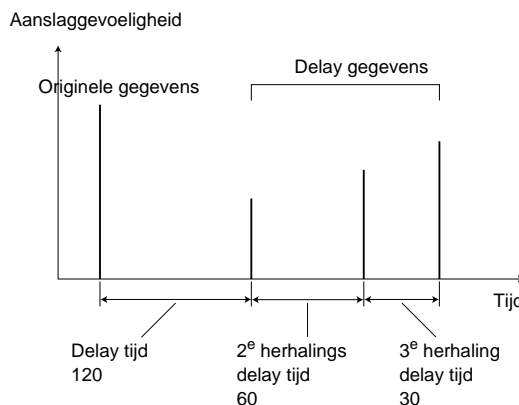


**4 FB CLOCK (Feedback Clock) ..... [Knop 4] [Instellingen] -100 ~ +100 (%)**

Als MIDI delay is ingesteld om meerdere herhalingen te produceren, dan kan deze parameter gebruikt worden om trapsgewijze wijzigingen in de delay tijd van de herhalingen aan te brengen. De delay tijd van de herhalingen worden op de volgende wijze beïnvloed:

**De delay tijd van de 2e en volgende herhalingen = de delay tijd van de voorgaande herhaling × de FB CLOCK instelling.**

Als, bijvoorbeeld, de delay tijd van een originele noot 240 clocks is en de FB CLOCK parameters zijn ingesteld op -50%, dan zal de delay tijd van de 1e herhaling 120 clocks zijn, de tweede herhaling zal 60 clocks zijn, de derde 30 clocks, enzovoorts.



**Opname van de MIDI Delay Instellingen naar een Frase door gebruikmaking van de Overdub Opname Mode**

Als een user frase is toegewezen aan de track waarop MIDI delay wordt toegepast, dan kan de volgende procedure gebruikt worden om daadwerkelijk de MIDI delay instellingen naar de track op te nemen.

1. Stel de MIDI DELAY parameters desgewenst in.
2. Druk op [PATTERN] om naar de PATTERN Play pagina te gaan.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 2](REC TYPE) om het OVERDUB opname type te selecteren.
5. Druk op [PLAY] om de opname te starten.
6. Druk, als de gehele frase één keer is afgespeeld, op de [STOP] knop om de opname te stoppen.

De MIDI delay instellingen zijn nu samen met de frase opgenomen en de MIDI delay instellingen voor die track worden geïnitieerd.

**OPM.**

- Merk alstublieft op dat tijdens dit proces elke toets die gespeeld wordt op het toetsenbord, paneel knop bewerkingen, of gegevens die ontvangen zijn van een externe MIDI regelaar ook opgenomen zullen worden.
- Als MEMORY PROTECT AAN is, zal "Memory Protected" op het display verschijnen als u op de [REC] knop drukt en de Rec Standby mode zal niet ingeschakeld worden. Ga, als dit gebeurt, naar de UTILITY mode en zet MEMORY PROTECT UIT (blz. 257) en ga dan verder vanaf stap 2 van de bovenstaande procedure.

## 7. Niveau en effecten aanpassen voor elke track (Mixer)

Deze sub-mode wordt gebruikt om individueel voor elke track, volume niveaus, effect niveaus en andere parameters voor het afspelen van patterns bij te stellen.

Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Voice Selectie (Voice Select), Volume/Pan/Out, Equalizer en Effect Send. De equalizer parameters zijn beschikbaar op 2 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [MIXER] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de MIXER Voice Select pagina te gaan.

### Mixer Eigenschappen

- Deze mode functioneert als een "mixer" die aanpassing van individuele track niveaus, pan, effect send en andere parameters mogelijk maakt tijdens het afspelen van patterns.
- Voices kunnen, ongeacht welke voices voor de gebruikte frases gespecificeerd zijn, toegewezen worden aan elke stijl.
- Mixer parameters worden ook opgeslagen als een pattern wordt opgeslagen op een geheugenkaart of disk als een SMF (Standaard MIDI File) file.
- De mixer instellingen worden samen met de stijl gememoriseerd.  
Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw mix en voice instellingen worden samen met de stijl gegevens opgeslagen en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt. Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 261), zullen de mix en voice instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.
- Absolute en relatieve parameters.  
Absolute parameters zijn parameters die direct de corresponderende functie regelen.  
Aan de andere kant functioneren relatieve parameters meer als offset waarden die een andere waarde met een bepaalde hoeveelheid verschuift.  
In de mixer sub mode is alleen de RANDOM PAN DEPTH parameter relatief.

### Mixer Setup Procedure

1. Druk op [MIXER] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Voice Select display pagina.
2. Selecteer de aan te passen track (blz. 69).
3. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
4. Druk op [MIXER] om naar de Volume/Pan/Out pagina te gaan.
5. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
6. Druk op [MIXER] om naar de EQ 1/2 pagina te gaan.

7. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
8. Druk op [MIXER] om naar de Effect Send pagina te gaan.
9. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
10. Gebruik [EXIT] om door EQ 1/2, Volume/Pan/Out en Voice Select pagina's terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

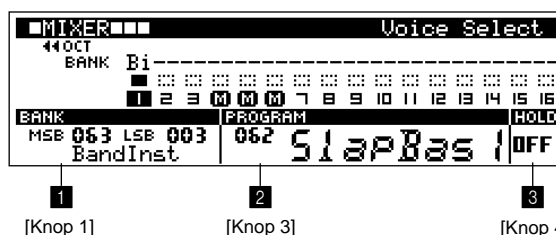
#### OPM.

- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenames van 10 in plaats van 1.
- Door gebruik te maken van de vier EFFECT SEND/VOLUME knoppen op het paneel kunt u direct de corresponderende mixer parameters bewerken, zonder de mixer displays te hoeven gebruiken.

### Display Parameters

#### [1] Voice Select Pagina

[PATTERN] → [MIXER]



1 BANK..... [Knop 1]

**2 PROGRAM (Programma Nummer) ..... [Knop 3]**

**[Instellingen]**

**Voice Bank (Bank Selectie MSB, LSB)**

- \*\*\* \*\* (Fraser), 000 000 (GM),
- 063 000 (SyBa&Ld1), 063 001 (SyPd&FX1),
- 063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),
- 063 004 (Clis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),
- 063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),
- 063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),
- 064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),
- 126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Programma Nummer 001 ~ 128

(is afhankelijk van de voice bank)

Wijst een voice toe aan elke track voor het afspelen van patterns.

Voice banken organiseren voices in voice-type categorieën en worden geselecteerd door MIDI bank selectie MSB en LSB gegevens.

De programma nummer parameter selecteert de individuele voices in elke bank.

Als de BANK MSB en LSB zijn ingesteld op “\*\*\* \*\* (Fraser)”, wordt de gespecificeerde voice voor de frase die toegewezen is aan die track gebruikt. (blz. 79)

**OPM.**  
Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, blz. 61 voor details over voice banken.

**3 HOLD (Voice Parameter Hold) ..... [Knop 4]**

**[Instellingen] OFF (UIT), ON (AAN)**

**OFF** ..... bewerkte voice parameters zullen gereset worden.

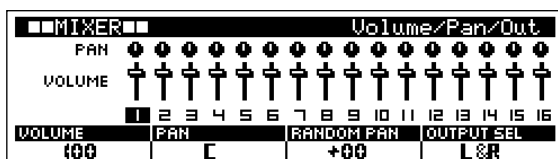
**ON** ..... bewerkte voice parameters zullen behouden worden.

Bepaalt of bewerkte voice parameters behouden zullen worden als een andere voice geselecteerd wordt.

Als het uit staat (“OFF”) worden de voice bewerkings parameters, elke keer dat een voice geselecteerd wordt, geïnitieerd. Als het aan staat (“ON”) worden de voice bewerkings parameters behouden.

**[2] Volume/Pan/Out Pagina**

[PATTERN] → [MIXER] × 2



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

**1 VOLUME ..... [Knop 1]**

**[Instellingen] 000 ~ 127**

Stelt het volume niveau in van de geselecteerde track.

**2 PAN ..... [Knop 2]**

**[Instellingen] L63 ~ L01, C, R01 ~ R63**

Stelt de stereo pan positie in van de geselecteerde track.

**3 RANDOM PAN ..... [Knop 3]**

**[Instellingen] -64 ~ 0 ~ 63**

Stelt de diepte van de random pan (willekeurige pan) in voor de geselecteerde track.

Als het ingesteld is op “0” vindt er geen panning plaats.

Andere waarden produceren, elke keer dat een noot gespeeld wordt, een willekeurige pan positie.

**4 OUTPUT SEL (Output Selectie) ..... [Knop 4]**

**[Instellingen] L&R, AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6**

**L&R** ..... Uitvoer wordt naar de OUTPUT (UITGANG) aansluitingen van de RS7000 gestuurd.

**AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6** ..... Deze instellingen versturen de uitvoer naar de corresponderende individuele uitgangen op het optionele AIEB2 I/O Expansie Board (blz. 20).

Specificeert de uitgang waarnaar het geluid van elke track gestuurd zal worden.

De toewijsbare uitgangen op het optionele AIEB2 I/O Expansie Board kunnen gebruikt worden om afzonderlijk gespecificeerde patterns of samples uit te voeren via afzonderlijke externe audio apparaten. AS1 t/m AS6 zijn mono uitgang instellingen, terwijl AS1&2, AS3&4 en AS5&6 een stereo programma naar de gespecificeerde uitgangs paren uitvoert.

**[3] Equalizer Pagina**

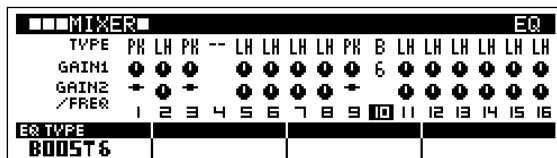
[PATTERN] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = PEQ



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

**EQ TYPE = BOOST**



**EQ TYPE = LOW&HIGH**



[5] [Knop 3] [6] [Knop 4] [F4]



[F1] [7] [Knop 2] [8] [Knop 3]

**EQ TYPE = THRU**



**1 EQ TYPE..... [Knop 1]**

[Instellingen] Low&High, PEQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU

Low&High ..... Onafhankelijk regelen van Lage (Low) en Hoge (High) EQ banden.

PEQ..... Parametrische Equalizer — voorziet in het regelen van de midden frequentie en Q (bandbreedte) alsook boost/cut (versterking/verzwakking).

BOOST6 ..... Biedt een niveau versterking (level boost) van 6-dB.

BOOST12 ..... Biedt een niveau versterking van 12-dB.

BOOST18 ..... Biedt een niveau versterking van 18-dB.

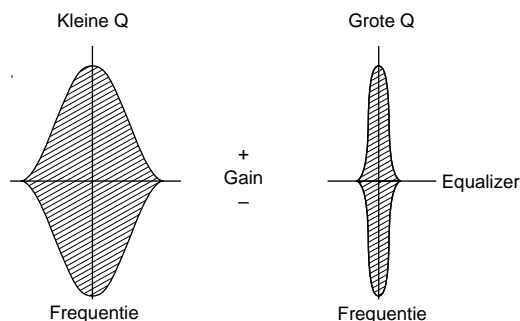
THRU ..... De equalizer wordt gepasseerd (bypassed).

Specificeert het type equalizatie dat wordt toegepast op elke track.

**2 Q (Bandbreedte) ..... [Knop 2]**  
[Instellingen] 0 ~ 31

Specificeert de bandbreedte, of het bereik van de frequenties, die door versterking (boost) of verzwakking (cut) beïnvloed worden als het PEQ type geselecteerd wordt.

Het gespecificeerde frequentie bereik wordt gecentreerd bij de gespecificeerde EQ frequentie (zie hieronder).



**3 FREQUENCY (FREQUENTIE) ..... [Knop 3]**  
[Instellingen] 139,7 Hz. ~ 12,9 kHz.

Stelt de midden (of afsnij) frequentie van de frequentie band die bewerkt wordt in.

**4 GAIN (Uitgang Selectie) ..... [Knop 4]**  
[Instellingen] -32 ~ +32

Specificeert de hoeveelheid versterking (boost) of verzwakking (cut) die toegepast moet worden op de EQ frequentie band.

**5 LOW FREQ. (Lage Frequentie) ..... [Knop 3]**  
[Instellingen] 50,1 Hz. ~ 2,00 kHz.

Stelt de afsnij frequentie in voor de EQ band, aangepast door de LOW GAIN parameter, hieronder.

**6 LOW GAIN ..... [Knop 4]**  
[Instellingen] -32 ~ +32

Versterkt of verzwakt de lage frequentie band, onder de afsnij frequentie, ingesteld door de LOW FREQ parameter, hierboven.

**7 HIGH FREQ. (Hoge Frequentie) ..... [Knop 2]**  
[Instellingen] 503,8 Hz. ~ 10,1 kHz.

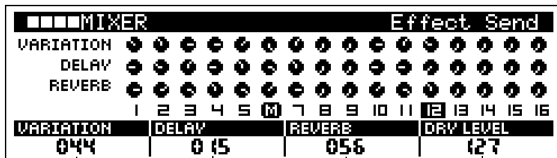
Stelt de afsnij frequentie in voor de EQ band, aangepast door de HIGH GAIN parameter, hieronder.

**8 HIGH GAIN ..... [Knop 3]**  
[Instellingen] -32 ~ +32

Versterkt of verzwakt de hoge frequentie band, boven de afsnij frequentie, ingesteld door de HIGH FREQ parameter, hierboven.

[4] Effect Send Pagina

[PATTERN] → [MIXER] × 4



[Knop 1]                      [Knop 2]                      [Knop 3]                      [Knop 4]

**1 VARIATION (VARIATIE) ..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 000 ~ 127**

Stelt de variatie in van het verzend niveau van het effect van de geselecteerde track en dus de diepte van het variatie effect voor die track.

**2 DELAY (VERTRAGING)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] 000 ~ 127**

Stelt de delay in van het verzend niveau van het effect van de geselecteerde track en dus de diepte van het delay effect voor die track.

**3 REVERB (NAGALM)..... [Knop 3]**  
**[Instellingen] 000 ~ 127**

Stelt de nagalm in van het verzend niveau van het effect van de geselecteerde track en dus de diepte van het nagalm effect voor die track.

**4 DRY LEVEL (DROOG NIVEAU)..... [Knop 4]**  
**[Instellingen] 000 ~ 127**

Specificeert het verzend niveau van de “dry line” (“droge lijn”) voor elke track.

De “dry line” is een directe aansluiting naar de uitgangen die niet door de systeem effecten heen gaat. Met andere woorden, een circuit waarbij de effecten gepasseerd worden. Het is een stereo lijn die de stereo pan positie van elke track behoudt.

Als het niveau van de dry line gereduceerd wordt neemt de diepte van de systeem effecten toe, maar bij enkele effecten kan het geluid klinken alsof het vanuit het midden van het stereobeeld afkomstig is.



## 8. De klank van Voices wijzigen (Voice Bewerking)

Deze sub mode maakt het mogelijk voices te bewerken voor elke pattern track. U kunt de helderheid, aanslag en andere parameters wijzigen om zo uw eigen geluid te creëren. Er zijn 5 hoofd display pagina's: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) en Filter. De LFO en EG pagina's hebben elk 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [VOICE EDIT] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de VOICE EDIT LFO pagina te gaan.

### Voice Bewerkings Eigenschappen

- **Veelzijdige relatieve bewerking van voice parameters.**
- **EG, LFO, filter en andere synthesizerachtige parameters vergemakkelijken agressieve voice bewerking.**
- **Bewerkte voice instellingen worden gememoreerd met elke stijl.**

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw bewerkte voice instellingen worden samen met de stijl gegevens opgeslagen en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt.

Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de voice bewerkings instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

- **Absolute en relatieve parameters.**

Absolute parameters zijn parameters die direct de corresponderende functie regelen (pitch bend bereik, pitch bend, portamento AAN/UIT, portamento tijd, toonhoogte modulatie diepte, filter modulatie diepte, amplitude modulatie diepte).

Aan de andere kant functioneren relatieve parameters meer als offset waarden die een andere waarde met een bepaalde hoeveelheid verplaatst. Alle voice bewerking parameters, die anders zijn dan hierboven opgesomd, zijn relatief.

In de volgende secties wordt, naast de naam van de parameter, de absolute of relatieve status van elke parameter opgesomd.

- **Voice bewerking parameters worden niet opgeslagen als een pattern wordt opgeslagen op een geheugenkaart of disk als een SMF (Standaard MIDI File) file.**

### Voice Bewerking Procedure

1. Druk op [VOICE EDIT] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de LFO display pagina.
2. Selecteer de aan te passen track (blz. 67).
3. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
4. Druk op [VOICE EDIT] om naar de Portamento pagina te gaan.
5. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 3] om de gewenste instellingen te maken.
6. Druk op [VOICE EDIT] om naar de Pitch pagina te gaan.

7. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
8. Druk op [VOICE EDIT] om naar de EG pagina te gaan.
9. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
10. Druk op [VOICE EDIT] om naar de Filter pagina te gaan.
11. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
12. Gebruik [EXIT] om door de EG, Pitch, Portamento en LFO pagina's terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

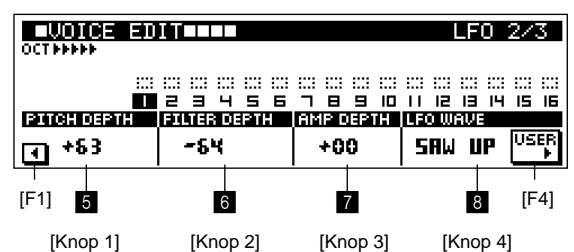
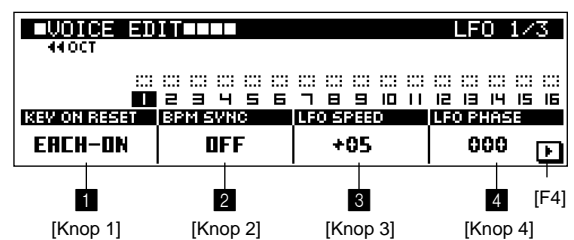
#### OPM.

- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toename van 10 in plaats van 1.
- Door de LFO, PITCH, EG en FILTER knoppen te gebruiken kunt u direct de corresponderende voice parameters bewerken, zonder de mixer displays te hoeven betreden.

### Display Parameters

#### [1] LFO Pagina

[PATTERN] → [VOICE EDIT]



**1 KEY ON RESET (RESET BIJ TOETS AAN).....[Knop 1]**  
Absoluut

**[Instellingen] OFF, EACH-ON, 1st-ON**  
**OFF (Resetten Uit).....**Fase niet terugzetten.  
**EACH-ON .....**Fase terugzetten voor elke gespeelde noot.  
**1st-ON .....**Terugzetten van de Fase op de 1e noot van legato frases (als opeenvolgende noten gespeeld worden terwijl de eerst noot nog steeds ingedrukt is).

Specificeert de terugzet mode van de LFO fase.

**2 BPM SYNC (BPM Synchronisatie)..... [Knop 2]**  
Absoluut

**[Instellingen] OFF (UIT), ON (AAN)**  
 Bepaalt of de LFO snelheid gesynchroniseerd moet worden met het afspeeltempo (BPM SYNC ON) of niet.

**3 LFO SPEED (LFO SNELHEID)..... [Knop 3]**  
[Instellingen]

Als BPM SYNC = OFF (UIT):-64 ~ +63 (Relatief)  
 Als BPM SYNC = ON (AAN):16e, 8/3e, 16e., 8e, 4/3e, 8e., 4e, 2/3e, 4e., 2e, 1/3e, 2e., 4e x 4, 4e x 5, 4e x 6, 4e x 7, 4e x 8 (Absoluut)

- 16e .....16e noot
- 8/3e .....8e triool
- 16e. ....verlengde 16e noot.
- 8e .....8e noot
- 4/3e .....1/4 triool
- 8e. ....verlengde 8e noot.
- 4e .....1/4 noot
- 2/3e .....1/2 triool
- 4e. ....verlengde 1/4 noot.
- 2e .....1/2 noot
- 1/3e .....hele triool
- 2e. ....verlengde 1/2 noot.
- 4e x 4 ~ 4e x 8 .....één LFO cyclus per 4 = 8 1/4 noten

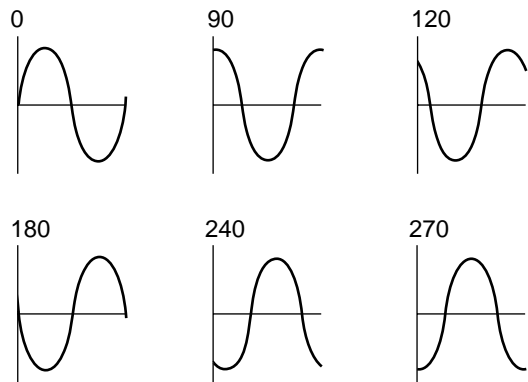
Specificeert de LFO snelheid voor vibrato, wow, tremolo en andere LFO-gebaseerde effecten.

Als BPM SYNC uit is (OFF) wordt de LFO snelheid als een nummer aangegeven.

Als BPM SYNC aan is (ON) wordt de LFO snelheid als het type of het aantal tellen per cyclus aangegeven.

**4 LFO PHASE (LFO FASE)..... [Knop 4]**  
Absoluut

**[Instellingen] 0, 90, 120, 180, 240, 270**  
 Specificeert de fase waar de LFO zal beginnen te oscilleren als het teruggezet (gereset) wordt.



**5 PITCH DEPTH (TOONHOOGTE DIEPTE) [Knop 1]**  
Relatief

**[Instellingen] -64 ~ +63**  
 Stelt de diepte van de toonhoogte modulatie in (vibrato effect).

**6 FILTER DEPTH (FILTER DIEPTE)..... [Knop 2]**  
Relatief

**[Instellingen] -64 ~ +63**  
 Stelt de diepte van de filter modulatie in (wow effect).

**7 AMP DEPTH (AMPLITUDE DIEPTE)..... [Knop 3]**  
Relatief

**[Instellingen] -64 ~ +63**  
 Stelt de diepte van de amplitude modulatie in (tremolo effect).

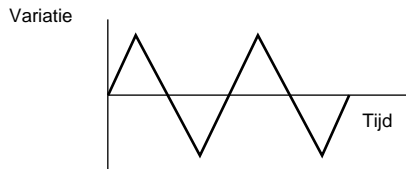
**8 LFO WAVE (LFO GOLF)..... [Knop 4]**  
Absoluut

**[Instellingen] TRI, SAW UP, SAW DOWN, SQU, S/H, PGM, USER**  
**TRI.....**Triangular wave (Driehoeksgolf)  
**SAW UP .....**Rising sawtooth (Oplopende zaagtand)  
**SAW DOWN.....**Falling sawtooth (Neerwaartse zaagtand)  
**SQU.....**Square wave (Blok golf)  
**S/H .....**Sample & hold  
**PGM .....**Programmed wave (Geprogrammeerde golf) (kan alleen geselecteerd worden bij preset voices die een originele golfvorm gebruiken)  
**USER .....**User wave (Gebruikers golf)

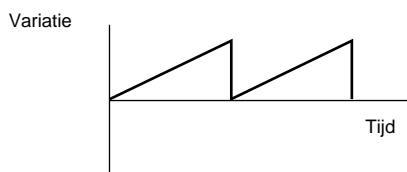
Specificeert de LFO golfvorm. Er worden in totaal 7 golfvormen aangeboden.

Druk op [F4] om naar de USER wave setup pagina te gaan.

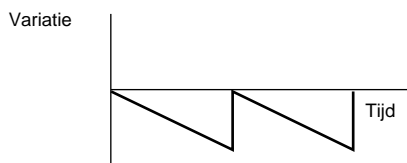
### TRI (Driehoeksgolf)



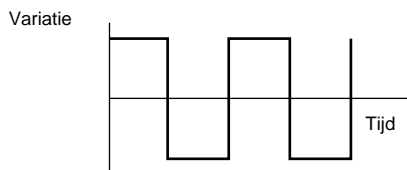
### SAW UP (Oplopende zaagtand)



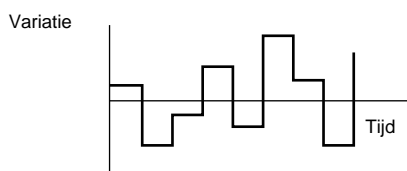
### SAW DOWN (Neerwaartse zaagtand)



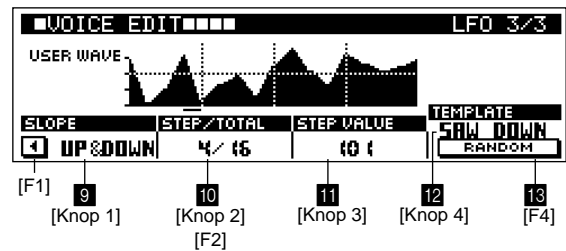
### SQU (Blokkgolf)



### S/H Willekeurige Variatie



## User Wave Pagina



### 9 SLOPE (HELLING) ..... [Knop 1]

Absoluut

#### [Instellingen] OFF, UP, DOWN, UP&DOWN

OFF .....De stappen van de golfvorm zijn niet verbonden door hellingen. De golf lijkt op een rechthoek of een sample-&-hold golf.

UP .....Hellingen worden alleen gebruikt om stappen die in amplitude toenemen te verbinden. Dit produceert samengestelde oplopende zaagtandvormige golven.

DOWN .....Hellingen worden alleen gebruikt om stappen die in amplitude afnemen te verbinden. Dit produceert samengestelde neerwaartse zaagtandvormige golven.

UP&DOWN .....Hellingen verbinden alle stappen. Het resultaat is een samengestelde driehoeksgolf.

Bepaalt of de stappen van een gebruikers golfvorm wel of niet verbonden zullen worden door hellingen.

### 10 STEP/TOTAL (STAP/TOTAAL) ..... [Knop 2], [F2] → [Knop 2]

Absoluut

#### [Instellingen]

STEP .....1 ~ TOTAL STEP

TOTAL .....2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16

STEP selecteert de stap in de gebruikers golfvorm waarvoor de amplitude wordt gespecificeerd via de STEP VALUE parameter, hieronder.

TOTAL specificeert het totaal aantal stappen per cyclus (één) van de gebruikers golfvorm. Meer stappen laten complexere golfvormen toe.

Druk op [F2] om de cursor naar de TOTAL parameter te verplaatsen en stel het totaal aantal stappen in door [Knop 2] te gebruiken.

**11 STEP VALUE (STAP WAARDE) ..... [Knop 3]  
Absoluut**

[Instellingen] 0 ~ 127

Stelt de amplitude in van de huidige geselecteerde stap in de gebruikers golfvorm. Selecteer de stappen via de STEP parameter, hierboven, en gebruik de STEP VALUE om van elk het niveau te veranderen om de golfvorm te creëren.

**12 TEMPLATE (SJABLOON) ..... [Knop 4]  
Absoluut**

[Instellingen] ALL 0, ALL 64, ALL 127, SAW UP, SAW DOWN, EVEN STEPS, ODD STEPS

- ALL 0 ..... Stelt de STEP VALUE van alle stappen in op 0.
- ALL 64 ..... Stelt de STEP VALUE van alle stappen in op 64.
- ALL 127 ..... Stelt de STEP VALUE van alle stappen in op 127.
- SAW UP ..... Produceert een samengestelde oplopende zaagtandvormige golf.
- SAW DOWN ..... Produceert een samengestelde neerwaartse zaagtandvormige golf.
- EVEN STEPS..... De STEP VALUES van alle even stappen worden ingesteld op 127 terwijl de oneven stappen worden ingesteld op 0.
- ODD STEPS..... De STEP VALUES van alle oneven stappen worden ingesteld op 127 terwijl de even stappen worden ingesteld op 0.

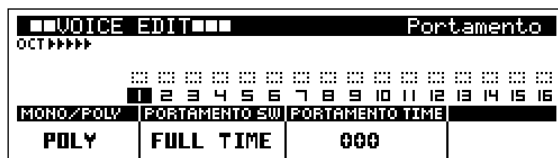
Biedt een selectie van 7 verschillende “templates” waarop gebruikers golfvormen gebaseerd kunnen worden.

**13 RANDOM (WILLEKEURIG) ..... [F4]**

De SLOPE en STEP VALUES voor de gebruikers golfvorm worden, elke keer dat de [F4] knop wordt ingedrukt, willekeurig geselecteerd.

**[2] Portamento Pagina**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 2



- 1 [Knop 1]
- 2 [Knop 2]
- 3 [Knop 3]

**1 MONO/POLY ..... [Knop 1]  
Absoluut**

[Instellingen] MONO, POLY

Selecteert de MONO (slechts één noot kan tegelijkertijd worden gespeeld) of POLY (meerdere noten kunnen tegelijkertijd worden gespeeld) mode.

**2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch) ..... [Knop 2]  
Absoluut**

[Instellingen] OFF, FINGERED, FULL TIME

- OFF .....Portamento is OFF (UIT)
- FINGERED.....Portamento wordt slechts toegepast op legato noten (dat wil zeggen: de eerst noot wordt nog steeds ingedrukt gehouden als de tweede noot gespeeld wordt)
- FULL TIME.....Portamento wordt toegepast op alle noten

Selecteert het portamento type. Portamento is een vloeiend “verloop” tussen opeenvolgende noten met een verschillende toonhoogte.

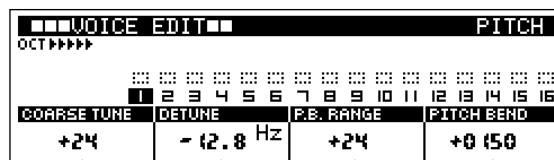
**3 PORTAMENTO TIME (PORTAMENTO TIJD) ..... [Knop 3]  
Absoluut**

[Instellingen] 000 ~ 127

Bepaalt de lengte van het portamento “verloop” tussen opeenvolgende noten. Hoe lager de waarde, des te sneller de portamento. Bij een instelling van 000 is er geen merkbaar portamento effect.

**[3] Pitch Pagina**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 3



- 1 [Knop 1]
- 2 [Knop 2]
- 3 [Knop 3]
- 4 [Knop 4]

**1 COARSE TUNE (GROFFE TUNING) ..... [Knop 1]  
Absoluut**

[Instellingen] -24 ~ +24 (toenamen van een halve toon)

Past de toonhoogte aan in toenamen van een halve toon.

**2 DETUNE (ONTSTEMMEN) ..... [Knop 2]  
Absoluut**

[Instellingen] -12,8 ~ +12,7 (Hz.)

Maakt fijn afstelling mogelijk (detuning) in toenamen van 0,1 Hz.

**3 P.B. RANGE (Pitch Bend Range) Pitch Bend Bereik [Knop 3]  
Absoluut**

[Instellingen] -24 ~ +24

Specificeert het maximale pitch bend bereik in toenamen van een halve toon. (12 halve tonen = 1 octaaf)

#### 4 PITCH BEND..... [Knop 4] Absoluut

[Instellingen] -8192 ~ +8191

Stelt de hoeveelheid aan pitch bend in.

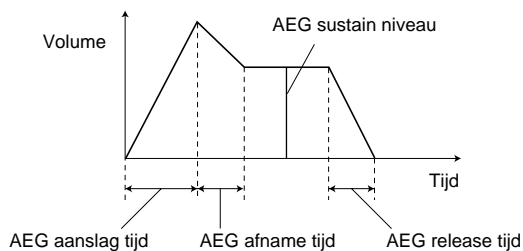
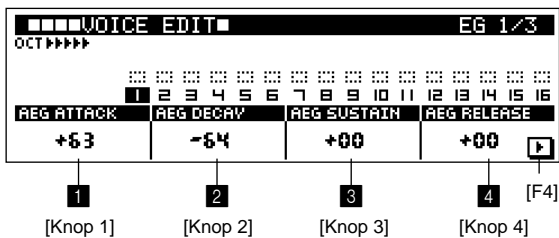
#### [4] EG Pagina

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 4

Er zijn 3 EG pagina's beschikbaar — AEG, FEG en PEG — en hiertoe kan toegang verkregen worden door de [F1] en [F4] knoppen te gebruiken.

De pagina's zullen hieronder afzonderlijk beschreven worden.

#### ■ AEG Pagina



#### 1 AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)..... [Knop 1] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt de aanslagsnelheid vanaf de tijd dat een noot gespeeld wordt totdat het maximale initiële niveau van de envelope bereikt is. Hoe lager de waarde, des te sneller de aanslag.

#### 2 AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)..... [Knop 2] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de envelope afneemt vanaf het maximale aanslag niveau tot het sustain niveau. Hoe kleiner de waarde, des te sneller de afname.

#### 3 AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

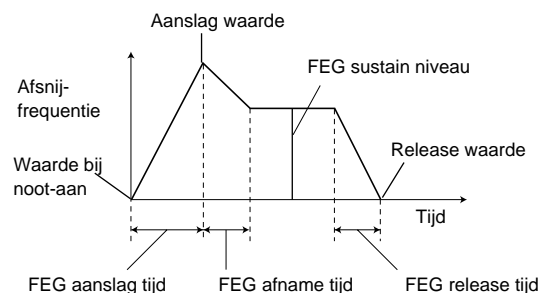
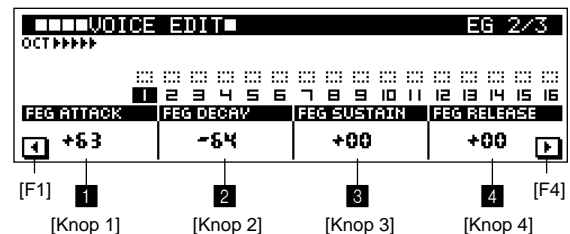
Bepaalt het sustain niveau waarbij de envelope zal voortduren terwijl een noot ingedrukt gehouden wordt, na de initiële aanslag en afname.

#### 4 AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)..... [Knop 4] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de envelope afneemt vanaf het sustain niveau naar nul als een noot losgelaten wordt. Hoe lager de waarde, des te sneller de release.

#### ■ FEG Pagina



#### 1 FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack)..... [Knop 1] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt de snelheid van filter variatie vanaf de tijd dat een noot gespeeld wordt totdat het maximale initiële niveau van de envelope bereikt is. Hoe lager de waarde, des te sneller de aanslag.

#### 2 FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay)..... [Knop 2] Relatief

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de filter envelope afneemt vanaf het maximale aanslag niveau tot het sustain niveau. Hoe kleiner de waarde, des te sneller de afname.

**3 FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

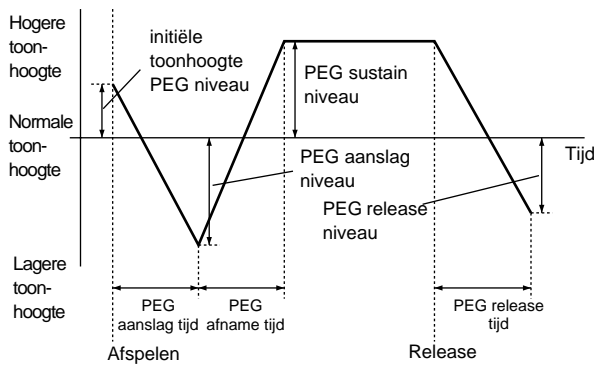
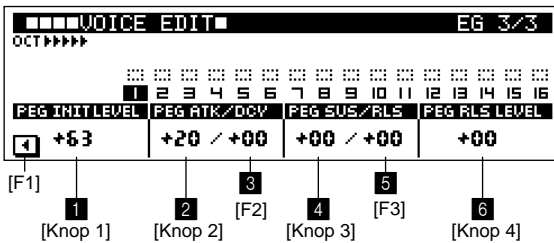
Bepaalt het sustain niveau waarbij de filter envelope zal voortduren terwijl een noot ingedrukt gehouden wordt, na de initiële aanslag en afname.

**4 FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release)..... [Knop 4]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de filter envelope afneemt vanaf het sustain niveau naar nul als een noot losgelaten wordt. Hoe lager de waarde, des te sneller de release.

**PEG Pagina**



**1 PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)..... [Knop 1]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Specificeert de initiële toonhoogte van de noot. Lagere waarden produceren een lagere toonhoogte.

**2 PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)..... [Knop 2]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt de snelheid van de aanslag vanaf de initiële toonhoogte tot de normale toonhoogte van de voice. Hoe lager de waarde, des te sneller de aanslag.

**3 PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay)..... [F2] → [Knop 2]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de envelope afneemt vanaf de normale toonhoogte van de voice tot de toonhoogte van het sustain niveau. Hoe kleiner de waarde, des te sneller de afname. Druk op [F2] om naar deze parameter over te schakelen.

**4 PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Stelt de toonhoogte van het sustain niveau in die gehandhaafd zal worden terwijl een noot ingedrukt gehouden wordt.

**5 PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)..... [F3] → [Knop 3]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Bepaalt hoe snel de envelope afneemt vanaf de toonhoogte van het sustain niveau naar de toonhoogte van het release niveau (zie hieronder) als een noot losgelaten wordt. Druk op [F3] om naar deze parameter over te schakelen.

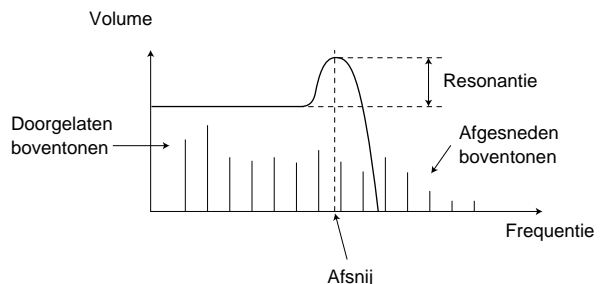
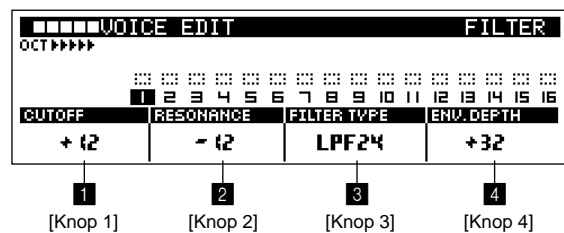
**6 PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)..... [Knop 4]**  
**Relatief**

[Instellingen] -64 ~ +63

Stelt de uiteindelijk bereikte toonhoogte in nadat de noot is losgelaten.

**[5] Filter Pagina**

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 5



**1 CUTOFF (Filter Afsnij Frequentie)..... [Knop 1]**

**Relatief**

**[Instellingen] -64 ~ +63**

Stelt de afsnij frequentie van het filter in. Positieve waarden verplaatsen de afsnijding naar hogere frequenties, terwijl negatieve waarden de afsnijding naar lagere frequenties verplaatsen. Het effect van de afsnij frequentie varieert volgens het geselecteerde filter type.

**2 RESONANCE..... [Knop 2]**

**Relatief**

**[Instellingen] -64 ~ +63**

Produceert een resonantie piek in het midden van de afsnij frequentie van het filter.

Als het BPF filter type geselecteerd is, produceren hogere resonantie instellingen een smallere doorlaatband bij de afsnij frequentie.

Als het BEF filter type geselecteerd is, produceren hogere resonantie instellingen een smallere eliminatie band bij de afsnij frequentie.

**OPM.**

Het buitensporig verhogen van de resonantie kan vervorming van sommige voices tot gevolg hebben.

**3 FILTER TYPE..... [Knop 3]**

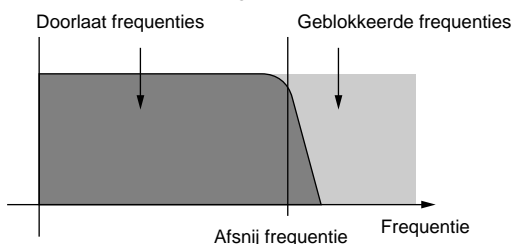
**Absoluut**

**[Instellingen] BYPASS, LPF24, LPF18, LPF12, HPF, BPF, BEF**

**BYPASS..... Het filter is UIT (OFF). De filter type indicators op het paneel zullen allemaal uit zijn.**

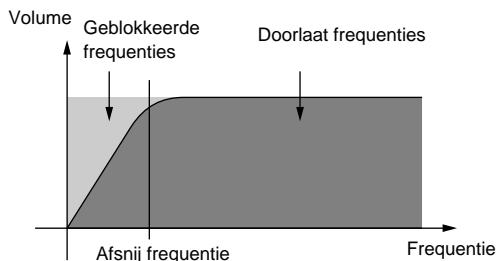
Stelt het filter type in.

LPF24, LPF18, LPF12 ..... Laag-doorlaatfilter



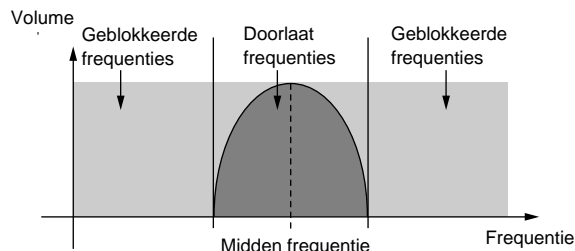
Frequenties die hoger zijn dan de afsnij frequentie worden afgesneden. Er worden drie afsnij hellingen aangeboden — 24 dB/oct, 18 dB/oct en 12 dB/oct — elke met zijn eigen onderscheidende geluid.

HPF .....Hoge-doorlaatfilter



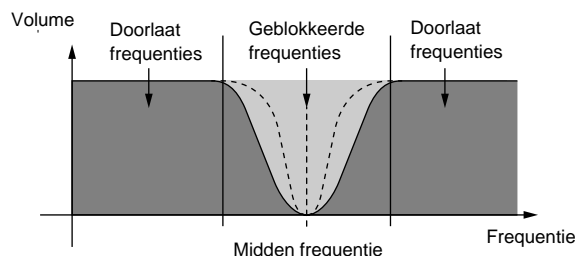
Frequenties die lager zijn dan de afsnij frequentie worden afgesneden.

BPF .....Band-doorlaatfilter



Frequenties rond de midden frequentie worden doorgelaten, terwijl alle andere frequenties geblokkeerd worden.

BEF .....Band-eliminatie filter



Frequenties rond de midden frequentie worden geblokkeerd, terwijl alle andere frequenties doorgelaten worden.

**OPM.**

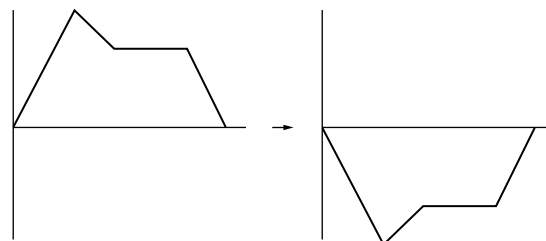
Enkele 2-elements voices gebruiken een ander filter type voor elk element. Het element-1 filter type wordt standaard getoond. Als het filter type gewijzigd wordt worden de filter typen voor beide elementen gewijzigd.

**4 ENV. DEPTH (Envelope Depth) ..... [Knop 4]**

**Relatief**

**[Instellingen] -64 ~ +63**

Stelt de diepte van de filter envelope in die via het FEG display is ingesteld (blz. 101). Negatieve instellingen zetten de filter envelope om.



## 9. Effecten toevoegen

Deze mode wordt gebruikt om effecten voor het afspelen van patterns te selecteren en om de effecten instellingen desgewenst te wijzigen. Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Effect Type, Variatie Parameters, Delay/Chorus Parameters en Reverb Parameters. De Variatie Parameters zijn beschikbaar op 5 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen, de Delay/Chorus Parameters zijn beschikbaar op 4 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen en de Reverb Parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [EFFECT] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de EFFECT mode te gaan.

### Effect Eigenschappen

- Er kunnen 3 ingebouwde high-performance effect trappen individueel worden toegepast op elke track.
- Het effect geluid wordt via de OUTPUT aansluitingen uitgevoerd.
- Bewerkte effect instellingen worden gememoreerd met elke stijl.

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw bewerkte effect instellingen worden opgeslagen met de stijl gegevens en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt. De diepte van het effect dat toegepast wordt op elke track wordt door de verzend instellingen van het effect bepaald. Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de effect instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

### Voice Bewerkings Procedure

1. Druk op [EFFECT] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Effect Type pagina.
2. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 3] om de gewenste instellingen te maken.
3. Druk op [EFFECT] om naar de Variatie Parameter pagina te gaan.
4. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
5. Druk op [EFFECT] om naar de Delay/Chorus Parameter pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
7. Druk op [EFFECT] om naar de Reverb Parameter pagina te gaan.
8. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
9. Gebruik [EXIT] om door de Delay/Chorus Parameter, Variatie Parameter en Effect Type pagina's terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

#### OPM.

Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenames van 10 in plaats van 1.

### Display Parameters

#### [1] Effect Type Pagina

[PATTERN] → [EFFECT]

VARIATION TYPE		DELAY TYPE		REVERB TYPE	
058	DIST	48	DELAY LR	03	ROOM 1

1
2
3  
 [Knop 1]                      [Knop 2]                      [Knop 3]

- 1 **VARIATION TYPE (VARIATIE TYPE)..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 0 ~ 100**  
**Zie het Effect Type Overzicht, blz. 313MH.**  
 Selecteert het variatie effect type.
- 2 **DELAY TYPE ..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] 0 ~ 25**  
**Zie het Effect Type Overzicht, blz. 313MH.**  
 Selecteert het delay effect type.
- 3 **REVERB TYPE..... [Knop 3]**  
**[Instellingen] 01 ~ 12**  
**Zie het Effect Type Overzicht, blz. 313MH.**  
 Selecteert het reverb effect type.



**[2] Variatie Parameter Pagina**

[PATTERN] → [EFFECT] × 2

■■■■EFFECT■■■			
VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
1 DRIVE	2 LFF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE
30	9.0kHz	70	120

1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4] [F4]

■■■■EFFECT■■■			
VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>DIST</b>			
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
000	000	054	CENTER

4 [F1]      5 [Knop 1]      6 [Knop 2]      7 [Knop 3]      8 [Knop 4]

**1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS ..... [Knop 1] ~ [Knop 4]**

Stelt u in staat de gedetailleerde parameters voor elk effect in te stellen. De beschikbare parameters zijn voor elk effect verschillend. Zie, voor informatie over de individuele parameters, de "Appendix", blz. 315MH.

**5 SEND VAR. TO DELAY ..... [Knop 1]  
[Instellingen] 000 ~ 127**

Past het signaal niveau aan dat vanaf de VARIATIE effect trap naar de DELAY/CHORUS effect trap verstuurd is.

**6 SEND VAR. TO REV ..... [Knop 2]  
[Instellingen] 000 ~ 127**

Past het signaal niveau aan dat vanaf de VARIATIE effect trap naar de REVERB effect trap verstuurd is.

**7 RETURN LEVEL ..... [Knop 3]  
[Instellingen] 000 ~ 127**

Past het signaal niveau aan dat vanaf de VARIATIE effect trap (het effect of "natte" geluid) naar de stereo uitgangen van de RS7000 verstuurd is.

**8 PAN (Pan Variatie) ..... [Knop 4]  
[Instellingen] L63 ~ CENTER ~ R63**

Past de stereo pan positie aan van het uitgangs signaal van de VARIATIE effect trap.

**[3] Delay/Chorus Pagina**

[PATTERN] → [EFFECT] × 3

■■■■EFFECT■■■			
DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
1 DELAY TIME	2 LAG	3 L/R DIFFUSION	
8TH	+48ms	+63ms	

1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4] [F4]

■■■■EFFECT■■■			
DELAY PARAMETER			
EFFECT TYPE <b>TMP-DLY</b>			
	SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN
	000	127	CENTER

4 [F1]      5 [Knop 2]      6 [Knop 3]      7 [Knop 4]

**1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS ..... [Knop 1] ~ [Knop 4]**

Stelt u in staat de gedetailleerde parameters voor elk effect in te stellen. De beschikbare parameters zijn voor elk effect verschillend. Zie, voor informatie over de individuele parameters, de "Appendix", blz. 315MH.

**5 SEND DELAY TO REVERB ..... [Knop 2]  
[Instellingen] 000 ~ 127**

Past het signaal niveau aan dat vanaf de DELAY/CHORUS effect trap naar de REVERB effect trap verstuurd is.

**6 RETURN LEVEL ..... [Knop 3]  
[Instellingen] 000 ~ 127**

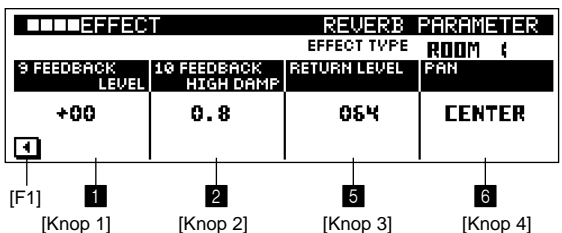
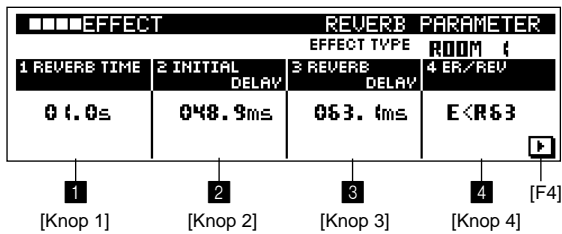
Past het signaal niveau aan dat vanaf de DELAY/CHORUS effect trap (het effect of "natte" geluid) naar de stereo uitgangen van de RS7000 verstuurd is.

**7 PAN (Pan Delay) ..... [Knop 4]  
[Instellingen] L63 ~ CENTER ~ R63**

Past de stereo pan positie aan van het uitgangs signaal van de DELAY/CHORUS effect trap.

**[4] Reverb Pagina**

[PATTERN] → [EFFECT] × 4



**1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS**

.....[Knop 1] ~ [Knop 4]

Stelt u in staat de gedetailleerde parameters voor elk effect in te stellen. De beschikbare parameters zijn voor elk effect verschillend. Zie, voor informatie over de individuele parameters, de "Appendix", blz. 315MH.

**5 RETURN LEVEL..... [Knop 3]**

[Instellingen] 000 ~ 127

Past het signaal niveau aan dat vanaf de REVERB effect trap (het effect of "natte" geluid) naar de stereo uitgangen van de RS7000 verstuurd is.

**6 PAN (Reverb Pan)..... [Knop 4]**

[Instellingen] L63 ~ CENTER ~ R63

Past de stereo pan positie aan van het uitgangs signaal van de REVERB effect trap.

## 10. Arpeggio & Toewijsbare knop instellingen (Setup)

Deze sub-mode wordt gebruikt om arpeggio's, de toewijsbare knoppen en andere RS7000 functies in te stellen. Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign en MIDI Out Channel. De A/D Setup parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [SETUP] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de SETUP mode te gaan.

### Setup Eigenschappen

- **Setup instellingen worden gememoriseerd met elke stijl.**

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw bewerkte setup instellingen worden samen met de stijl gegevens opgeslagen en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt.

Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de setup instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

### Arpeggio Eigenschappen

- **Arpeggio performance kan naar frases opgenomen worden door gebruikmaking van real-time opname.**

- **Speleffecten kunnen worden toegepast op arpeggio performance.**

Hierdoor kan er een ongelimiteerde reeks aan arpeggio patterns gecreëerd worden.

- **Arpeggio instellingen kunnen op alle tracks toegepast worden.**

- **Arpeggio instellingen worden gememoriseerd met elke stijl.**

Er is geen extra opslag procedure nodig. Uw arpeggio instellingen worden opgeslagen met de stijl gegevens en worden automatisch teruggeroepen als een stijl geselecteerd wordt.

Als, echter, MEMORY PROTECT AAN is (blz. 257), zullen de arpeggio instellingen niet opgeslagen worden en zullen ze gewist worden als er een andere stijl geselecteerd wordt.

### Setup Procedure

1. Druk op [SETUP] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Arpeggio Setting pagina.
2. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
3. Druk op [SETUP] om naar de A/D Setup pagina te gaan.
4. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
5. Druk op [SETUP] om naar de Knob Assign pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
7. Druk op [SETUP] om naar de Out Channel pagina te gaan.

8. Druk op een toets op het toetsenbord terwijl de [TRACK SELECT] knop is ingedrukt om de track, waarop de MIDI uitvoer kanaalinstellingen moeten worden toegepast, te selecteren.

9. Gebruik [Knop 3] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.

10. Gebruik [EXIT] om door de Knob Assign, A/D Setup en Arpeggio Setting pagina's terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

#### OPM.

Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenamen van 10 in plaats van 1.

### Arpeggio Performance Procedure

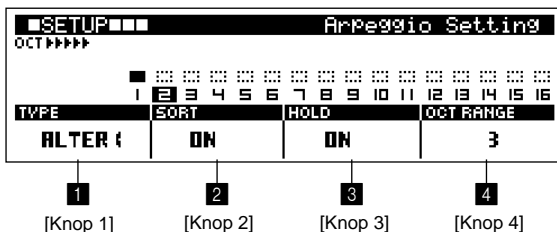
1. Druk, in de PATTERN Play of Patch mode op de [ARPEGGIO ON] knop, zodat zijn indicator oplicht. De indicator van de [KEYBOARD] knop zal ook oplichten.
2. Het afspelen van arpeggio zal beginnen als u één of meer noten op het toetsenbord indrukt.
3. Als de HOLD parameter in de Arpeggio Setting pagina uit is (OFF) zal de arpeggio stoppen zodra u de toetsen loslaat. Als de HOLD parameter aan is (ON) kan het afspelen van arpeggio gestopt worden door op de [ARPEGGIO ON] knop te drukken, zodat zijn indicator uitgaat.

## Display Parameters

### [1] Arpeggio Setting Pagina

[PATTERN] → [SETUP]

De automatische arpeggio's die door de RS7000 gecreëerd worden zijn een onmisbaar element van moderne techno en dance muziek.



#### OPM.

Als u een real-time opname start, terwijl een arpeggio afgespeeld wordt, zal de opname beginnen zonder een aftelling (count-in). Arpeggio instellingen kunnen op alle tracks toegepast worden.

### 1 TYPE..... [Knop 1]

[Instellingen] OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2, RANDOM

OFF ..... Het afspelen van arpeggio staat uit.

UP ..... Als de SORT parameter aan is (ON), worden de noten opeenvolgend gespeeld van de laagste tot de hoogste. Als SORT uit is (OFF), worden de noten opeenvolgend gespeeld vanaf de eerste ingedrukte toets tot de laatste.

DOWN ..... Als de SORT parameter aan is (ON), worden de noten opeenvolgend gespeeld van de hoogste tot de laagste. Als SORT uit is (OFF), worden de noten opeenvolgend gespeeld vanaf de laatst ingedrukte toets tot de eerste.

ALTER1 ..... Afwisselende UP en DOWN arpeggio's. De "omkeer" noot wordt éénmaal gespeeld.

ALTER2 ..... Afwisselende UP en DOWN arpeggio's. De "omkeer" noot wordt tweemaal gespeeld.

RANDOM ..... De noten worden in willekeurige volgorde gespeeld.

Selecteert het arpeggio type.

### 2 SORT ..... [Knop 2]

[Instellingen] OFF (UIT), ON (AAN)

Bepaalt of de arpeggio noten gesorteerd zullen worden op toonhoogte of niet.

Als het aan staat (ON) worden de arpeggio noten gesorteerd en gespeeld vanaf de laagste tot de hoogste of vanaf de hoogste tot de laagste. Dit is de normale manier om arpeggio's te spelen.

Als het uit staat (OFF) worden de arpeggio noten niet gesorteerd op toonhoogte. De noten worden, in plaats daarvan, opeenvolgend gespeeld vanaf de eerste ingedrukte toets tot de laatste, of vice versa, waardoor verschillende arpeggio's geproduceerd worden, afhankelijk van de wijze waarop het akkoord gespeeld wordt.

### 3 HOLD ..... [Knop 3]

[Instellingen] OFF (UIT), ON (AAN)

Bepaalt of het afspelen van arpeggio zal doorgaan of niet, nadat de noten worden losgelaten.

### 4 OCT RANGE ..... [Knop 4]

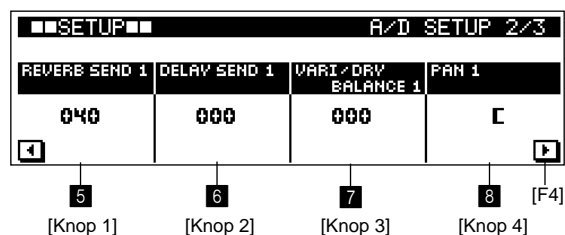
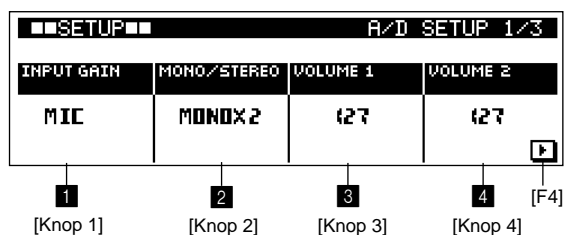
[Instellingen] 1 ~ 4

Specificeert het maximale arpeggio bereik in octaven.

### [2] A/D Setup Pagina

[PATTERN] → [SETUP] × 2

De INPUT L en R aansluitingen van de RS7000 maken het mogelijk om een extern audio signaal in te voeren en te mixen met het geluid van de interne toongenerator. Het externe audio signaal kan zelfs verwerkt worden via de REVERB, DELAY en VARIATION effect trappen van de RS7000.



**OPM.**

Als de MONO/STEREO parameter is ingesteld op MONO × 2, kunnen de [F1] en [F4] knoppen worden gebruikt om te schakelen tussen pagina's die toegang verlenen tot individuele REVERB SEND 1/2, DELAY SEND 1/2, VARIATION SEND 1/2 en PAN 1/2 parameters voor elk kanaal.

A/D instellingen voor de INPUT L aansluiting worden aangeboden in A/D Setup pagina 2/3 en instellingen voor de INPUT R aansluiting worden aangeboden in A/D Setup pagina 3/3.

**1 INGANG GAIN**..... [Knop 1]  
**[Instellingen] MIC, LINE**

Brengt de input gain van de INPUT L en R aansluitingen in overeenstemming met het gebruikte brontype. De MIC instelling produceert een input gain die hoog genoeg is voor directe microfoon ingang, terwijl de LINE instelling de gain verlaagt voor optimale matching met lijn-niveau bronnen. Deze INPUT GAIN instelling is ook van toepassing op de SAMPLING procedure (blz. 229).

**2 MONO/STEREO**..... [Knop 2]  
**[Instellingen] MONO × 2, STEREO**

Bepaalt of de signalen, ingevoerd via de INPUT L en R aansluitingen, zullen worden behandeld als afzonderlijke mono signalen (MONO × 2), of als een stereo paar (STEREO).

**3 VOLUME**..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 0 ~ 127**

Past het volume van het ingangssignaal aan. Deze parameter past het volume van het INPUT L signaal aan en als er een stereo signaal wordt ontvangen past het het volume aan van de L en R ingangen.

**4 VOLUME 2**.....[Knop 4]  
**[Instellingen] 0 ~ 127**

Past het volume van het ingangssignaal aan. Als een mono signaal verwerkt wordt, past deze parameter het volume van het INPUT R signaal aan. Deze parameter kan niet ingesteld worden als MONO/STEREO is ingesteld op STEREO.

**5 REVERB SEND 1/2** ..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 0 ~ 127**

Past het niveau aan van het signaal dat naar de REVERB effect trap gestuurd wordt.

**6 DELAY SEND 1/2**..... [Knop 2]  
**[Instellingen] 0 ~ 127**

Past het niveau aan van het signaal dat naar de DELAY/CHORUS effect trap gestuurd wordt.

**7 VARIATION SEND 1/2**..... [Knop 3]  
**[Instellingen] 0 ~ 127**

Past het niveau aan van het signaal dat naar de VARIATION effect trap gestuurd wordt. "0" produceert alleen het droge signaal (dry signal) en "127" produceert alleen het variatie geluid.

**8 PAN**..... [Knop 1]  
**[Instellingen] L63 ~ CENTER ~ R63**

Past de stereo pan positie aan van het A/D ingangssignaal.

**[3] Knob Assign Pagina**

[PATTERN] → [SETUP] × 3

Deze knob maakt het mogelijk een reeks aan parameters en tracks toe te kennen aan de paneelknoppen. De 4 LFO DEPTH en EG knoppen kunnen onafhankelijk worden ingesteld voor AMO, FILTER en PITCH. Er kunnen maximaal 31 knoppen worden toegewezen.

Knob Assign		
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatStretch	BeatStretch (----)	AUTO
02 ClockShift	ClockShift (----)	AUTO
03 Swing	Swing (----)	AUTO
04 GateTime	GateTime (----)	AUTO
05 MidiDelay	DlyLevel (----)	AUTO



**1 KNOB SELECT** ..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 1 ~ 31**

Specificeert de knob waaraan een parameter of track zal worden toegewezen.

**2 PARAMETER (MIDI OUT)**..... [Knop 2]

Specificeert de parameter die aan de knob, hierboven geselecteerd via KNOB SELECT, toegewezen wordt. Besturingsnummers 001 ~ 119 (behalve 32), pitch bend, BPM, alsook speleffect en MIDI delay parameters kunnen worden toegewezen.

**3 TRACK**..... [Knop 4]  
**[Instellingen] AUTO, 01 ~ 16**

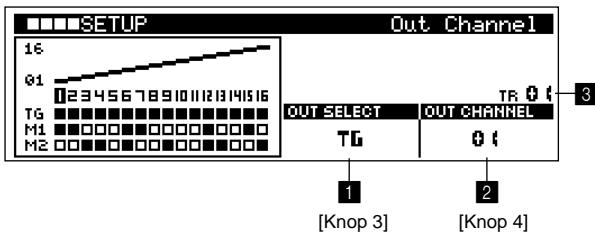
Specificeert de track die door de knob, hierboven geselecteerd via KNOB SELECT, wordt bestuurd. Als het is ingesteld op AUTO, zal de geselecteerde track automatisch aan de knob worden toegewezen. Als het is ingesteld op 01 ~ 16, wordt de gespecificeerde track toegewezen aan de knob, ongeacht de momenteel geselecteerde track.

**OPM.**  
 Als een knop tijdens het afspelen van een pattern wordt bediend, zal het afspelen van de stijl gegevens, corresponderend aan de parameter die aan die knop is toegewezen, stoppen. Als, bijvoorbeeld, een knop, die toegewezen is aan reverb send, tijdens het afspelen van een pattern bediend wordt, zal het afspelen van de reverb-send stijl gegevens stoppen. Het normaal afspelen zal hervat worden als het afspelen gestopt is, het stijl nummer gewijzigd is, of als de sectie gewijzigd is.

**[4] Out Channel Pagina**

[PATTERN] → [SETUP] × 4

De parameters in deze pagina wijzen het MIDI verzend kanaal toe aan elke track en uitgangsbestemming: de toongenerator en MIDI A en B aansluitingen.



**1 OUT SELECT** ..... [Knop 3]

[Instellingen] TG, MIDI A, MIDI B

**TG**..... Uitvoer wordt naar de toongenerator van de RS7000 gestuurd.

**MIDI A**..... Uitvoer wordt naar de MIDI OUT A aansluiting gestuurd.

**MIDI B**..... Uitvoer wordt naar de MIDI OUT B aansluiting gestuurd.

Bepaalt de MIDI uitgang waarvoor een kanaalnummer moet worden toegewezen.

**2 OUT CHANNEL** ..... [Knop 4]

[Instellingen] OFF, 01 ~ 16

**OFF**..... Er worden geen MIDI gegevens verzonden.

**01 ~ 16**..... MIDI gegevens worden via het gespecificeerde kanaal verzonden.

Specificeert het MIDI verzendkanaal.

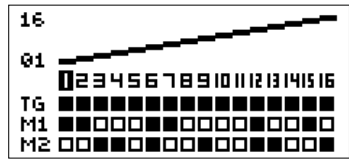
**3 TR (Track)**

[Instellingen] 01 ~ 16

Selecteert de track waarvoor een verzendkanaal moet worden toegewezen.

Druk, om een track te selecteren, op de juiste toets op het toetsenbord, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.

**OPM.**  
 Het grafische display, links van het LCD, toont de MIDI kanaal toewijzingen voor TG (de interne toongenerator), MA (MIDI A) en MB (MIDI B).  
 Het bovenste gedeelte van dit display geeft de MIDI verzend kanaal toewijzingen aan voor elke track.  
 De hokjes in het onderste gedeelte van het display geven aan of de MIDI kanaal toewijzing voor de corresponderende bestemming uit is (OFF) of niet. Een leeg hokje geeft aan dat het uit is (OFF) en een geheel gevuld hokje geeft aan dat er een verzendkanaal van 01 ~ 16 is toegewezen.



## 11. Master EQ en Effecten

De **MASTER** sub-mode biedt toegang tot de **MASTER EQ** parameters die het geluid aanpassen bij de uiteindelijke uitgangstrap en de master effect parameters.

De Master EQ parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen en de Master Effect parameters zijn beschikbaar op 5 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen.

Druk op de [MASTER] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de MASTER mode te gaan.

De MASTER instellingen zijn op alle stijlen en songs van toepassing.

### Master Setup Procedure

1. Druk op [MASTER] terwijl u in de PATTERN Play of Patch mode bent om toegang te verkrijgen tot de Master EQ display pagina.
2. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
3. Druk op [MASTER] om naar de Master Effect pagina te gaan.
4. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
5. Gebruik [EXIT] om naar de Master EQ pagina terug te gaan en om uiteindelijk naar de PATTERN Play (of Patch) mode terug te keren.

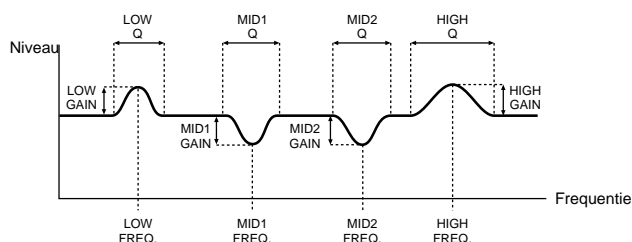
#### OPM.

Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toename van 10 in plaats van 1.

### Master EQ

De Master EQ is een 4-bands equalizer die gebruikt kan worden om het geluid bij de uiteindelijke uitgangstrap van de RS7000 aan te passen.

De Master EQ maakt het type respons besturing mogelijk dat in de onderstaande grafiek getoond wordt via 3 parameter pagina's: GAIN, FREQUENTIE en Q.



### Master Effect

Master Effecten bieden een aantal geavanceerde geluids verwerkings opties bij de uiteindelijke uitgangstrap van de RS7000.

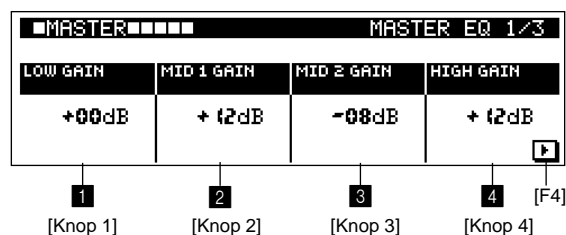
#### OPM.

- De Master EQ en Master Effecten zijn niet van toepassing op de toewijsbare uitgangen.
- De Master EQ en Master effecten zijn van toepassing op alle uitgangssignalen via de stereo uitgangen en zijn ideaal voor de uiteindelijke "master" verwerking van het geluid.

### Display Parameters

#### [1] Master EQ Pagina

[PATTERN] → [MASTER]



#### 1 LOW GAIN..... [Knop 1]

[Instellingen] -24 dB ~ +24 dB

Stelt de hoeveelheid aan lage-frequentie gain in (versterken of verzwakken).

#### 2 MID1 GAIN ..... [Knop 2]

[Instellingen] -12 dB ~ +12 dB

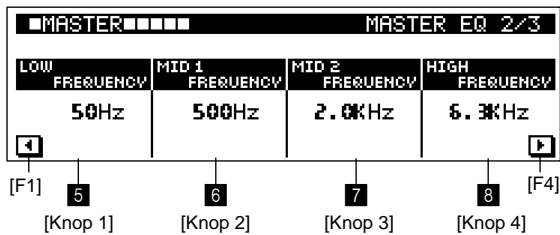
Stelt de hoeveelheid aan lage-midden gain in (versterken of verzwakken).

**3 MID2 GAIN** ..... [Knop 3]  
**[Instellingen] -12 dB ~ +12 dB**

Stelt de hoeveelheid aan hoge-midden gain in (versterken of verzwakken).

**4 HIGH GAIN** ..... [Knop 4]  
**[Instellingen] -12 dB ~ +12 dB**

Stelt de hoeveelheid aan hoge-frequentie gain in (versterken of verzwakken).



**5 LOW FREQUENCY** ..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 63 Hz. ~ 2,0 kHz.**

Stelt de frequentie van de lage EQ band in.

**6 MID1 FREQUENCY** ..... [Knop 2]  
**[Instellingen] 100 Hz. ~ 10,0 kHz.**

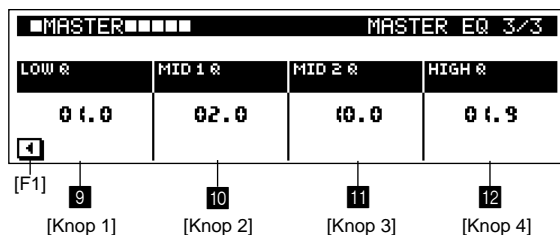
Stelt de frequentie van de lage-midden EQ band in.

**7 MID2 FREQUENCY** ..... [Knop 3]  
**[Instellingen] 100 Hz. ~ 10,0 kHz.**

Stelt de frequentie van de hoge-midden EQ band in.

**8 HIGH FREQUENCY** ..... [Knop 4]  
**[Instellingen] 500 Hz. ~ 16,0 kHz.**

Stelt de frequentie van de hoge EQ band in.



**9 LOW Q** ..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 0,01 ~ 12,0**

Stelt de Q (bandbreedte) van de lage EQ band in. Lagere waarden produceren een bredere bandbreedte — dat wil zeggen: een breder bereik van frequenties zullen versterkt of verzwakt worden.

**10 MID 1 Q** ..... [Knop 2]  
**[Instellingen] 0,01 ~ 12,0**

Stelt de Q (bandbreedte) van de lage-midden EQ band in. Lagere waarden produceren een bredere bandbreedte — dat wil zeggen: een breder bereik van frequenties zullen versterkt of verzwakt worden.

**11 MID 2 Q** ..... [Knop 3]  
**[Instellingen] 0,01 ~ 12,0**

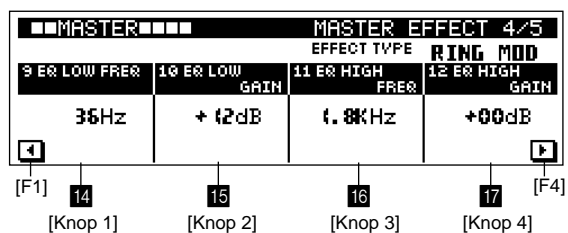
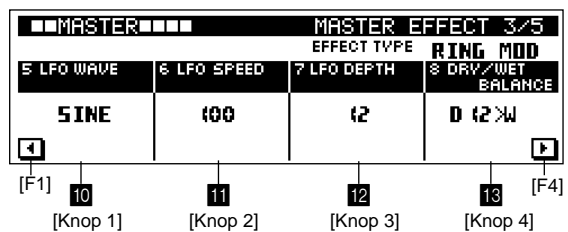
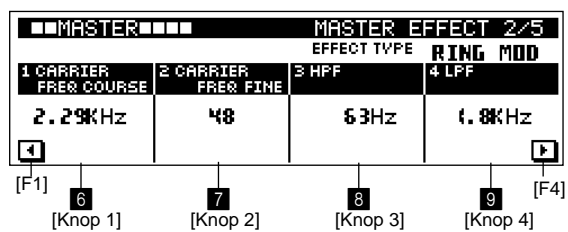
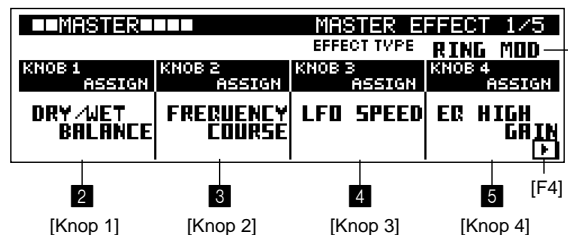
Stelt de Q (bandbreedte) van de hoge-midden EQ band in. Lagere waarden produceren een bredere bandbreedte — dat wil zeggen: een breder bereik van frequenties zullen versterkt of verzwakt worden.

**12 HIGH Q** ..... [Knop 4]  
**[Instellingen] 0,01 ~ 12,0**

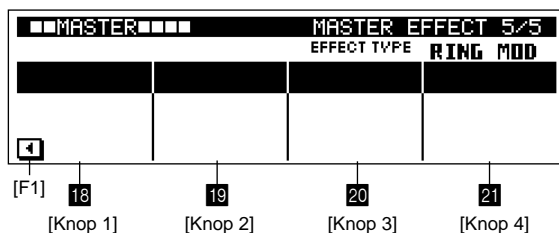
Stelt de Q (bandbreedte) van de hoge EQ band in. Lagere waarden produceren een bredere bandbreedte — dat wil zeggen: een breder bereik van frequenties zullen versterkt of verzwakt worden.

[2] Master Effect Pagina

[PATTERN] → [MASTER] × 2







**1 EFFECT TYPE** ..... MASTER EFFECT Selectie Knop  
 [Instellingen] ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY,  
 MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-  
 FI, SLICE

Selecteert het master effect type uit de 8 geleverde typen.

**2 KNOB1 ASSIGN** ..... [Knop 1]  
 [Instellingen]  
 Effect parameter 1 ~ 16 (Zie het “Effect  
 Parameter overzicht” op blz. 315MH)

Specificeert de te besturen parameter door middel van [CONTROL KNOB 1].

De parameters die toegewezen kunnen worden zijn afhankelijk van het geselecteerde effect type.

De effect parameter die door de control knop bestuurd wordt kan onafhankelijk toegewezen worden voor elk effect type.

**3 KNOB2 ASSIGN** ..... [Knop 2]  
 [Instellingen]  
 Effect parameter 1 ~ 16 (Zie het “Effect  
 Parameter overzicht” op blz. 315MH)

Specificeert de te besturen parameter door middel van [CONTROL KNOB 2].

De parameters die toegewezen kunnen worden zijn afhankelijk van het geselecteerde effect type.

De effect parameter die door de control knop bestuurd wordt kan onafhankelijk toegewezen worden voor elk effect type.

**4 KNOB3 ASSIGN** ..... [Knop 3]  
 [Instellingen]  
 Effect parameter 1 ~ 16 (Zie het “Effect  
 Parameter overzicht” op blz. 315MH)

Specificeert de te besturen parameter door middel van [CONTROL KNOB 3].

De parameters die toegewezen kunnen worden zijn afhankelijk van het geselecteerde effect type.

De effect parameter die door de control knop bestuurd wordt kan onafhankelijk toegewezen worden voor elk effect type.

**5 KNOB4 ASSIGN** ..... [Knop 4]  
 [Instellingen]

Effect parameter 1 ~ 16 (Zie het “Effect  
 Parameter overzicht” op blz. 315MH)

Specificeert de te besturen parameter door middel van [CONTROL KNOB 4].

De parameters die toegewezen kunnen worden zijn afhankelijk van het geselecteerde effect type.

De effect parameter die door de control knop bestuurd wordt kan onafhankelijk toegewezen worden voor elk effect type.

**6 ~ 21 EFFECT PARAMETERS 1 ~ 16**  
 ..... [Knop 1] ~ [Knop 4]

Deze instellingen passen de corresponderende effect parameters aan en bepalen dus het geluid van het effect.

Het aantal en type van de beschikbare parameters is afhankelijk van het geselecteerde effect type.

Zie blz. 315MH van de Appendix voor informatie over de parameters voor elk effect type.

## 12. Opslaan op Geheugenkaart of Disk

De **SAVE** sub-mode geeft u de mogelijkheid gegevens op te slaan en te laden op of vanaf standaard geheugenkaarten — die beschikbaar zijn bij vele elektronica en computer winkels — of SCSI disks. Er worden 5 display pagina's aangeboden: **Save, Export, Rename, Delete** en **Format**. Druk op **[SAVE]** vanuit de **PATTERN Play** of **Patch mode** om naar de **SAVE** sub mode te gaan. De **SAVE** sub mode kan echter niet tijdens het afspelen of tijdens de opname geselecteerd worden.

### De geheugenkaart gebruiken (SmartMedia™\*)

Zorg ervoor dat u zorgvuldig met de geheugenkaarten omgaat. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

#### ● Compatibele Geheugenkaart Types

3.3V (3V) Geheugenkaarten kunnen gebruikt worden. Geheugenkaarten van het type 5V zijn niet compatibel met dit instrument.

Er is een 8MB geheugenkaart bij uw instrument geleverd.

\* SmartMedia is een handelsmerk van Toshiba Corporation.

#### ● Geheugencapaciteit

Er zijn vijf typen geheugenkaarten: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Een geheugenkaart, waarvan de geheugencapaciteit meer dan 32MB bedraagt, kan ook gebruikt worden als deze voldoet aan de SSFDC standaards (Solid Status Memory Card: een andere naam voor SmartMedia) Forum.

#### ● Plaatsen/Verwijderen van Geheugenkaarten

##### Om een geheugenkaart te plaatsen:

Houd de geheugenkaart zo vast dat het connector gedeelte (goud) van de geheugenkaart naar beneden en naar voren gericht is, in de richting van het slot van de geheugenkaart. Plaats de geheugenkaart zorgvuldig in het slot, langzaam verder duwend tot deze op zijn plaats zit.

\* Plaats de geheugenkaart niet verkeerd om.

\* Plaats nooit iets anders dan een geheugenkaart in het slot.

##### Om een geheugenkaart te verwijderen:

Zorg ervoor dat, voordat u de geheugenkaart uitneemt, u zeker weet dat de geheugenkaart niet in gebruik is, of dat deze niet door het instrument wordt benaderd. Trek vervolgens de geheugenkaart er langzaam met de hand uit.

#### OPM.

\*\*"Tijdens benadering" houdt opslag, laad, formateer, en folder creatie handelingen in. Wees er ook op bedacht dat het instrument, als deze aan staat, automatisch de geheugenkaart zal benaderen om het media type te controleren als deze ingevoerd wordt.

#### PAS OP !

Probeer nooit de geheugenkaart uit te nemen of het instrument uit te schakelen tijdens benadering. Door dit te doen zouden de gegevens in het instrument of op de geheugenkaart beschadigd kunnen raken en mogelijk de geheugenkaart ook.

#### Geheugenkaarten formatteren

Voordat een geheugenkaart met uw instrument gebruikt kan worden moet deze eerst worden geformatteerd. Als deze eenmaal is geformatteerd zullen alle gegevens erop gewist zijn. Zorg ervoor dat u van te voren controleert of er geen voor u belangrijke gegevens op staan.

#### PAS OP !

De meegeleverde geheugenkaart bevat stijl gegevens als die initieel verstuurd wordt. Gebruik een afzonderlijke geheugenkaart of gebruik een externe SCSI disk om de stijl gegevens op te slaan als u deze wilt bewaren.

#### OPM.

\* De geheugenkaarten die met dit instrument zijn geformatteerd, kunnen daardoor onbruikbaar worden voor gebruik met andere instrumenten.

## ● Over de geheugenkaarten

### Om zorgvuldig met geheugenkaarten om te gaan:

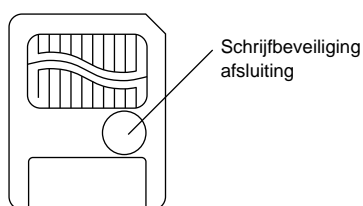
- Het kan voorkomen dat statische elektriciteit invloed heeft op geheugenkaarten. Om, voordat u een geheugenkaart aanraakt, de kans op statische elektriciteit zo klein mogelijk te maken, kunt u metalen delen zoals een deurkruk of een aluminium raamkozijn aanraken.
- Zorg ervoor dat u de geheugenkaart uit het slot van de geheugenkaart neemt als deze voor langere tijd niet wordt gebruikt.
- Stel de geheugenkaart niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, overmatige vochtigheid, stof of vloeistoffen.
- Plaats geen zware voorwerpen op een geheugenkaart en buig deze niet en oefen er op geen enkele manier druk op uit.
- Raak het metalen gedeelte (goud) van de geheugenkaart niet aan en raak met geen enkel metalen vlak het metalen gedeelte aan.
- Stel de geheugenkaart niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden geproduceerd door televisies, luidsprekers, motoren, enz., aangezien magnetische velden de gegevens op de geheugenkaart geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op een geheugenkaart. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

### Om uw gegevens te beveiligen (schrijfbeveiliging):

Plak, om onbedoeld wissen van belangrijke gegevens te voorkomen, de schrijfbeveiligingsafsluiting (meegeleverd in de geheugenkaart verpakking) op de daarvoor bestemde plaats (in een cirkel) van de geheugenkaart.

Andersom geldt, dat als u gegevens op de geheugenkaart wilt opslaan, u ervoor moet zorgen dat de schrijfbeveiligingsafsluiting van de kaart verwijderd is.

Gebruik een losgehaalde afsluiting niet nogmaals.

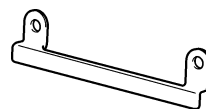


### Gegevens Backup

Om uw gegevens optimaal veilig te stellen beveelt Yamaha aan om van belangrijke gegevens twee kopieën op verschillende geheugenkaarten te bewaren. Hierdoor heeft u zelfs nog een kopie als één van de geheugenkaarten beschadigd of kwijt geraakt is.

## De beveiligingshaak installeren

U kunt een optionele beveiligingshaak installeren om diefstal van de geheugenkaart te voorkomen. Installeer de beveiligingshaak als u dat nodig vindt.



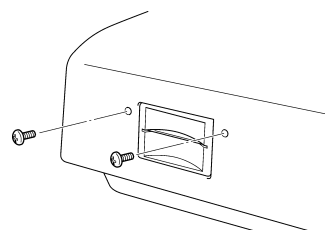
### **BELANGRIJK**

Als de beveiligingshaak geïnstalleerd is, is het niet mogelijk om de geheugenkaart in te voeren of te verwijderen. Controleer, voordat u de beveiligingshaak installeert, of de geheugenkaart is ingevoerd in het slot van de geheugenkaart.

## Procedure

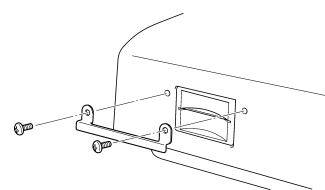
1. Wees er zeker van dat u het volgende bij de hand heeft voordat u begint met de installatie.
  - Beveiligingshaak
  - Kruiskopschroevendraaier: Een schroevendraaier met een magnetische punt wordt aanbevolen.
2. Verwijder de twee schroeven aan weerszijden van het slot van de geheugenkaart.

Gebruik een kruiskopschroevendraaier om de twee schroeven te verwijderen van de locaties zoals hieronder getoond.



3. Bevestig de beveiligingshaak.

Positioneer de beveiligingshaak op de juiste plaats (zie illustratie hieronder), en gebruik de twee schroeven die u in stap 2 verwijderd heeft om het op zijn plaats vast te schroeven.



## Iets over disks

- Alleen DOS-geformatteerde disks (Het CD-ROM format is ISO9660 Level 1) kunnen door de RS7000 gebruikt worden. Disks die geformatteerd zijn door de RS7000 worden in DOS format geformatteerd.
- Disks die door een personal computer in DOS format geformatteerd zijn kunnen door de RS7000 gebruikt worden, maar we raden het gebruik aan van door de RS7000 geformatteerde disks.
- Disks, met een capaciteit van minder dan 260 MB en door de RS7000 geformatteerd, worden in FAT16 format geformatteerd, en grotere disks worden in FAT32 format geformatteerd.
- Onder de MO disks die door de RS7000 gebruikt kunnen worden vallen 128 MB, 230 MB, en 540 MB typen. MO disks met een capaciteit van 640 MB en groter kunnen niet gebruikt worden.
- De RS7000 kan tot maximaal 2 GB aan verwisselbare disks gebruiken. Zelfs als er een grotere disk wordt aangesloten zal de RS7000 een maximum van 2 GB gebruiken. Verder worden alle verwisselbare disks in FAT16 format geformatteerd.

## Iets over Bestandstypen

### Het omgaan met bestandstypen in de Save Pagina

Het omgaan met de bestandsstijlen via de SAVE pagina (Hoofdstuk 2: Pattern Mode ~ Hoofdstuk 3: Pattern Chain Mode, Hoofdstuk 4: Song Mode) wordt in deze sectie beschreven.

#### ● PATT (Pattern)

Alle gegevens in de geselecteerde stijl worden als één enkel bestand opgeslagen.

Behalve alle 16 patterns in de stijl, corresponderend met de secties A tot en met P, en alle user frases, bevatten PATT bestanden groove, speeffect, MIDI delay, mixer, voice bewerking, effect, setup, en master instellingen. Verder worden, als een stijl lokale samples of gemeenschappelijke sample voices gebruikt, de samples ook opgeslagen.

#### ● SONG

Alle gegevens in de geselecteerde song worden als één enkel bestand opgeslagen.

Song bestanden bevatten de MIDI gegevens die opgenomen zijn in tracks 1 tot en met 16, groove, speeffect, MIDI delay, mixer, voice bewerking, effect, en setup instellingen. Verder worden, als een song lokale samples of gemeenschappelijke sample voices gebruikt, de samples ook opgeslagen.

#### ● SMF (Standard MIDI File)

Alleen de speeldata in de geselecteerde pattern wordt naar een format-0 standaard MIDI bestand opgeslagen.

#### ● WAV (Wave)

De geselecteerde sample wordt in WAV format opgeslagen.

#### ● ALL

Alle gegevens in het geheugen van de RS7000 worden als één enkel bestand opgeslagen.

ALL bestanden bevat de volgende gegevens:

Alle stijl gegevens ..... Stijl 01 ~ 64 (inclusief 16 patterns en 256 frases per stijl).

Alle pattern chain gegevens .. Pattern chain 01 ~ 20

Alle song gegevens ..... Song 01 ~ 20

Alle sample voices ..... Lokale sample voices 001 ~ 128 en gemeenschappelijke sample voices 001 ~ 128 voor elke stijl en song.

Systeem setup ..... Utility mode en overige instellingen.

### Bestandsextensies

Als elk van de hierboven beschreven bestanden wordt opgeslagen, wordt er automatisch een geschikte 3-karakter bestandsextensie toegevoegd om onderscheid te maken in het type bestand.

PATT ..... .R2P

SONG..... .R2S

SMF ..... .MID

WAV ..... .WAV

ALL..... .R2A

Als een PATT, SONG of ALL bestand wordt opgeslagen, worden de sample gegevens voor de sample voices automatisch opgeslagen met respectievelijk een R3P, R3S, of R3A extensie.

Als elke van deze bestanden dan wordt geladen, worden de corresponderende sample gegevens ook automatisch geladen.

Plaats, bij het organiseren van de bestanden op een computer, respectievelijk de “.R2P” en “.R3P”, “.R2S” en “.R3S”, “.R2A” en “.R3A” in dezelfde map. Zorg er ook voor dat de eerste 8 karakters van de namen van het gegevensbestand en het daarbij behorende sample gegevensbestand hetzelfde zijn, zonder de extensie.

### Het omgaan met Bestandstypen In de Load Pagina

Het omgaan met bestandsstijlen via de LOAD pagina (Hoofdstuk 2: Pattern Mode ~ Hoofdstuk 3: Pattern Chain Mode, Hoofdstuk 4: Song Mode) wordt in deze sectie beschreven.

#### ● PATT (Pattern)

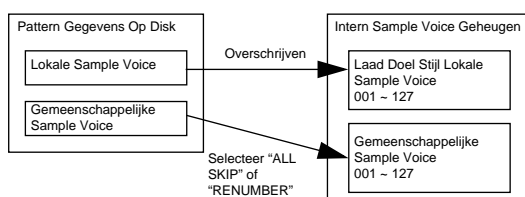
Een enkele stijl wordt geladen in het gespecificeerde stijl nummer in het intern geheugen van een bestand van het type PATT (.R2P) of ALL (.R2A).

Als een bestand van het type ALL (.R2A) geselecteerd is, kan de te laden stijl gespecificeerd worden van meerdere stijlen die in het ALL bestand opgeslagen zijn.

Behalve alle 16 patterns in de stijl, corresponderend met de secties A tot en met P, en alle user frases, bevatten PATT bestanden groove, speeffect, MIDI delay, mixer, voice bewerking, effect, setup, en master instellingen. Verder worden, als een stijl samples gebruikt, de samples ook in het bestand opgenomen.

**OPM.**

Als de te laden stijl gemeenschappelijke sample voices bevat, en deze gemeenschappelijke sample voices bestaan reeds in het interne geheugen met dezelfde nummers dan komen de "ALL SKIP" en "RENUMBER" opties beschikbaar. Als "ALL SKIP" wordt geselecteerd, worden gemeenschappelijke sample voices met dubbele nummers niet geladen. Als "RENUMBER" wordt geselecteerd, worden de gemeenschappelijke sample voices in nog vrij beschikbare nummers geladen.

**● SONG**

Een enkele song wordt geladen in het gespecificeerde song nummer in het intern geheugen van een bestand van het type SONG (.R2P) of ALL (.R2A).

Als een bestand van het type ALL (.R2A) geselecteerd is, kan de te laden stijl gespecificeerd worden van meerdere stijlen die in het ALL bestand opgeslagen zijn.

Behalve alle 16 sequence tracks, de BPM track en scene/mute track, bevatten SONG bestanden groove, speeeffect, MIDI delay, mixer, voice bewerking, effect, setup, en master instellingen. Verder worden, als een song samples gebruikt, de samples ook in het bestand opgenomen.

**OPM.**

Als een te laden song gewone voice samples bevat, is de procedure hetzelfde als bij de hierboven beschreven PATT bestanden.

**● ALL**

Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het gehele intern geheugen wordt overschreven met uitzondering van de systeem setup gegevens.

**● ALL+SYSTEM**

Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het gehele intern geheugen wordt overschreven inclusief de systeem setup gegevens.

**OPM.**

ALL (.R2A) bestanden bevatten alle gegevens in het interne geheugen van de RS7000, als volgt:  
 Alle stijl gegevens ..... Stijl 01 ~ 64 (inclusief 16 patterns en 256 frases per stijl).  
 Alle pattern chain gegevens . Pattern chain 01 ~ 20  
 Alle song gegevens ..... Song 01 ~ 20  
 Alle sample voices ..... Lokale sample voices 001 ~ 128 en gemeenschappelijke sample voices 001 ~ 128 voor elke stijl en song.  
 Systeem setup ..... Utility mode en overige instellingen.

**● SMPL (Sample Voice)**

Een gespecificeerde sample van meerdere sample voices in een PATT (.R2P), SONG (.R2S) of ALL (.R2A) type bestand kan in het gespecificeerde sample voice nummer geladen worden.

**● SMF (Standard MIDI File)**

Sequence gegevens kunnen in de huidige geselecteerde pattern geladen worden van een SMF (Standard MIDI File, format-0) type bestand.

**● RM1x PATT**

Pattern gegevens die opgeslagen zijn in RM1x pattern format kunnen in de huidige geselecteerde stijl van de RS7000 geladen worden.

**● RM1x SONG**

RM1x SONG type bestanden kunnen in het huidige geselecteerde SONG nummer geladen worden.

**● SAMPLE**

Sample gegevens en WAV bestanden kunnen in het gespecificeerde interne sample voice nummer geladen worden.

Gegevens die door onderstaande apparaten op een SCSI disk zijn opgeslagen kunnen geïmporteerd worden:

A5000, A4000, A3000 ..... Sample (Vanaf SCSI disk)

SU700 ..... Sample (Vanaf SCSI disk)

Computer ..... AIFF bestand (.AIF),

WAV bestand (.WAV, vanaf SCSI disk of geheugenkaart, 8/16-bit lineair, mono/stereo)

**OPM.**

- Enkele geïmporteerde samples kunnen met een onverwachte toonhoogte afgespeeld worden, loop playback kan veranderen, of de kwaliteit van het geluid kan variëren.
- Programma's en samples die op een SCSI disk in AKAI S1000 of S3000 format zijn opgeslagen kunnen door de RS7000 geïmporteerd worden (met enkele uitzonderingen).
- Akai-geformatteerde disks en andere CD-ROMs kunnen niet tegelijkertijd gebruikt worden.
- \* Alle productnamen en bedrijfsnamen in deze Nederlandstalige handleiding zijn de handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke bedrijven.

## Structuur Save Pagina

De SAVE sub-mode bevat de volgende display pagina's.

### ● Save...(blz. 118)

Slaat gegevens uit het interne geheugen op naar geheugenkaart of disk.



### ● Export...(blz. 120)

Slaat de geselecteerde sample of pattern op naar een geheugenkaart in een standaard format — SMF of WAV — dat door een personal computer gebruikt kan worden.



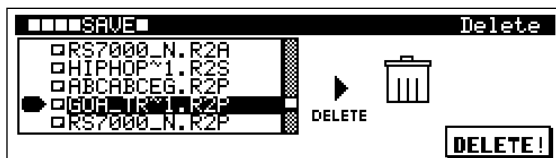
### ● Rename...(blz. 122)

Wijzigt de bestandsnaam van een opgeslagen bestand op een geheugenkaart of disk.



### ● Delete...(blz. 123)

Wist een gespecificeerd bestand van een geheugenkaart of disk.



### ● Format...(blz. 124)

Formateert een geheugenkaart of disk.



## [1] Save Pagina

Slaat interne gegevens op op een geheugenkaart of disk.

## Save Procedure

1. Druk op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Save pagina te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (FILE TYPE) om het type bestand te selecteren dat u wilt opslaan.
3. Gebruik, als het "PATT" bestandstype geselecteerd is, [Knop 2] (PATTERN) om de stijl te selecteren die moet worden opgeslagen.
4. Druk op [F4] (CARD/SCSI) om op te geven of u op een geheugenkaart of een disk wilt opslaan.
5. Druk op [F1] (OK) om naar de save uitvoer pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] (FILE NAME) en het toetsenbord om een bestandsnaam op te geven.
7. Gebruik [Knop 3] om de map te selecteren waarnaar het bestand moet worden opgeslagen.  
Selecteer "CurrentDir" bovenaan de lijst om naar de huidige geselecteerde map op te slaan.  
Gebruik, indien nodig, [F3]( $\uparrow$ )/[F4](OPEN) om door bestaande mappen te lopen of [F2](NEW) om een nieuwe map te creëren.

### OPM.

Als de opslagbestemming SCSI is, moet de juiste SCSI ID en partitie in de SCSI Setup pagina geselecteerd worden.

8. Druk op [F1](SAVE) om de opslag operatie uit te voeren.  
Als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam op de kaart of disk bestaat, dan zal de "Overwrite? NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap getoond worden.  
Druk op [F3] als het OK is om het bestaande bestand te overschrijven met het nieuwe bestand. Druk op [F2] om de opslaghandeling te annuleren en keer terug naar de status voordat u op de [F1] knop drukte (stap 5, hierboven).
9. Druk op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

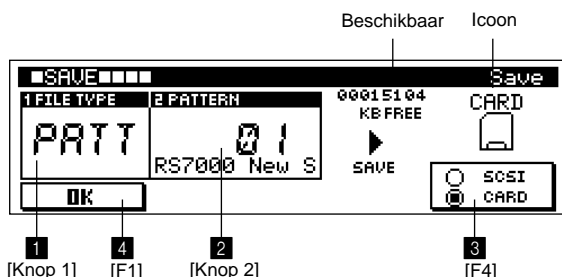
### OPM.

Als de opslagbestemming voor het bestand SCSI is kunnen alleen DOS-geformatteerde disks gebruikt worden (disks geformatteerd door de RS7000 zijn in DOS format geformatteerd).

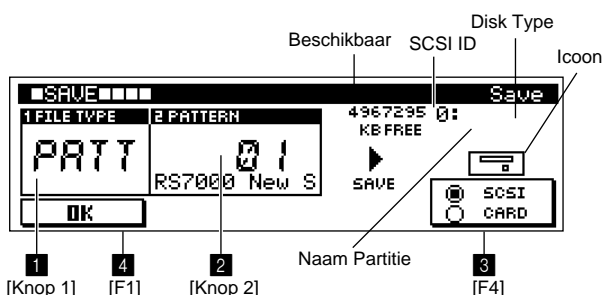
## Display Parameters

[PATTERN] → [SAVE]

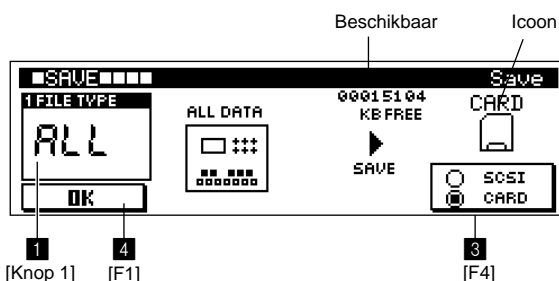
FILE TYPE = PATTERN, CARD of DISK = CARD



FILE TYPE = PATTERN, CARD of DISK = SCSI



FILE TYPE = ALL, CARD of SCSI = CARD



### 1 FILE TYPE..... [Knop 1]

[Instellingen] PATT, ALL

Specificeert het type gegevensbestand dat wordt opgeslagen. Zie, voor beschrijvingen van de verscheidene bestandsoorten “Iets over Bestandstypen” blz. 116.

### 2 PATTERN ..... [Knop 2]

[Instellingen] Style 01 ~ 64

Selecteert de pattern die wordt opgeslagen. Deze parameter is niet beschikbaar als de FILE TYPE parameter is ingesteld op “ALL”.

**OPM.**

Lege stijlen zonder gegevens kunnen niet opgeslagen worden.

### 3 SCSI/CARD ..... [F4]

[Instellingen] SCSI, CARD

**SCSI** ..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.

**CARD** ..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.

Selecteert de disk of kaart waar de gegevens op worden opgeslagen.

Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen samen met het beschikbare geheugen op de kaart.

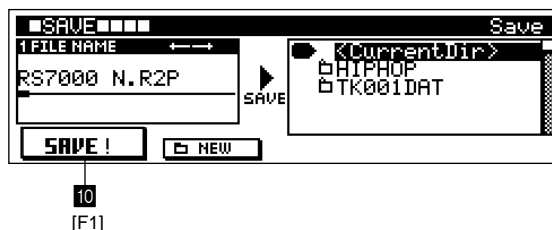
Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer, naam van de partitie, en de hoeveelheid beschikbare ruimte in de partitie.

### 4 OK ..... [F1]

Schakelt over naar de save uitvoer pagina.

### Save Uitvoer Pagina

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



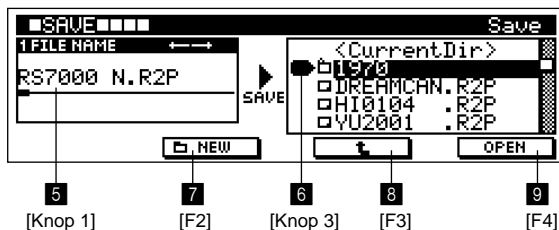
### 5 FILE NAME ..... [Knop 1]

Verplaatst de cursor voor bestandsnaam invoer. Gebruik [Knop 1] om de cursor naar de gewenste karakterpositie te verplaatsen en gebruik vervolgens het toetsenbord om het gewenste karakter in te voeren. Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, blz. 67 voor details over karakter-invoer.

**OPM.**  
Bestandsnamen kunnen maximaal 8 karakters lang zijn (exclusief de extensie). Verder, kan de bestandsextensie niet veranderd worden.  
Karakters die niet gebruikt kunnen worden in bestandsnamen worden automatisch omgezet naar “\_”.

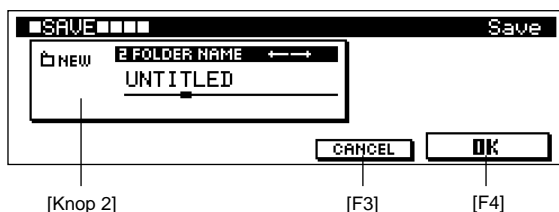
**6 Map Selectie ..... [Knop 3]**

Selecteert de map waarnaar het bestand wordt opgeslagen. Selecteer, om naar de huidige geselecteerde map op te slaan, “CurrentDir” bovenaan de lijst.



**7 NEW ..... [F2]**

Creëert een nieuwe map. Het invoer display voor de map-naam zal verschijnen.



Deze pagina maakt het mogelijk om bestandsnamen met een lengte van maximaal 8 karakters in te voeren.

[Knop 2] verplaatst de cursor naar de gewenste karakterpositie. Het toetsenbord wordt gebruikt om een karakter op de cursorpositie in te voeren.

Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, blz. 67 voor details over karakter-invoer. Druk op [F4] om een map te creëren en keer terug naar de save uitvoer pagina.

Druk op [F3] om de creatie van de map te annuleren en keer terug naar de save uitvoer pagina.

**8 ↑ (UP) (OMHOOG) ..... [F3]**

Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

**9 OPEN ..... [F4]**

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.

**10 SAVE (OPSLAAN) ..... [F1]**

Slaat het bestand op in de geselecteerde map. Als “CurrentDir” geselecteerd is, wordt het bestand in de huidige geselecteerde map opgeslagen.

**[2] Export Pagina**

Slaat de geselecteerde sample of pattern op naar een geheugenkaart of disk in een standaard format — WAV of SMF — dat door een personal computer gebruikt kan worden.

**Export Procedure**

1. Selecteer de pattern die de te exporteren gegevens bevat als u in de PATTERN Play of Patch mode bent.
2. Druk tweemaal op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Save pagina te gaan.
3. Gebruik [Knop 1] (FILE TYPE) om het type bestand te selecteren die u wilt opslaan.
4. Gebruik, als het “WAV” bestandstype geselecteerd is, [Knop 2] (TRACK) om de track te selecteren die de sample gebruikt die opgeslagen moet worden.
5. Gebruik, als de sample die toegewezen is aan de geselecteerde track een sample kit voice is, [Knop 3] (NOTE) om de noot te selecteren waaraan de te exporteren sample is toegewezen.
6. Druk op [F4] (CARD/SCSI) om te specificeren of u op een geheugenkaart of een disk wilt opslaan.
7. Druk op [F1] (OK) om naar de save uitvoer pagina te gaan.
8. Gebruik [Knop 1] (FILE NAME) en het toetsenbord om een bestandsnaam op te geven.
9. Gebruik [Knop 3] om de map te selecteren waarnaar het bestand moet worden opgeslagen. Selecteer “CurrentDir” bovenaan de lijst om naar de huidige geselecteerde map op te slaan. Gebruik, indien nodig, [F3](↑)/[F4](OPEN) om door bestaande mappen te lopen of [F2](NEW) om een nieuwe map te creëren.
10. Druk op [F1](EXPORT) om de export handeling uit te voeren. Als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam op de kaart of disk bestaat, dan zal de “Overwrite? NO[F2]/YES[F3]” bevestigingsboodschap getoond worden. Druk op [F3] als het OK is om het bestaande bestand te overschrijven met het nieuwe bestand. Druk op [F2] om de opslaghandeling te annuleren en keer terug naar de status voordat u op de [F1] knop drukt (stap 5, hierboven).
11. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**OPM.**

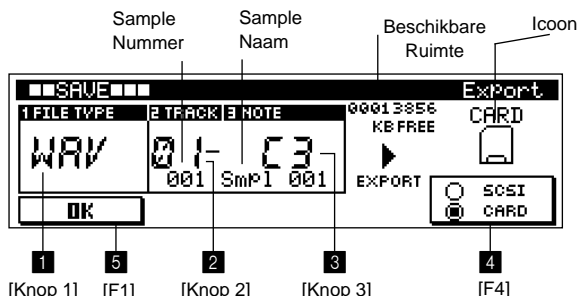
- Als de opslagbestemming voor het bestand SCSI is kunnen alleen DOS-geformatteerde disks gebruikt worden (disks geformatteerd door de RS7000 zijn in DOS format geformatteerd).
- Als de opslagbestemming SCSI is, moet de juiste SCSI ID en partitie in de SCSI Setup pagina geselecteerd worden.



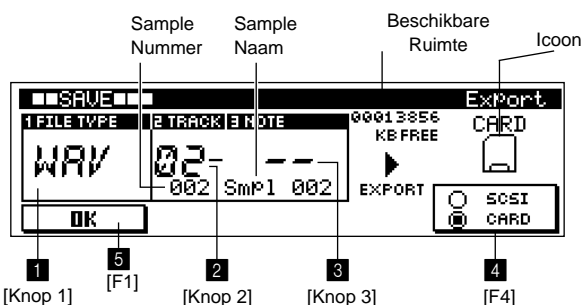
## Display Parameters

[PATTERN] → [SAVE] × 2

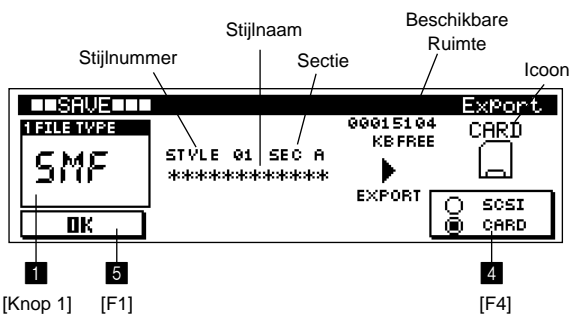
FILE TYPE = WAV, sample kit voice geselecteerd



FILE TYPE = WAV, pitched sample voice geselecteerd



FILE TYPE = SMF



**1 FILE TYPE**..... [Knop 1]

[Instellingen] WAV, SMF

Specificeert het type gegevensbestand dat wordt geëxporteerd. Zie, voor beschrijvingen van de verscheidene bestandsoorten "Iets over Bestandstypen" blz. 116. Kopieer-beveiligde sample bestanden kunnen niet als WAV bestanden geëxporteerd worden. Zie "Opmerkingen over muziekkopieerrechten (blz. 21).

**2 TRACK**..... [Knop 2]

[Instellingen] 01 ~ 16

Selecteert de track die de te exporteren sample gebruikt. Als de sample die gebruikt wordt door de geselecteerde track een sample voice is, zullen het nummer en naam van de sample op het display verschijnen.

**3 NOTE**..... [Knop 3]

[Instellingen] C-2 ~ G8

Als de sample die gebruikt wordt door de geselecteerde track een sample kit voice is, selecteert deze parameter de noot waaraan de te exporteren sample is toegewezen.

Als de sample die gebruikt wordt door de geselecteerde track een sample voice is, zullen het nummer en naam van de sample op het display verschijnen.

**4 SCSI/CARD**..... [F4]

[Instellingen] SCSI, CARD

**SCSI**..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.

**CARD**..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.

Selecteert de disk of kaart waaraan de gegevens worden geëxporteerd. Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen samen met het beschikbare geheugen op de kaart.

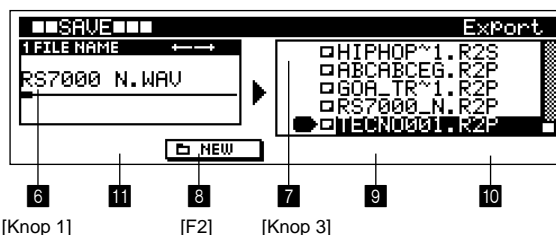
Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer, naam van de partitie, en de hoeveelheid beschikbare ruimte in de partitie.

**5 OK**..... [F4]

Schakelt over naar de export uitvoer pagina.

**Export Uitvoer Pagina**

[PATTERN] → [SAVE] × 2 → [F1]



**6 FILE NAME**..... [Knop 1]

Verplaatst de cursor voor bestandsnaam invoer. Gebruik [Knop 1] om de cursor naar de gewenste karakterpositie te verplaatsen en gebruik vervolgens het toetsenbord om het gewenste karakter in te voeren. Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67 voor details over karakter-invoer.

**OPM.**

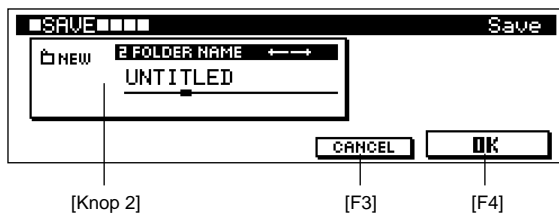
Bestandsnamen kunnen maximaal 8 karakters lang zijn (exclusief de extensie). Verder, kan de bestandsextensie niet veranderd worden. Karakters die niet gebruikt kunnen worden in bestandsnamen worden automatisch omgezet naar "\_".

**7 Map Selectie** ..... [Knop 3]

Selecteert de map waarnaar het bestand wordt opgeslagen. Selecteer, om naar de huidige geselecteerde map op te slaan, "CurrentDir" bovenaan de lijst.

**8 NEW** ..... [F2]

Creëert een nieuwe map. Het invoer display voor de map-naam zal verschijnen.



Deze pagina maakt het mogelijk om bestandsnamen met een lengte van maximaal 8 karakters in te voeren. [Knop 2] verplaatst de cursor naar de gewenste karakterpositie.

Het toetsenbord wordt gebruikt om een karakter op de cursorpositie in te voeren.

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67 voor details over karakter-invoer.

Druk op [F4] om een map te creëren en keer terug naar de export uitvoer pagina.

Druk op [F3] om de creatie van de map te annuleren en keer terug naar de export uitvoer pagina.

**9 ↑ (UP) (OMHOOG)** ..... [F3]

Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

**10 OPEN** ..... [F4]

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.

**11 EXPORT** ..... [F1]

Als "CurrentDir" geselecteerd is, wordt het bestand in de huidige geselecteerde map opgeslagen.

**[3] Rename Pagina**

Wijzigt de naam van een bestand of map.

**OPM.**

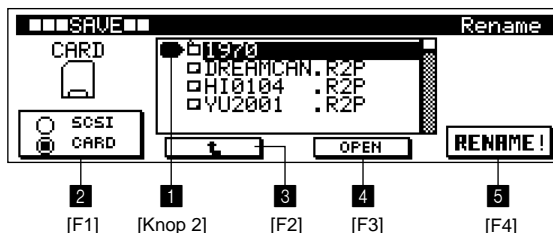
Als de te hernoemen bestemmingsmedium een SCSI disk is, kunnen bestanden en mappen op DOS-geformatteerde disks hernoemd worden.

**Rename Procedure**

1. Druk driemaal op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Rename pagina te gaan.
2. Druk op [F1] (CARD/SCSI) om op te geven of u een bestand op een geheugenkaart of een disk wilt hernoemen.
3. Gebruik [F2](↑) en [F3] (OPEN) om een map te selecteren.
4. Gebruik [Knop 2] om de te hernoemen map en bestand te selecteren.
5. Druk op [F4] (RENAME) om naar de naam-invoer dialog pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 2] (FILE NAME) en het toetsenbord om een bestandsnaam op te geven.
7. Druk op [F4] om de rename handeling uit te voeren en sluit het rename dialog display.
8. Druk driemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [SAVE] × 3



**1 FILE** ..... [Knop 2]

Het te hernoemen bestand of map.

**OPM.**

Deze functie kan gebruikt worden om de naam van elk bestand of elke map op een geheugenkaart of disk te wijzigen.

**2 SCSI/CARD** ..... [F1]

[Instellingen] SCSI, CARD

**SCSI** ..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.

**CARD** ..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.

Selecteert de disk of geheugenkaart die het te hernoemen bestand of map bevat.

Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen. Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer, en de naam van de partitie.

**3** ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F2]

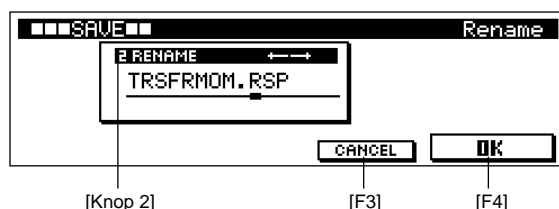
Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

**4** OPEN..... [F3]

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.

**5** RENAME! ..... [F4]

Opent het bestands rename en map naam dialoog display.



Deze pagina maakt het mogelijk om bestandsnamen met een lengte van maximaal 8 karakters in te voeren.

[Knop 2] verplaatst de cursor naar de gewenste karakterpositie.

Het toetsenbord wordt gebruikt om een karakter op de cursorpositie in te voeren. Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67 voor details over karakter-invoer.

Druk op [F4] om de map of het bestand te hernoemen en keer terug naar de vorige pagina.

Druk op [F3] om de hernoeming te annuleren en terug te keren naar de vorige pagina.

**OPM.**

Map namen kunnen maximaal 8 karakters lang zijn. Zowel de bestandsnaam als de bestandsextensie kunnen gewijzigd worden. Wees er zeker van dat de bestandsnaam 8 karakters of minder is, en de bestandsextensie 3 karakters of minder is.

Karakters die niet gebruikt kunnen worden in bestandsnamen worden automatisch omgezet naar "\_".

**[4] Delete Pagina**

Wist bestanden of mappen.

**Delete (Verwijder) Procedure**

1. Druk op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Save pagina te gaan.
2. Druk op [F4] (CARD/SCSI) om op te geven of u een bestand van een geheugenkaart of een disk wilt verwijderen.

3. Druk driemaal op [SAVE] om naar de Delete pagina te gaan.

4. Gebruik [F1] (↑) en [F2] (OPEN) om een map te selecteren.

5. Gebruik [Knop1] om de te verwijderen map te selecteren.

6. Druk op [F4] om het bestand te verwijderen.

7. De "Are You Sure? ("Weet u het zeker?") NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap zal getoond worden.

Druk op [F3] als het OK is om het bestand te verwijderen. Druk op [F2] om de verwijder handeling te annuleren.

8. Druk viermaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

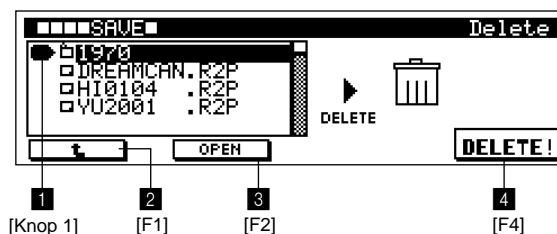
**OPM.**

De verwijder handeling is onomkeerbaar. Ga voorzichtig verder.

Mappen die bestanden bevatten kunnen niet verwijderd worden. Verwijder eerst de bestanden in de map, en dan de map.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [SAVE] × 4



**1** FILE..... [Knop 1]

Het te verwijderen bestand of map.

**OPM.**

Specificeert het bestand of de map die wordt verwijderd van de geheugenkaart of disk.

**2** ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]

Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

**3** OPEN..... [F2]

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.

**4** DELETE! ..... [F4]

Verwijdert het geselecteerde bestand of map.

[5] Format Pagina

Formateert geheugenkaarten en disks.

**Formateer Procedure**

1. Druk vijfmaal op de [SAVE] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Format pagina te gaan.
2. Druk op [F1] (CARD/SCSI) om op te geven of u een geheugenkaart of een disk wilt formateren.
3. Gebruik, als er een SCSI disk geselecteerd is, [Knop 3] om het formatteertype te selecteren die u wilt toepassen.

**OPM.**  
 Normaal gesproken is het bij het formateren van een harddisk, ZIP disk, enz., het beste om te beginnen met (LOGISCH) LOGICAL formateren. Probeer dan, als LOGISCH formateren een fout produceert, FYSIEK (PHYSICAL) formateren.

4. Gebruik, als het formatteer type PARTITION geselecteerd is, [Knop 4] om de te formateren diskpartitie te selecteren.
5. Druk op [F4] om de formatteer handeling uit te voeren.
6. De "Are You Sure? ("Weet u het zeker?)" NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap zal getoond worden. Druk op [F3] als het OK is om met de formatteer handeling verder te gaan. Druk op [F2] om de formatteer handeling te annuleren.
7. Druk vijfmaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

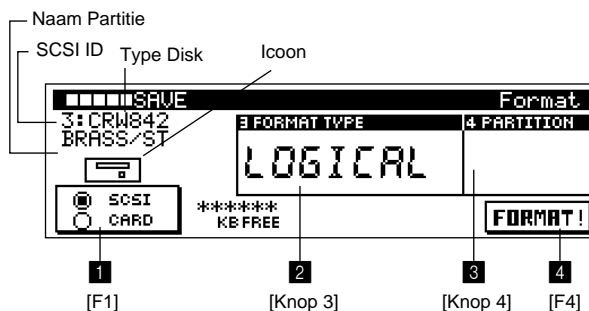
**OPM.**

- De formatteer handeling wist alle gegevens van de doelkaart of disk en is onomkeerbaar. Ga voorzichtig verder.
- Voordat u gebruik maakt van de bovenstaande procedure om een SCSI disk te formateren zult u het volgende moeten doen:
  1. Druk driemaal op [LOAD] vanuit de PATTERN Play of Patch mode om de SCSI Setup pagina te tonen.
  2. Gebruik [Knop 1] (MOUNT ID) om het SCSI ID nummer van de RS7000 in te stellen.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [SAVE] × 5

**CARD of DISK = SCSI**



**CARD of DISK = CARD**



**1 SCSI/CARD ..... [F1]**

**[Instellingen] SCSI, CARD**

- SCSI ..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.**
- CARD ..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.**

Selecteert de disk of geheugenkaart die geformatteerd moet worden.

Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen.

Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer, en de naam van de partitie.

**2** **FORMAT TYPE** ..... [Knop 3][Instellingen] **LOGICAL, PHYSICAL, PARTITION****LOGICAL**..... Past logisch formatteren toe op de geselecteerde SCSI disk.**PHYSICAL**..... Past fysiek formatteren toe op de geselecteerde SCSI disk. Gebruik deze optie als **LOGISCH (LOGICAL)** formatteren een fout produceert. **FYSIEK (PHYSICAL)** formatteren duurt langer dan **LOGISCH (LOGICAL)** formatteren.**PARTITION** ... Formateert een geselecteerde partitie op een reeds geformatteerde disk. Deze optie heeft geen invloed op andere partities die niet voor formattering gekozen zijn.

Selecteert het formatteertype die gebruikt wordt als een SCSI disk geselecteerd wordt.

**3** **PARTITION** ..... [Knop 4][Instellingen] **1 ~ 4**

Selecteert de te formatteren partitie als de **FORMAT TYPE** is ingesteld op **PARTITION**.

**4** **FORMAT!**..... [F4]

Voert de formatteer handeling uit, en initialiseert de geselecteerde kaart of disk.

**OPM.**

- Disks die door een personal computer in DOS format geformatteerd zijn kunnen door de RS7000 gebruikt worden, maar het kan voorkomen dat sommige partities niet gemonteerd kunnen worden.
- Slechts 2 GB aan ruimte op verwijderbare disks die groter zijn dan 2 GB kunnen gebruikt worden.
- MO disks die groter zijn dan 640 MB kunnen niet gebruikt worden.

## 13. Laden van Geheugenkaart of Disk

Deze sub mode wordt gebruikt om gegevens te laden van een geheugenkaart of disk. Er worden 4 display pagina's aangeboden: Load, Import, SCSI Setup, en SCSI Communication. Druk op [LOAD] vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Load pagina te gaan.

### OPM.

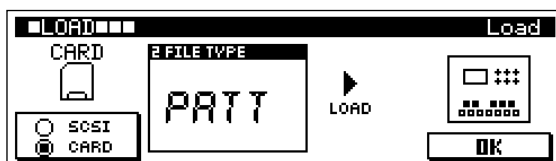
- Zie "Hoofdstuk 12: Opslaan op Geheugenkaart of Disk" voor informatie over de typen geheugenkaarten en disks die door de RS7000 gebruikt kunnen worden. (blz. 114)
- Als de memory protect functie aan is (ON), zal "Memory Protected" op het display verschijnen als de [F1] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om gegevens te laden. Ga, in dit geval, naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT "UIT" ("OFF").

### Structuur Load Pagina

De LOAD sub mode bevat de volgende display pagina's.

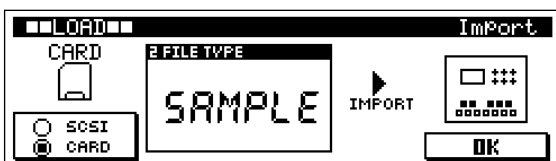
#### ● Load...(blz. 126)

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk.



#### ● Import...(blz. 129)

Laadt sequence of sample gegevens die op disk zijn opgeslagen, gebruikmakend van andere apparatuur, of die opgeslagen zijn op een geheugenkaart of disk door een computer.



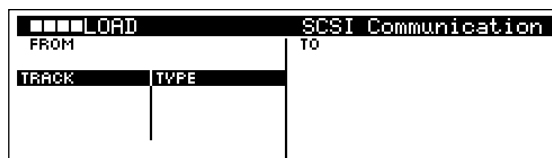
#### ● SCSI Setup...(blz. 131)

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen.



#### ● SCSI Communication...(blz. 132)

Maakt communicatie mogelijk met de YAMAHA TWE Wave Editor applicatie die op een personal computer draait.



### [1] Load Pagina

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk.

### Laad Procedure

1. Druk op de [LOAD] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Load pagina te gaan.
2. Gebruik [Knop 2] (FILE TYPE) om het type bestand te selecteren dat u wilt laden.
3. Druk op [F1] (CARD/SCSI) om op te geven of u van een geheugenkaart of disk wilt laden.
4. Druk op [F4] (OK) om naar de load uitvoer pagina te gaan.
5. Gebruik [Knop 1] om het te laden bestand te selecteren. Gebruik, als het te laden bestand zich in een map bevindt, [F1] (↑) en [F2] (OPEN) om naar de map te gaan waarin het bestand zich bevindt.
6. Gebruik [Knop 4] om de stijl of track te selecteren waarnaar de gegevens geladen moeten worden. Als het bestandstype ALL in stap 2 geselecteerd was, hoeft deze parameter niet ingesteld te worden en zal leeg op het display verschijnen.

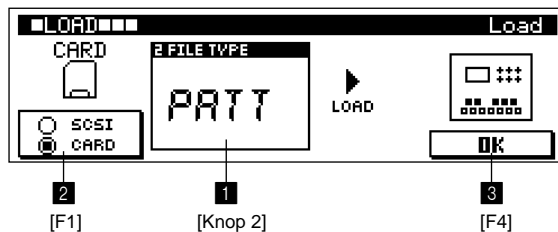
7. Druk op [F4] om de load handeling uit te voeren.  
 Als de bestemmingsstijl of sample voice reeds gegevens bevat zal de "Are You Sure? ("Weet u het zeker? NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap getoond worden.  
 De bevestigingsboodschap zal altijd verschijnen als het bestandstype "ALL" geselecteerd wordt.  
 Druk op [F3] als het OK is om de corresponderende geheugeninhoud te overschrijven.  
 Druk op [F2] om de load handeling te annuleren en keer terug naar de status van de RS7000 voordat u op de [F1] knop drukt.
8. Druk op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**OPM.**  
 Als het medium waarvan geladen moet worden een SCSI disk is, moeten de juiste SCSI ID en partitie in de SCSI Setup pagina geselecteerd worden.

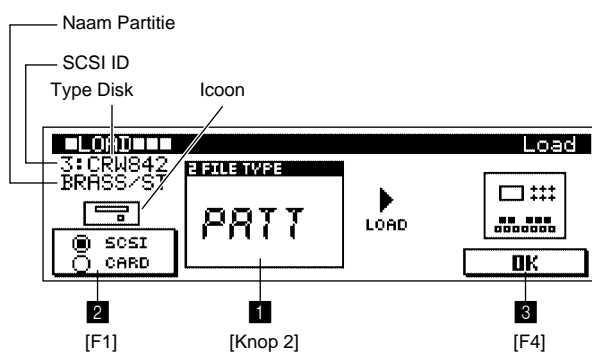
### Display Parameters

[PATTERN] → [LOAD]

CARD of DISK = CARD



CARD of DISK = SCSI



### 1 FILE TYPE ..... [Knop 2] [Instellingen] PATT, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL PATT (Pattern)

..... Een enkele stijl wordt geladen in het gespecificeerde stijl nummer in het interne geheugen van een bestand van het type PATT (.R2P) of ALL (.R2A).

ALL ..... Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele interne geheugen wordt overschreven, behalve de systeem setup gegevens.

ALL+SYSTEM  
 ..... Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele interne geheugen wordt overschreven, inclusief de systeem setup gegevens.

SMPL ..... Een gespecificeerde sample van meerdere sample voices in een bestand van het type PATT (.R2P), SONG (.RS2), of ALL (.R2A) kan naar het gespecificeerde sample voice nummer geladen worden.

Specificeert het type gegevensbestand dat geladen wordt. Zie, voor details over de verscheidene bestandstypen, "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

### 2 SCSI/CARD ..... [F1] [Instellingen] SCSI, CARD

SCSI ..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.

CARD ..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.

Selecteert de disk of kaart waarvan de gegevens geladen moeten worden.

Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen samen met het beschikbare geheugen op de kaart.

Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer en de naam van de partitie.

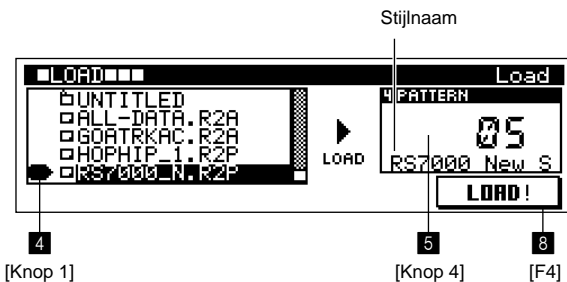
### 3 OK ..... [F4]

Schakelt over naar de load uitvoer pagina.

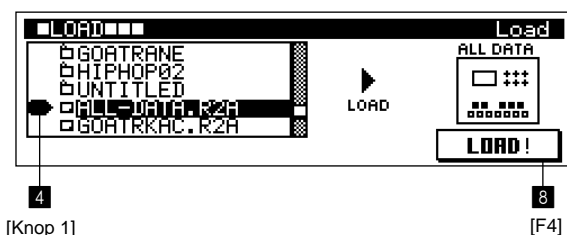
### ■ Load Uitvoer Pagina

[PATTERN] → [LOAD] → [F4]

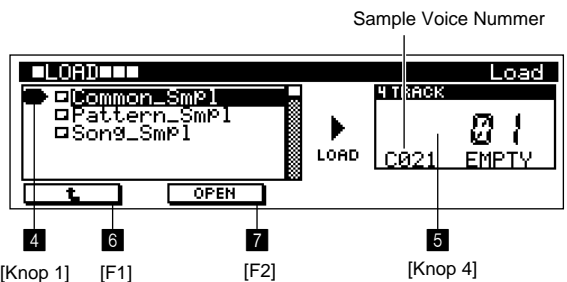
**FILE TYPE = PATT**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



**4 Bestandsselectie..... [Knop 1]**

Selecteert het te laden bestand.  
Alleen bestanden die overeenkomen met het geselecteerde bestandstype worden in de lijst getoond.  
Gebruik, als het te laden bestand zich in een map bevindt, [F1] (↑) en [F2] (OPEN) om naar de map te gaan waarin het bestand zich bevindt.

**5 PATTERN, TRACK..... [Knop 4]**

**[Instellingen]**  
Stijl Selectie (als FILE TYPE = PATT) 01 ~ 64  
Track Selectie (als FILE TYPE = SMPL) 01 ~ 16

**Als de geselecteerde FILE TYPE PATT is**

Selecteert de stijl waarnaar de gegevens zullen worden geladen.  
De naam van de geselecteerde stijl wordt getoond.

**Als de geselecteerde FILE TYPE SMPL is**

Selecteert de track waarnaar de gegevens zullen worden geladen.  
Als een sample voice wordt toegewezen aan de geselecteerde track en het nummer van de toegewezen sample is hetzelfde als dat van de te laden sample, dan zal "REPLACE" verschijnen om aan te geven dat de bestaande sample vervangen zal worden door de geladen sample.  
Als er geen sample voices zijn toegewezen aan de geselecteerde track dan zal er een leeg sample voice nummer getoond worden en "EMPTY" zal verschijnen om aan te geven dat de sample in leeg geheugen zal worden geladen.

**OPM.**

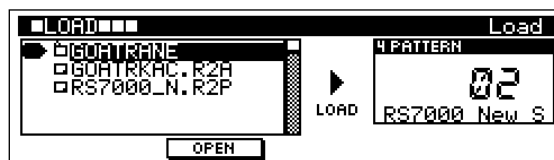
- Selecteer de bestemmingsstijl via het PLAY display.
- Als de load handeling is uitgevoerd, zullen alle bestaande gegevens in het geselecteerde stijlnummer of sample voice nummer overschreven worden.

**6 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]**

Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

**7 OPEN..... [F2]**

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.  
Als de FILE TYPE is ingesteld op PATT of SMPL, dan kunnen bestanden van het type ALL (.R2A) en PATT (.R2P — alleen als FILE TYPE = SMPL) als mappen geopend worden zodat individuele stijlen of sample voices voor lading geselecteerd kunnen worden.



**8 LOAD!..... [F4]**

Voert de load handeling uit.  
Als de bestemmingsstijl of sample voice reeds gegevens bevat dan zal de "Are You Sure? ("Weet u het zeker? NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap getoond worden. De bevestigingsboodschap zal altijd verschijnen als het bestandstype "ALL" geselecteerd wordt.  
Druk op [F3] als het OK is om de corresponderende geheugeninhoud te overschrijven.  
Druk op [F2] om de load handeling te annuleren en keer terug naar de status van de RS7000 voordat u op de [F1] knop drukt.





**OPM.**

Als het bestand van type PATT is en de te laden stijl bevat gemeenschappelijke sample voices, en de gemeenschappelijke sample voices bestaan al in het interne geheugen met dezelfde nummers dan komen de "ALL SKIP" en "RENUMBER" opties beschikbaar.

Als "ALL SKIP" wordt geselecteerd, worden gemeenschappelijke sample voices met dubbele nummers niet geladen.

Als "RENUMBER" wordt geselecteerd, worden de gemeenschappelijke sample voices in nog vrij beschikbare nummers geladen.

Kijk naar to "lets over Bestandstypen" op blz. 116 voor meer informatie.

**[2] Import Pagina**

Laadt sequence of sample gegevens die door andere apparatuur of een personal computer zijn opgeslagen op een SCSI disk of geheugenkaart.

**Import Procedure**

1. Selecteer de pattern waarnaar de gegevens moeten worden geïmporteerd als u in de PATTERN Play of Patch mode bent.
2. Druk tweemaal op de [LOAD] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de Import pagina te gaan.
3. Gebruik [Knop 2] (FILE TYPE) om het type bestand te selecteren dat u wilt importeren.
4. Druk op [F1] (CARD/SCSI) om op te geven of u van een geheugenkaart of disk wilt importeren.
5. Druk op [F4] (OK) om naar de import uitvoer pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] om het te importeren bestand te selecteren. Gebruik, als het te importeren bestand zich in een map bevindt, [F1] (↑) en [F2] (OPEN) om naar de map te gaan waarin het bestand zich bevindt.
7. Gebruik, als het te importeren bestand een sample is, [Knop 3] (TRACK) en [Knop 4] (TYPE) om de track en sample voice type te selecteren waarnaar de gegevens moeten worden geïmporteerd.
8. Druk op [F4] om de import handeling uit te voeren. Als de bestemmingsstijl of sample voice reeds gegevens bevat dan zal de "Are You Sure?" ("Weet u het zeker? NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap getoond worden. De bevestigingsboodschap zal altijd verschijnen als het bestandstype "ALL" geselecteerd wordt. Druk op [F3] als het OK is om de corresponderende geheugeninhoud te overschrijven. Druk op [F2] om de import handeling te annuleren en keer terug naar de status van de RS7000 voordat u op de [F1] knop drukt.

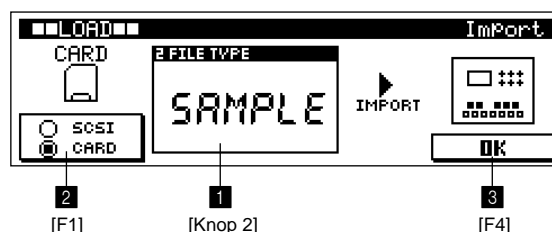
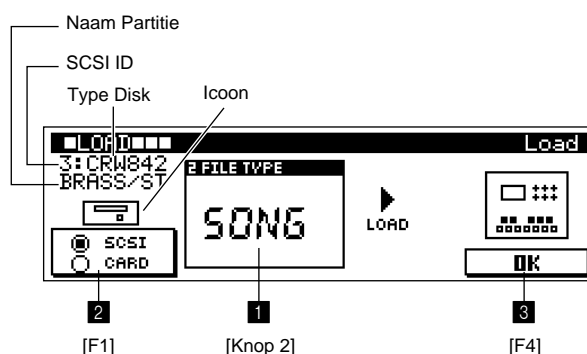
9. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**OPM.**

Als de import bron een SCSI disk is, moeten de juiste SCSI ID en partitie in de SCSI Setup pagina geselecteerd worden.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [LOAD] × 2

**CARD of DISK = CARD****CARD of DISK = SCSI****1 FILE TYPE..... [Knop 2]**

[Instellingen] SAMPLE, SMF, RM1x PATT

**SAMPLE.....** Sample gegevens, WAV bestanden (.WAV) en AIFF bestanden (.AIF) kunnen in het gespecificeerde interne sample voice nummer geladen worden.

**SMF (Standard**

**MIDI File).....** Sequence gegevens kunnen in de huidige geselecteerde pattern geladen worden van een bestand van het type SMF (Standard MIDI File, format-0 of 1).

**RM1x PATT...** Pattern gegevens opgeslagen in RM1x pattern format kunnen in de huidige geselecteerde stijl van de RS7000 geladen worden.

Specificeert het type gegevensbestand dat geïmporteerd wordt. Enkele geïmporteerde samples kunnen met een onverwachte toonhoogte afgespeeld worden, loop playback kan veranderen, of de kwaliteit van het geluid kan variëren. Voice bewerking en effect instellingen zullen niet gereproduceerd worden als een RM1x PATT bestand geïmporteerd wordt. Voices kunnen ook veranderen. Verder is het zo dat sequence gegevens in tracks die preset frases gebruiken niet gereproduceerd kunnen worden. Zie, voor details over de verscheidene bestandstypen, "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

**2 SCSI/CARD..... [F1]**

**[Instellingen] SCSI, CARD**

**SCSI..... De harddisk, ZIP disk, of andere SCSI disk die aangesloten is op de SCSI aansluiting.**

**CARD ..... Een geheugenkaart die in het kaartslot is gestoken.**

Selecteert de disk of kaart waarvan de gegevens geïmporteerd moeten worden.

Als CARD geselecteerd is en er bevindt zich een juist geformatteerde geheugenkaart in het kaartslot, dan zal er een geheugenkaart icoon verschijnen samen met het beschikbare geheugen op de kaart.

Als SCSI geselecteerd is en er is een juist geformatteerde disk op de SCSI aansluiting aangesloten, dan zal er een disk icoon verschijnen samen met de disk beschrijving, SCSI ID nummer, en de naam van de partitie.

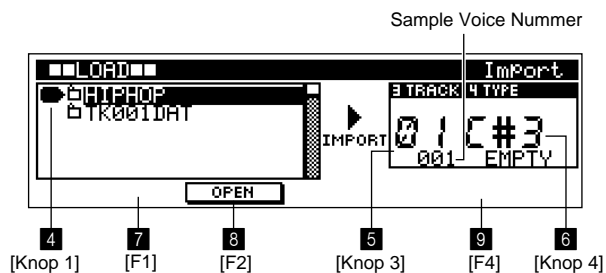
**3 OK..... [F4]**

Schakelt over naar de import uitvoer pagina.

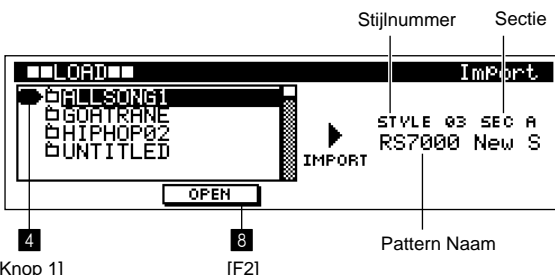
**■ Import Uitvoer Pagina**

[PATTERN] → [LOAD] × 2 → [F4]

**FILE TYPE = SAMPLE**



**FILE TYPE = SMF, RM1x PATT**



**4 Bestandsselectie..... [Knop 1]**

Selecteert het te importeren bestand. Alleen bestanden die overeenkomen met het geselecteerde bestandstype worden in de lijst getoond. Gebruik, als het te laden bestand zich in een map bevindt, [F1] ( ↑ ) en [F2] (OPEN) om naar de map te gaan waarin het bestand zich bevindt.

**5 TRACK..... [Knop 3] [Instellingen] 01 ~ 16**

Selecteert de track waarnaar de gegevens zullen worden geïmporteerd als de FILE TYPE SAMPLE is.

**6 TYPE..... [Knop 4] [Instellingen] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8**

Selecteert de te importeren sample voice als het bestandstype is ingesteld op SAMPLE. De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het type sample voice die aan de geselecteerde track is toegewezen.

**● Als een pitched sample is toegewezen aan de geselecteerde track.**

Twee keuzes zijn beschikbaar: PITCHED SAMPLE en SAMPLE KIT. Als SAMPLE KIT wordt geselecteerd moet u ook de naam van een noot specificeren. "REPLACE" zal op het display verschijnen, en de bestaande gegevens zullen overschreven worden als de gegevens geïmporteerd worden.

**● Als een sample kit wordt toegewezen aan de geselecteerde track.**

Het type van de sample voice kan niet gewijzigd worden. U moet de naam van de noot specificeren waarnaar de gegevens zullen worden geladen. Als de gespecificeerde naam van de noot leeg is, zal "EMPTY" op het display verschijnen. Als een sample voice is toegewezen aan de gespecificeerde naam van de noot, zal "REPLACE" op het display verschijnen en de bestaande gegevens zullen overschreven worden.

**● Als een sample voice wordt toegewezen aan de geselecteerde track.**

Twee keuzes zijn beschikbaar: PITCHED SAMPLE en SAMPLE KIT. Als SAMPLE KIT wordt geselecteerd moet u ook de naam van een noot specificeren. "EMPTY" zal op het display verschijnen, en het nummer van de nieuw gecreëerde sample voice zal getoond worden.

**7 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]**

Verschuift naar de eerstvolgende hoogste map in de map hiërarchie.

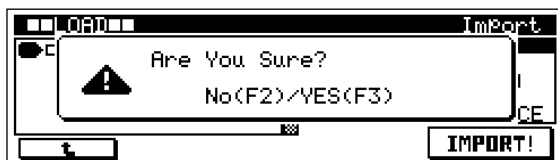
**8 OPEN..... [F2]**

Opent de geselecteerde map en verschuift één niveau naar beneden in de map hiërarchie.

**9 IMPORT** ..... [F4]

Voert de import handeling uit.  
 Als de bestemmingspattern of sample voice reeds gegevens bevat dan zal de "Are You Sure? ("Weet u het zeker? NO[F2]/YES[F3]" bevestigingsboodschap getoond worden.  
 Druk op [F3] als het OK is om de corresponderende geheugeninhoud te overschrijven.  
 Druk op [F2] om de load handeling te annuleren en keer terug naar de status van de RS7000 voordat u op de [F1] knop drukte.

**OPM.**  
 Als een RM1x PATT bestand geïmporteerd wordt, zullen alle oorspronkelijke gegevens in het bestemmingsstijlnummer gewist worden.



**[3] SCSI Setup Pagina**

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen.  
 Selecteert de disk en partitie voor save en load handelingen.

**SCSI Setup Procedure**

1. Druk driemaal op [LOAD] vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de SCSI Setup pagina te gaan.
2. Gebruik [Knop 4] (SELF ID) om het SCSI ID nummer van de RS7000 in te stellen.

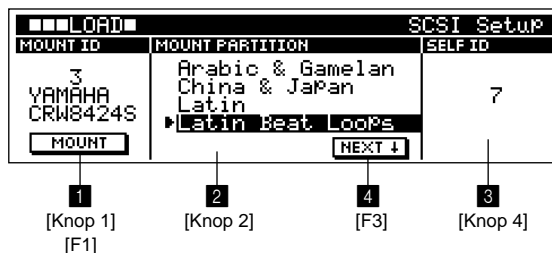
**OPM.**  
 Het nieuwe SCSI ID nummer zal de volgende keer dat de RS7000 aangezet wordt geëffectueerd worden (dat wil zeggen: het systeem wordt herstart). Zorg ervoor dat u de RS7000 herstart (het instrument uit en weer aan) nadat u het SCSI ID nummer veranderd heeft.

3. Gebruik [Knop 1] (MOUNT ID) om het SCSI ID nummer van de disk, die in het systeem moet worden opgenomen, te selecteren en druk vervolgens op [F1] om het geselecteerde apparaat aan te sluiten.

4. Gebruik [Knop 2] (MOUNT PARTITION) om de partitie, die in het systeem moet worden opgenomen, te selecteren. 16 partities worden in de lijst getoond. Druk op [F3] (NEXT) om naar de volgende 16 partities te gaan. Druk op [F3] (PREV) om naar de vorige 16 partities terug te gaan.
5. Druk driemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [LOAD] × 3



- 1 MOUNT ID** .....[Knop 1], [F1]  
 [Instellingen]  
 0 ~ 7 (het huidige SCSI SELF ID nummer kan niet geselecteerd worden)

Selecteert en monteert het SCSI apparaat (disk) welke voor bestandsoverdracht gebruikt zal worden.  
 Gebruik [Knop 1] om het SCSI ID nummer te selecteren, en druk vervolgens op [F1] om het geselecteerde apparaat in het systeem op te nemen. Als het geselecteerde apparaat eenmaal in het systeem opgenomen is zal het mogelijk zijn een partitie op het apparaat te kiezen.

- 2 MOUNT PARTITION**..... [Knop 2]

Selecteert een partitie voor bestandsoverdracht handelingen uit de beschikbare partities op de disk, die in het systeem is opgenomen.

- 3 SCSI SELF ID**..... [Knop 4]  
 [Instellingen] 0 ~ 7 (de huidige MOUNT ID kan niet geselecteerd worden)

Stelt het SCSI ID nummer van de RS7000 in.  
 SELF ID wijzigingen worden geëffectueerd nadat de RS7000 opnieuw gestart is.

- 4 NEXT/PREV** ..... [F3]

16 partities worden in de partitielijst getoond.  
 Druk op [F3] (NEXT) om naar de volgende 16 partities te bladeren. Of druk op [F3] (PREV) om naar de voorgaande 16 partities terug te bladeren.

[4] SCSI Communicatie Pagina

**Over de YAMAHA TWE Wave Editor**

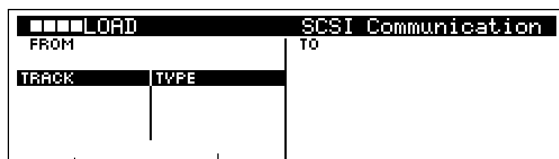
De Yamaha TWE Wave Editor kan gebruikt worden om wave gegevens van de RS7000 op een personal computer te bewerken.

**TWE Communicatie Pagina Procedure**

1. Sluit de RS7000 aan op een personal computer via de SCSI aansluiting.
2. Start TWE op op de personal computer.
3. Selecteer, in de PATTERN Play mode, de pattern waaraan de sample die u wilt bewerken is toegewezen.
4. Druk, vanuit de PATTERN Play of Patch mode, viermaal op [LOAD] om naar de SCSI Communicatie pagina te gaan.
5. Verplaats, met gebruikmaking van TWE, de te bewerken sample naar de personal computer.  
Kopiëer beveiligde samples zijn onzichtbaar vanuit TWE. Zie "Opmerkingen over muziekkopieerrechten" op blz. 21.
6. Bewerk de wave gegevens met gebruikmaking van TWE.
7. Gebruik [Knop 1] (TRACK) om de track te selecteren waarnaar de bewerkte wave gegevens moeten worden geretourneerd.
8. Gebruik [Knop 2] (TYPE) om het sample voice type te selecteren.
9. Verplaats, met gebruikmaking van TWE, de bewerkte wave gegevens terug naar de RS7000.
10. Druk viermaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**Display Parameters**

[PATTERN] → [LOAD] × 4



[Knop 1]

[Knop 2]

**1 TRACK..... [Knop 1]  
[Instellingen] 01 ~ 16**

Selecteert de track waarnaar de bewerkte wave gegevens van TWE zullen worden geretourneerd.

**2 TYPE..... [Knop 2]  
[Instellingen] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8**

Selecteert het type sample gegevens dat van TWE ontvangen worden.

De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het type sample voice dat aan de geselecteerde track is toegewezen.

**● Als een pitched sample is toegewezen aan de geselecteerde track.**

Twee keuzes zijn beschikbaar: PITCHED SAMPLE en SAMPLE KIT. Als SAMPLE KIT wordt geselecteerd moet u ook de naam van een noot specificeren.

"REPLACE" zal op het display verschijnen, en de bestaande gegevens zullen overschreven worden als de gegevens geïmporteerd worden.

**● Als een sample kit wordt toegewezen aan de geselecteerd track.**

Het type van de sample voice kan niet gewijzigd worden. U moet de naam van de noot specificeren waarnaar de gegevens zullen worden geladen.

Als de gespecificeerde naam van de noot leeg is, zal "EMPTY" op het display verschijnen.

Als een sample voice is toegewezen aan de gespecificeerde naam van de noot, zal "USED" op het display verschijnen en de gegevens kunnen niet geïmporteerd worden.

**● Als een sample voice wordt toegewezen aan de geselecteerde track.**

Twee keuzes zijn beschikbaar: PITCHED SAMPLE en SAMPLE KIT. Als SAMPLE KIT wordt geselecteerd moet u ook de naam van een noot specificeren.

"EMPTY" zal op het display verschijnen, en het nummer van de nieuw gecreëerde sample voice zal getoond worden.

## 14. Pattern & Frase bewerking — De Pattern Jobs

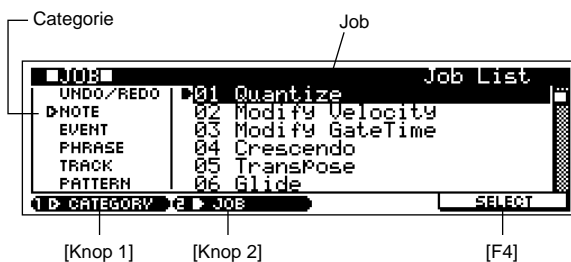
De 37 pattern “jobs” van de RS7000 kunnen gebruikt worden om pattern en frase gegevens op een aantal manieren te bewerken.

### ● Job Overzicht

<b>[Undo/Redo Categorie]</b>		
00 Undo/Redo	Undo job annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn, waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden. Redo job annuleert Undo en zet de wijzigingen terug.	blz.134
<b>[Note Categorie]</b>		
01 Quantize	Past de timing van noot events aan door deze te verplaatsen naar de dichtbijzijnde exacte tel.	blz. 135
02 Modify Velocity	Wijzigt de aanslaggevoelighedswaarden van de gespecificeerde reeks noten.	blz. 136
03 Modify Gate Time	Wijzigt de gate tijd van de gespecificeerde reeks noten.	blz. 137
04 Crescendo	Creëert een crescendo of decrescendo over de gespecificeerde reeks noten.	blz. 138
05 Transpose	Transponeert noten in het gespecificeerde bereik in toenamen van een halve noot.	blz. 138
06 Glide	Deze job is ideaal voor het produceren van gitaarachtige slide of nootombuigingseffecten.	blz. 138
07 Create Roll	Deze job is ideaal voor het creëren van snelle drumachtige rolls.	blz.139
08 Chord Sort	Deze job sorteert akkoord events op volgorde of toonhoogte.	blz.139
09 Chord Separate	Gebruik deze job na de job Akkoord sorteren, hierboven beschreven, om gitaarachtige ophaal (upstroke) of neerhaal (downstroke) effecten te creëren.	blz.140
<b>[Event Categorie]</b>		
10 Shift Clock	Verschuift alle data events in het gespecificeerde bereik vooruit of achteruit met het gespecificeerd aantal clocks.	blz. 140
11 Copy Event	Kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie.	blz. 141
12 Erase Event	Wist alle gespecificeerde events uit het gespecificeerd bereik.	blz. 141
13 Extract Event	Deze job verplaatst alle instanties van gespecificeerde event gegevens uit een gespecificeerd bereik van een frase naar hetzelfde bereik in een andere frase.	blz. 142
14 Create Continuous Data	Creëert continue pitch bend of besturingswijzigingsgegevens over het gespecificeerde bereik.	blz. 142
15 Thin Out	Dunt het gespecificeerde type van continue gegevens uit in het gespecificeerde bereik om geheugenruimte te besparen.	blz. 143
16 Modify Control Data	Wijzigt de waarden van een gespecificeerd type van besturingswijzigingsgegevens in het gespecificeerd bereik.	blz. 143
17 Beat Stretch	Deze job verricht tijds-expansie of compressie over het geselecteerde bereik.	blz. 144
<b>[Frase Categorie]</b>		
18 Copy Phrase	Kopieert een geselecteerde frase naar de aangewezen doel frase.	blz. 144
19 Exchange Phrase	Wisselt de inhoud van twee gespecificeerde frases uit.	blz. 145
20 Mix Phrase	Deze job mixt alle gegevens uit twee geselecteerde user frases — “a” en “b” — en plaatst het resultaat in frase “b”.	blz. 145
21 Append Phrase	Voegt een frase toe aan het eind van een andere om een langere frase te creëren.	blz. 146
22 Split Phrase	Deze job splitst een geselecteerde frase in twee afzonderlijke frases.	blz. 146
23 Get Phrase	Kopieert een segment van sequence-track gegevens uit een song in de aangegeven doel frase.	blz. 147
24 Put Phrase	Kopieert een geselecteerde user frase in een gespecificeerd gebied van een geselecteerde song.	blz. 147
25 Clear Phrase	Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde frase.	blz. 148
26 Phrase Name	Gebruik deze job om de naam van een frase in te voeren of te wijzigen.	blz. 148

[Track Categorie]		
27 Copy Track	Kopieert alle gegevens van het geselecteerde type uit de gespecificeerde bron track naar de gespecificeerde doel track.	blz. 148
28 Exchange Track	Wisselt de inhoud van twee tracks uit.	blz. 149
29 Clear Track	Deze job wist alle gegevens van het geselecteerde type uit de geselecteerde pattern track, of uit alle pattern tracks.	blz. 150
30 Normalize Play Effect	Deze job herschrijft de gegevens in de geselecteerde track, zodat het de huidige Play FX/Groove/MIDI Delay instellingen bevat.	blz. 150
31 Divide Drum Track	Scheidt de noot events in een drum frase en plaatst de noten die met verschillende drum instrumenten corresponderen in afzonderlijke tracks.	blz. 150
[Pattern Categorie]		
32 Copy Pattern	Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron pattern naar een geselecteerde doel pattern.	blz. 151
33 Append Pattern	Voegt een pattern toe aan het eind van een andere om een langere pattern te creëren.	blz. 151
34 Split Pattern	Splitst een geselecteerde pattern in twee patterns.	blz. 152
35 Clear Pattern	Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde pattern, of uit alle patterns.	blz. 153
36 Style Name	Gebruik deze job om de naam van een stijl in te voeren of te wijzigen.	blz. 153

### PATTERN Job Procedure



1. Druk op de [JOB] knop vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar het job overzicht te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (CATEGORY) en [Knop 2] (JOB) om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen.
3. Druk op [F4] (SELECT) om naar de geselecteerde job pagina te springen.
4. Gebruik [Knop 2] (CURSOR ← →) om de cursor naar de verscheidene parameters te verplaatsen, en [Knop 3] (VALUE +/-) of [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord om de parameter waarden desgewenst in te stellen.
5. Druk, als de parameters ingesteld zijn, op [F4] (DO!) om de job uit te voeren.  
“Completed.” zal getoond worden als de job klaar is.
6. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

#### OPM.

Als de memory protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), dan zal “Memory Protected” op het display getoond worden als de [JOB] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om toegang te verkrijgen tot het job overzicht. Ga, in dit geval, naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT “UIT” (“OFF”).

### Vorzorgsmaatregelen

- Als het gespecificeerde bereik geen gegevens bevat zal “No Data” (“Geen gegevens”) op het display verschijnen en de job kan niet uitgevoerd worden.
- Gebruik, als u een fout heeft gemaakt of u het geluid van de gegevens voor en na het uitvoeren van een job wilt vergelijken, de “00 Undo/Redo” functie (blz. 134).
- Het bereik van de job toepassing is als volgt gespecificeerd in maten en tellen:

**Als het bereik 001:1:000 ~ 004:1:000 is, zal de job de gegevens beïnvloeden vanaf de 1<sup>e</sup> tel van de 1<sup>e</sup> maat tot en met de 4<sup>e</sup> (laatste) tel van de 3<sup>e</sup> maat.**

- Het specificeerbare telbereik is van de meter afhankelijk. 1 ~ 4 kan gespecificeerd worden als de meter 4/4 is, 1 ~ 8 kan gespecificeerd worden als de meter 8/4 is, enz.

### 00 Undo/Redo

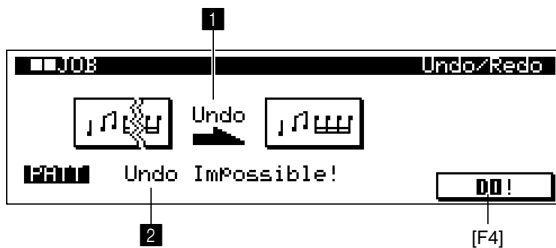
De Undo job annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn (job, wijzigen, opnemen), waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden.

De Redo job annuleert Undo en zet de wijzigingen terug.

Undo/Redo kunnen ook uitgevoerd worden in het Play scherm enz. door op [SHIFT]+[JOB] te drukken.

#### OPM.

Undo/Redo werkt niet met sample voice handelingen.



**1 Undo/Redo Indicatie**

“Undo” of “Redo” verschijnt op het display om de huidige beschikbare job aan te geven. Undo en Redo worden beurtelings geselecteerd.

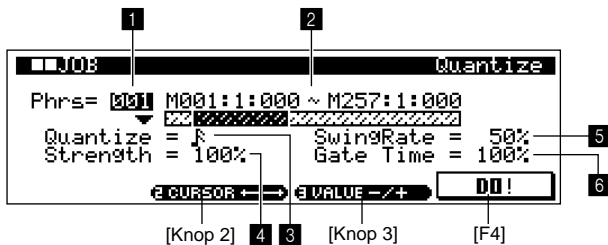
**2 Undo/Redo doel**

Identificeert de huidige beschikbare handeling voor undoing of redoing.

“Undo Impossible” (“Undo Onmogelijk”) zal verschijnen als Undo/Redo niet kan worden uitgevoerd.

01 Quantize

Quantizing is het proces van aanpassing van de timing van noot events door deze dichter tot de dichtsbijzijnde exacte tel te verplaatsen. U kunt, bijvoorbeeld, deze eigenschap gebruiken om de timing van een real time opgenomen opvoering te verbeteren.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop quantizing wordt toegepast.

**3 Gequantizeerde waarde**

- [Instellingen] 32e-noot ♯
- 16e triool ♯, 16e-noot ♯
- 8e triool ♯, 8e-noot ♯
- Kwart triool ♯, Kwart-noot ♯
- 16e-noot en 16e triool ♯
- 8e-noot en 8e triool ♯

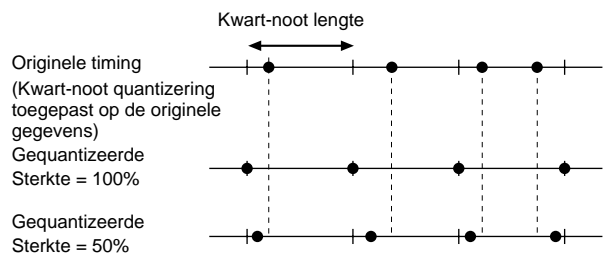
Selecteert de gequantizeerde waarde (noot timing) waaraan de noot gegevens zullen worden aangepast.

**4 Strength (Sterkte)**

[Instellingen] 000% ~ 100%

De Strength waarde stelt de “strength” (“sterkte”) in waarmee noot events worden getrokken in de richting van de dichtsbijzijnde gequantizeerde tellen.

Een instelling van 100% produceert een exacte timing. Een instelling van 0% heeft geen quantizing tot gevolg.



**5 SwingRate**

[Instellingen]

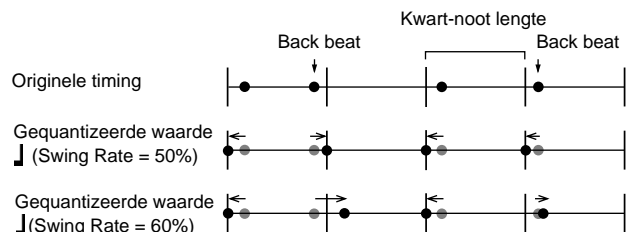
- Als de gequantizeerde waarde ♩, ♯, ♯, of ♯ is:  
..... 50% ~ 75%
- Als de gequantizeerde waarde ♯, ♯, of ♯ is:  
..... 66% ~ 83%
- Als de gequantizeerde waarde ♯ of ♯ is:  
..... 50% ~ 66%

Vertraagt noten op even-genummerde tellen (de back-beats) om een swing feel te produceren.

Als, bijvoorbeeld, de meter 4/4 is en de gequantizeerde waarde is kwart noten, dan zullen de 2<sup>e</sup> en 4<sup>e</sup> tellen van de maat vertraagd worden.

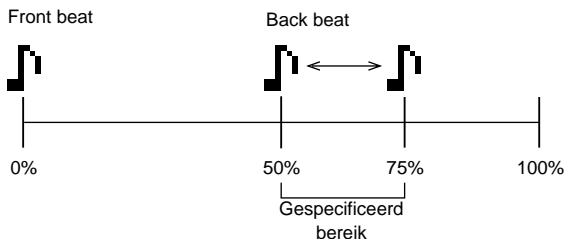
Als een triool als gequantizeerde waarde wordt gebruikt, wordt de laatste noot van elke triool vertraagd.

Als de gequantizeerde waarde ♯ of ♯ is, zullen even-genummerde ♯ of ♯ tellen vertraagd worden.



Het bereik van de Swing Rate is van de geselecteerde gequantizeerde waarde afhankelijk.

**Als de gequantizeerde waarde ♩, ♪, ♫ of ♫ is**

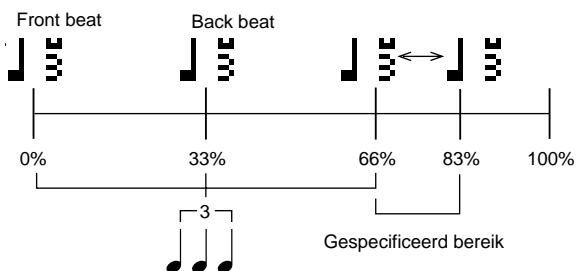


Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de gespecificeerde gequantizeerde waarde.

Een instelling van 50% produceert een exacte timing en derhalve geen swing feel. Instellingen boven de 51% verhogen de mate van swing, met 75% gelijkgesteld aan een gepunteerde-noot vertraging.

**[Instellingen] 50 ~ 75% (50% is de initiële waarde)**

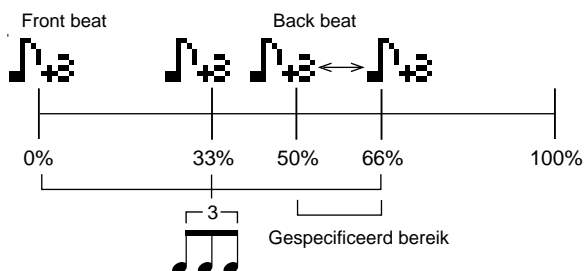
**Als de gequantizeerde waarde ♩, ♪, ♫ of ♫ is**



Een instelling van 100% is gelijk aan driemaal de gespecificeerde gequantizeerde waarde. Een instelling van 66% produceert een exacte timing en derhalve geen swing feel. Instellingen boven de 67% verhogen de mate van swing, met 83% gelijkgesteld aan een sextool vertraging.

**[Instellingen] 66% ~ 83% (66% is de initiële waarde)**

**Als de gequantizeerde waarde ♩, ♪ of ♫ is**



Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de lengte van een ♩ of ♫ noot. Een instelling van 50% produceert een exacte timing en derhalve geen swing feel. Instellingen boven de 51% verhogen de mate van swing, met 66% gelijkgesteld aan een triool vertraging.

**[Instellingen] 50% ~ 66% (50% is de initiële waarde)**

**OPM.**

Als een swing waarde, ongelijk aan 100%, tot gevolg heeft dat noten na andere niet-swing noten worden gepositioneerd, dan worden de laatste noten dienovereenkomstig vertraagd.

**6 Swing Gate Time**

**[Instellingen] 000% ~ 200%**

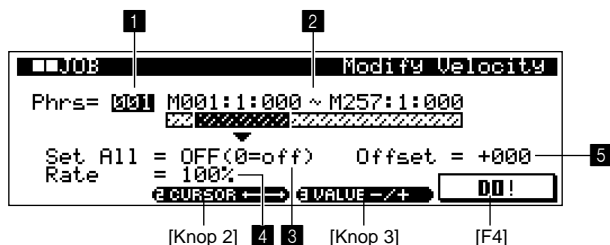
Past de gate time (= gate tijd = de klankduur van een noot) van de evengenummerde back-beat noten aan om de swing feel te vergroten. Als een triool als gequantizeerde waarde wordt gebruikt, wordt de gate tijd van de laatste noot van elke triool aangepast. Als de gequantizeerde waarde ♩ of ♫ is, zal de gate tijd van de even-genummerde ♩ of ♫ tellen worden aangepast. Een instelling van 100% behoudt de originele gate tijd. Als de resulterende gate tijd 0 of minder is, zal het ingesteld worden op 1.

**02 Modify Velocity**

Deze job wijzigt de aanslaggevoeligheidswaarden van de gespecificeerde reeks noten. Aanslaggevoeligheidswaarden worden als volgt berekend:

$$\text{Aangepaste aanslaggevoeligheid} = (\text{originele aanslaggevoeligheid} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

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



**1 Phrase**

**[Instellingen] 001 ~ 256**

**2 Range**

**[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Set All**

**[Instellingen] Off (0), 001 ~ 127**

Stelt de aanslaggevoeligheid van alle doel noten op dezelfde vaste waarde in (1 tot 127).

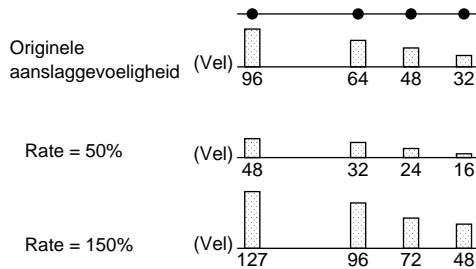
Als het is ingesteld op "OFF" ("UIT") dan heeft de Set All parameter geen effect. Als het is ingesteld op een waarde anders dan "OFF" dan zijn de Rate en Offset parameters niet beschikbaar en verschijnen als "\*\*\*\*" op het display.



**4 Rate**

[Instellingen] 000% ~ 200%, \*\*\*

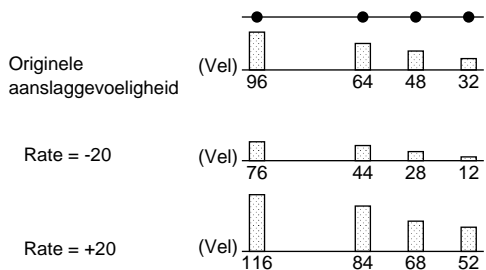
Specificeert het percentage waarmee de doel noten verschoven worden ten opzichte van hun originele aanslaggevoeligheid. Instellingen onder 100% verminderen de aanslaggevoeligheid, en instellingen boven de 100% verhogen de aanslaggevoeligheid evenredig. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.



**5 Offset**

[Instellingen] -127 ~ +127, \*\*\*

Voegt een vaste waarde toe aan de Rate-aangepaste aanslaggevoelighedswaarden. Een instelling van 0 heeft geen wijziging tot gevolg. Instellingen onder 0 verminderen de aanslaggevoeligheid, en instellingen boven de 0 verhogen de aanslaggevoeligheid. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.

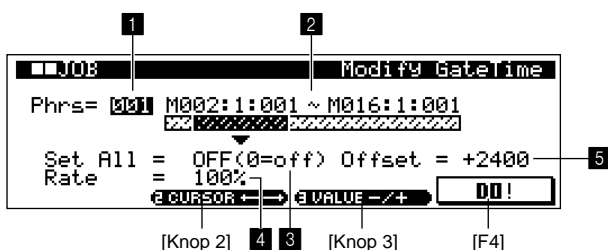


03 Modify Gate Time

Deze job wijzigt de gate times (gate tijden) van de gespecificeerde reeks noten. Gate tijd wijzigingen worden als volgt berekend:

$$\text{Aangepaste gate tijd} = (\text{originele gate tijd} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

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



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Set All**

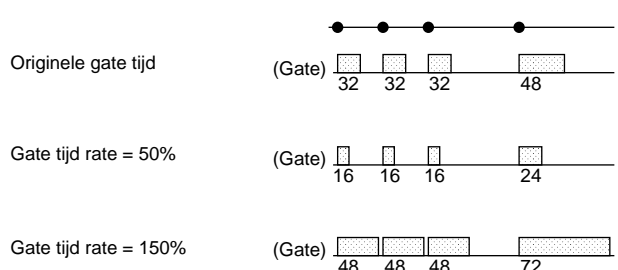
[Instellingen] Off (0), 0001 ~ 9999

Stelt de gate tijden van alle doel noten op dezelfde vaste waarde in. Als het is ingesteld op "OFF" ("UIT") dan heeft de Set All parameter geen effect. Als het is ingesteld op een waarde anders dan "OFF" dan zijn de Rate en Offset parameters niet beschikbaar en verschijnen als "\*\*\*\*" op het display.

**4 Rate**

[Instellingen] 000% ~ 200%, \*\*\*

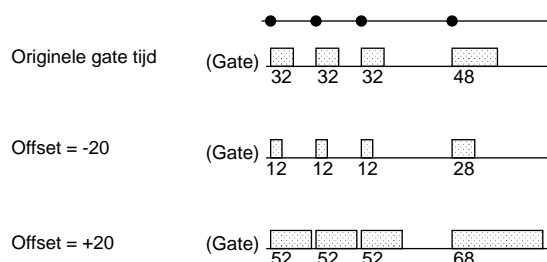
Specificeert het percentage waarmee de gate tijd van de doel noten gewijzigd worden. Instellingen onder 100% verkorten de noten, en instellingen boven 100% verlengen de noten evenredig. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.



**5 Offset**

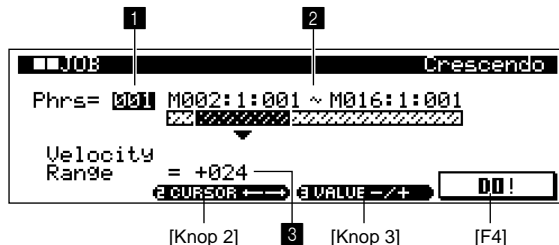
[Instellingen] -9999 ~ +9999, \*\*\*\*

Voegt een vaste waarde toe aan de Rate-aangepaste gate tijd waarden. Een instelling van 0 heeft geen wijziging tot gevolg. Instellingen onder 0 verkorten de gate tijd, en instellingen boven 0 verlengen de gate tijd. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.



## 04 Crescendo

Creëert een crescendo of decrescendo over de gespecificeerde reeks noten.



### 1 Phrase

[Instellingen] 001 ~ 256

### 2 Range

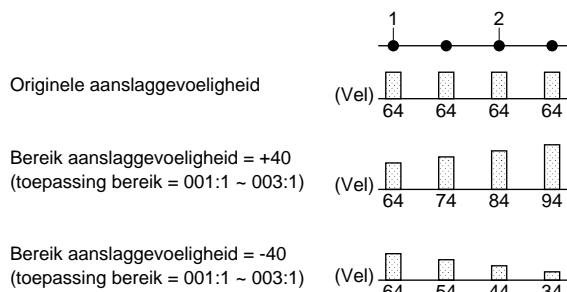
[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

### 3 Velocity Range (Bereik Aanslaggevoeligheid)

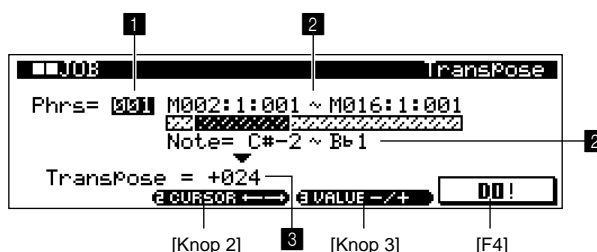
[Instellingen] -127 ~ +127

Stelt de intensiteit in van de crescendo of decrescendo. De aanslaggevoeligheidswaarden van de noten in het gespecificeerde bereik nemen geleidelijk toe of af beginnend bij de eerste noot binnen het bereik. De aanslaggevoeligheid van de laatste noot in het bereik wordt de originele aanslaggevoeligheid van de noot + de waarde van de Velocity Range. Als het resultaat van de aanslaggevoeligheid buiten het bereik van 1 ~ 127 valt wordt het dienovereenkomstig ingesteld op 1 of 127. Instellingen groter dan 0 produceren een crescendo, en instellingen kleiner dan 0 produceren een decrescendo. Een instelling van 0 heeft geen wijziging tot gevolg.



## 05 Transpose

Transponeert noten in het gespecificeerde bereik in toenamen van een halve noot.



### 1 Phrase

[Instellingen] 001 ~ 256

### 2 Range

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000  
Note C-2 ~ G8

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) en noot pitches (toonhoogten) waarop de job wordt toegepast.

### 3 Transpose

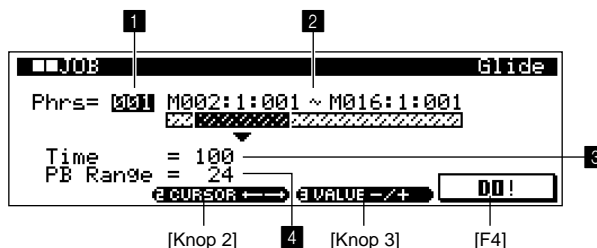
[Instellingen] -127 ~ +127

Transponeert noten in het gespecificeerd bereik in toenamen van een halve noot. Een instelling van +12 transposeert één octaaf omhoog, terwijl een instelling van -12 één octaaf naar beneden transposeert. Een instelling van 0 heeft geen wijziging tot gevolg.

## 06 Glide

Vervangt alle noten die volgen op de eerste noot in het gespecificeerde segment met pitch bend gegevens, waardoor vloeiende glides geproduceerd worden van noot tot noot.

Deze job is ideaal voor het produceren van gitaarachtige slide of noot-ombuigingseffecten.



**1 Phrase****[Instellingen] 001 ~ 256****2 Range****[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Time (Tijd)****[Instellingen] 000 ~ 100**

Specificeert de lengte van de glide. Hogere waarden produceren een langere glide tussen noten.

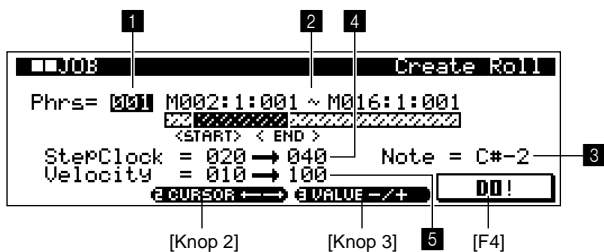
**4 PB Range (Bereik)****[Instellingen] 01 ~ 24**

Specificeert de maximale pitch bend range (pitch bend bereik) die door de glide job wordt toegepast in toenamen van een halve noot.

**07 Create Roll**

Creëert een serie van herhaalde noten in het gespecificeerde bereik met de gespecificeerde continue wijzigingen in clock step en aanslaggevoeligheid.

Deze job is ideaal voor het creëren van snelle drumachtige rolls.

**1 Phrase****[Instellingen] 001 ~ 256****2 Range****[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 256:16:479**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Note****[Instellingen] C-2 ~ G8**

Stelt de noot in (het instrument in drum kit voices) die gerolled wordt.

De noot kan ook via het toetsenbord van de RS7000 ingevoerd worden.

**4 Step Clock****[Instellingen] Begin 001 ~ 999  
Eind 001 ~ 999**

Specificeert de grootte van de stap (dat wil zeggen: het aantal clocks) tussen elke noot in de roll.

Zowel de begin als de eind waarden van de clock kunnen gespecificeerd worden, waardoor het gemakkelijk wordt om rolls te creëren waarin de grootte van de stap van noot tot noot varieert.

**5 Velocity****[Instellingen] Begin 001 ~ 127  
Eind 001 ~ 127**

Specificeert de aanslaggevoeligheid van de noten in de roll.

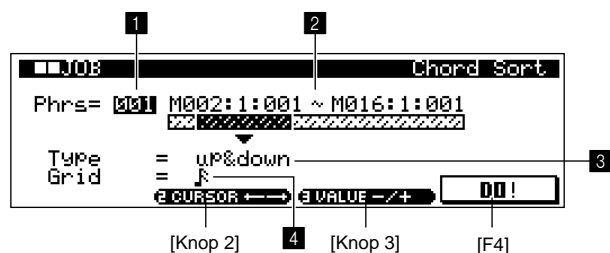
Zowel de begin als de eind waarden kunnen gespecificeerd worden, waardoor het gemakkelijk wordt om rolls te creëren waarin de aanslaggevoeligheid toeneemt of afneemt.

**08 Chord Sort**

Deze job sorteert akkoord events (gelijktijdige noot events) op volgorde van toonhoogte.

**OPM.**

- De sortering beïnvloedt de volgorde van de noten in het EDIT pagina overzicht (blz. 154), maar wijzigt de timing van de noten niet.
- Als het gebruikt wordt om vooraf akkoorden te verwerken voordat de Chord Separate job (zie volgende bladzijde) gebruikt wordt, dan kan Chord Sort gebruikt worden om het "stroke" geluid van gitaren en gelijksoortige instrumenten te simuleren.

**1 Phrase****[Instellingen] 001 ~ 256****2 Range****[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Type**

**[Instellingen] UP, DOWN, UP&DOWN, DOWN&UP**  
 Als UP (stijgend) dan worden de noten in oplopende volgorde gesorteerd.

Als DOWN (dalend) dan worden de noten in afnemende volgorde gesorteerd.

UP&DOWN sorteert akkoord noten van downbeats in oplopende volgorde en akkoord noten van up beats in afnemende volgorde, gebaseerd op de onderstaande raster (grid) instelling.

DOWN&UP sorteert akkoord noten van downbeats in afnemende volgorde en akkoord noten van up beats in oplopende volgorde

Bepaalt hoe de akkoord noot gegevens gesorteerd worden.

**OPM.**

Gitaar downstrokes (neerwaartse slagen) worden vanaf de 6<sup>e</sup> (laagste) snaar naar de 1<sup>e</sup> (hoogste) snaar gespeeld, terwijl upstrokes (opwaartse slagen) vanaf de 1<sup>e</sup> (hoogste) snaar naar de 6<sup>e</sup> (laagste) snaar gespeeld worden.

**4 Grid**

**[Instellingen] 32e noot ♯, 16e triool ♯, 16e noot ♯, 8e triool ♯, 8e noot ♯, Kwart triool ♯, Kwart noot ♯**

Specificeert het noot type dat als basis zal dienen voor de Chord Sort job.

**09 Chord Separate**

Deze job scheidt noten in akkoorden binnen het gespecificeerde bereik enigszins, door een gespecificeerd aantal clocks tussen elke noot in te voeren. Gebruik deze job na de hierboven beschreven Chord Sort job, om gitaarachtige upstroke of downstroke effecten te creëren.

**1 Phrase**

**[Instellingen] 001 ~ 256**

**2 Range**

**[Instellingen] Measure:Beat:Clock**  
**001:1:000 ~ 257:1:000**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Clock**

**[Instellingen] 000 ~ 999**

Stelt het aantal clock periodes in die tussen aangrenzende akkoord noten ingevoerd wordt.

**OPM.**

- Merk op dat er per kwart noot 480 clock periodes zijn.
- Het is niet mogelijk om akkoorden te scheiden, zodat ze de volgende maatgrens of akkoord overschrijden.

**10 Shift Clock**

Verschuift alle data events in het gespecificeerd bereik vooruit of achteruit met het gespecificeerd aantal clocks.

**1 Phrase**

**[Instellingen] 001 ~ 256**

**2 Range**

**[Instellingen] Measure:Beat:Clock**  
**001:1:000 ~ 257:1:000**

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Clock**

**[Instellingen] Measure:Beat:Clock**  
**000:0:000 ~ 255:15:479**

Stelt de hoeveelheid in waarmee de gegevens zullen worden vertraagd of versneld in maten, tellen en clocks.

**OPM.**

- Merk op dat er per kwart noot 480 clock periodes zijn.
- Als de Clock Shift job als resultaat heeft dat gegevens voorbij het begin van de pattern worden verplaatst, dan zullen de gegevens aan het begin van de pattern gegroepeerd worden.
- Als de Clock Shift job als resultaat heeft dat gegevens voorbij het eind van de pattern worden verplaatst, dan zullen de gegevens die voorbij het eind van de pattern vallen gewist worden.

**4 Direction**

[Instellingen] **ADVANCE, DELAY**

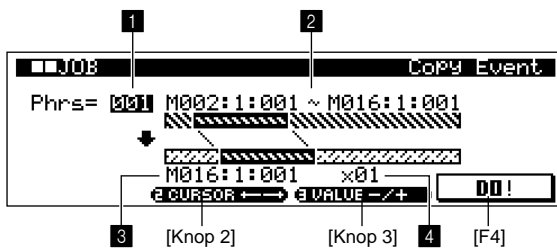
Specificeert de richting waarin de gegevens verplaatst worden. ADVANCE verplaatst de gegevens naar het begin van de sequence, terwijl DELAY de gegevens naar het eind van de sequence verplaatst.

**11 Copy Event**

Deze job kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie.

**! PAS OP !**

Als Copy Event wordt uitgevoerd dan zullen alle bestaande gegevens in de doel locatie overschreven worden.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Source Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waaruit de gegevens gekopieerd worden.

**3 Destination Location**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 256:16:479

Specificeert de locatie waar de gegevens naartoe gekopieerd worden.

**4 Time (Aantal keren)**

[Instellingen] 01 ~ 99

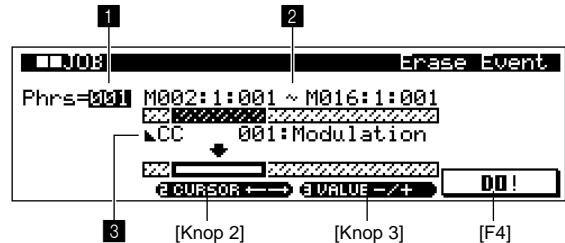
Specificeert het aantal keren dat de gegevens gekopieerd worden.

**12 Erase Event**

Deze job wist alle gespecificeerde events uit het gespecificeerd bereik, waardoor er effectief een segment met stilte geproduceerd wordt.

**OPM.**

Als deze job op een frase wordt toegepast die sample voices gebruikt, dan zullen de noot events die de sample voice triggeren gewist worden, zodat de sample voice geen geluid produceert, maar de sample voice zelf wordt niet gewist.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Source Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Event**

- [Instellingen] Note (Note events) (Noot events)  
 PC (Program change) (Programma wijziging)  
 PB (Pitch bend)  
 CC (Control change) (Besturingswijziging):  
 000 ~ 127, ALL  
 CAT (Channel aftertouch)  
 PAT (Polyphonic aftertouch)  
 EXC (System exclusive)  
 ALL (All events) (Alle events)

Stelt het te wissen event type in.

Alle events worden gewist als ALL geselecteerd is.

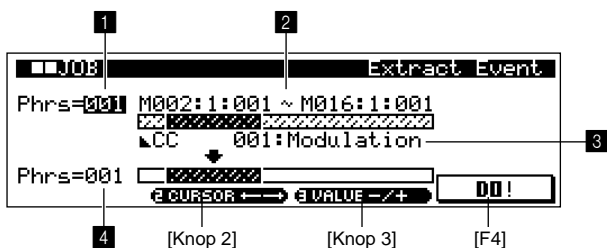
Individuele besturingswijzigingsnummers kunnen gespecificeerd worden als besturingswijzigingsevents gewist worden.

## 13 Extract Event

Deze job verplaatst alle gevallen van gespecificeerde event gegevens uit een gespecificeerd bereik van een frase naar hetzelfde bereik in een andere frase.

**OPM.**

Als deze job op een frase wordt toegepast die een sample voice gebruikt, dan zullen de noot gegevens die de sample voice in het gespecificeerd bereik afspelen verplaatst worden (als het event type "Note" is), en de sample voice zal geen geluid meer produceren. Als u een sample voice in de doel frase wilt laten klinken, zet dan de voice die door deze frase gebruikt wordt op Sample voice in de MIXER pagina (blz. 93).



### 1 Source Phrase

[Instellingen] 001 ~ 256

Selecteert de frase waarvan events geëxtraheerd worden.

### 2 Source Range

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waaruit de gegevens geëxtraheerd worden.

### 3 Event

[Instellingen]

Event Type	Range (Bereik)
Note (Noot).....	C-2 ~ G8, ALL
PC (Program change)(Programma wijziging) —	
PB (Pitch bend) .....	—
CC (Control change)(Besturingswijziging) .000 ~ 127, ALL	
CAT (Channel aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic aftertouch).....	—
EXC (System exclusive) .....	—

Selecteert het te extraheren event type.

Bepaalde noot en besturingswijzigingsnummers kunnen ook desgewenst gespecificeerd worden.

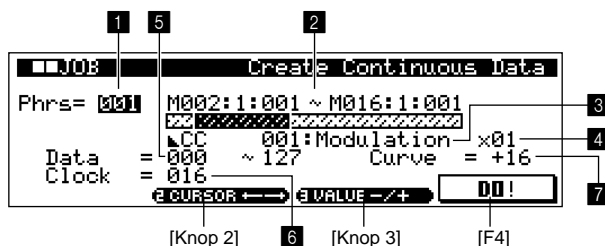
### 4 Destination Phrase

[Instellingen] 001 ~ 256

Selecteert de doel frase.

## 14 Create Continuous Data

Creëert continue pitch bend of besturingswijzigingsgegevens over het gespecificeerd bereik.



### 1 Phrase

[Instellingen] 001 ~ 256

### 2 Range

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

### 3 Event Type

[Instellingen] PB (Pitch bend)

- CC (Control change) (Besturingswijziging): 000 ~ 127
- CAT (Channel aftertouch) (Kanaal aftertouch)
- EXC (System exclusive) (exclusief systeem)

Selecteert het te creëren event type.

### 4 Times (Aantal keren)

[Instellingen] 01 ~ 99

Specificeert het aantal keren dat de gegevens creatie herhaald wordt.

Als, bijvoorbeeld, gegevens gecreëerd worden in het bereik M001:1:000 ~ M003:1:000 en de Time parameter is ingesteld op 03, dan zullen dezelfde gegevens gecreëerd worden in M003:1:000 ~ M005:1:000 en M005:1:000 ~ M007:1:000.

Door middel van deze job kunt u continue volume of filter cutoff variaties invoeren om tremolo of wow effecten te creëren.

**5 Data**

[Instellingen] 000 ~ 127  
(-8192 ~ +8191 voor pitch bend gegevens)

Specificeert de onder en bovengrens voor het te creëren gegevensbereik. De linker waarde is de ondergrens, en de rechter waarde is de bovengrens.

**6 Clock**

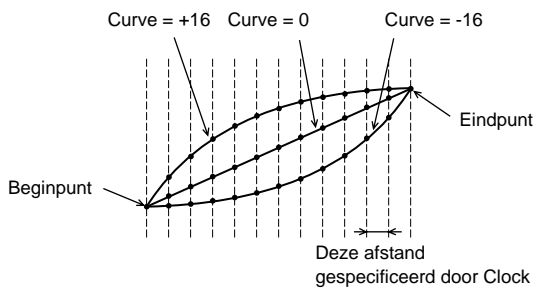
[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert het aantal in te voeren clocks tussen elk gecreëerd event.

**7 Curve**

[Instellingen] -16 ~ +16

Specificeert de “curve” van de continue gegevens. Zie, voor een aantal curve vormen bij benadering, de onderstaande grafiek.

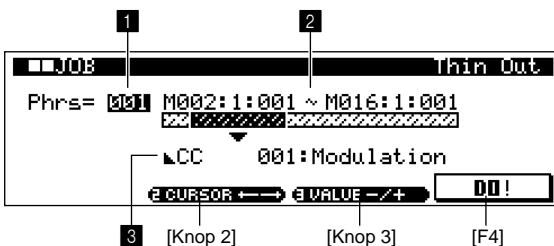


15 Thin Out

Dunt het gespecificeerde type van continue gegevens uit in het gespecificeerde bereik om geheugenruimte te besparen.

**OPM.**

De Thin Out job werkt niet op continue gegevens met een clock interval groter dan 60 clocks per event.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Event Type**

[Instellingen] PB (Pitch bend)  
CC (Control change)(Besturingswijziging):  
000 ~ 127, ALL  
CAT (Channel aftertouch)  
PAT (Polyphonic aftertouch)

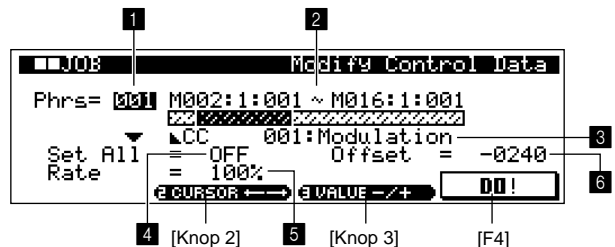
Selecteert het uit te dunnen event type.

16 Modify Control Data

Wijzigt de waarden van een bepaald type van besturingswijzigingsgegevens — pitch bend, besturingswijziging, aftertouch, enz. — in het gespecificeerde bereik. De gegevens waarde wordt als volgt berekend.

$$\text{Waarde} = \text{originele gegevens} \times \text{Rate} + \text{Offset.}$$

Als de waarde van het resultaat het toegestane bereik overschrijdt zal het op de maximum of minimum waarde ingesteld worden.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Event Type**

[Instellingen] PB (Pitch bend)  
CC (Control change)(Besturingswijziging):  
000 ~ 127, ALL  
CAT (Channel aftertouch)  
PAT (Polyphonic aftertouch)

Selecteert het te wijzigen event type.

**4 Set All**

[Instellingen] Off (0), 000 ~ 127  
(-8192 ~ +8191 voor pitch bend)

Stelt alle doel events in op dezelfde vaste waarde. Als het is ingesteld op "OFF" dan heeft de Set All parameter geen effect. Als het is ingesteld op een waarde anders dan "OFF" dan zijn de Rate en Offset parameters niet beschikbaar en verschijnen als "\*\*\*\*" op het display.

**5 Rate**

[Instellingen] 000% ~ 200%, \*\*\*

Specificeert het percentage waarmee de doel events verschoven worden ten opzichte van hun originele waarden. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.

**6 Offset**

[Instellingen] -127 ~ +127, \*\*\*  
(-8192 ~ +8191 voor pitch bend, \*\*\*)

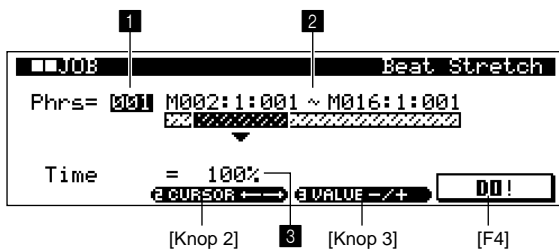
Voegt een vaste waarde toe aan de Rate-aangepaste event waarden. Als de Set All parameter niet uit is ("OFF") dan verschijnt deze parameter als "\*\*\*\*" en kan niet gewijzigd worden.

17 Beat Stretch

Deze job verricht tijds-expansie of compressie over het geselecteerde bereik. Alle events in het gespecificeerde bereik - inclusief noot stap tijd, gate tijd, alle event locaties, enz., - worden uitgebreid of gecomprimeerd.

**OPM.**

Alleen MIDI gegevens worden door deze job beïnvloed. Sample voices worden niet uitgebreid of gecomprimeerd. Echter, voor samples die opgenomen zijn met de SLICE+SEQ eigenschap, wordt de timing van de noot gegevens, stap tijden, en gate tijden die het afspelen van de sliced samples besturen door de Beat Stretch job uitgebreid of gecomprimeerd. De sample voice zelf wordt niet beïnvloed.



**1 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Range**

[Instellingen] Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 257:1:000

Stelt het bereik in van measures/beats/clocks (maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

**3 Time (Tijd)**

[Instellingen] 025% ~ 400%

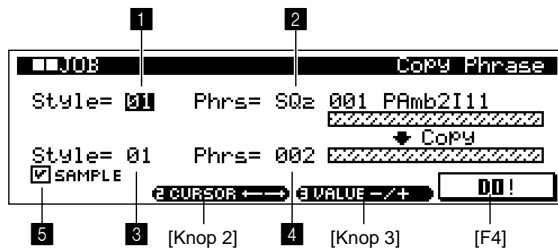
Stelt de hoeveelheid aan tijdsexpansie of compressie in als een percentage. Instellingen hoger dan 100% produceren expansie, en instellingen onder 100% produceren compressie.

18 Copy Phrase

Kopieert een geselecteerde frase naar de aangewezen doel frase.

**! PAS OP !**

Alle voorgaande gegevens in de kopiër bestemming worden overschreven.



**1 Source style**

[Instellingen] 01 ~ 64

Specificeert de stijl die de te kopiëren frase bevat.

**2 Source phrase**

[Instellingen]  
Frase Categorie  
US (User Phrase) (= Gebruikersfrase)  
Zie de "Appendix" voor de preset frase categorieën, op blz. 271MH.  
Frasenummer  
001 ~ (afhankelijk van frase categorie)

Selecteert de te kopiëren frase.

**3 Destination style**

[Instellingen] 01 ~ 64

Specificeert de doel stijl.



**4 Destination phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

Specificeert de doel frase.

**5 Sample**

Als de checkbox aangevinkt is worden de sample voices die door de bron frase gebruikt worden naar de doel stijl als lokale sample voices gekopieerd, en worden aan de doel frase toegewezen.

Deze parameter heeft geen effect als er geen sample voice gebruikt wordt door de bron frase.

**OPM.**

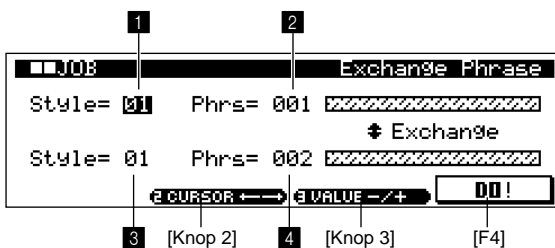
- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel stijl voor lokale sample voice gegevens, zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display verschijnen en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "5. Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop is ingedrukt, dan zal de "Can't Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK [F3]" ("Kan Sample Voice niet ongedaan maken. Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigings-boodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Phrase job uitvoeren.

**19 Exchange Phrase**

Wisselt de inhoud van twee gespecificeerde frases uit.

**OPM.**

Deze job heeft geen effect op sample voices die gebruikt worden in de gespecificeerde frases.



**1 Style, 3 Style**

[Instellingen] 01 ~ 64

Specificeert de stijlen die de uit te wisselen frases bevatten.

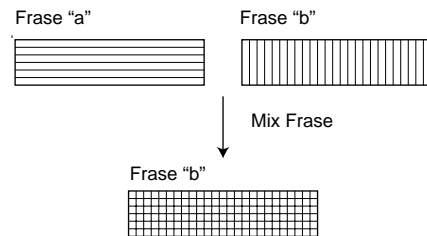
**2 Phrase, 4 Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

Specificeert de uit te wisselen frases.

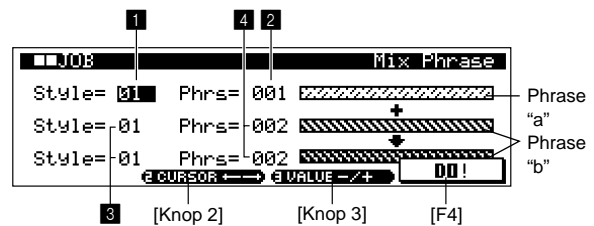
**20 Mix Phrase**

Deze job mixt alle gegevens uit twee geselecteerde user frases — "a" en "b" — en plaatst het resultaat in frase "b".



**OPM.**

Als deze job wordt toegepast op frases die sample voices gebruiken, dan worden de sample voices niet gekopieerd of gemixt.



**1 Style a, 2 Phrase a**

[Instellingen] Style a..... 01 ~ 64

Phrase a .. 001 ~ 256

Specificeer frase "a".

**3 Style b, 4 Phrase b**

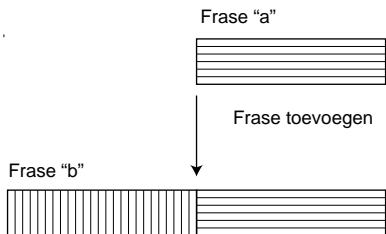
[Instellingen] Style b..... 01 ~ 64

Phrase b .. 001 ~ 256

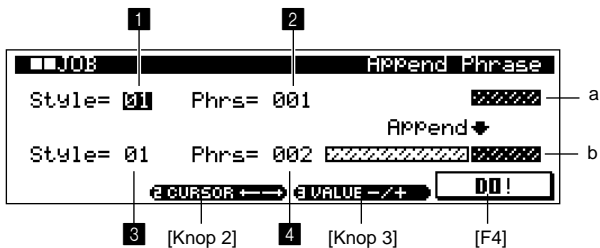
Specificeer frase "b".

## 21 Append Phrase

Voegt een frase toe aan het eind van een andere om een langere frase te creëren.



**OPM.** Als deze job wordt toegepast op frases die sample voices gebruiken, dan worden de sample voices niet toegevoegd.



**1 Style a, 2 Phrase a**

[Instellingen] Style a..... 01 ~ 64  
 Phrase a... 001 ~ 256

Specificeer frase "a", die aan fase "b" wordt toegevoegd.

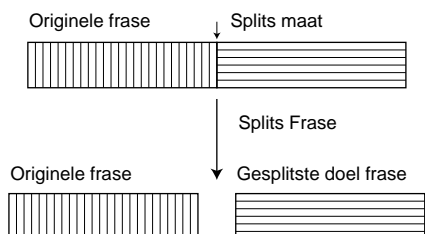
**3 Style b, 4 Phrase b**

[Instellingen] Style b..... 01 ~ 64  
 Phrase b .. 001 ~ 256

Specificeer frase "b", waar frase "a" aan toegevoegd wordt.

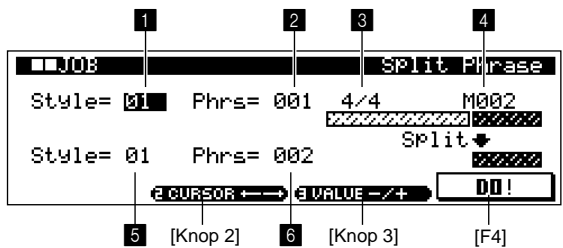
## 22 Split Phrase

Deze job splitst een geselecteerde frase in twee afzonderlijke frases.



**OPM.** Als deze job wordt toegepast op frases die sample voices gebruiken, dan worden de sample voices niet gesplitst.

**! PAS OP !**  
 De job overschrijft alle reeds bestaande gegevens in de doel frase.



**1 Source Style, 2 Source Phrase**

[Instellingen] Style..... 01 ~ 64  
 Phrase ..... 001 ~ 256

Specificeer de bron stijl en bron frase. Na de Splits Frase handeling blijft de sectie van de frase voor de gespecificeerde splits maat behouden, en wordt de sectie volgend op de splits maat verplaatst naar de gesplitste doel frase **6**.

**3 Meter**

[Instellingen]  
 1/16 ~ 16/16; 1/8 ~ 16/8; 1/4 ~ 8/4

Stelt de meter in van de splits frase segmenten na de splits handeling.  
 De frase meter kan later gewijzigd worden.

**4 Splits maat**

[Instellingen] 002 ~ bron-frase lengte  
(in maten)

Specificeert de maat waarmee de frase gesplitst wordt.

**5 Split Destination Style,**

**6 Split Destination Phrase**

[Instellingen] Style..... OFF, 01 ~ 64  
Phrase..... OFF, 001 ~ 256

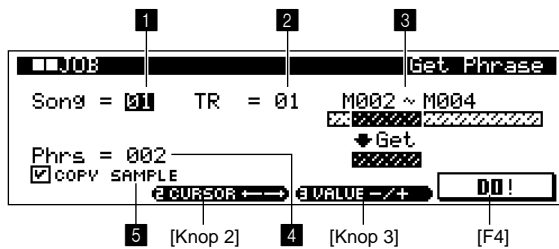
Specificeer de doel stijl en doel frase. Na de Splits Frase handeling blijft de sectie van de frase voor de gespecificeerde splits maat in de bron frase behouden, en wordt de sectie volgend op de splits maat verplaatst naar de gesplitste doel frase.

Als de gesplitste doel stijl of sectie uit is (OFF), dan zal de sectie na de splits maat gewist worden.

23 Get Phrase

Kopieert een segment van sequence-track gegevens uit een song in de aangegeven doel frase.

**! PAS OP !**  
De job overschrijft alle reeds bestaande gegevens in de doel frase.



**1 Source Song, 2 Source Track**

[Instellingen] Song..... 01 ~ 20  
Track..... 01 ~ 16

Specificeert de te kopiëren bron song en track.

**3 Source Range**

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert het bereik van te kopiëren maten.

**4 Destination Phrase**

[Instellingen] 001 ~ 256

Specificeert de doel frase.

**5 Copy Sample**

Als de checkbox aangevinkt is worden de sample voices die door de bron track gebruikt worden naar de doel stijl als lokale sample voices gekopieerd, en worden aan de doel frase toegewezen.

Deze parameter heeft geen effect als er geen sample voice gebruikt wordt door de bron track.

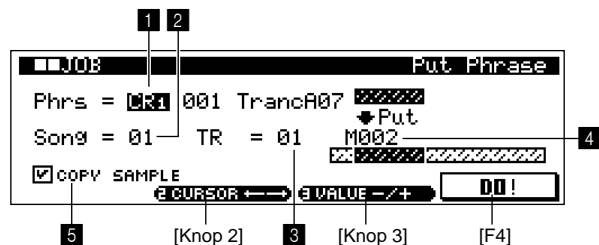
**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel stijl voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "5. Copy Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop is ingedrukt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Get Phrase job uitvoeren.

24 Put Phrase

Kopieert een geselecteerde user frase in een gespecificeerd gebied van een geselecteerde song.

**! PAS OP !**  
De job overschrijft alle reeds bestaande gegevens in de doel track.



**1 Source Phrase**

[Instellingen]

- Frase Categorie US (User) (= Gebruiker), Preset Frase, zie de Appendix (blz. 313MH) voor informatie over frase categorieën.
- Frasenummer 001 ~ 256 (Het beschikbare bereik kan, afhankelijk van de categorie, wijzigen.)

Specificeert de bron frase.

**2 Destination Song, 3 Destination Track**

[Instellingen] Song..... 01 ~ 20  
Track..... 01 ~ 16

Specificeer de destination (doel) song en track.

**4 Kopiëer Maat**

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert de locatie van de maat in de doel track waarnaar de frase gekopieerd moet worden. De frase zal zonder wijzigingen gekopieerd worden, ongeacht de meter.

**5 Copy Sample**

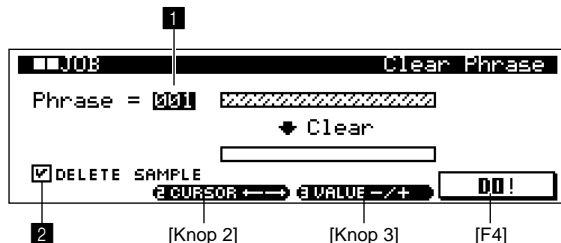
Als de checkbox aangevinkt is dan worden sample voices die door de bron frase gebruikt worden naar de doel song als lokale sample voices gekopieerd, en worden aan de doel track toegewezen. Deze parameter heeft geen effect als er geen sample voice gebruikt wordt door de bron frase.

**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel song voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Local Voices" ("Teveel lokale Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "4. Copy Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop is ingedrukt, dan zal de "Can't Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK [F3]" ("Kan Sample Voice niet ongedaan maken. Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Put Phrase job uitvoeren.

**25 Clear Phrase**

Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde frase.



**1 Phrase**  
[Instellingen] 001 ~ 256

**2 Delete Sample**

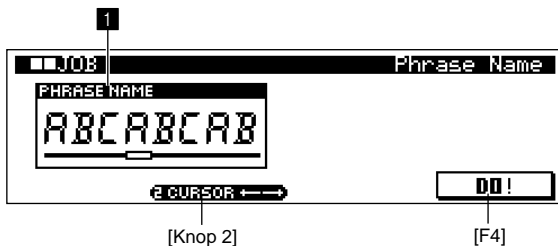
Als de checkbox aangevinkt is, zullen sample gegevens die aan de geselecteerde frase zijn toegewezen, gewist worden. Deze parameter heeft geen effect als er geen sample voice gebruikt wordt door de geselecteerde frase.

**OPM.**

- Undo/Redo (blz. 134) kan na een wis handeling van een sample gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "2. Delete Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop is ingedrukt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Delete Phrase job uitvoeren.

**26 Phrase Name**

Gebruik deze job om de naam van een frase in te voeren of te wijzigen. De naam kan maximaal 12 karakters lang zijn.



**1 Phrase Name**

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67, voor details over het invoeren van namen.

**OPM.**

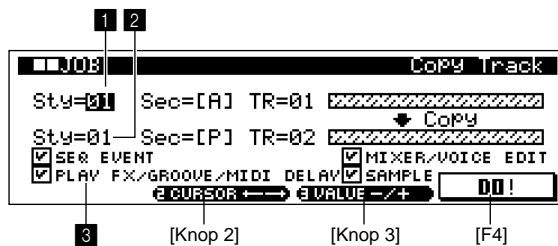
- Frases kunnen niet vanaf dit display geselecteerd worden. Selecteer de frase die u een naam wilt geven of waarvan u de naam wilt wijzigen als u in de PATTERN Play mode bent (blz. 75).
- Frase namen kunnen niet voor lege frases worden ingevoerd.

**27 Copy Track**

Kopieert alle gegevens van het geselecteerde type uit de gespecificeerde bron track naar de gespecificeerde doel track.

**! PAS OP !**

De kopieer handeling overschrijft alle voorgaande bestaande gegevens in de doel track.



### 1 Source Style, Section, en Track

[Instellingen] Source Style..... 01 ~ 64  
 Source Section ..... A ~ P  
 Source Track..... 01 ~ 16

Deze eerste drie instellingen selecteren de source style (bron stijl), section (sectie), en track.

### 2 Destination Style, Section, en Track

[Instellingen] Destination Style .... 01 ~ 64  
 Destination Section A ~ P  
 Destination Track ... 01 ~ 16

Deze drie instellingen selecteren de destination style (doel stijl), section (sectie), en track.

### 3 Gegevens Type

[Instellingen]

SEQ EVENT

Alle events in de track.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

SAMPLE

Als een sample voice geselecteerd wordt via Voice Select (blz. 93) ... de geselecteerde sample voice.

Als er een frase geselecteerd wordt via Voice Select ... de sample voice die gebruikt wordt door de frase die aan de bron track is toegewezen.

Bepaalt het (de) te kopiëren type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type gekopieerd worden.

**OPM.**

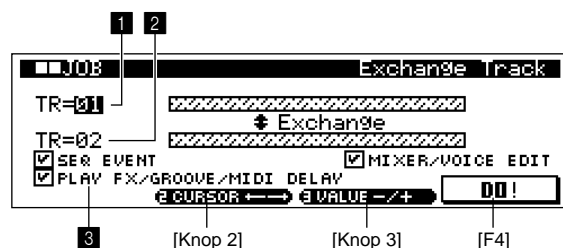
- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel stijl voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Track job uitvoeren.

## 28 Exchange Track

Wisselt het gespecificeerde type van gegevens uit tussen twee gespecificeerde tracks in de huidige stijl en sectie.

**OPM.**

De stijl en sectie kunnen niet via deze job geselecteerd worden. Zorg ervoor dat u eerst de stijl en sectie selecteert die de uit te wisselen tracks bevat voordat u deze job gebruikt.



### 1 Track, 2 Track

[Instellingen] 01 ~ 16

Specificeert de twee tracks waartussen gegevens uitgewisseld worden.

### 3 Data Type (Gegevens type)

[Instellingen]

SEQ EVENT

Alle events in de track.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

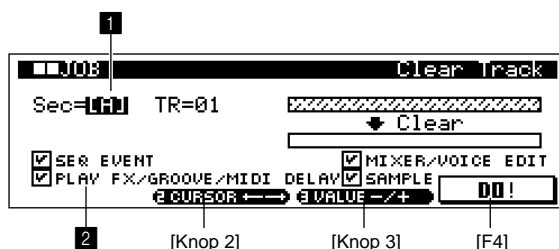
Bepaalt het (de) uit te wisselen type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type uitgewisseld worden.

## 29 Clear Track

Deze job wist alle gegevens van het geselecteerde type uit de geselecteerde pattern track, of uit alle pattern tracks.

**OPM.**

De stijl kan niet via deze job geselecteerd worden. Zorg ervoor dat u eerst de stijl selecteert die de te wissen tracks bevat voordat u deze job gebruikt.



### 1 Source Section en Track

[Instellingen] Source Section A ~ P, ALL  
Source Track 01 ~ 16, ALL

### 2 Data Type (Gegevens type)

[Instellingen]

SEQ EVENT

Alle events in de track.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

SAMPLE

De sample voice die toegewezen is aan de geselecteerde track.

Bepaalt het (de) te wissen type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type gewist worden.

**OPM.**

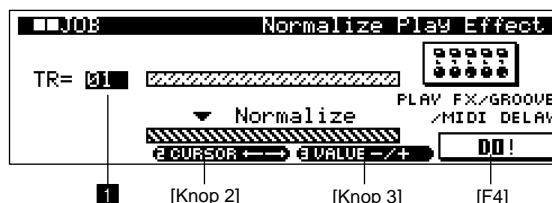
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een wis handeling van een sample gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Clear Track job uitvoeren.

## 30 Normalize Play Effect

Deze job herschrijft de gegevens in de geselecteerde track, zodat het de huidige Play FX/Groove/MIDI Delay instellingen bevat.

**OPM.**

- Nadat de Normalize Play Effect job uitgevoerd is worden de PLAY FX, GROOVE, en MIDI Delay parameters voor de track geïnitieerd.
- De stijl en sectie kunnen niet via deze job geselecteerd worden. Zorg ervoor dat u eerst de stijl en sectie selecteert die de te normaliseren tracks bevat voordat u deze job gebruikt.



### 1 Track

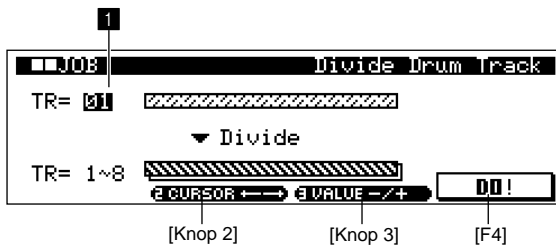
[Instellingen] 01 ~ 16, ALL (Alle sequence gegevens)

## 31 Divide Drum Track

Scheidt de noot events in een drum frase die aan een gespecificeerde track zijn toegewezen, en plaatst de noten die met verschillende drum instrumenten corresponderen in afzonderlijke tracks (tracks 1 tot en met 8).

**OPM.**

- Deze job vergt 8 lege user frases waarin de gescheiden noot gegevens worden geplaatst. Als de benodigde frases niet beschikbaar zijn dan zal de "Phrase Number Overflow" ("Overschrijding aantal frases") boodschap getoond worden en zal de job afgebroken worden. Gebruik, als dit gebeurt, Job 25 (Wis Frase) om ongebruikte frases te wissen en probeer het dan opnieuw.
- De stijl en sectie kunnen niet via deze job geselecteerd worden. Zorg ervoor dat u eerst de stijl en sectie selecteert die de te verdelen track bevat voordat u deze job gebruikt.



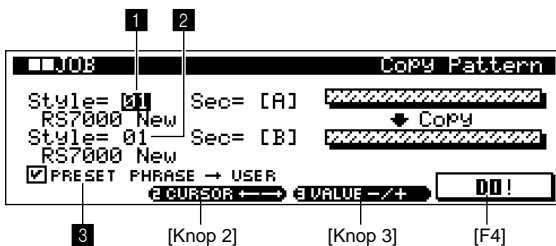
**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16

Specificeert de te verdelen drum track.

32 Copy Pattern

Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron pattern naar een geselecteerde doel pattern.



**1 Source style en Section**

[Instellingen] Source Style..... 01 ~ 44  
Source Section ..... A ~ P, ALL

Selecteer de source style (bron stijl) en section (sectie). Als u voor de Source Section (Bron Sectie) ALL selecteert, dan zal de Destination Section (Doel Sectie) ook automatisch worden ingesteld op ALL.

**2 Destination Style en Section**

[Instellingen] Destination Style .... 01 ~ 64  
Destination Section A ~ P, ALL

Selecteer de destination style (doel stijl) en section (sectie). Als u voor de Destination Section (Doel Sectie) ALL selecteert, dan wordt de Source Section (Bron Sectie) ook automatisch ingesteld op ALL.

Als de doel stijl leeg is, of de te kopiëren bron of doel sectie is ingesteld op "ALL", dan wordt de inhoud van het scene/mute geheugen ook gekopieerd.

**3 Data Type (Gegevens type)**

[Instellingen]

PRESET PHRASE → USER

Als de stijl gegevens preset frases bevatten, dan worden deze naar de user frase gekopieerd.

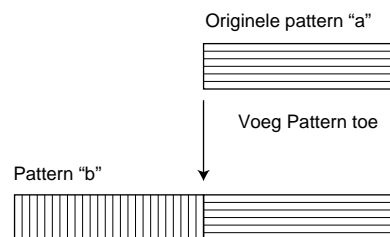
Bepaalt het (de) te kopiëren type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type gekopieerd worden.

**OPM.**

- Als er voor lokale sample voice gegevens onvoldoende geheugen beschikbaar is in de doel stijl, dan zal "Too Many Local Voices." ("Teveel lokale Voices.") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice. Als de [F4] (DO!) knop wordt ingedrukt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Pattern job uitvoeren.

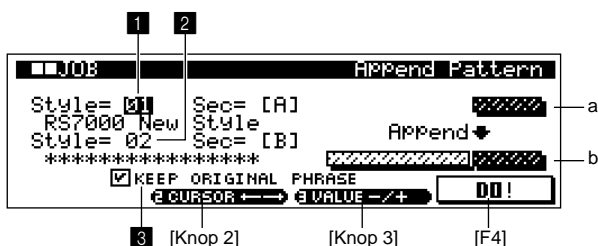
33 Append Pattern

Voegt een pattern toe aan het eind van een andere om een langere pattern te creëren.



**OPM.**

- Als deze job wordt toegepast op patterns die sample voices gebruiken, dan worden de sample voices niet toegevoegd.
- Als de lengte van de pattern groter wordt dan 256 maten als gevolg van de Append Pattern job, dan zal er een foutboodschap getoond worden en de job zal afgebroken worden.



**1 Source Style a en Section a**

[Instellingen] Style a..... 01 ~ 64  
Section a..... A ~ P

Specificeer pattern "a", die aan pattern "b" wordt toegevoegd.

**2 Destination Style b en Section b**

[Instellingen] Style b..... 01 ~ 64  
Section b ..... A ~ P

Specificeer pattern "b", waar pattern "a" aan toegevoegd wordt.

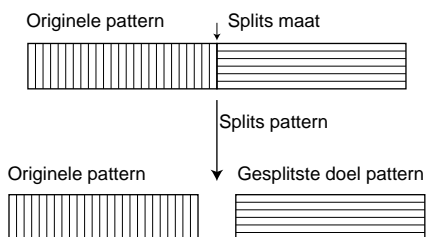
**3 Keep Original Phrase (Behoud Originele frase)**

Als de checkbox niet is aangevinkt, dan worden de frases die pattern "a" vormen toegevoegd aan frases die pattern "b" vormen, en de frases van pattern "b" worden overschreven. Als de checkbox aangevinkt is dan blijven de frases van pattern "b" onaangetast en de resultaten van de toevoeg handeling worden naar lege frases geschreven.

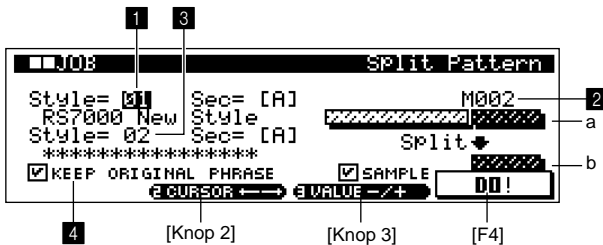
**OPM.**  
Als de KEEP ORIGINAL PHRASE checkbox aangevinkt is, dan vergt deze job tweemaal het aantal lege user frases als het aantal tracks die de gegevens bevatten waarin de toegevoegde frase gegevens worden opgeslagen. Als de benodigde frases niet beschikbaar zijn dan zal de "Phrase Number Overflow" ("Overschrijding aantal frases") boodschap getoond worden en zal de job afgebroken worden. Gebruik, als dit gebeurt, Job 25 (Wis Frase) om ongebruikte frases te wissen en probeer het dan opnieuw.

**34 Split Pattern**

Splitst een geselecteerde pattern in twee patterns.



**! PAS OP!**  
De job overschrijft alle reeds bestaande gegevens in de doel pattern.



**1 Source Style en Section**

[Instellingen] Style a..... 01 ~ 64  
Section a ..... A ~ P

Specificeert de source style (bron stijl) en section (sectie). Na de Splits Pattern handeling blijft de sectie van de pattern voor de gespecificeerde splits maat behouden, en wordt de sectie volgend op de splits maat verplaatst naar de gesplitste doel pattern.

**2 Splits maat**

[Instellingen] 001 ~ bron-pattern lengte (in maten)

Specificeert de maat waarmee de frase gesplitst wordt.

**3 Split Destination Style en Section**

[Instellingen] Style..... OFF, 01 ~ 64  
Section ..... OFF, A ~ P

Specificeer de destination style (doel stijl) en section (sectie). Na de Splits Pattern handeling blijft de sectie van de pattern voor de gespecificeerde splits maat in de bron pattern behouden, en wordt de sectie volgend op de splits maat verplaatst naar de gesplitste doel pattern.

Als de gesplitste doel stijl of sectie uit is (OFF), dan worden de maten volgend op de splits maat gewist.

De gegevens uit het scene/mute geheugen zullen alleen gekopieerd worden als de gesplitste doel stijl leeg is of als de "SAMPLE" box aangevinkt is.

**4 Split Data Type (Splits gegevens type)**

[Instellingen]

**KEEP ORIGINAL PHRASE (BEHOUD ORIGINELE FRASE)**

Als de checkbox niet is aangevinkt, dan worden de frases die pattern "a" vormen toegevoegd aan frases die pattern "b" vormen, en de frases van pattern "b" worden overschreven. Als de checkbox aangevinkt is dan blijven de frases van pattern "b" onaangetast en de resultaten van de toevoeg handeling worden naar lege frases geschreven.

**SAMPLE**

Als de checkbox aangevinkt is worden sample voices die aan elke track in de bron pattern zijn toegewezen naar de gesplitste doel stijl als lokale sample voices gekopieerd en worden ze toegewezen aan de corresponderende tracks in die pattern. Deze checkbox heeft geen effect als er geen sample voices zijn toegewezen aan de tracks in de bron pattern.

Specificeert de typen gegevens die gesplitst worden.

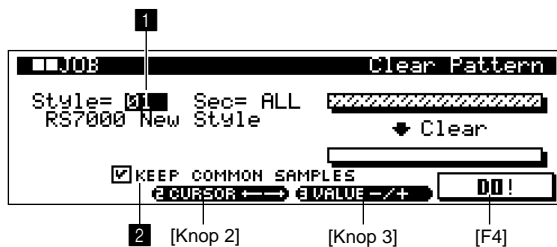


**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel stijl voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Wissen" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 134) kan na een kopieer handeling van een sample voice gebruikt worden, maar het is niet van toepassing op de sample voice.
- Als de "Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Pattern job uitvoeren.
- Als de KEEP ORIGINAL PHRASE checkbox aangevinkt is, dan vergt deze job tweemaal het aantal lege user frases als het aantal tracks die de gegevens bevatten waarin de toegevoegde frase gegevens worden opgeslagen. Als de benodigde frases niet beschikbaar zijn dan zal de "Phrase Number Overflow" ("Overschrijding aantal frases") boodschap getoond worden en zal de job afgebroken worden. Gebruik, als dit gebeurt, Job 25 (Wis Frase) om ongebruikte frases te wissen en probeer het dan opnieuw.

### 35 Clear Pattern

Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde patten, of uit alle patterns. Als Section (Sectie) = All, dan worden de gegevens uit het scene/ mute geheugen ook gewist.



#### 1 Style and Section

[Instellingen] Style..... 01 ~ 64, ALL  
Section..... A ~ P, ALL

Selecteer de style (stijl) en section (sectie) waarvan de gegevens worden gewist.

**OPM.**

Als Clear Pattern (Wis Pattern) wordt uitgevoerd, en Style (Stijl) is op ALL ingesteld, dan kan de Undo functie niet gebruikt worden.

#### 2 Keep Common Samples (Behoud Gemeenschappelijke Samples)

Als de checkbox aangevinkt is, dan worden de common sample voices die door de gespecificeerde patterns gebruikt worden niet gewist.

**OPM.**

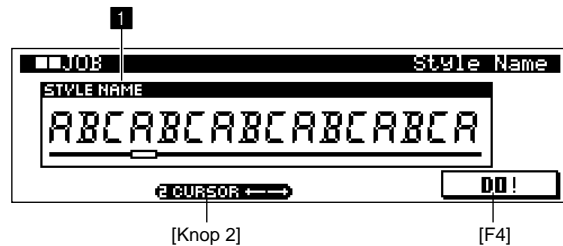
Local (Lokale) sample voices die door de gespecificeerde pattern gebruikt worden zullen gewist worden, ongeacht deze instelling.

### 36 Style Name

Gebruik deze job om de naam van een stijl in te voeren of te wijzigen. De naam kan maximaal 16 karakters lang zijn.

**OPM.**

Stijlen kunnen niet vanaf dit display geselecteerd worden. Selecteer de stijl die u een naam wilt geven of waarvan u de naam wilt wijzigen als u in de PATTERN Play mode bent.



#### 1 Style Name

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67, voor details over het invoeren van namen.

## 15. Frase bewerking

Behalve het bewerken en wissen van opgenomen gegevens in user frases, kunnen met deze sub mode nieuwe events ingevoerd worden. Het kan gebruikt worden om fouten te corrigeren en ook om dynamiek of effecten, zoals vibrato, toe te voegen om de frase te verfijnen en te completeren. Druk op [EDIT] vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de frase bewerkings Edit Change pagina te gaan.

### OPM.

- Als de memory protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), zal "Memory Protected" op het display getoond worden en het is dan niet mogelijk om events te bewerken, te wissen, of in te voeren. Ga, in dit geval, naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT "UIT" ("OFF").
- "Events" bevatten noten gespeeld op het toetsenbord, voice wijzigingen (programma wijziging), en alle andere speeldata die opgenomen is in een track.

### Frase bewerking Procedure

1. Selecteer de pattern waaraan de user frase is toegekend in de PATTERN Play of Patch mode.  
Tracks kunnen geselecteerd worden door op de juiste witte toets op het toetsenbord te drukken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.
2. Druk op [EDIT] om naar de PHRASE EDIT bewerking wijziging pagina te gaan.



- Events kunnen via deze display pagina bewerkt of gewist worden. Druk, om een nieuwe event in te voeren, op [F3] om naar de event type selectie pagina te gaan.

#### Bestaande Events Bewerken en Wissen

3. Gebruik [Knop 1] om de cursor naar het te bewerken event te verplaatsen.
  - Als de cursor naar een noot event verplaatst is dan zal de corresponderende noot klinken.
4. Gebruik [Knop 2] om de cursor naar de te bewerken event parameter te verplaatsen, en wijzig desgewenst de waarde. Een bewerkt event zal op het display knippen.
  - Zie, voor details over alle events en parameters, "Hoofdstuk 7: Overige Informatie", op blz. 263.
  - De measure (maat), beat (tel), en clock kan bewerkt worden om de locatie van een event desgewenst te wijzigen.
  - Als een event knippert (wordt bewerkt), dan kunt u de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord gebruiken om direct parameter waarden in te voeren.

5. Druk, als de parameter desgewenst bewerkt is, op [ENTER] om de wijziging te bevestigen en in te voeren (het event zal niet meer knippen).
  - Als de cursor naar een nieuw event wordt verplaatst, terwijl het huidige event nog steeds knippert, dan wordt de bewerking van het huidige event geannuleerd.
6. Druk op [F2] om het event bij de cursor positie te verwijderen.

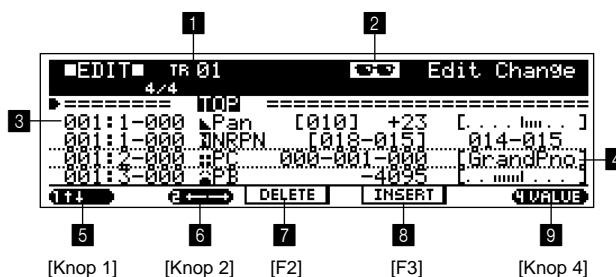
#### Nieuwe Events Invoeren

7. Druk op [F3] om naar de Edit Insert (Wijziging Invoeren) pagina te gaan.



8. Gebruik deze pagina om het in te voeren event te specificeren, en de measure (maat), beat (tel), clock, en event type desgewenst in te stellen.
9. Druk op [F3] om het gespecificeerde event in te voeren op de gespecificeerde locatie.
10. Druk op [EDIT] om naar de EDIT Change pagina terug te gaan.

### Display Parameters



**1 TR (Track Nummer)**

**[Instellingen] TR01 ~ 16**

Selecteert de track waaraan de te bewerken frase wordt toegekend. Selecteer de track door de toetsen op het toetsenbord te gebruiken, terwijl de [TRACK SELECT] knop is ingedrukt.

Zie, voor meer details over track selectie, "Hoofdstuk 1: Basis", op blz. 67.

**2 View Filter Icon (Bekijk Filter Icoon)**

Geeft aan dat de View Filter functie is ingesteld, zodat bepaalde event typen niet getoond worden.

View Filter instellingen worden via de View Filter display pagina gemaakt (blz. 156).

**3 Measure, Beat, and Clock**

**[Instellingen] Measure001 ~ 256**

**Beat 1 ~ 16 (afhankelijk v.d. meter)**

**Clock 000~479 (afhankelijk v.d. meter)**

Geeft de locatie aan van het corresponderende event. Wijziging van elk van deze waarden wijzigt dienovereenkomstig de locatie van het event.

**4 Event en Parameters**

**[Instellingen]**

**Events (sequence tracks)**

- Note
- PB (Pitch bend)
- PC (Program change) (Programma wijziging)
- CC (Control change) (Besturingswijziging)
- CAT (Channel aftertouch) (Kanaal aftertouch)
- PAT (Polyphonic aftertouch) (Polyfonische aftertouch)
- RPN
- NRPN
- SEXC (System Exclusive) (Exclusief Systeem)

**Parameters**

Is afhankelijk van het event type.

Toont het type van elk event.

Zie, voor details over het event type en hun parameters, "Hoofdstuk 7: Overige Informatie", op blz. 263.

**OPM.**  
"TOP" en "END" worden respectievelijk aan het begin en eind van de gegevens getoond. "TOP" en "END" zijn geen frase gegevens en kunnen niet bewerkt worden.

**5 ↑↓ (Cursor ↑ en ↓) ..... [Knop 1]**

Verplaatst de cursor omhoog of omlaag in de event lijst om een event voor bewerking te kiezen.

**6 ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]**

Verplaatst de cursor naar links of rechts om de te bewerken parameter voor het huidige event te selecteren.

**7 DELETE ..... [F2]**

Wist het huidige geselecteerde event.

**8 INSERT ..... [F3]**

Voert een nieuw event in.

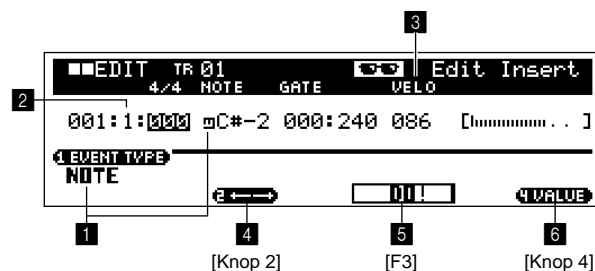
**9 VALUE ..... [Knop 4]**

Past de waarde van de geselecteerde parameter aan.

Als, na het gebruik van [Knop 4], de gehele event lijn knippert, dan kan de waarde direct ingevoerd worden door de [SHIFT] en [F4] knoppen ingedrukt te houden en de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord te gebruiken.

**Insert (Invoer) Pagina**

Druk op [F3] vanaf de frase EDIT pagina om toegang te verkrijgen tot deze pagina.



**1 Event**

**[Instellingen]**

**Events (sequence tracks)**

- Note
- PB (Pitch bend)
- PC (Program change) (Programma wijziging)
- CC (Control change) (Besturingswijziging)
- CAT (Channel aftertouch)
- PAT (Polyphonic aftertouch)
- RPN
- NRPN
- SEXC (System Exclusive) (Exclusief Systeem)

Selecteert het type in te voeren gegevens.

Zie, voor details over het event type en hun parameters, "Hoofdstuk 7: Overige Informatie", op blz. 263.

**2 Measure, Beat, and Clock**

**[Instellingen] Measure001 ~ 256**

**Beat 1 ~ 16 (afhankelijk v.d. meter)**

**Clock 000~479 (afhankelijk v.d. meter)**

Specificeert de locatie waarin het nieuwe event wordt ingevoerd.

**3 Parameter**

De waarde voor het geselecteerde event. De beschikbare parameter(s) is (zijn) afhankelijk van het geselecteerde event type.

**4** ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]

Verplaatst de cursor naar links of rechts om de in te stellen parameter voor het huidige event te selecteren.

**5** DO ..... [F3]

Voert het gespecificeerde event in.

**6** VALUE ..... [Knop 4]

Past de waarde van de geselecteerde parameter aan. De waarde kan ook direct ingevoerd worden door de [SHIFT] en [F4] knoppen ingedrukt te houden en de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord te gebruiken.

View Filter Pagina

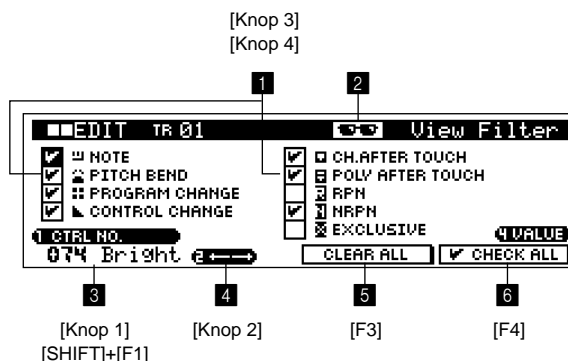
Stelt de view (bekijk) filter functie in. De view filter functie bepaalt welke event typen in de edit list (bewerkingslijst) getoond worden. Het kan bijvoorbeeld zo ingesteld worden dat alleen noot events in de bewerkingslijst getoond worden. Druk tweemaal op [EDIT] vanuit de PATTERN Play of Patch mode om naar de frase EDIT mode View Filter pagina te gaan.

**OPM.**  
 "Events" bevatten noten gespeeld op het toetsenbord, voice wijzigingen (programma wijziging), en alle andere speeldata die opgenomen is in een track.

**View Filter Procedure**

1. Selecteer de track waaraan de user frase is toegekend in de PATTERN Play of Patch mode.  
 Tracks kunnen geselecteerd worden door op de juiste toets op het toetsenbord te drukken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.
2. Druk tweemaal op [EDIT] om naar de frase EDIT View Filter pagina te gaan.
3. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de gewenste instellingen te maken.
4. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

**Display Parameters**



**1** Event Afvinkvakjes ..... [Knop 3], [Knop 4] [Instellingen]  (ON) (AAN),  (OFF) (UIT)

Alleen events met afgevinkte vakjes (dat wil zeggen "ON" ("AAN")) zullen in de event bewerkingslijst getoond worden.

**2** View Filter Icon (Bekijk Filter Icoon)

Dit icoon zal getoond worden als er geen event afgevinkt is **1** (dat wil zeggen als één of meer events uit ("OFF") zijn).

**3** CTRL NO (Control Number) ..... [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek Toetsenbord [Instellingen] 000 ~ 119, ALL

Specificeert de control change (besturingswijziging) nummers die in de bewerkingslijst getoond worden. Als het CONTROL CHANGE event type view filter checkbox aan is (ON), dan worden alleen de hier gespecificeerde control change (besturingswijziging) nummer(s) in de bewerkingslijst getoond.

**4** ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]

Verplaatst de cursor om een parameter te selecteren.

**5** CLEAR ALL ..... [F3]

Maakt alle afvinkvakjes leeg, waardoor het tonen van alle events uitgezet (OFF) wordt.

**6** CHECK ALL ..... [F4]

Vinkt alle afvinkvakjes af, waardoor het tonen van alle event typen aangezet (ON) wordt.

## Hoofdstuk 3. De Pattern Chain Mode

<b>Over de Pattern Chain Mode .....</b>	<b>158</b>
<b>1. Sequentieel Pattern afspelen (Pattern Chain afspelen).....</b>	<b>159</b>
<b>2. Pattern Chains creëren (Pattern Chain opname).....</b>	<b>161</b>
<b>3. Master EQ en Effecten .....</b>	<b>164</b>
<b>4. Opslaan op Geheugenkaart of Disk .....</b>	<b>166</b>
<b>5. Laden van Geheugenkaart of Disk .....</b>	<b>169</b>
<b>6. De Pattern Chain Jobs.....</b>	<b>171</b>
<b>7. Pattern Chain bewerking .....</b>	<b>175</b>

## Over de Pattern Chain Mode

Deze mode wordt gebruikt voor het sequentieel afspelen van patterns. Patterns kunnen “gechained” worden om complete songs te creëren en de resultaten kunnen geconverteerd worden naar een RS7000 song. Druk op [PATT CHAIN] om naar het Pattern Chain Play scherm van de PATTERN CHAIN mode te gaan. De Pattern Chain Play pagina zal verschijnen.

PATTERN CHAIN



**OPM.**  
Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, op blz. 51, voor meer informatie over patterns en songs.

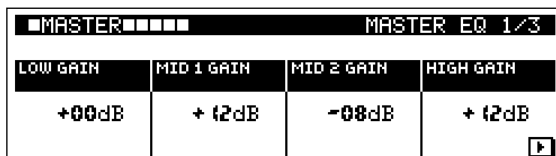
### De SUB MODES van de PATTERN CHAIN Mode

De PATTERN CHAIN mode bevat de volgende 7 sub modes.

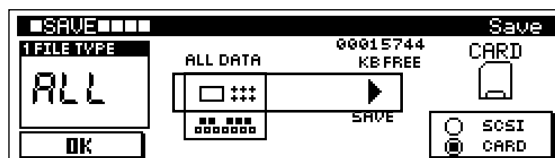
- **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]...(blz. 159)**  
Deze mode wordt gebruikt om een sequence van patterns te installeren om af te spelen en om de resulterende chain af te spelen. Het volgende display zal altijd getoond worden als de PATTERN CHAIN mode voor het eerst geselecteerd wordt.
- **PATTERN CHAIN Opname [REC]...(blz. 161)**  
Neem pattern wijzigingen, BPM wijzigingen, scene/mute wijzigingen, en andere elementen van een pattern chain op.



- **Master [MASTER]...(blz. 164)**  
Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.



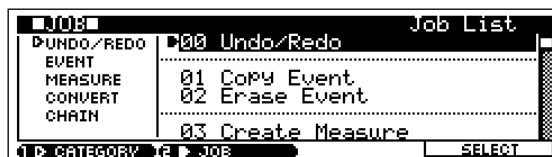
- **Opslaan [SAVE]...(blz. 166)**  
Slaat gegevens op op een geheugenkaart of disk.



- **Laad [LOAD]...(blz. 169)**  
Laadt gegevens van een geheugenkaart of disk.



- **Job [JOB]...(blz. 171)**  
Verkrijgt toegang tot de pattern chain bewerking jobs.



- **Bewerking [EDIT]...(blz. 175)**  
Maakt het mogelijk de volgorde van patterns die in een pattern chain opgenomen zijn te bewerken, en nieuwe tempo of scene/mute events in te voeren.



## 1. Pattern keten afspelen (Pattern Chain Play)

Pattern ketens worden in deze mode gecreëerd en afgespeeld.  
Druk op [PATT CHAIN] om naar de PATTERN CHAIN mode te gaan.

**OPM.**

Zie "2. Pattern Chain Opname" op blz. 161 voor details over het opnemen van pattern chains.

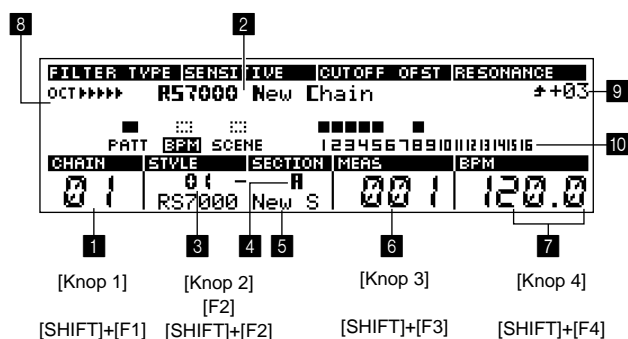
### Pattern Chain Afspelen Procedure

1. Druk op [PATT CHAIN] om naar het PATTERN CHAIN Play display te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (CHAIN) om de af te spelen pattern chain te selecteren.
3. Druk op de sequencer [PLAY] knop om met het afspelen van de chain te beginnen.

**OPM.**

- De parameters in de PATTERN CHAIN Play display pagina kunnen tijdens het afspelen van de pattern chain gewijzigd worden. Wijzigingen die tijdens het afspelen gemaakt zijn zijn tijdelijk en zullen de pattern chain gegevens niet overschrijven. Zie "2. Pattern Chain Opname" op blz. 161 voor details over het opnemen van pattern chain wijzigingen.
- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenames van 10 in plaats van 1.
- U kunt ook de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord gebruiken om waarden in te voeren na zowel de [SHIFT] als de [F1] ~ [F4] knop ingedrukt te houden.

### Display Parameters



**1 CHAIN ..**[Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord

**2 Chain Naam**

[Instellingen]

Pattern Chain Nummer 01 ~ 20

Chain Naam alleen tonen.

Specificeert het nummer van de af te spelen pattern chain.

**3 STYLE (STIJL).....**[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord

**4 SECTION (SECTIE) .....** [F2] → [Knop 2]

## 5 Stijl naam

### [Instellingen]

Stijlnummer	OFF, 01 ~ 64, END
Sectie	A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P
Stijl naam	display only.

Toont de momenteel afgespeelde style (stijl) en section (sectie). Laat ook toe dat de stijl en sectie tijdelijk gewijzigd worden.

Als, echter, verdere stijl of sectie wijzigingen in de chain opgenomen worden, hebben deze wijzigingen prioriteit.

De STYLE parameter kan ingesteld worden op OFF (UIT) om breaks (lege secties) in de chain te creëren (de chain blijft doorspelen). Als STYLE is ingesteld op END, dan zal het afspelen op dat punt stoppen.

Druk op [F2] om de cursor te verplaatsen en gebruik [Knop 2] om de sectie in te stellen.

#### OPM.

- Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, op blz. 51, voor meer informatie over stijlen en secties.
- Secties kunnen gewijzigd worden door op de [KEYBOARD] knop te drukken, zodat zijn indicator uit gaat, en dan op de zwarte toets op het toetsenbord te drukken die met de gewenste sectie correspondeert. (blz. 72)

## 6 MEAS

(Measur)(Maat).... [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen] 001 ~ 999

Toont het huidige maatnummer. Kan ook gebruikt worden om het huidige maatnummer te wijzigen.

#### OPM.

De [◀]/[◀◀]/[▶▶] knoppen kunnen ook gebruikt worden om van maat naar maat te gaan (ook tijdens het afspelen).

## 7 BPM ..... [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen] 001,0 ~ 300,0 (BPM)

Stelt het afspeel tempo van de pattern chain in.

Gebruik [Knop 4] om de BPM in stappen van 1 aan te passen, of druk op [F4] om de cursor naar de rechterkant van de decimale punt te verplaatsen en gebruik [Knop 4] om in stappen van 0,1 aan te passen.

#### OPM.

BPM kan ook ingesteld worden door gebruikmaking van de [TAP] knop (blz. 68).

## 8 OCT (Octaaf)

[Instellingen] -5 octaven ~ +5 octaven

Toont de huidige octaaf instelling van het toetsenbord.

Elke “◀” op het display komt overeen met één octaaf omlaag en elke “▶” komt overeen met één octaaf omhoog.

Het toetsenbord octaaf kan gewijzigd worden door de [KEYBOARD] knop in te drukken zodat zijn indicator oplicht en dan de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen te gebruiken om het octaaf in te stellen.

Druk tegelijkertijd op de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen om de normale toetsenbord octaaf instellingen terug te zetten (geen octaaf verschuiving).

## 9 Transponering

[Instellingen] -36 ~ 0 ~ +36 (halve tonen)

Transponeert de toonhoogte van het afspelen van de pattern chain.

Transpositie wordt ingesteld in toename van halve tonen. Een instelling van “12” transponeert één octaaf.

### [Procedure]

De transponeer procedure is dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 73).

## 10 Track

Toont de track nummers, en geeft aan of de corresponderende track gegevens bevat, alsook de mute of solo status van de track. Zowel de drie beschikbare track typen in de PATTERN CHAIN mode (PATT, SCENE, en BPM) als de tracks die zich in de huidige geselecteerde pattern (1 ~ 16) bevinden worden getoond.

■: De track bevat sequence gegevens.

□: De track wordt gedempt (er wordt geen geluid geproduceerd door deze track). (TR01 ~ TR16)

: De track is leeg (TR01 ~ TR16).

: : De track is leeg (PATTERN, SCENE/MUTE, BPM).

### [Track selectie procedure]

Met het verschil dat u BPM track, Scene/Mute track, of Pattern track kunt selecteren, is de procedure voor het selecteren van een track dezelfde als het selecteren van een Pattern track. De BPM track en Scene/Mute track kan geselecteerd worden door [TRACK SELECT] ingedrukt te houden en op [TR-]/[TR+] te drukken.

De naam of het nummer van de geselecteerde track zal in negatief (zwart) getoond worden.

### [Mute & Solo Instelling Procedure]

De mute en solo instelling procedure is dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 74).



## 2. Pattern Chains creëren (Pattern Chain Opname)

Deze functie maakt het mogelijk om een reeks patterns te specificeren voor het afspelen van een pattern chain. Secties verwisseling, track demping, scene/mute wijzigingen, en BPM wijzigingen kunnen in real time opgenomen worden.

**OPM.**

- Events die in real time opgenomen zijn kunnen bewerkt worden en nieuwe events kunnen individueel in de pattern chain ingevoerd worden via de Pattern Chain Bewerking mode (blz. 175).
- Zorg ervoor, vóór het opnemen van een pattern chain, dat de UTILITY mode Memory Protect (Geheugen Bescherming) functie uitgezet (OFF) is (blz. 257). Als de Memory Protect functie aanstaat (ON) is opname niet mogelijk.

### Pattern Chain Opname Pagina

Pattern Chain Opname bevat de volgende display pagina's.

#### ● Opname Standby...(blz. 161)

Selecteert de op te nemen track en maakt het mogelijk andere voorbereidingen voor de opname te treffen.



#### ● Real Time Opname...(blz. 162)

Zowel handelingen die uitgevoerd worden via het toetsenbord van de RS7000 en scene/mute geheugen knoppen als pattern en tempo wijzigingen kunnen in real time opgenomen worden.

**OPM.**

- Het in real time opnemen van de pattern chain wordt altijd in de Replace (Vervangings) mode uitgevoerd (voorgaande gegevens in de opgenomen track zullen overschreven worden door de nieuwe gegevens).
- Stijl en sectie wijzigingen kunnen eenmaal per maat in de pattern track opgenomen worden. Als een stijl of sectie in het midden van een maat gewijzigd wordt, zal het in werkelijkheid aan het begin van de volgende maat opgenomen worden.

### Opname Standby

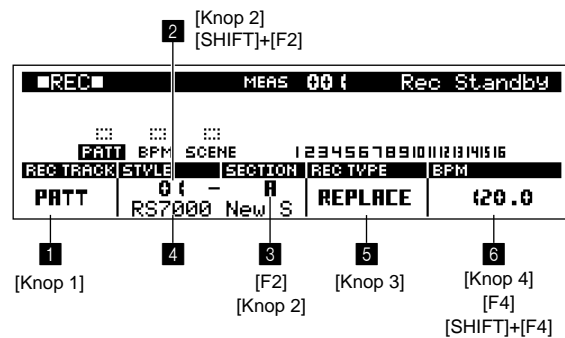
Selecteer de op te nemen track.

### Opname Standby Procedure

1. Druk op [PATT CHAIN] om naar de PATTERN CHAIN Play mode te gaan.

2. Gebruik [Knop 1] (CHAIN) om het op te nemen chain nummer te selecteren.
3. Druk op [REC] om de opname standby mode in te schakelen.

### Display Parameters



- 1 **REC TRACK (Record Track)** ..... [Knop 1]  
 [Instellingen] PATT, BPM, SCENE  
 PATT .....PATTERN track  
 BPM .....BPM Track  
 SCENE .....SCENE/MUTE track  
 Selecteert de op te nemen track.
- 2 **STYLE (STIJL)**.....[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord
- 3 **SECTION (SECTIE)**.....[F2]→ [Knop 2]
- 4 **STIJLNAAM**  
 [Instellingen]  
 Style Number OFF, 01 ~ 64, END  
 Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P  
 Style Name Display only.

Toont de momenteel afgespeelde style (stijl) en section (sectie). Maakt het ook mogelijk om de stijl en sectie, die aan het begin van de volgende maat opgenomen moeten worden, te selecteren tijdens het afspelen van de pattern track.

Als, echter, verdere stijl of sectie wijzigingen in de chain opgenomen worden, hebben deze wijzigingen prioriteit.

De STYLE parameter kan ingesteld worden op OFF (UIT) om breaks (lege secties) in de chain te creëren (de chain blijft doorspelen). Als STYLE is ingesteld op END, dan zal het afspelen op dat punt stoppen.

Druk op [F2] om de cursor te verplaatsen en gebruik [Knop 2] om de sectie in te stellen.

**OPM.**

- Zie "Hoofdstuk 1: Basis", op blz. 59, voor meer informatie over stijlen en secties.
- Secties kunnen gewijzigd worden door op de [KEYBOARD] knop te drukken, zodat zijn indicator uit gaat, en dan op de zwarte toets op het toetsenbord te drukken die met de gewenste sectie correspondeert (blz. 72).

**5 REC TYPE (Record Type) ..... [Knop 3]**

**[Instellingen] REPLACE, STEP**

**REPLACE**.....Alle voorgaande gegevens in de opgenomen track zullen gewist (overschreven) en vervangen worden door de nieuwe gegevens.

**STEP**.....Deze mode maakt het mogelijk om events één voor één in te voeren. Deze mode is alleen beschikbaar als de BPM track geselecteerd wordt.

Selecteert de opname mode.

Alleen de REPLACE (VERVANG) optie is beschikbaar als elke track, behalve de BPM track, geselecteerd wordt.

**6 BPM . [Knop 4], [F4] → [Knop 4], [SHIFT]+[F4]→Numeriek toetsenbord**

**[Instellingen] 001,0 ~ 300,0 (BPM)**

Stelt het afspeel tempo van de pattern chain in.

Gebruik [Knop 4] om de BPM in stappen van 1 aan te passen, of druk op [F4] om de cursor naar de rechterkant van de decimale punt te verplaatsen en gebruik [Knop 4] om in stappen van 0,1 aan te passen.

**Real Time Opname**

Zowel handelingen die uitgevoerd worden via het toetsenbord van de RS7000, scene/mute geheugen knoppen, als pattern en tempo wijzigingen kunnen in real time opgenomen worden.

**Real Time Opname Procedure**

1. Druk op [PATT CHAIN] om naar de PATTERN CHAIN Play mode te gaan.

2. Gebruik [Knop 1] (CHAIN) om het op te nemen chain nummer te selecteren.
3. Druk op [REC] om de opname standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 1] (REC TRACK) om de op te nemen track te selecteren.
5. Gebruik, als de BPM track voor opname geselecteerd wordt, [Knop 3] (REC TYPE) om de REPLACE opname mode te selecteren.
6. Gebruik [Knop 4] om de BPM in te stellen.
7. Gebruik, als de pattern track in real time opgenomen moet worden, [Knop 2] (STYLE) en [F2] → [Knop 2] (SECTION) om de stijl en sectie voor de eerste maat in te stellen.
8. Druk op [PLAY], zodat zijn indicator knippert, en begin dan met de opname na de aftelling (count-in).
9. Bedient desgewenst [Knop 2] (STYLE), [F2] → [Knop 2] (SECTION), [Knop 4] (BPM), [F4] → [Knop 4] (BPM) het toetsenbord en scene/mute geheugen knoppen.

**OPM.**

- Als de pattern track geselecteerd wordt, kunnen [Knop 2] en [F2] → [Knop 2] gebruikt worden om stijl en sectie wijzigingen op te nemen. Secties A ~ J kunnen ook via de zwarte toetsen op het toetsenbord geselecteerd worden nadat de [KEYBOARD] knop ingedrukt is, zodat zijn indicator uit gaat. Deze wijzigingen zullen in werkelijkheid aan het begin van de volgende maat opgenomen worden.
- Gebruik, als de BPM track geselecteerd wordt, [Knop 4] of [F4] → [Knop 4] om de BPM wijzigingen op te nemen.
- Gebruik, als de SCENE (scene/mute) track geselecteerd wordt, de [SCENE/MUTE] en [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] knoppen om scene en mute memory operations (geheugen handelingen) op te nemen. Ook kunnen, als de [MUTE] knop ingedrukt is zodat zijn indicator oplicht, de witte toetsen op het toetsenbord gebruikt worden om track mute en un-mute (ongedempte) operations (handelingen) op te nemen.

10. Druk op [STOP] om de opname te stoppen.

**OPM.**

- Door tegelijkertijd op de [SHIFT] en [JOB] knoppen te drukken, wordt direct toegang verkregen tot de "00 Undo/Redo" job (blz. 134), waardoor de voorgaande opname handeling geannuleerd wordt. Dit is handig als u, bijvoorbeeld, per ongeluk materiaal gewist heeft die u wilde behouden.
- Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenamen van 10 in plaats van 1.
- U kunt ook de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord gebruiken om waarden in te voeren nadat u zowel de [SHIFT] als de [F4] knop ingedrukt houdt.

## Step Opname

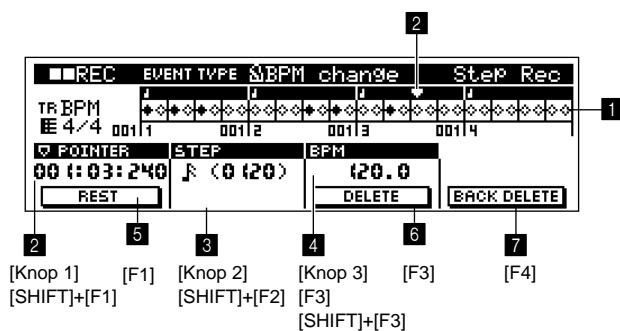
Maakt het mogelijk om events één voor één naar de BPM track op te nemen.

Step opname kan alleen op de BPM track toegepast worden. De displays en de werking zijn dezelfde als voor de BPM track opname in de SONG mode.

### Step Opname Procedure

1. Druk op [PATT CHAIN] om naar de PATTERN CHAIN Play mode te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (CHAIN) om het op te nemen chain nummer te selecteren.
3. Druk op [REC] om de opname standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 1] (REC TRACK) om de op te nemen BPM track te selecteren.
5. Gebruik [Knop 3] (REC TYPE) om de STEP opname mode te selecteren.
6. Druk op [PLAY], zodat zijn indicator oplicht, en het Step Opname display verschijnt.
7. Gebruik [Knop 1] (POINTER) om de pointer (aanwijzer) naar de positie te verplaatsen waar u een BPM wijziging wilt invoeren, [Knop 2] (STEP) om de step length (stapgrootte) in te stellen en [Knop 3] (VALUE) om de BPM waarde in te stellen.  
Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan de knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenames van 10 in plaats van 1.
8. Als u op de [PLAY] knop drukt zal de [PLAY] indicator knipperen en u zult horen hoe uw step-opgenomen chain vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen.
9. Stop de opname en keer naar de SONG Play mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

### Display Parameters



#### 1 Beat Grafiek

Dit is het display waarin noten “geplaatst” worden tijdens step opname.

Als de meter 4/4 is wordt het display verdeeld in 4 tellen (één maat). Elke ruitvormige markering in het display vertegenwoordigt 1 32<sup>e</sup> tel (elke 1/4 noot verdeling wordt verdeelt in 8 32<sup>e</sup> tellen).

#### 2 POINTER.....[Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord

Stelt invoerpositie van de gegevens in.

De driehoekige pointer (aanwijzer) boven de beat grafiek geeft de invoer positie van de gegevens aan. Draai aan [Knop 1] om naar links of naar rechts te gaan. Maatnummers kunnen numeriek gespecificeerd worden door gebruikmaking van [SHIFT] + [F1] + Numeriek toetsenbord.

#### 3 STEP (Step Time)

[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen]

Instellingen via de knop gemaakt

0001 ~ 0059, 32<sup>e</sup> noot ♯, 16<sup>e</sup> trioel ♯♯,  
16<sup>e</sup> noot ♯, 8<sup>e</sup> trioel ♯♯, 8<sup>e</sup> noot ♯,  
1/4 trioel ♯♯, 1/4 noot ♯, halve noot ♯,  
hele noot ♯

Instellingen gemaakt via het numerieke toetsenbord

0001 ~ 9999 clocks

Specificeert de step time (staptijd): de grootte van de stap waarmee de pointer (aanwijzer) zich naar de volgende positie verplaatst nadat een event ingevoerd is.

#### 4 BPM.....[Knop 3], [F3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen] 001,0 ~ 300,0

Specificeert de in te voeren BPM waarde.

#### 5 RUST .....[F1]

Als [F1] wordt ingedrukt verplaatst de pointer (aanwijzer) zich met de gespecificeerde staptijd.

#### 6 DELETE.....[F3]

Gebruik [Knop1] (POINTER) terwijl [F3] ingedrukt is om alle noten waar de pointer (aanwijzer) langs komt te wissen.

#### 7 BACK DELETE.....[F4]

Verplaatst de pointer één stap terug en wist alle events op die locatie.

#### OPM.

Foutief ingevoerde events kunnen gewist worden door meteen op [F4] te drukken nadat ze ingevoerd zijn (voordat de waarde van de staptijd gewijzigd wordt).

## 3. Master EQ en Effecten

De MASTER sub-mode biedt toegang tot de MASTER EQ parameters die het geluid aanpassen bij de uiteindelijke uitgangstrap en de master effect parameters.

De Master EQ parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen en de Master Effect parameters zijn beschikbaar op 5 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [MASTER] knop vanuit de PATTERN Chain mode om naar de MASTER mode te gaan. De details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 111).

### Display Parameters

#### [1] Master EQ Pagina

[PATT CHAIN] → [MASTER]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

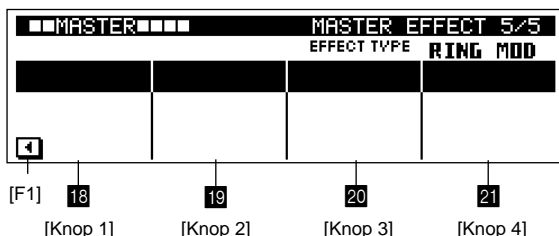
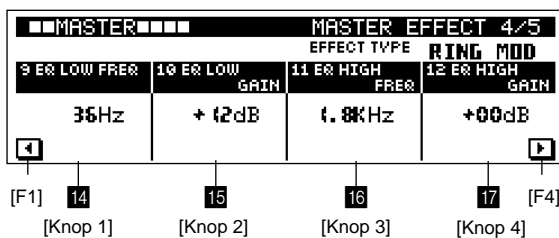
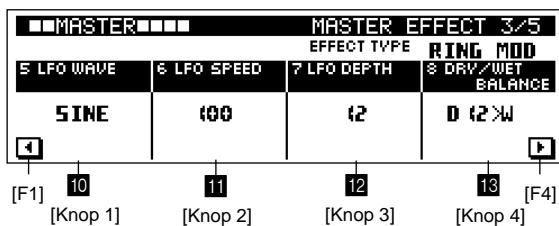
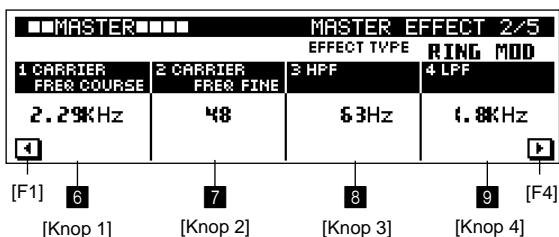
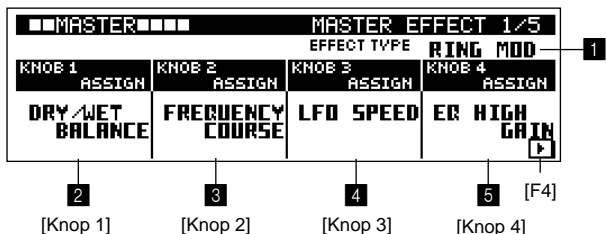
■MASTER■■■■■ MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0KHz	5.3KHz
5	6	7	8 [F4]
[F1] [Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.9
9	10	11	12
[F1] [Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

- 1 LOW GAIN ..... [Knop 1]
- 2 MID1 GAIN ..... [Knop 2]
- 3 MID2 GAIN ..... [Knop 3]
- 4 HIGH GAIN ..... [Knop 4]
- 5 LOW FREQUENCY ..... [Knop 1]
- 6 MID1 FREQUENCY ..... [Knop 2]
- 7 MID2 FREQUENCY ..... [Knop 3]
- 8 HIGH FREQUENCY ..... [Knop 4]
- 9 LOW Q ..... [Knop 1]
- 10 MID1 Q ..... [Knop 2]
- 11 MID2 Q ..... [Knop 3]
- 12 HIGH Q ..... [Knop 4]

[2] Master Effect Pagina

[PATT CHAIN] → [MASTER] × 2



- 1 EFFECT TYPE ..... [MASTER EFFECT Selectieknop]
- 2 KNOB1 ASSIGN ..... [Knop 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN ..... [Knop 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN ..... [Knop 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN ..... [Knop 4]
- 6 Effect Parameter 1 ..... [Knop 1]
- 7 Effect Parameter 2 ..... [Knop 2]
- 8 Effect Parameter 3 ..... [Knop 3]
- 9 Effect Parameter 4 ..... [Knop 4]
- 10 Effect Parameter 5 ..... [Knop 1]
- 11 Effect Parameter 6 ..... [Knop 2]
- 12 Effect Parameter 7 ..... [Knop 3]
- 13 Effect Parameter 8 ..... [Knop 4]
- 14 Effect Parameter 9 ..... [Knop 1]
- 15 Effect Parameter 10 ..... [Knop 2]
- 16 Effect Parameter 11 ..... [Knop 3]
- 17 Effect Parameter 12 ..... [Knop 4]
- 18 Effect Parameter 13 ..... [Knop 1]
- 19 Effect Parameter 14 ..... [Knop 2]
- 20 Effect Parameter 15 ..... [Knop 3]
- 21 Effect Parameter 16 ..... [Knop 4]

## 4. Opslaan op Geheugenkaart of Disk

De SAVE sub-mode geeft u de mogelijkheid om gegevens op te slaan en te laden op of vanaf standaard geheugenkaarten — die beschikbaar zijn bij vele elektronische en computer winkels — of disks. Er worden 5 display pagina's aangeboden: Save, Export, Rename, Delete en Format.

Druk op [SAVE] vanuit de PATTERN Chain Play mode om naar de SAVE sub mode te gaan. De SAVE sub mode kan, echter, niet tijdens het afspelen of tijdens de opname van de pattern chain geselecteerd worden.

**OPM.**

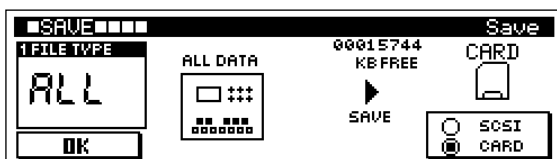
Zie, voor informatie over geheugenkaarten, disks, gegevensbestanden, bestandsextensies, enz., "Hoofdstuk 2: De Pattern Mode", blz. 114.

### Structuur Save Pagina

De SAVE sub-mode bevat de volgende display pagina's.

● **Save...(blz. 167)**

Slaat gegevens uit het intern geheugen op naar een geheugenkaart of disk.



● **Export...(blz. 167)**

Export functies zijn niet beschikbaar vanuit de Pattern Chain mode.



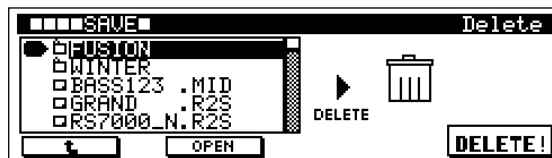
● **Rename...(blz. 167)**

Wijzigt de bestandsnaam van een opgeslagen bestand op een geheugenkaart of disk.



● **Delete...(blz. 168)**

Wist een gespecificeerd bestand van een geheugenkaart of disk.



● **Format...(blz. 168)**

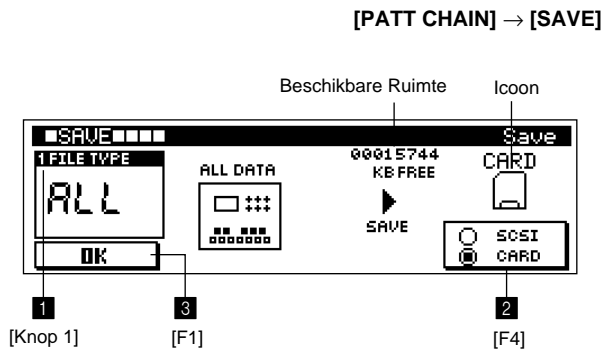
Formateert een geheugenkaart of disk.



[1] Save Pagina

Slaat interne gegevens op op een geheugenkaart of disk. Details zijn dezelfde als voor de PATTERN mode SAVE pagina (blz. 114). Alleen parameters die verschillend zijn van de PATTERN mode zullen hier geïntroduceerd worden.

Display Parameters



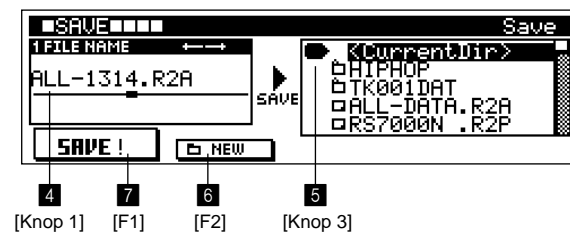
- 1 FILE TYPE..... [Knop 1]  
[Instellingen] ALL

Het type gegevens dat moet worden opgeslagen wordt op ALL ingesteld en kan niet gewijzigd worden. Zie, voor beschrijvingen van de verscheidene bestandsoorten "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

- 2 SCSI/CARD..... [F4]
- 3 OK..... [F1]

Save Uitvoer Pagina

[PATT CHAIN] → [SAVE] → [F1]



- 4 FILE NAME ..... [Knop 1]
- 5 Map Selectie ..... [Knop 3]
- 6 NEW ..... [F2]
- 7 SAVE! ..... [F1]

[2] Export Pagina

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 2

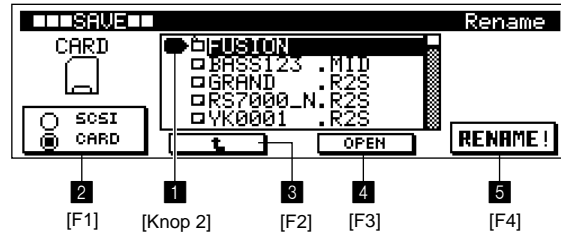
De export functies zijn niet beschikbaar vanuit de PATTERN Chain mode.

[3] Rename Pagina

Wijzigt de naam van een bestand of map. Details zijn dezelfde als voor de PATTERN mode SAVE pagina. (blz. 114)

Display Parameters

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 3



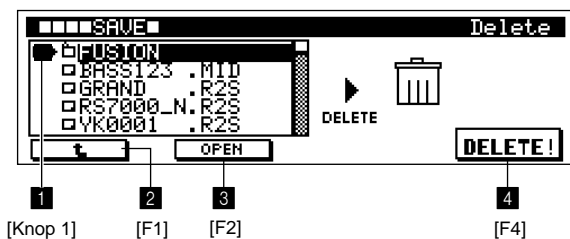
- 1 FILE ..... [Knop 2]
- 2 SCSI/CARD ..... [F1]
- 3 ↑ (UP) (OMHOOG) ..... [F2]
- 4 OPEN ..... [F3]
- 5 RENAME! ..... [F4]

**[4] Delete Pagina**

Wist bestanden of mappen.

**Display Parameters**

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 4



- 1 FILE ..... [Knop 1]
- 2 ↑ (UP) (OMHOOG) ..... [F1]
- 3 OPEN ..... [F2]
- 4 DELETE..... [F4]

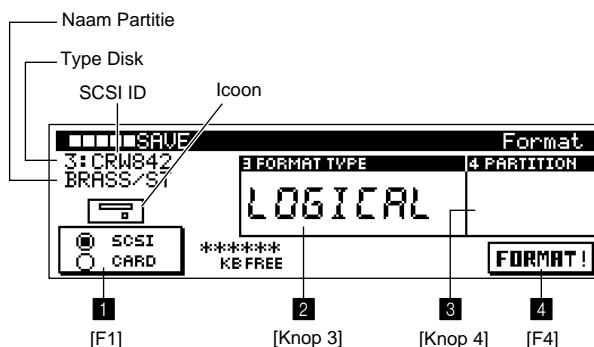
**[5] Format Pagina**

Formateert geheugenkaarten en disks.

**Display Parameters**

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 5

CARD of DISK = SCSI



CARD of DISK = CARD



- 1 SCSI/CARD ..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE ..... [Knop 3]
- 3 PARTITION ..... [Knop 4]
- 4 FORMAT! ..... [F4]



## 5. Laden van Geheugenkaart of Disk

Deze sub mode wordt gebruikt om gegevens te laden van een geheugenkaart of disk. Er worden 3 display pagina's aangeboden: Load (Laden), Import (Importeren) en SCSI Setup. Druk op [LOAD] vanuit de PATTERN Chain mode om naar het Load display te gaan.

### OPM.

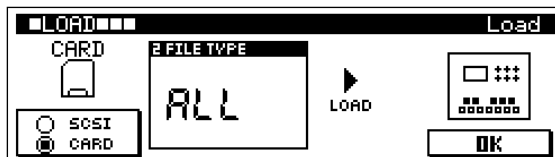
Zie "Hoofdstuk 2: De Pattern Mode", blz. 116, voor informatie over bestandstypen.

### Structuur Load Pagina

De LOAD sub mode bevat de volgende display pagina's.

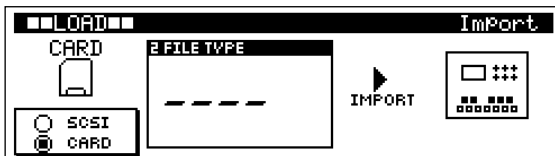
#### ● Load...(blz. 169)

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk.



#### ● Import...(blz. 170)

Deze import functies zijn niet beschikbaar vanuit de PATTERN chain mode.



#### ● SCSI Setup...(blz. 170)

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen.

LOAD		SCSI Setup
MOUNT ID	MOUNT PARTITION	SELF ID
3	Arabic & Gamelan	7
YAMAHA	China & Japan	
CRW8424S	Latin	
	Latin Best Loops	
MOUNT		NEXT ↓

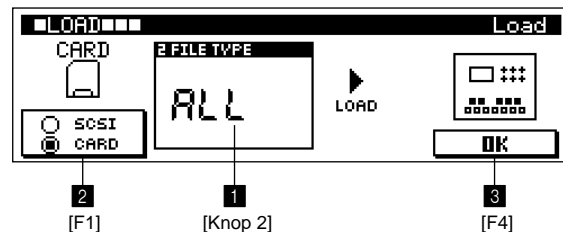
### [1] Load Pagina

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk. Details zijn dezelfde als voor de PATTERN mode LOAD pagina (blz. 126). Alleen parameters die verschillend zijn van de PATTERN mode zullen hier geïntroduceerd worden.

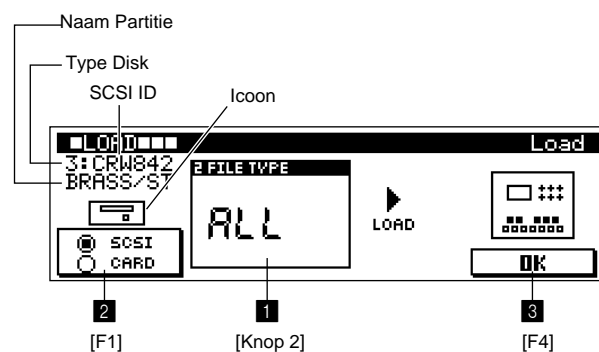
### Display Parameters

[PATT CHAIN] → [LOAD]

CARD of DISK = CARD



CARD of DISK = SCSI



**1 FILE TYPE** ..... [Knop 2]

[Instellingen] ALL, ALL+SYSTEM

- ALL ..... Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele intern geheugen wordt overschreven, behalve de systeem setup gegevens.
- ALL+SYSTEM .. Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele intern geheugen wordt overschreven, inclusief de systeem setup gegevens.

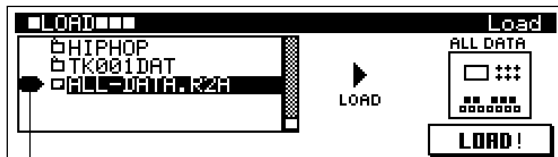
Specificeert het type gegevensbestand dat geladen wordt. Zie, voor details over de verscheidene bestandstypen, "Hoofdstuk 2: De Pattern Mode", blz. 116.

**2 SCSI/CARD** ..... [F1]

**3 OK** ..... [F4]

**Load Uitvoer Pagina**

[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



4 [Knop 1]

7 [F4]

**4 Bestandsselectie**..... [Knop 1]

**5 ↑ (UP) (OMHOOG)** ..... [F1]

**6 OPEN** ..... [F2]

**7 LOAD!** ..... [F4]

**[2] Import Pagina**

De import functies zijn niet beschikbaar vanuit de PATTERN chain mode.

**[3] SCSI Setup Pagina**

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen. Details zijn dezelfde als voor de PATTERN mode LOAD pagina (blz. 126).

**Display Parameters**

[PATT CHAIN] → [LOAD] × 3



1 [Knop 1] [F1]

2 [Knop 2]

4 [F3]

3 [Knop 4]

**1 MOUNT ID** .....[Knop 1], [F1]

**2 MOUNT PARTITION** ..... [Knop 2]

**3 SCSI SELF ID** ..... [Knop 4]

**4 NEXT/PREV** ..... [F3]

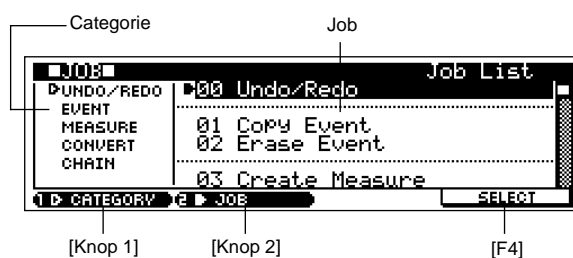
## 6. De Pattern Chain Jobs

De 9 pattern chain “jobs” van de RS7000 kunnen gebruikt worden om pattern chain gegevens op een aantal manieren te bewerken en te wijzigen.

### ● Job Overzicht

[Undo/Redo Categorie]		
00 Undo/Redo	Undo annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn, waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden, terwijl Redo de wijzigingen van “undo” terugzet.	blz.172
[Event Categorie]		
01 Copy Event	Kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie.	blz.172
02 Erase Event	Wist alle events uit het gespecificeerde bereik.	blz.172
[Measure (Maat) Categorie]		
03 Create Measure	Creëert lege maten op de gespecificeerde locatie.	blz.173
04 Delete Measure	Wist de gespecificeerde maat of maten.	blz.173
[Converteer Categorie]		
05 Convert To Song	Converteert de huidige pattern chain naar speeldata en kopieert de gegevens naar een gespecificeerde song.	blz.173
[Chain Categorie]		
06 Copy Chain	Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron pattern chain naar een geselecteerde doel pattern chain.	blz.174
07 Clear Chain	Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde pattern chain.	blz.174
08 Chain Name	Gebruik deze job om een pattern chain naam in te voeren of te wijzigen.	blz.174

### Pattern Chain Job Procedure



1. Druk op de [JOB] knop vanuit de PATTERN Chain Play mode om naar het job overzicht te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (CATEGORY) (CATEGORIE) en [Knop 2] (JOB) om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen.
3. Druk op [F4] (SELECT) om naar de geselecteerde job pagina te springen.
4. Gebruik [Knop 2] (CURSOR ← →) om de cursor naar de verscheidene parameters te verplaatsen, en [Knop 3] (VALUE -/+) of [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord om de parameter waarden desgewenst in te stellen.

5. Druk, als de parameters ingesteld zijn, op [F4] (DO!) om de job uit te voeren. “Completed.” (“Klaar.”) zal getoond worden als de job klaar is.
6. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de PATTERN Play of Patch mode terug te gaan.

#### OPM.

Als de memory protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), dan zal “Memory Protected” (“Beschermd geheugen”) op het display getoond worden als de [JOB] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om toegang te verkrijgen tot het job overzicht. Ga, in dit geval, naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT “UIT” (“OFF”).

### Voorzorgsmaatregelen

- Als het gespecificeerde bereik geen gegevens bevat zal “No Data” (“Geen gegevens”) op het display verschijnen en de job kan niet uitgevoerd worden.
- Gebruik, als u een fout heeft gemaakt of u wilt het geluid van de gegevens voor en na het uitvoeren van een job vergelijken, de Undo/Redo functie (blz. 172).

## 00 Undo/Redo

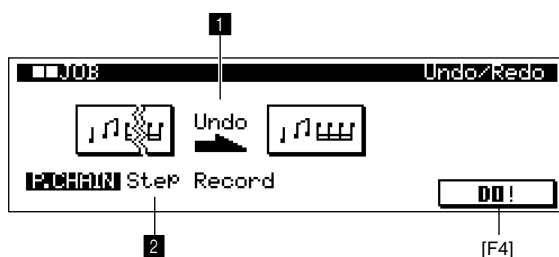
De Undo job annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn (job, wijzigen, opnemen), waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden.

De Redo job annuleert Undo en zet de wijzigingen terug.

Undo/Redo kan ook uitgevoerd worden door op [SHIFT]+[JOB] te drukken in display pagina's zoals het Play scherm.

### OPM.

Undo/Redo werkt niet met sample voice handelingen.



### 1 Undo/Redo Indicatie

“Undo” of “Redo” verschijnt op het display om de huidige beschikbare job aan te geven. Undo en Redo worden beurtelings geselecteerd.

### 2 Undo/Redo doel

Identificeert de huidige beschikbare handeling voor undoing of redoing.

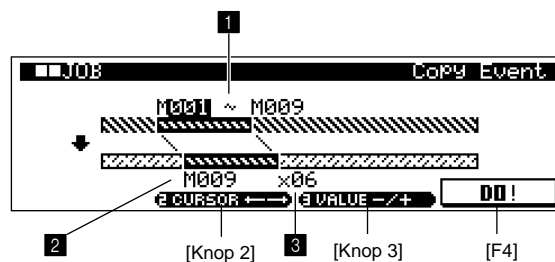
Als het gespecificeerde Undo/Redo doel niet in het geheugen aanwezig is, dan zal “Undo Impossible!” (“Undo Onmogelijk!”) verschijnen en de Undo/Redo functie kan niet uitgevoerd worden.

## 01 Kopieer Event

Deze job kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie.

### ! PAS OP!

Als Copy Event wordt uitgevoerd dan zullen alle bestaande gegevens in de doel locatie overschreven worden.



### 1 Bron Bereik

[Instellingen] Measures (Maten)001 ~ 999

Specificeert het bron bereik waaruit de gegevens gekopieerd worden.

### 2 Doel locatie

[Instellingen] Measures (Maten)001 ~ 999

Specificeert de locatie waar de gegevens naartoe gekopieerd worden.

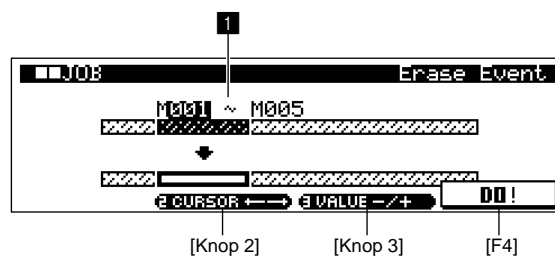
### 3 Aantal keren

[Instellingen] 01 ~ 99

Specificeert het aantal keren dat de gegevens gekopieerd worden.

## 02 Wis Event

Deze job wist alle gegevens uit het gespecificeerde bereik.



### 1 Range (Bereik)

[Instellingen] Measures (Maten)001 ~ 999

Stelt het bereik in van maten waarop de job van toepassing is.

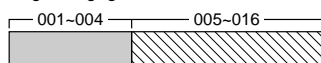
## 03 Creëer Maat

Creëert lege maten op de gespecificeerde locatie.

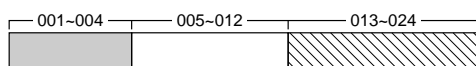
### OPM.

- Als lege maten ingevoerd worden, dan worden maat en meter gegevens die op het invoerpunt volgen, dienovereenkomstig vooruit geschoven.
- Als het invoerpunt na de laatste maat die gegevens bevat wordt ingesteld, dan worden alleen de meter gegevens op dat punt ingesteld zonder in werkelijkheid de maten in te voeren.

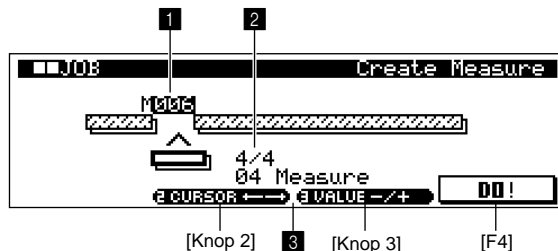
Originele gegevens



8 maten ingevoerd bij maat 5



De 8 ingevoerde maten



### 1 Invoerpunt

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert het invoerpunt (maat nummer) waar de nieuw gecreëerde lege maten worden ingevoerd.

### 2 Meter

[Instellingen] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specificeert de meter van de te creëren maten.

### 3 Aantal maten

[Instellingen] 01 ~ 99

Specificeert het aantal lege maten die worden gecreëerd en ingevoerd.

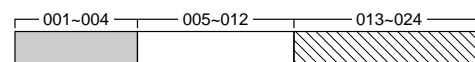
## 04 Verwijder Maat

Wist de gespecificeerde maat.

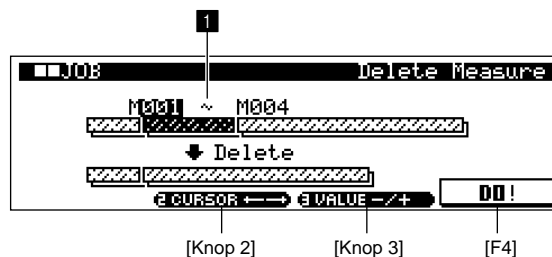
### OPM.

- Maat en meter gegevens die op de gewiste maten volgen worden dienovereenkomstig achterwaarts verschoven.

Originele gegevens



Maten M005 ~ M012 gewist



### 1 Delete Range (Wis bereik)

[Instellingen] 001 ~ 999

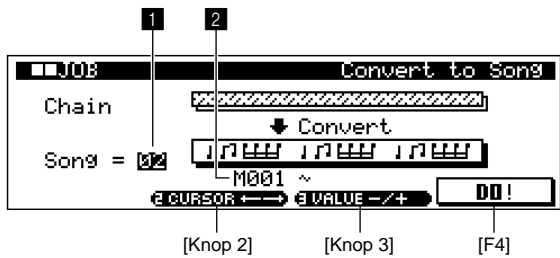
Specificeert het bereik van te wissen maten.

## 05 Converter naar Song

Converteert de huidige pattern chain naar speeldata en kopieert de gegevens naar een gespecificeerde song.

### OPM.

- Pattern chains kunnen niet vanaf deze display pagina geselecteerd worden. Zorg ervoor dat u de pattern chain die u wilt converteren selecteert als u zich in de PATTERN Chain mode bevindt, en selecteer vervolgens deze job.
- Lokale sample voices die door de patterns in de chain gebruikt worden zullen ook naar de song als lokale sample voices gekopieerd worden.



**1 Songnummer**

[Instellingen] 01 ~ 20

Stelt de song in waarnaar de geconverteerde pattern chain gegevens gekopieerd worden.

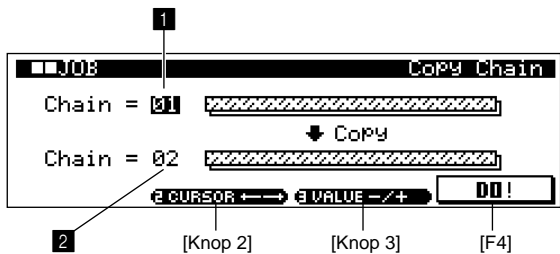
**2 Maat**

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert het bereik van de gegevens die geconverteerd en gekopieerd worden.

**06 Kopiër Chain**

Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron pattern chain naar een geselecteerde doel pattern chain.



**1 Source (Bron) Pattern Chain**

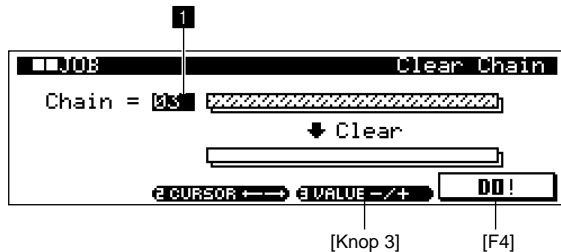
**2 Destination (Doel) Pattern Chain**

[Instellingen] 01 ~ 20

Specificeert de pattern chain nummers voor de bron kopie en doel kopie.

**07 Wis Chain**

Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde pattern chain.



**1 Chain**

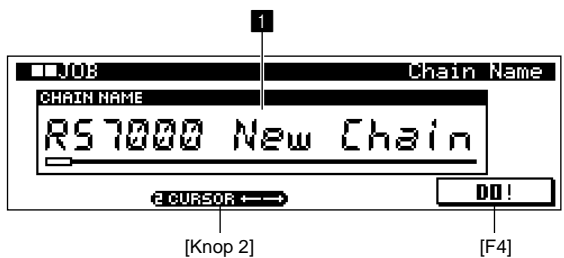
[Instellingen] 01 ~ 20

Selecteert de te wissen pattern chain.

**08 Chainnaam**

Gebruik deze job om de naam van een pattern chain in te voeren of te wijzigen. De naam kan maximaal 16 karakters lang zijn.

**OPM.**  
Pattern chains kunnen niet vanaf dit display geselecteerd worden. Selecteer de pattern chain die u wilt benoemen of hernoemen, als u zich in de PATTERN Chain mode bevindt (blz. 159).



**1 Chain Name (Chainnaam)**

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67, voor details over het invoeren van namen.

## 7. Pattern Chain bewerking

De Pattern Chain Bewerking mode maakt het mogelijk om de volgorde van de patterns in een chain te wijzigen alsook tempo, en scene/mute event gegevens in te voeren. Druk op [EDIT] vanuit de PATT CHAIN Play mode om naar de Pattern Chain Bewerking Wijziging (Edit Change) pagina te gaan.

### OPM.

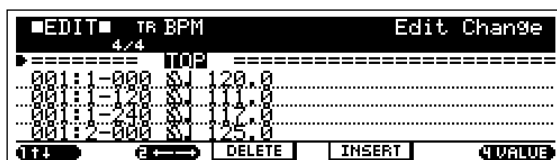
- Zet, voordat u de Pattern Chain Bewerking mode binnen gaat, Memory Protection (Geheugen bescherming) UIT (OFF): Ga naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT "UIT" ("OFF"). Als de memory protect functie aan is (ON), dan zal "Memory Protected" ("Beschermd geheugen") op het display verschijnen als de [EDIT] knop wordt ingedrukt en het bewerken van de pattern chain is dan niet mogelijk.
- De Solo functie kan niet gebruikt worden tijdens pattern chain bewerking.

### Pattern Chain Bewerking Procedure

1. Selecteer de pattern chain die u wilt bewerken in de PATT CHAIN Play mode.
2. Selecteer de te bewerken track door op de juiste toets op het toetsenbord te drukken, terwijl u de [TRACK SELECT] knop ingedrukt houdt. Als een track tussen 1-16 geselecteerd wordt, dan betreedt u pattern track bewerking.
3. Druk op [EDIT] om naar de PATT CHAIN EDIT Edit Change (Bewerking Wijziging) pagina te gaan.

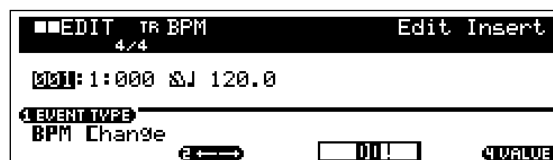
#### Als de BPM of SCENE/MUTE track geselecteerd wordt

BPM (tempo) en scene/mute events kunnen via deze display pagina bewerkt of gewist worden. Druk, om een nieuwe event in te voeren, op [F3] om naar de event type selectie pagina te gaan.



4. Gebruik [Knop 1] om de cursor naar het te bewerken event te verplaatsen.
5. Gebruik [Knop 2] om de cursor naar de te bewerken event parameter te verplaatsen, en gebruik [Knop 4] (VALUE) (WAARDE) om desgewenst de waarde te wijzigen. Een bewerkt event zal op het display knippen.
  - De maat, tel, en clock van een event kan bewerkt worden om zijn locatie te wijzigen.
  - Als een event knippert (bewerkt wordt), dan kunt u de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord gebruiken om direct parameter waarden in te voeren.

6. Druk, als de parameter desgewenst bewerkt is, op [ENTER] of [F3] (DO!) om de wijziging te bevestigen en in te voeren (het event zal niet meer knippen).
  - Als de cursor naar een nieuw event wordt verplaatst, terwijl het huidige event nog steeds knippert, dan wordt de bewerking van het huidige event geannuleerd.
7. Druk op [F2] (DELETE) (WISSEN) om het event bij de cursor positie te verwijderen.
8. Druk op [F3] (INSERT) (INVOEREN) om naar de Insert pagina te gaan als u nieuwe tempo of scene/mute events wilt invoeren.

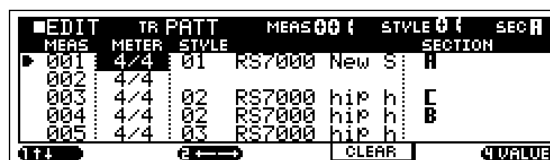


Stel de maat, tel, clock, en parameter in, en druk dan op [F3] (DO!) om het event in te voeren.

9. Druk op [EXIT] om naar de PATT CHAIN Play pagina terug te gaan.

#### Als een pattern track geselecteerd wordt

In dit display kunnen de stijl, sectie, en meter voor elke maat bewerkt worden.



4. Gebruik [Knop 1] om de cursor naar de te bewerken maat te verplaatsen.
5. Gebruik [Knop 2] om de cursor naar de te bewerken meter, stijl of sectie te verplaatsen, en gebruik [Knop 4] (VALUE) (WAARDE) om deze desgewenst te wijzigen.
  - Als een stijl uitgezet (OFF) wordt, wordt er tijdens het afspelen van de pattern een corresponderende lege sectie geproduceerd (het afspelen zal niet stoppen).

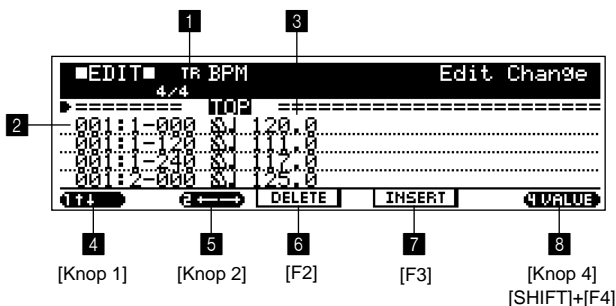
- Complexe maatsoorten kunnen gecreëerd worden door de meter met geschikte maten te wijzigen. Het is ook mogelijk om op elke tel secties te verwisselen (of 8<sup>e</sup> noot of 16<sup>e</sup> noot) om speciale effecten te creëren.
- 6. Verplaats, als u per ongeluk verkeerde gegevens heeft ingevoerd, de cursor naar die locatie en druk dan op [F3] (CLEAR) (WISSEN) om het event te wissen.

**OPM.**  
Zorg ervoor dat u "END" invoert aan het eind van de chain.

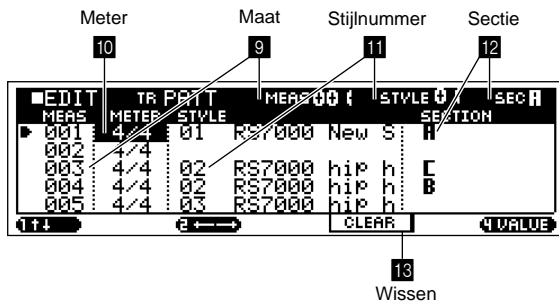
## Display Parameters

### Edit Change Pagina

Als de BPM of SCENE/MUTE track geselecteerd wordt



Als een pattern track geselecteerd wordt



#### 1 Track

- [Instellingen] BPM, SCENE, PATT**  
 BPM .....BPM (Tempo) track  
 SCENE.....Scene/Mute track  
 PATT.....Pattern track

Selecteert de aan te passen track.

#### 2 Maat, Tel, en Clock

- [Instellingen]**  
 Maat           001 ~ 999  
 Tel             1 ~ 16 (is afhankelijk van de meter)  
 Clock          000 ~ 479 (is afhankelijk van de meter)

Geeft de locatie aan van het corresponderend event. Wijziging van één van deze waarden wijzigt dienovereenkomstig de locatie van het event.

#### 3 Event en Parameters

##### [Instellingen]

###### BPM Track

- Tempo Wijziging: 001,0 ~ 300,0 (BPM)  
 .....Tempo wijziging events.

###### SCENE/MUTE Track

- Scene Geheugen Nummer: Scene Geheugen 1 ~ 5  
 .....Roept een scene geheugen terug.
- Mute Geheugen Nummer: Mute Geheugen 1 ~ 5  
 .....Roept een mute geheugen terug.
- Track Mute: Track Mute ■■■■■□□■■■■□■■■■□■■■■  
 .....Track mute on/off (aan/uit) events.  
 Tracks 1 ~ 16 worden op volgorde van links naar rechts getoond. ■ geeft aan dat mute uit is; □ geeft aan dat mute aan is.

Toont het type van elk event.

Zie, voor details over de event typen en hun parameters, "Hoofdstuk 7: Overige Informatie", op blz. 263.

**OPM.**  
"TOP" en "END" worden respectievelijk aan het begin en eind van de gegevens getoond. "TOP" en "END" zijn geen frase gegevens en kunnen niet bewerkt worden.

- 4 **↑ ↓ (Cursor ↑ en ↓)** ..... [Knop 1]  
 Verplaatst de cursor in de event lijst omhoog of omlaag om een event voor bewerking te kiezen.
- 5 **← → (Cursor ← en →)**..... [Knop 2]  
 Verplaatst de cursor naar links of rechts om de te bewerken parameter voor het huidige event te selecteren.
- 6 **DELETE** ..... [F2]  
 Wist het huidige geselecteerd event.
- 7 **INSERT** ..... [F3]  
 Springt naar de Insert (Invoer) pagina om invoer van een nieuw event mogelijk te maken.
- 8 **VALUE** ..... [Knop 4], [SHIFT]+[F4]  
 Past de waarde van de geselecteerde parameter aan.

#### 9 Measure

##### [Instellingen] 001 ~ 999

Stelt de maat in waarmee de meter, stijl of sectie bewerkt wordt. [Knop 1] kan gebruikt worden om van maat naar maat te gaan.



**10 Meter****[Instellingen] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4**

Stelt de meter in voor elke maat, waardoor desgewenst complexe maatsoorten gecreëerd kunnen worden.

**11 Style Number****12 Section****[Instellingen]****Style Number** OFF, 01 ~ 64, END**Section** A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Specificeert de stijl en sectie die gespeeld moeten worden met de maat die, hierboven, gespecificeerd is bij "9. Measure (Maat)".

Het is niet nodig om de stijl en sectie voor elke maat in te voeren als dezelfde stijl en sectie herhaald moeten worden.

Als een stijl uitgezet (OFF) wordt, wordt er tijdens het afspelen van de pattern een corresponderende lege sectie geproduceerd (het afspelen zal niet stoppen).

Het afspelen van de pattern zal stoppen als "END" bereikt is.

**OPM.**

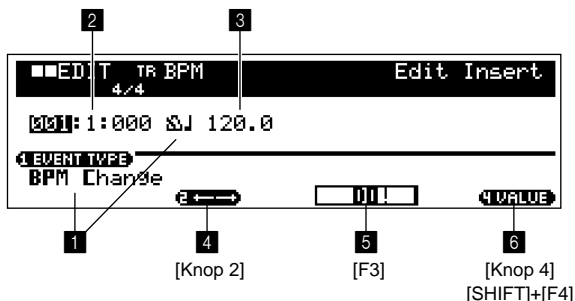
- Zie, voor meer informatie over stijlen en secties, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 59.
- Secties A tot en met J kunnen direct via de zwarte toetsen op het toetsenbord geselecteerd worden als de indicator van de [KEYBOARD] knop aan is (blz. 72).

**13 CLEAR (WISSEN) ..... [F3]**

Wist de stijl of sectie bij de cursor positie.

**Insert Pagina**

Druk op [F3] (INSERT) vanaf de frase EDIT pagina om toegang te verkrijgen tot deze pagina.

**1 Event****[Instellingen]****BPM Track**

- **Tempo Wijziging: 001,0 ~ 300,0 BPM**  
.....Tempo wijziging events.

**SCENE/MUTE Track**

- **Scene Geheugen Nummer: Scene Geheugen 1 ~ 5**  
.....Roept een scene geheugen terug.
- **Mute Geheugen Nummer: Mute Geheugen 1 ~ 5**  
.....Roept een mute geheugen terug.
- **Track Mute: Track Mute ■■■■■□□□□□□□□□□□□**  
.....Track mute on/off (aan/uit) events.  
Tracks 1 ~ 16 worden op volgorde van links naar rechts getoond. ■ geeft aan dat mute uit is; □ geeft aan dat mute aan is.

Selecteert het type in te voeren events.

Zie, voor details over de event typen en hun parameters, "Hoofdstuk 7: Overige Informatie", op blz. 263.

**2 Maat, Tel, en Clock****[Instellingen]****Maat** 001 ~ 999**Tel** 1 ~ 16 (is afhankelijk van de meter)**Clock** 000 ~ 479 (is afhankelijk van de meter)

Specificeert de locatie waar het nieuwe event ingevoerd wordt.

**3 Parameter**

De waarde voor het geselecteerd event. De beschikbare parameter(s) is (zijn) afhankelijk van het geselecteerde event type.

**4 ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]**

Verplaatst de cursor naar links of rechts om de in te stellen parameter voor het huidige event te selecteren.

**5 DO! ..... [F3]**

Voert het gespecificeerd event in.

**6 VALUE (WAARDE) ..... [Knop 4], [SHIFT]+[F4]**

Past de waarde van de geselecteerde parameter aan.



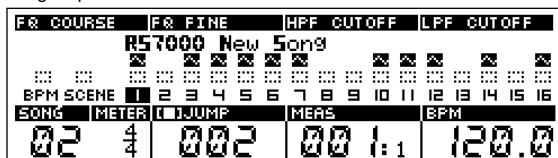
# Hoofdstuk 4. De Song Mode

<b>Over de Song Mode.....</b>	<b>180</b>
<b>1. Song afspelen.....</b>	<b>182</b>
<b>2. Song opname .....</b>	<b>184</b>
<b>3. Groove aan een Pattern toevoegen.....</b>	<b>191</b>
<b>4. Speeeffecten.....</b>	<b>192</b>
<b>5. MIDI Delay (vertraging).....</b>	<b>193</b>
<b>6. Niveau en effecten aanpassen voor elke track (Mixer).....</b>	<b>194</b>
<b>7. De klank van Voices veranderen (Voice Bewerking).....</b>	<b>196</b>
<b>8. Effecten toevoegen .....</b>	<b>198</b>
<b>9. Arpeggio &amp; Toewijsbare knop instellingen (Setup).....</b>	<b>200</b>
<b>10. Master EQ en Effecten .....</b>	<b>202</b>
<b>11. Opslaan op Geheugenkaart of Disk .....</b>	<b>204</b>
<b>12. Laden van Geheugenkaart of Disk .....</b>	<b>208</b>
<b>13. De Song Jobs .....</b>	<b>212</b>
<b>14. Song bewerking .....</b>	<b>225</b>

# Over de Song Mode

Deze mode wordt gebruikt om songs af te spelen en te creëren. Druk op de [SONG] knop om de SONG Play mode binnen te gaan, en de Song Play pagina zal op het LCD verschijnen.

Song afspelen



**OPM.**

Zie, voor meer informatie over songs, "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 60.

## Sub Modes van de Song Mode

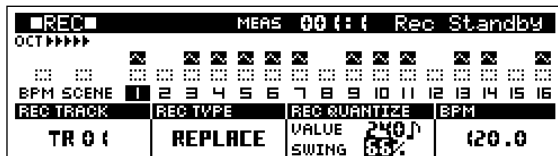
De SONG MODE bestaat uit de volgende 14 sub modes.

● **Song afspelen...(blz. 182)**

Songs kunnen geselecteerd en afgespeeld worden. Deze display pagina wordt altijd eerst getoond als de SONG mode ingeschakeld wordt.

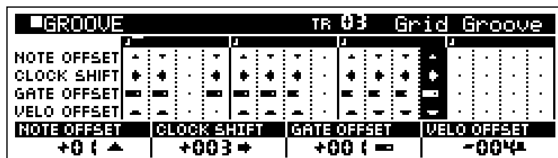
● **Song opname...(blz. 184)**

Originele songs worden in deze mode opgenomen.



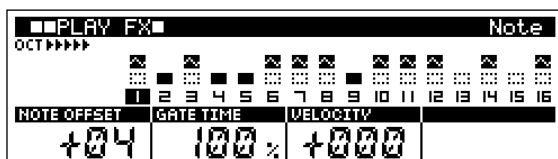
● **Groove...(blz. 191)**

Maakt het mogelijk groove en feel variaties op individuele tracks toe te passen.



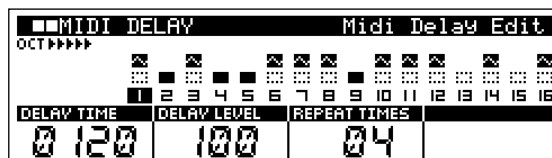
● **Speleffecten...(blz. 192)**

Voegt diepte en harmonie toe aan individuele tracks.



● **MIDI Delay (vertraging)...(blz. 193)**

Voegt een speciaal op MIDI-gebaseerd delay effect toe aan individuele tracks.



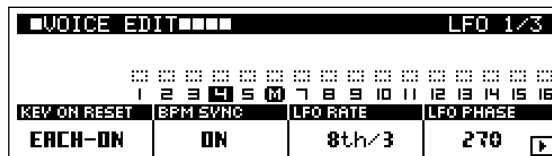
● **Mixer...(blz. 194)**

Past individueel het volume, effect niveau en andere parameters aan voor elke track.



● **Voice bewerking...(blz. 196)**

Bewerkt de voices die aan elke track zijn toegewezen.



● **Effect...(blz. 198)**

Stelt de effecten voor de REVERB, DELAY/CHORUS en VARIATION effect niveaus in.

EFFECT TYPE		EFFECT TYPE		EFFECT TYPE	
VARIATION	DELAY	REVERB			
TYPE	TYPE	TYPE			
020	48	04			
GATE REV	DELAY LR	HALL 1			

● **Setup...(blz. 200)**

Geeft toegang tot de arpeggiator, knop toewijzing, en kanaal instellingen.

Knob Assgn		
KNOB SELECT	PARAMETER (MIDI OUT)	TRACK
01 BeatSwitch	BeatSwitch	AUTO
02 ClockShift	ClockShift	AUTO
03 Swing	Swing	AUTO
04 GateTime	GateTime	AUTO
05 MidiDelay	DiyLevel	AUTO

● **Master...(blz. 202)**

Geeft toegang tot de master EQ en master effect instellingen.

MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+42dB	-07dB	+08dB	+02dB

● **Opslaan...(blz. 204)**

Slaat gegevens op op een geheugenkaart of disk.

**SAVE** Save

1 FILE TYPE: SONG    00000000 KB FREE    CARD

SONG    01    RS7000 New S    SAVE     SCSI     CARD

OK

● **Laden...(blz. 208)**

Laadt gegevens van een geheugenkaart of disk.

**LOAD** Load

CARD    FILE TYPE: SONG     SCSI     CARD

LOAD    OK

● **Job...(blz. 212)**

Verkrijgt toegang tot de song bewerking jobs.

**JOB** Job List

UNDO/REDO    01 Quantize

NOTE    02 Modify Velocity

EVENT    03 Modify GateTime

MEASURE    04 Crescendo

TRACK    05 TransPose

SONG    06 Glide

1 CATEGORY    2 JOB    SELECT

● **Song bewerking...(blz. 225)**

Maakt bewerking of invoering mogelijk van nieuwe gegevens in opgenomen songs.

**EDIT** TR 06    Edit Change

4/4

TOP

001:1-000 BRPN [000-000] 000-000

001:1-000 BRPN [000-000] 000-000

001:1-000 mC 3 000:086 085 [.....]

END

DELETE    INSERT    VALUE

# 1. Song afspelen

## Selecteer en speel songs af.

Dit display verschijnt altijd eerst als de [SONG] knop ingedrukt wordt om de PATTERN mode binnen te gaan.

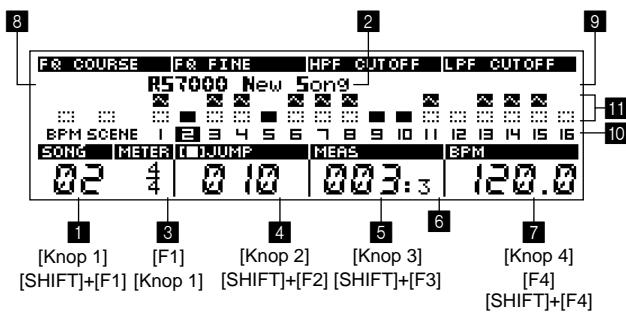
### Song afspelen Procedure

1. Selecteer het af te spelen SONG nummer.
2. Als de [PLAY] knop ingedrukt wordt dan zal de PLAY indicator knipperen en het afspelen van de song zal beginnen.
3. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen.

**OPM.**

- De parameters in de SONG Play pagina kunnen tijdens het afspelen van de song gewijzigd worden. Wijzigingen die gemaakt zijn tijdens het afspelen worden als song gegevens opgeslagen (als MEMORY PROTECT UIT (OFF) is).
- Als de UTILITY mode VOICE SETUP TO TG (blz. 261) parameter UIT is (OFF), dan zullen de mixer, voice bewerking, en effecten niet gewijzigd worden als er een andere song geselecteerd wordt.
- Druk op [START] terwijl [SHIFT] ingedrukt is voor het herhaald afspelen van de song.

### Display Parameters



- 1 **SONG (Songnummer)**  
 ..... [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord

- 2 **Songnaam**  
 [Instellingen] Songnummer 01 ~ 20  
 Songnaam alleen tonen

De af te spelen song wordt geselecteerd door het opgeven van het songnummer.  
 Zie "13. De Song Jobs", blz. 212 voor informatie over het invoeren van songnamen.

- 3 **Meter** ..... [F1] → [Knop 1]  
 [Instellingen] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Stelt de meter (maatsoort) van de song in.  
 Druk op [F1] om de cursor naar METER te verplaatsen, en gebruik vervolgens [Knop 1].

- 4 **JUMP ....** [Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord  
 [Instellingen] OFF, 001 ~ 999

Specificeert de maat waar de song positie naartoe zal springen als het afspelen gestopt wordt.  
 Druk op [STOP] terwijl [SHIFT] ingedrukt is om de huidige maat als jump (spring) locatie in te stellen. Dit kan uitgezet (OFF) worden door op [◀◀] of [▶▶] te drukken terwijl [SHIFT] ingedrukt is.

- 5 **Measure)(Maat).....** [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

- 6 **Beat (Tel)**  
 [Instellingen] Measure 001 ~ 999  
 Beat 01 ~ 16 (alleen tonen)

Toon het huidige maatnummer en de huidige tel tijdens het afspelen.

**OPM.**

De ◀, ◀◀, en ▶▶ knoppen kunnen ook gebruikt worden om het maatnummer te wijzigen (ook tijdens het afspelen).

**7 BPM (Tempo)**

.....[Knop 4], [F4] → [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

**[Instellingen] 001,0 ~ 300,0 (BPM)**

Stelt het afspeel tempo van de song in.

Gebruik [Knop 4] om de BPM in stappen van 1 aan te passen, of druk op [F4] om de cursor naar de rechterkant van de decimale punt te verplaatsen en gebruik [Knop 4] om in stappen van 0,1 aan te passen.

**OPM.**

BPM kan ook ingesteld worden door gebruikmaking van de [TAP] knop (blz. 68).

**8 OCT (Octaaf)**

**[Instellingen] -5 octaven ~ +5 octaven**

Toont de huidige octaaf instelling van het toetsenbord.

Elke “◀” op het display komt overeen met één octaaf omlaag en elke “▶” komt overeen met één octaaf omhoog.

Het toetsenbord octaaf kan gewijzigd worden door de [KEYBOARD] knop in te drukken zodat zijn indicator uit gaat en dan de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen te gebruiken om het octaaf in te stellen.

Druk tegelijkertijd op de [OCT DOWN] en [OCT UP] knoppen om de normale toetsenbord octaaf instellingen terug te zetten (geen octaaf verschuiving).

**9 Transponering**

**[Instellingen] -36 ~ 0 ~ +36 (halve noten)**

Transponeert de toonhoogte van het afspelen van de song.

Transpositie wordt ingesteld in toenamen van een halve toon.

Een instelling van “12” transponeert één octaaf.

**[Procedure]**

De transponeer procedure is dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 73).

**10 Track**

**[Instellingen] BPM, SCENE, 1 ~ 16**

**BPM** ..... BPM Track

**SCENE** ..... Scene/Mute Track

**1 ~ 16** ..... Sequence Track

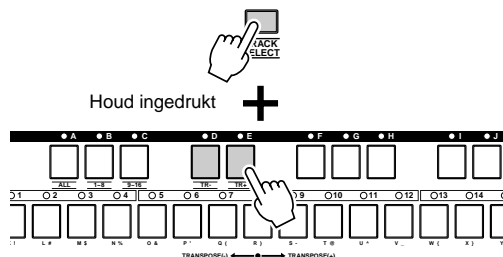
Toont het track type en de tracknummers.

Het huidige geselecteerde tracknummer wordt gemarkeerd.

**[Track Selectie Procedure]**

Behalve voor BPM track en SCENE/MUTE track functies is de track selectie procedure dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 73).

De BPM track en SCENE/MUTE track worden geselecteerd door de [TRACK SELECT] knop ingedrukt te houden en op de [TR-] of [TR+] knop te drukken.

**11 Track Status**

Geeft aan of de corresponderende track gegevens bevat, alsook de mute of solo status van de track.

■: De track bevat sequence gegevens.

□: De track is leeg.

■: De track wordt gedempt (er wordt geen geluid geproduceerd door deze track).

[S]: De track wordt solo afgespeeld (alle andere tracks zijn tijdelijk gedempt en alleen deze track zal geluid voortbrengen).

■: Sample gegevens worden aan deze track toegewezen.

**[Mute & Solo Instelling Procedure]**

De mute en solo instelling procedure is dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 74).

## 2. Song opname

Creëer originele sequences door speeldata naar de song tracks op te nemen. Er zijn drie opname modes beschikbaar: real-time opname, step opname en grid-step opname. Punch-in (inklokken) opname is ook beschikbaar.

### OPM.

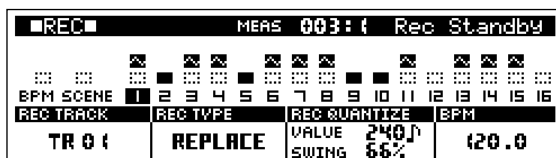
Zorg ervoor, voordat het opnemen begint, dat de UTILITY mode MEMORY PROTECT functie "UIT" ("OFF") is (blz. 257). Opname is niet mogelijk als memory protection aan staat.

### Het Song Opname Display

Song Opname heeft de volgende display pagina's.

#### ● Record (Opname) Standby (blz. 184)

Deze pagina wordt gebruikt voor de voorbereiding van de opname van speeldata naar de huidige geselecteerde song.



#### ● Real-time Opname (blz. 186)

Deze opname mode maakt het mogelijk om noten, gespeeld via het toetsenbord van de RS7000 en aanslagegevoelige pads, variaties aangebracht via de toewijsbare knoppen, en speeldata van MIDI apparaten, in real time op te nemen. De opname kan worden uitgevoerd terwijl het afspelen van de andere tracks in de gaten gehouden wordt.

#### ● Real-time Opname: Replace (Vervangen) (blz. 186)

Alle voorgaande gegevens in de opgenomen track zullen gewist worden (overschreven) en vervangen worden door de nieuwe speeldata. Dit is handig als u hetzelfde gedeelte meerdere malen herhaald moet opnemen.

#### ● Real-time Opname: Overdub (blz. 186)

Deze mode maakt het mogelijk materiaal toe te voegen aan bestaand materiaal op een track. Voorgaande speeldata zal niet gewist worden. Hierdoor wordt het gemakkelijk om gedeeltes te creëren door ze stukje bij beetje op te nemen.

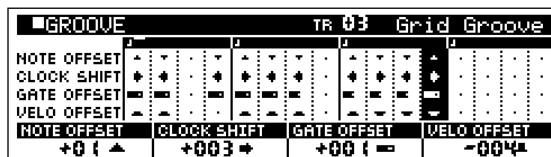
#### ● Real-time Opname: Punch (Klokken) (blz. 187)

Real-time opname wordt tussen bepaalde punch-in (inklokken) en punch out (uitklokken) punten uitgevoerd. Dit maakt het mogelijk om een gespecificeerde sectie van een vorige opgenomen track op te nemen zonder de gehele track op te hoeven nemen. Deze opname mode overschrijft alle gegevens die zich voordien in het opname bereik bevonden.

#### ● Step Opname (blz. 187)

Deze mode maakt het mogelijk noten één voor één in te voeren. Step opname maakt het gemakkelijk om songs te creëren, zelfs als u de stukken niet in real time kunt spelen.

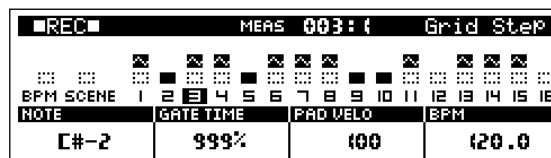
Noten worden ingevoerd door eerst het type noot en dan de toonhoogte van de noot via het toetsenbord op te geven.



#### ● Grid Step Opname (blz. 189)

Net zoals in de Step opname mode, worden noten één voor één ingevoerd. Na het opgeven van de toonhoogte van de noot, wordt de noot, opgegeven door middel van het toetsenbord, op de grid (raster) positie (timing) ingevoerd.

Deze methode is vooral nuttig als drums en sequencer frases ingevoerd worden die opeenvolgende noten met dezelfde toonhoogte gebruiken.



### Opname Standby

Bereid de opname van de huidige geselecteerde song voor door de opname track, het opname type, en andere parameters te selecteren.

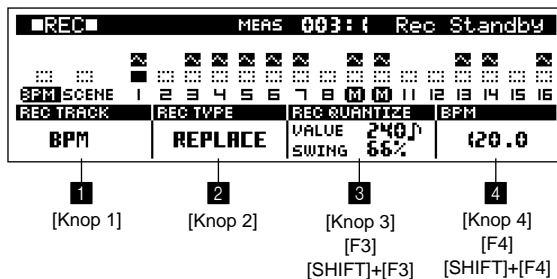
### Opname Standby Procedure

1. Druk op [SONG] om de SONG Play mode in te schakelen.
2. Gebruik [Knop 1] (SONG) om de op te nemen song te selecteren.
3. Druk op de [REC] knop om naar het Rec Standby display te gaan.

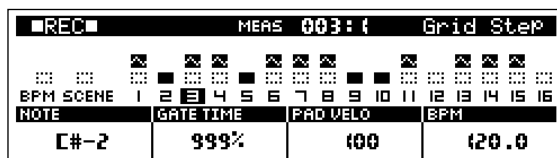


## Display Parameters

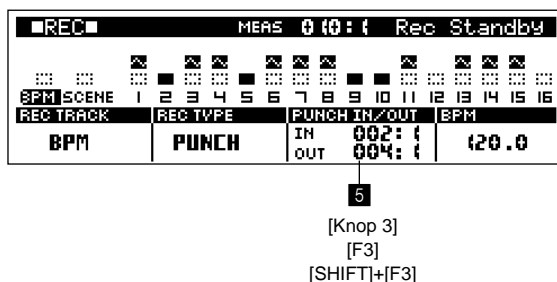
REC TYPE = REPLACE of OVERDUB



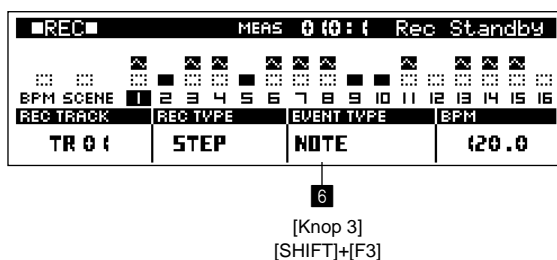
REC TYPE = GRID



REC TYPE = PUNCH



REC TYPE = STEP



- 1 REC TRACK (Opname Track)**..... [Knop 1]  
 [Instellingen] TR1 ~ 16, MULTI, BPM, SCENE  
 TR1 ~ 16 ..... Selecteert een sequence track voor opname.

**MULTI** .....Gelijktijdige opname naar alle 16 sequence tracks. Multi-channel (multi-kanaal) gegevens van een extern MIDI apparaat kunnen in één keer opgenomen worden. MIDI kanalen 1 tot en met 16 worden aan de corresponderende genummerde tracks toegewezen.

**BPM** .....Maakt opname van BPM (tempo) gegevens mogelijk.

**SCENE(SCENE/MUTE)**

.....Neemt SCENE/MUTE geheugen wijzigingen of track mute handelingen uitgevoerd met het toetsenbord op.

Selecteert de opname track.

**OPM.**

Gebruik de MULTI instelling om een aantal tracks op te nemen van een externe MIDI sequencer, of van een multi-channel (multi-kanaal) instrument zoals een MIDI gitaar.

- 2 REC TYPE (Opname Type)**..... [Knop 2]  
 [Instellingen] REPLACE, OVERDUB, PUNCH, STEP, GRID

Selecteert de opname mode.

Zie, voor meer details over elke opname mode, "2. Song Opname" op de voorgaande bladzijde.

**OPM.**

- De STEP en GRID opname typen kunnen niet geselecteerd worden als de REC TRACK parameter is ingesteld op MULTI.
- De OVERDUB en GRID opname typen kunnen niet geselecteerd worden als de REC TRACK parameter is ingesteld op BPM.
- De STEP, OVERDUB en GRID opname typen kunnen niet geselecteerd worden als de REC TRACK parameter is ingesteld op SCENE.

- 3 REC QUANTIZE (Opname Quantizing)**  
 ..... [Knop 3], [F3] → [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen]  
 VALUE (WAARDE)

OFF, 60  $\frac{1}{2}$  (32e noot), 80  $\frac{1}{4}$  (16e triool),  
 120  $\frac{1}{3}$  (16e noot), 160  $\frac{1}{8}$  (8e triool),  
 240  $\frac{1}{4}$  (8e noot), 320  $\frac{1}{16}$  (1/4 triool),  
 480  $\frac{1}{8}$  (1/4 noot)

**SWING**

**OFF als VALUE = OFF**

**50% ~ 75% als VALUE =**

**60 ♩, 120 ♩, 240 ♩, 480 ♩**

**66% ~ 83% als VALUE =**

**80 ♩, 160 ♩, 320 ♩**

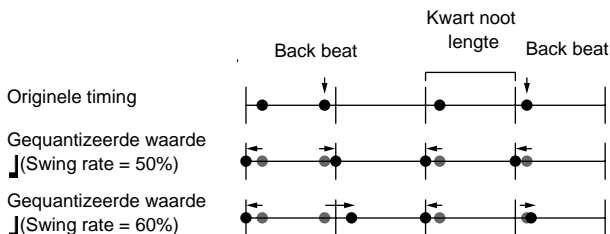
Record quantize (opname quantizing) past de timing van noten die niet exact op de tel vallen on-the-fly aan tijdens de opname.

De record quantize parameters kunnen in de Rec Standby mode ingesteld worden als het REPLACE of OVERDUB opname type geselecteerd is.

De quantize VALUE parameter specificeert de noot timing tot waar de dichtsbijzijnde opgenomen noten zullen worden aangepast.

De quantize SWING parameter specificeert hoeveel de timing van noten op even-genummerde tellen (back beats) vertraagd zullen worden om een swing feel te creëren.

Als er een triool VALUE gespecificeerd is wordt de laatste noot van elke triool door de SWING parameter beïnvloed.



Druk, om de SWING parameter aan te passen, op [F3] om de cursor naar SWING te verplaatsen en gebruik vervolgens [Knop 3] om aan te passen.

**OPM.**

- Als het OVERDUB opname type geselecteerd is, dan zal quantizing ook toegepast worden op de bestaande gegevens in de track.
- Als record quantize niet UIT (OFF) staat, wordt quantizing, behalve op de noot gegevens, op alle regelaar gegevens toegepast. Gebruik de Quantize job om alleen de noot gegevens te quantizeren.

**4 BPM (Tempo)**

.....[Knop 4], [F4] → [Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

Deze parameter heeft hetzelfde effect als in de SONG Play mode. Zie blz. 183 voor details.

**5 Punch-in (Inklok) Punt, Punch-out (Uitklok) Punt**

.....[Knop 3], [F3] → [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

Kan ingesteld worden als de REC TYPE is ingesteld op PUNCH.

**[Instellingen]**

**IN.....001:1 ~ 999:4**

**OUT.....001:1 ~ 999:4**

Stel de punch-in (inklok) en punch-out (uitklok) punten in voor PUNCH real-time opname.

Gebruik [F3] om de cursor naar IN of OUT te verplaatsen en [Knop 3] om deze waarden desgewenst in te stellen.

Gebruik, bijvoorbeeld, eerst [Knop 3] om de IN maat in te voeren, en druk vervolgens op [F3] om de cursor te verplaatsen en gebruik [Knop 3] om de OUT maat in te stellen. [F3] kan dan gebruikt worden om de cursor naar de IN tel en OUT tel parameters te verplaatsen, die ook desgewenst ingesteld kunnen worden door gebruikmaking van [Knop 3].

**6 EVENT TYPE**

.....[Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

Als het STEP opname type geselecteerd is, specificeert deze parameter het op te nemen type event.

**[Instellingen] NOTE, PITCH BEND, CC[000] ~ CC[119] (Control Change) (Besturingswijziging), BPM Wijziging (als de BPM track geselecteerd wordt)**

**NOTE** ..... noot gegevens worden opgenomen.

**PITCH BEND** ..... pitch bend wijzigingsgegevens worden opgenomen.

**CC[000] ~ CC[119]** ..... de corresponderende besturingswijzigingsgegevens worden opgenomen: volume, pan, expressie, enz.

**BPM** ..... tempowijzigingsgegevens worden opgenomen.

Specificeert het type gegevens dat wordt opgenomen. Numerieke toetsinvoer is alleen geldig als besturingswijzigingsnummers worden ingevoerd.

**Real-Time Opname**

Real-time opname maakt het mogelijk om alles wat op het RS7000 toetsenbord gespeeld wordt, de werking van de toewijsbare knoppen en gegevens die ontvangen zijn van een externe MIDI regelaar, in real time op te nemen.

In deze sectie zullen wij een kijkje nemen bij de real-time REPLACE, OVERDUB, en PUNCH opname procedure.

**Opname Procedure (REPLACE, OVERDUB)**

1. Druk op [SONG] om de SONG Play mode binnen te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (SONG) om de op te nemen song te selecteren.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 1] (REC TRACK) om de opname track te selecteren.
5. Gebruik [Knop 2] (REC TYPE) om het REPLACE of OVERDUB opname type te selecteren. Gebruik ook [Knop 3] en [F3] om record quantize (opname quantizing) in te stellen, en [Knop 4] om de BPM desgewenst in te stellen.

**OPM.**

- De OVERDUB en GRID opname typen kunnen niet geselecteerd worden als de REC TRACK parameter is ingesteld op BPM.
- De STEP, OVERDUB en GRID opname typen kunnen niet geselecteerd worden als de REC TRACK parameter is ingesteld op SCENE.

6. Druk op [PLAY] en begin na het aftellen met de opname.
7. Speel het stuk op het toetsenbord, de aanslaggevoelige pads, en de toewijsbare knoppen.

**OPM.**

- Voices kunnen geselecteerd worden in de MIXER sub mode (blz. 194).
- BPM wijzigingen, geproduceerd door bediening van [Knop 4], kunnen opgenomen worden als de BPM track voor opname geselecteerd wordt.
- Als de SCENE (Scene/Mute) track geselecteerd wordt, kunnen SCENE en MUTE wijzigingen opgenomen worden door op de [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] knoppen te drukken. Ook track mute handelingen kunnen opgenomen worden door op de [MUTE] knop te drukken, zodat zijn indicator oplicht, en vervolgens het toetsenbord te gebruiken om desgewenst tracks te muten (dempen) en te un-muten (niet dempen).

8. Stop de opname en keer naar de SONG Play mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

**OPM.**

Door op [JOB] te drukken, terwijl [SHIFT] ingedrukt is, wordt direct toegang verkregen tot de "Undo/Redo" frase job (blz. 213), waardoor de voorgaande opname handeling geannuleerd kan worden. Dit is handig als u bijvoorbeeld per ongeluk materiaal, die u wilde behouden, op een track gewist heeft door in de REPLACE mode op te nemen.

### Opname Procedure (Punch) (Klokken)

Stappen 1 ~ 4 zijn dezelfde als voor de hierboven beschreven Replace of Overdub opname.

5. Gebruik [Knop 2] (REC TYPE) om het PUNCH opname type te selecteren.  
Gebruik ook [Knop 3], [F3] → [Knop 3] om punch-in (inklok) en punch-out (uitklok) punten in te stellen.
6. Gebruik, indien nodig, [Knop 4] om de BPM aan te passen.

7. Druk op [PLAY] en begin na het aftellen met de opname.
  - De opname zal automatisch beginnen als het punch-in punt bereikt is, en de opname zal gestopt worden als het punch-out punt bereikt is.

Alle stappen vanaf 7 en verder zijn dezelfde als voor de hierboven beschreven Replace of Overdub opname.

## Step Opname

Noten, pitch bend gegevens en besturingsgegevens kunnen stap-voor-stap opgenomen worden.

### Opname Procedure

1. Druk op [SONG] om de SONG Play mode binnen te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (SONG) om de op te nemen song te selecteren.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 1] (REC TRACK) om de opname track te selecteren.
5. Gebruik [Knop 2] (REC TYPE) om het STEP opname type te selecteren.
6. Gebruik de EVENT TYPE parameter om de op te nemen type gegevens te specificeren: noot, pitch bend, besturingswijziging.
7. Druk op [PLAY] om naar de STEP opname pagina te gaan.

**OPM.**

Als de BPM track voor opname geselecteerd wordt, dan zal het event type op BPM ingesteld worden en kan niet gewijzigd worden.

#### ● Noten opnemen

8. Gebruik [Knop 1] (POINTER) om de pointer naar de positie te verplaatsen waar u een noot wilt invoeren, [Knop 2] (STEP) om de noot lengte in te stellen, [Knop 3] (VELOCITY) om de aanslaggevoeligheid van de noot in te stellen en [Knop 4] (GATE TIME) om de gate tijd in te stellen.
9. Voer de noot in door de juiste toets op het toetsenbord in te drukken.  
Druk op [F1] (REST) om een rustteken in te voeren, of [F2] (TIE) om een boog in te voeren.  
De [F3] (DELETE) en [F4] (BACK DELETE) knoppen kunnen gebruikt worden om ingevoerde noten te wissen.

**OPM.**

Noten worden in de step opname mode in werkelijkheid pas ingevoerd als de toetsen losgelaten worden. Als u dus akkoorden invoert, zorg er dan voor dat u alle noten indrukt die u wilt invoeren voordat u de toetsen loslaat.

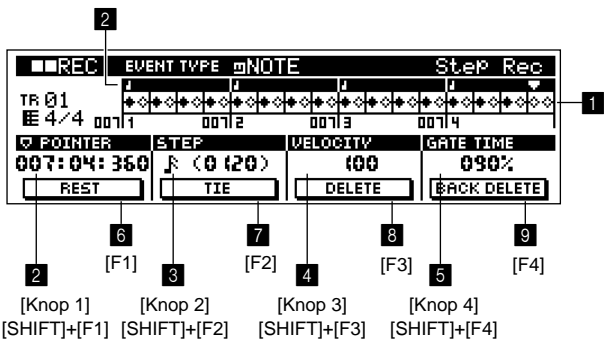
10. Als u op de [PLAY] knop drukt dan zal de [PLAY] indicator knipperen en u zult horen hoe uw step-opgenomen song vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen en het invoeren van noten in de step mode te hervatten.
11. Stop de opname en keer naar de SONG Play mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

**● Pitch Bend of Besturingswijzigingsgegevens opnemen**

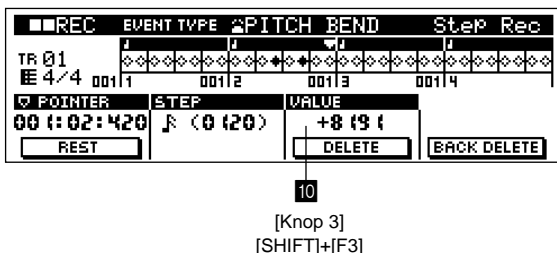
8. Gebruik [Knop 1] (POINTER) om de pointer naar de positie te verplaatsen waar u de gegevens wilt invoeren, [Knop 2] (STEP) om de stapgrootte van de gegevens in te stellen en [Knop 3] (VALUE) om de waarde in te stellen.  
Draai, als het noodzakelijk is grote waarde wijzigingen te maken, aan een knop terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is om wijzigingen aan te brengen in toenamen van 10 in plaats van 1.
9. Voer de gespecificeerde gegevens in door een toets op het toetsenbord in te drukken. Alle toetsen hebben hetzelfde effect, behalve als "KEYBOARD" door [Knop 3] (VALUE) geselecteerd is, in welk geval de ingevoerde waarde van de ingedrukte toets afhangt. Druk op [F1] (REST) om een rust in te voeren. De [F3] (DELETE) en [F4] (BACK DELETE) knoppen kunnen gebruikt worden om ingevoerde noten te wissen.
10. Druk op de [PLAY] knop om te horen hoe uw step-opgenomen song voortgang vindt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen en het invoeren van de data in de step mode te hervatten.
11. Stop de opname en keer naar de SONG Play mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

**Display Parameters**

Als EVENT TYPE = NOTE



Als EVENT TYPE ongelijk NOTE is



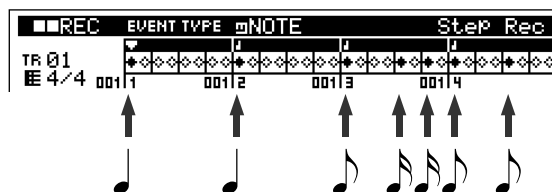
**1 Beat Graph (Tel grafiek)**

Dit is het display waarin noten "geplaatst" worden tijdens step opname.

Als de meter 4/4 is wordt het display verdeeld in 4 tellen (één maat).

Elke ruitvormige markering in het display vertegenwoordigt 1 32<sup>e</sup> tel (elke 1/4 noot verdeling wordt verdeeld in 8 32<sup>e</sup> tellen).

Als, bijvoorbeeld, de volgende ritmische pattern ♪♪♪♪♪♪♪ in 4/4 maat wordt ingevoerd zal het display als hieronder aangegeven verschijnen.



**2 POINTER [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek toetsenbord**

Stelt de data-invoer positie in. De driehoekige pointer boven de tel grafiek geeft de data-invoer positie aan. Door aan [knop 1] te draaien beweegt de pointer dienovereenkomstig naar links of naar rechts. Gebruik [SHIFT] + [F1] → Numeriek toetsenbord om direct een maatnummer in te voeren.

**3 STEP (Stap Tijd)**

.....[Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord

**[Instellingen]**

Instellingen via de knop gemaakt

- 0001 ~ 0059, 32<sup>e</sup> noot, 16<sup>e</sup> triool, 16<sup>e</sup> noot,
- 8<sup>e</sup> triool, 8<sup>e</sup> noot, 1/4 triool, 1/4 noot,
- halve noot, hele noot

Instellingen gemaakt via het numerieke toetsenbord

0001 ~ 9999 clocks

Specificeert de lengte van de noot of de in te voeren rust. Als het PB of CC event type geselecteerd is specificeert deze parameter de stap tijd: de grootte van de stap waarmee de pointer (aanwijzer) zich naar de volgende positie verplaatst nadat een event ingevoerd is.

**4 VELOCITY**

.....[Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

**[Instellingen] 001 ~ 127, RND1 ~ RND4 (willekeurig)**

Specificeert de aanslaggevoeligheidswaarde waarmee de noot ingevoerd zal worden.

De ingestelde waarde (1 ~ 127) komt overeen met de ingevoerde aanslaggevoelige MIDI waarde.

Als één van de willekeurige instellingen geselecteerd is (RND1 ~ RND4) dan zal er een willekeurige aanslaggevoeligheidswaarde ingevoerd worden.

**5 GATE TIME**

.....[Knop 4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

**[Instellingen] 001% ~ 200%**

Stelt de gate tijd in om koppelbogen, staccato noten, enz. te produceren.

“Gate tijd” refereert naar de daadwerkelijke lengte van tijd dat de noot klinkt. Bijvoorbeeld, voor dezelfde 1/4 noot, zal een lange gate tijd een koppelboog produceren, terwijl een korte gate tijd een staccato effect zal produceren.

Gate tijd wordt aangegeven als een percentage van de stap tijd.

Een instelling van 50% produceert een staccato geluid, waarden tussen ongeveer 80% en 90% produceren een normale noot lengte en een waarde van 99% zal een koppelboog produceren.

## 6 RUST ..... [F1]

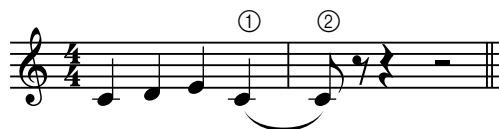
Druk op [F1] om een rust in te voeren net zo lang als de gespecificeerde stap tijd. De punt zal zich verder verplaatsen naar de volgende gegevens-invoer positie. Rusten worden niet in het display getoond.

### OPM.

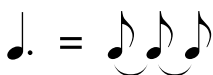
Er zijn geen daadwerkelijke gegevens die rusten aangeven. Als een “rust” wordt ingevoerd, dan beweegt de pointer eenvoudig verder vooruit naar de volgende gegevens-invoer positie en laat op effectieve wijze een rust achter.

## 7 TIE ..... [F2]

Als [F2] wordt ingedrukt om een boog in te voeren, dan wordt de voorgaande noot verlengd naar de volle stap tijd. In de volgende frase, bijvoorbeeld, wordt noot ① ingevoerd met een stap tijd van 1/4 noot. Als de stap tijd vervolgens gewijzigd wordt naar een 8e noot en [F2] wordt ingedrukt, dan wordt noot ② ingevoerd.



Gepunteerde noten kunnen ook ingevoerd worden door gebruikmaking van de TIE functie. Voer, om bijvoorbeeld een gepunteerde 1/4 noot te produceren, de stap tijd naar een 8<sup>e</sup> noot in en druk vervolgens tweemaal op [F2].



## 8 DELETE..... [F3]

Wist alle noten op de huidige pointer positie.

Draai aan [Knop1] (POINTER) terwijl [F3] ingedrukt is om alle events waar de pointer langs komt te wissen.

## 9 BACK DELETE ..... [F4]

Verplaatst de pointer één stap terug en wist alle noten op die locatie.

### OPM.

Foutief ingevoerde noten kunnen gewist worden door [F4] meteen in te drukken nadat ze zijn ingevoerd (voordat de waarde van de stap tijd gewijzigd wordt).

## 10 VALUE . [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

[Instellingen]

PITCH BEND

-8192 ~ +8191, KEYBOARD

CC

000 ~ 127, KEYBOARD

BPM

001,0 ~ 300,0

Stelt de waarde van de in te voeren gegevens in.

Als KEYBOARD geselecteerd is kan de waarde direct ingevoerd worden via het toetsenbord van de RS7000.

### [Procedure]

De VALUE invoer procedure is dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 82).

## Grid Step Opname

Net als step opname, maakt grid step opname het mogelijk om noten één voor één op te nemen naar een song track. Met grid step opname, echter, wordt de toonhoogte van de in te voeren noten eerst gespecificeerd en de gegevens-invoer positie wordt gespecificeerd via het toetsenbord. Deze methode is in het bijzonder handig bij het invoeren van drum patterns of sequences die verscheidene opeenvolgende noten gebruiken met dezelfde toonhoogte.

## Opname Procedure

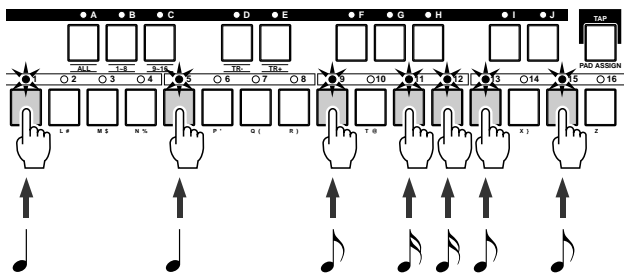
1. Druk op [SONG] om de SONG Play mode binnen te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (SONG) om de op te nemen song te selecteren.
3. Druk op [REC] om de Rec Standby mode in te schakelen.
4. Gebruik [Knop 1] (REC TRACK) om de op te nemen track te selecteren.
5. Gebruik [Knop 2] (RECTYPE) om het GRID opname type te selecteren.
6. Druk op [PLAY] en het Grid Step opname display zal verschijnen.
7. Stel de toonhoogte van de in te voeren noten in via [Knop 1] (NOTE). Gebruik, indien nodig, ook [Knop 2] (GATE TIME) om de gate tijd in te stellen en [Knop 3] (VELOCITY) om de aanslaggevoeligheid van de noot in te stellen.
8. Gebruik het toetsenbord om de noot-invoer punt op de grid in te stellen.

De grid verdeelt een maat in 16<sup>e</sup> noot divisies en de 16 witte toetsen op het toetsenbord komen overeen met elk van deze grid posities. De meest linkse witte toets voert een noot in op de eerste tel van de maat, de 5<sup>e</sup> witte toets (B) voert een noot rechts op de 2<sup>e</sup> tel, enz.

Een noot wordt op de grid ingevoerd elke keer als een witte toets wordt ingedrukt en zijn indicator oplicht. Druk nogmaals op dezelfde witte toets, zodat zijn indicator uitgaat om de noot op die positie te wissen.

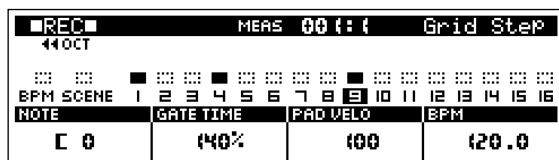
Als de geselecteerde meter meer dan 4 tellen per maat bevat (5/4, bijvoorbeeld), kunnen noten vanaf de 5<sup>e</sup> tel en verder ingevoerd worden nadat de [OCT UP] knop ingedrukt is. Druk op [OCT DOWN] om terug te gaan naar de tellen 1 tot en met 4.

Deze ritmische pattern, bijvoorbeeld, kan als volgt in een 4/4 maat ingevoerd worden ( ♩ ♪ ♪ ♪ ♪ ).



9. Gebruik de [◀◀] en [▶▶] knoppen om naar de vorige of volgende maat te gaan.
10. Als u op de [PLAY] knop drukt zal de [PLAY] indicator knipperen en zult u horen hoe uw grid-opgenomen song vorm krijgt. Druk op [STOP] om het afspelen te stoppen en het invoeren van noten in de grid step mode te hervatten.
11. Stop de opname en keer naar de SONG Play mode terug door op de [STOP] knop te drukken.

### Display Parameters



- 1 [Knop 1]
  - 2 [Knop 2]
  - 3 [Knop 3]
  - 4 [Knop 4]
- [SHIFT]+[F2]    [SHIFT]+[F3]    [SHIFT]+[F4]

#### 1 NOTE..... [Knop 1]

##### [Instellingen] C-2 ~ G8

Specificeert de toonhoogte van de in te voeren noten. Behalve [Knop 1] te gebruiken, kan de toonhoogte gespecificeerd worden door een toets op het toetsenbord in te drukken, terwijl de [SHIFT] knop ingedrukt is.

#### 2 GATE TIME (GATE TIJD)

..... [Knop 2], [SHIFT]+[F2] → Numeriek toetsenbord

##### [Instellingen] 001% ~ 999%

Stelt de gate tijd in als een percentage van de 16<sup>e</sup> noot stappen van de grid. Instellingen lager dan 99% produceren noten die korter zijn dan 16<sup>e</sup> noten, voor een meer staccato feel (gevoel). Instellingen van 101% of hoger produceren een koppelboog.

#### 3 VELOCITY (AANSLAGGEVOELIGHIED)

..... [Knop 3], [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord

Heeft hetzelfde effect als de step opname parameter. Zie blz. 188 in de “Step Opname” sectie voor details.

#### 4 BPM (Tempo)

.....[Knop 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Numeriek toetsenbord

Heeft hetzelfde effect als de pattern play parameter. Zie blz. 183 in de “Song Playback” sectie voor details.

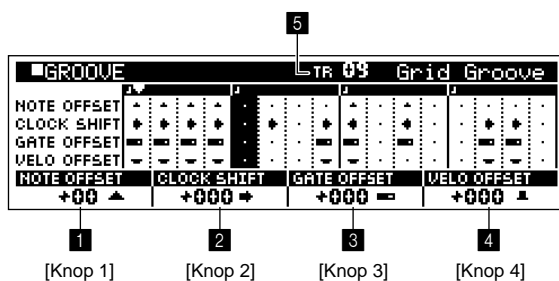
### 3. Groove aan een Pattern toevoegen

De GROOVE functie kan gebruikt worden om groove en feel aan songs toe te voegen. Dit wordt bereikt door het variëren van noot timing, gate tijd en aanslaggevoeligheid op een makkelijk-te-gebruiken grid. Door gebruik te maken van de GROOVE functie kunt u de feel van uw songs over een breed bereik variëren. Geef droog-klinkende patterns meer drive en maak uw grooves over het algemeen muzikaler. Druk, terwijl u in de SONG Play mode bent, op de [GROOVE] knop om toegang te verkrijgen tot de Grid Groove display pagina.

De Groove eigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 85).

#### Display Parameters

[SONG] → [GROOVE]



- 1** NOTE OFFSET .....[Knop 1]
- 2** CLOCK SHIFT ..... [Knop 2]
- 3** GATE OFFSET .....[Knop 3]
- 4** VELO OFFSET (Velocity (Aanslaggevoeligheid) Offset)..... [Knop 4]
- 5** TR (Track)

## 4. Speleffecten

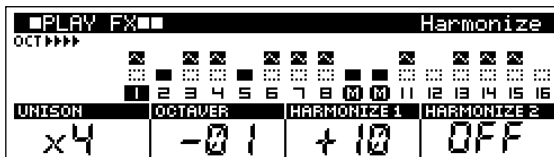
Speleffecten kunnen gebruikt worden om tijdelijk parameters zoals gate tijd en aanslaggevoeligheid aan te passen, of effecten toe te voegen zoals harmonie om de rijkdom en diepte van het geluid gedurende het afspelen van de song te vergroten. Speleffecten worden ingesteld en toegepast via deze sub mode. Er worden drie display pagina's aangeboden: Harmonize (Harmoniseren), Note (Noot) en Timing.

Druk op [PLAY FX] terwijl u in de SONG Play mode bent om toegang te verkrijgen tot de speleffecten. De Speleffect eigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 87).

### Display Parameters

#### [1] Harmonize Pagina

[SONG] → [PLAY FX]

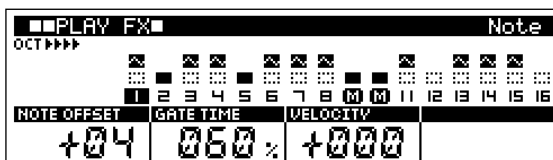


1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

- 1 UNISON (UNISONO)..... [Knop 1]
- 2 OCTAVER ..... [Knop 2]
- 3 HARMONIZE 1 ..... [Knop 3]
- 4 HARMONIZE 2 ..... [Knop 4]

#### [2] Note Pagina

[SONG] → [PLAY FX] × 2

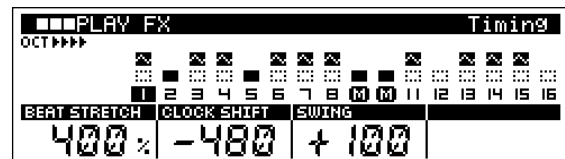


1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]

- 1 NOTE OFFSET ..... [Knop 1]
- 2 GATE TIME (GATE TIJD) ..... [Knop 2]
- 3 VELO OFFSET (Velocity (Aanslaggevoeligheid) Offset)..... [Knop 3]

#### [3] Timing Pagina

[SONG] → [PLAY FX] × 3



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]

- 1 BEAT STRETCH (TEL VERLENGING) .... [Knop 1]
- 2 CLOCK SHIFT (CLOCK VERSCHUIVING) . [Knop 2]
- 3 SWING ..... [Knop 3]



## 5. MIDI Delay

Deze sub mode kan gebruikt worden om een speciaal MIDI delay (vertragings) effect op een song toe te passen. MIDI delay werkt door een kopie van de originele gegevens te creëren die verscheidene keren enigszins na de originele gegevens worden afgespeeld, zodat het geluid van een normaal delay effect gesimuleerd wordt. MIDI delay bevat echter enkele speciale eigenschappen die niet beschikbaar zijn in standaard delay effecten.

Twee display pagina's worden aangeboden: MIDI Delay en Feedback.

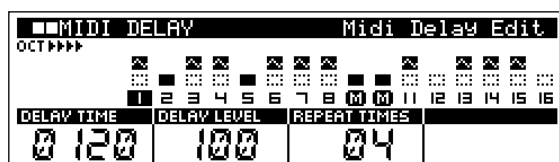
Druk, vanaf de SONG Play mode, op de [MIDI DELAY] knop om toegang te verkrijgen tot de MIDI delay pagina's.

De MIDI Delay eigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 90).

### Display Parameters

#### [1] MIDI Delay Pagina

[SONG] → [MIDI DELAY]



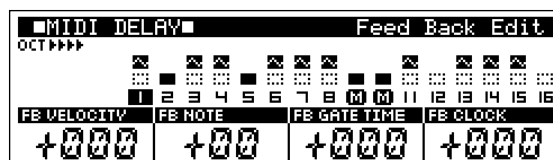
1  
[Knop 1]

2  
[Knop 2]

3  
[Knop 3]

- 1 DELAY TIME (DELAY TIJD)..... [Knop 1]
- 2 DELAY LEVEL (DELAY NIVEAU)..... [Knop 2]
- 3 REPEAT TIMES (AANTAL HERHALINGEN) ..... [Knop 3]

#### [2] Feedback Pagina



1  
[Knop 1]

2  
[Knop 2]

3  
[Knop 3]

4  
[Knop 4]

- 1 FB VELOCITY (Feedback Velocity (Aanslaggevoeligheid))[Knop 1]
- 2 FB NOTE (Feedback Noot) .....[Knop 2]
- 3 FB GATE TIME (Feedback Gate Tijd) ..... [Knop 3]
- 4 FB CLOCK (Feedback Clock)..... [Knop 4]

## 6. Niveau en effecten aanpassen voor elke track (Mixer)

Deze sub mode wordt gebruikt om individueel voor elke track, volume niveaus, effect niveaus en andere parameters voor het afspelen van songs bij te stellen. Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Voice Select, Volume/Pan/Out, Equalizer en Effect Send. De equalizer parameters zijn beschikbaar op 2 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [MIXER] knop vanuit de SONG Play mode om naar de MIXER Voice Select pagina te gaan. De Mixer eigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 93).

### Display Parameters

#### [1] Voice Select Pagina

[SONG] → [MIXER]

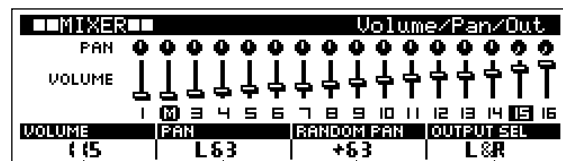


1 [Knop 1]      2 [Knop 3]      3 [Knop 4]

- 1 BANK MSB (Voice Bank MSB) ..... [Knop 1]
- 2 PROGRAM (Programma Nummer) ..... [Knop 3]
- 3 HOLD (Voice Parameter Hold) ..... [Knop 4]

#### [2] Volume/Pan/Out Pagina

[SONG] → [MIXER] × 2



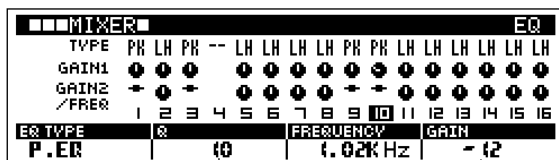
1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

- 1 VOLUME ..... [Knop 1]
- 2 PAN ..... [Knop 2]
- 3 RANDOM PAN (WILLEKEURIGE PAN) ... [Knop 3]
- 4 OUTPUT SEL (Output Selectie) ..... [Knop 4]

[3] Equalizer Pagina

[SONG] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = P.EQ



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

EQ TYPE = BOOST



EQ TYPE = LOW&HIGH



5 [Knop 3]      6 [Knop 4]      [F4]



[F1]      7 [Knop 2]      8 [Knop 3]

EQ TYPE = THRU



- 1 EQ TYPE ..... [Knop 1]
- 2 Q (Bandbreedte) ..... [Knop 2]
- 3 FREQUENCY ..... [Knop 3]
- 4 GAIN (Uitgang Selectie) ..... [Knop 4]
- 5 LOW FREQ. (Lage Frequentie) ..... [Knop 3]
- 6 LOW GAIN ..... [Knop 4]
- 7 HIGH FREQ. (Hoge Frequentie) ..... [Knop 2]
- 8 HIGH GAIN ..... [Knop 3]

[4] Effect Send Pagina

[SONG] → [MIXER] × 4



1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

- 1 VARIATION (VARIATIE) ..... [Knop 1]
- 2 DELAY (VERTRAGING) ..... [Knop 2]
- 3 REVERB (NAGALM) ..... [Knop 3]
- 4 DRY LEVEL (DROOG NIVEAU) ..... [Knop 4]

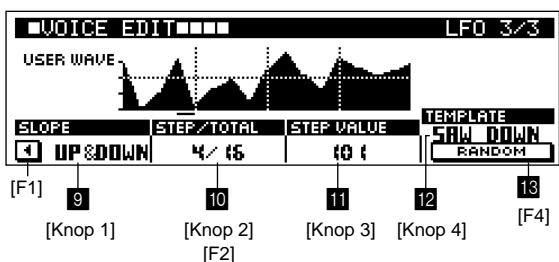
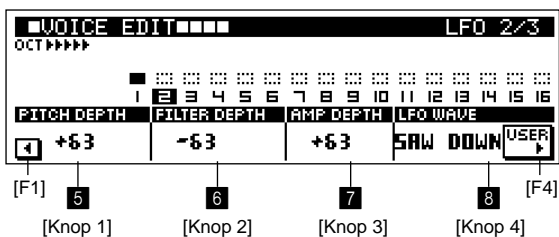
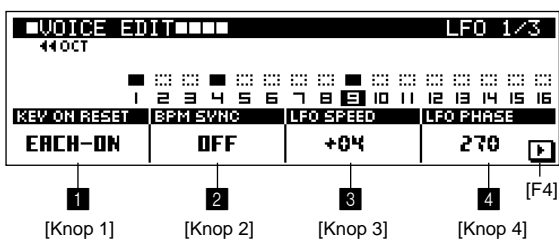
## 7. De klank van Voices wijzigen (Voice bewerking)

Deze sub mode maakt het mogelijk voices te bewerken voor elke song track. U kunt de helderheid, aanslag en andere parameters wijzigen om zo uw eigen geluid te creëren. Er zijn 5 hoofd display pagina's: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) en Filter. De LFO en EG pagina's hebben elk 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [VOICE EDIT] knop vanuit de SONG Play mode om naar de VOICE EDIT LFO pagina te gaan. De Voice bewerkingseigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 97).

### Display Parameters

#### [1] LFO Pagina

[SONG] → [VOICE BEWERKING]

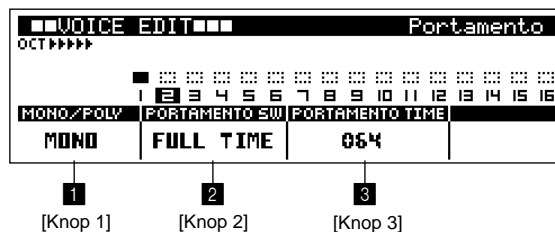


- 1 KEY ON RESET (RESET BIJ TOETS AAN)..[Knop 1]
- 2 BPM SYNC (BPM Synchronisatie)..... [Knop 2]
- 3 LFO SPEED (LFO SNELHEID)..... [Knop 3]
- 4 LFO PHASE (LFO FASE) ..... [Knop 4]
- 5 PITCH DEPTH (TOONHOOGTE DIEPTE)...[Knop 1]

- 6 FILTER DEPTH (FILTER DIEPTE)..... [Knop 2]
- 7 AMP DEPTH (AMP DIEPTE) ..... [Knop 3]
- 8 LFO WAVE (LFO GOLF)..... [Knop 4]
- 9 SLOPE (HELLING) ..... [Knop 1]
- 10 STEP/TOTAL (STAP/TOTAAL) [Knop 2], [F2] → [Knop 2]
- 11 STEP VALUE (STAP WAARDE)..... [Knop 3]
- 12 TEMPLATE (SJABLOON)..... [Knop 4]
- 13 RANDOM (WILLEKEURIG)..... [F4]

#### [2] Portamento Pagina

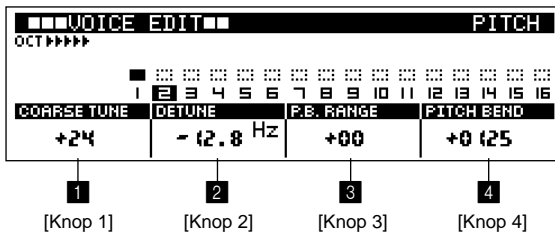
[SONG] → [VOICE EDIT] × 2



- 1 MONO/POLY ..... [Knop 1]
- 2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch)..... [Knop 2]
- 3 PORTAMENTO TIME..... [Knop 3]

[3] Pitch Pagina

[SONG] → [VOICE EDIT] × 3

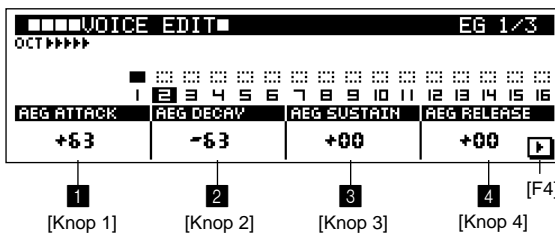


- 1 COARSE TUNE (GROVE STEMMING)..... [Knop 1]
- 2 DETUNE (ONTSTEMMEN)..... [Knop 2]
- 3 P.B. RANGE (Pitch Bend Range) ..... [Knop 3]
- 4 PITCH BEND..... [Knop 4]

[4] EG Pagina

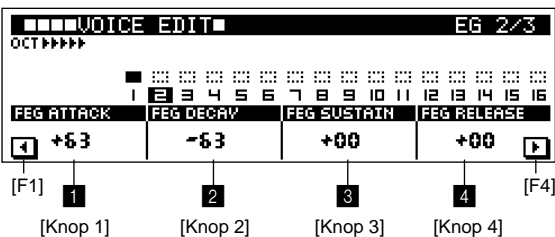
[SONG] → [VOICE EDIT] × 4

■ AEG Pagina



- 1 AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)..... [Knop 1]
- 2 AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)..... [Knop 2]
- 3 AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3]
- 4 AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)..... [Knop 4]

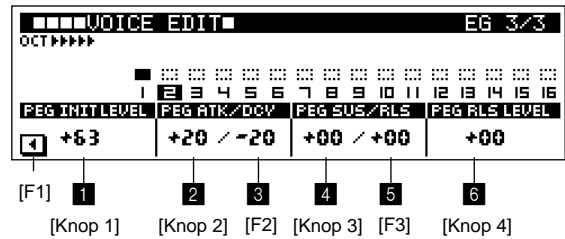
■ FEG Pagina



- 1 FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack)..... [Knop 1]

- 2 FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay Generator Decay).....[Knop 2]
- 3 FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3]
- 4 FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release)..... [Knop 4]

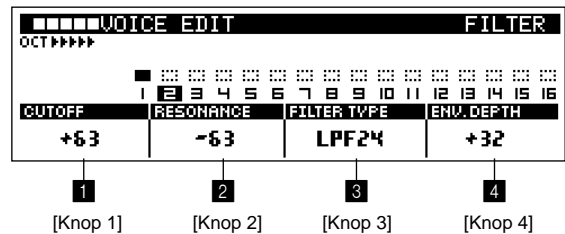
■ PEG Pagina



- 1 PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)..... [Knop 1]
- 2 PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)..... [Knop 2]
- 3 PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay Generator Decay) ..... [F2] → [Knop 2]
- 4 PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)..... [Knop 3]
- 5 PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release) ..... [F3] → [Knop 3]
- 6 PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level) ..... [Knop 4]

[5] Filter Pagina

[SONG] → [VOICE EDIT] × 5



- 1 CUTOFF (Filter Cutoff Frequency)..... [Knop 1]
- 2 RESONANCE (RESONANTIE) ..... [Knop 2]
- 3 FILTER TYPE..... [Knop 3]
- 4 ENV. DEPTH (Envelope Depth) ..... [Knop 4]

## 8. Effecten toevoegen

Deze mode wordt gebruikt om effecten voor het afspelen van songs te selecteren en om de effecten instellingen desgewenst te wijzigen. Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Effect Type, Variatie Parameters, Delay/Chorus Parameters en Reverb Parameters. De Variatie Parameters zijn beschikbaar op 5 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen, de Delay/Chorus Parameters zijn beschikbaar op 4 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen en de Reverb Parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen. Druk op de [EFFECT] knop vanuit de SONG Play mode om naar de EFFECT mode te gaan. De Effect eigenschappen zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 104).

### Display Parameters

#### [1] Effect Type Pagina

[SONG] → [EFFECT]

■■EFFECT■■				EFFECT TYPE			
VARIATION TYPE		DELAY TYPE		REVERB TYPE			
062	AMP SIM	24	TMP-DLY	03	ROOM		

1  
[Knop 1]

2  
[Knop 2]

3  
[Knop 3]

- 1 VARIATION TYPE (VARIATIE TYPE) ..... [Knop 1]
- 2 DELAY (VERTRAGING) TYPE ..... [Knop 2]
- 3 REVERB (NAGALM) TYPE ..... [Knop 3]

#### [2] Variatie Parameter Pagina

[SONG] → [EFFECT] × 2

■■EFFECT■■				VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE			DISTORTION				
1 DRIVE	2 LPF	3 OUTPUT LEVEL	4 EDGE				
30	9.0KHz	70	120				[F4]

1  
[Knop 1]

2  
[Knop 2]

3  
[Knop 3]

4  
[Knop 4]

■■EFFECT■■				VARIATION PARAMETER			
EFFECT TYPE			DISTORTION				
SEND VAR. TO DELAY	SEND VAR. TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN				
000	000	054	CENTER				[F1]

5  
[Knop 1]

6  
[Knop 2]

7  
[Knop 3]

8  
[Knop 4]

- 1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS ..... [Knop 1] ~ [Knop 4]
- 5 SEND VAR. TO DELAY ..... [Knop 1]
- 6 SEND VAR. TO REVERB ..... [Knop 2]
- 7 RETURN LEVEL ..... [Knop 3]
- 8 PAN (Pan Variatie) ..... [Knop 4]

[3] Delay/Chorus Parameter Pagina

[SONG] → [EFFECT] × 3

■■■EFFECT■				DELAY PARAMETER
EFFECT TYPE				DELAY LR
1 DELAY TIME L	2 DELAY TIME R	3 FEEDBACK TIME L	4 FEEDBACK TIME R	
300.0ms	500.0ms	300.0ms	300.0ms	[F4]

1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

■■■EFFECT■				DELAY PARAMETER
EFFECT TYPE				DELAY LR
	SEND DELAY TO REVERB	RETURN LEVEL	PAN	
[F1]	000	054	CENTER	

5 [Knop 2]      6 [Knop 3]      7 [Knop 4]

**1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS**

.....[Knop 1] ~ [Knop 4]

**5 SEND DELAY TO REVERB (STUUR DELAY NAAR REVERB)**..... [Knop 2]

**6 RETURN LEVEL**..... [Knop 3]

**7 PAN (Pan Vertraging)**..... [Knop 4]

[4] Reverb Parameter Pagina

[SONG] → [EFFECT] × 4

■■■EFFECT				REVERB PARAMETER
EFFECT TYPE				ROOM 1
1 REVERB TIME	2 INITIAL DELAY	3 REVERB DELAY	4 ER/REV	
00.8s	025.3ms	008.0ms	E=R	[F4]

1 [Knop 1]      2 [Knop 2]      3 [Knop 3]      4 [Knop 4]

■■■EFFECT				REVERB PARAMETER
EFFECT TYPE				ROOM 1
3 FEEDBACK LEVEL	10 FEEDBACK HIGH DAMP	RETURN LEVEL	PAN	
+00	0.8	054	CENTER	

5 [Knop 3]      6 [Knop 4]

**1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS**

..... [Knop 1] ~ [Knop 4]

**5 RETURN LEVEL**..... [Knop 3]

**6 PAN (Reverb Pan) (Nagalm Pan)**..... [Knop 4]

## 9. Arpeggio & Toewijsbare knop instellingen (Setup)

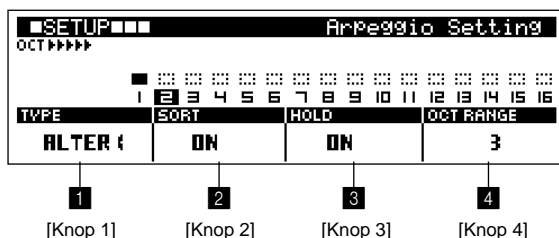
Deze sub mode wordt gebruikt om arpeggio's, de toewijsbare knoppen en andere RS7000 functies in te stellen. Er zijn 4 pagina's beschikbaar: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign en MIDI Out Channel. De A/D Setup parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen.

Druk op de [SETUP] knop vanuit de SONG Play of Patch mode om naar de SETUP mode te gaan. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 107).

### Display Parameters

#### [1] Arpeggio Setting Pagina

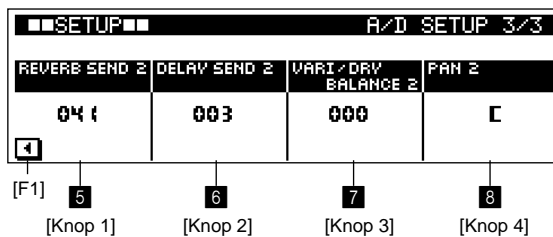
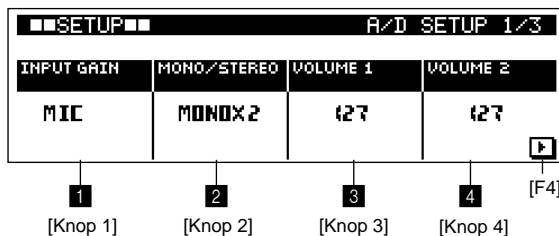
[SONG] → [SETUP]



- 1 TYPE..... [Knop 1]
- 2 SORT (SORTEER)..... [Knop 2]
- 3 HOLD..... [Knop 3]
- 4 OCT RANGE ..... [Knop 4]

#### [2] A/D Setup Pagina

[SONG] → [SETUP] × 2



- 1 INPUT GAIN..... [Knop 1]
- 2 MONO/STEREO..... [Knop 2]
- 3 VOLUME 1..... [Knop 3]
- 4 VOLUME 2..... [Knop 4]
- 5 REVERB SEND LEVEL 1/2..... [Knop 1]
- 6 DELAY SEND LEVEL 1/2 ..... [Knop 2]
- 7 VARIATION/DRY BALANCE 1/2 ..... [Knop 3]
- 8 PAN 1/2..... [Knop 4]



[3] Knob Assign Pagina

[SONG] → [SETUP] × 3

■■■SETUP■		Knob Assign	
Knob Select	Parameter (MIDI OUT)	Track	
01 BeatSwitch	BeatSwitch (-----)	AUTO	
02 ClockShift	ClockShift (-----)	AUTO	
03 Swing	Swing (-----)	AUTO	
04 GateTime	GateTime (-----)	AUTO	
05 MidiDelay	DlyLevel (-----)	AUTO	

1 [Knop 1]                      2 [Knop 2]                      3 [Knop 4]

- 1 KNOB SELECT ..... [Knop 1]
- 2 PARAMETER (MIDI OUT) ..... [Knop 2]
- 3 TRACK..... [Knop 4]

[4] Out Channel Pagina

[SONG] → [SETUP] × 4

■■■SETUP		Out Channel	
16	[Graph]		
01	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	TR	02
TG	[Bar]	OUT SELECT	OUT CHANNEL
M1	[Bar]	MIDI 4	02
M2	[Bar]		

1 [Knop 3]                      2 [Knop 4]                      3

- 1 OUT SELECT ..... [Knop 3]
- 2 OUT CHANNEL..... [Knop 4]
- 3 TR (Track)

## 10. Master EQ en Effecten

De MASTER sub mode biedt toegang tot de 4-band master EQ parameters die het geluid bij de uiteindelijke uitgangstrap aanpassen en de master effect parameters.

De Master EQ parameters zijn beschikbaar op 3 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen en de Master Effect parameters zijn beschikbaar op 5 sub pagina's die toegankelijk zijn via de [F1] en [F4] knoppen.

Druk op de [MASTER] knop vanuit de SONG Play mode om naar de MASTER mode te gaan.

Master instellingen beïnvloeden alle stijlen en songs.

De Master EQ en Effect eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 111).

**OPM.**

De Master EQ en Effect Eigenschappen en details zijn dezelfde als in "Hoofdstuk 2: De PATTERN mode" (blz. 111).

### Display Parameters

#### [1] Master EQ Pagina

[SONG] → [MASTER]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 1/3			
LOW GAIN	MID 1 GAIN	MID 2 GAIN	HIGH GAIN
+00dB	+12dB	-08dB	+12dB
1	2	3	4 [F4]
[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

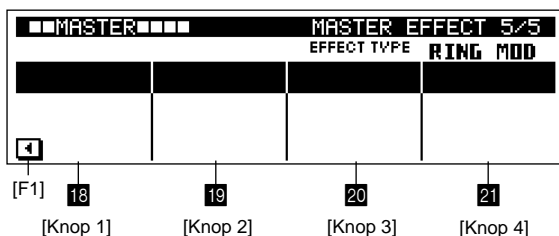
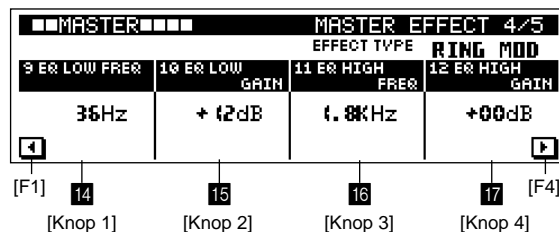
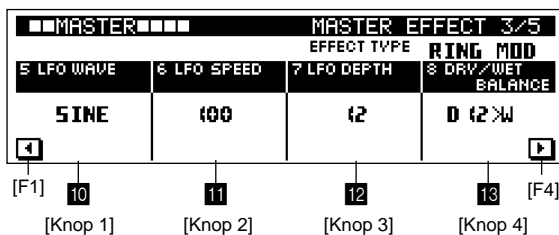
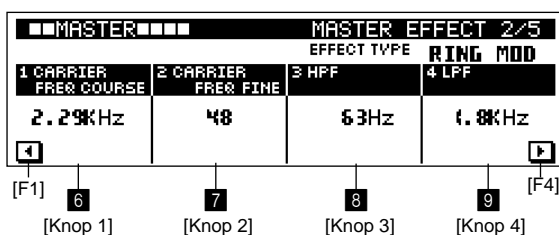
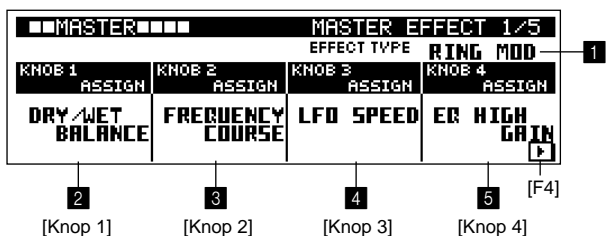
■MASTER■■■■■ MASTER EQ 2/3			
LOW FREQUENCY	MID 1 FREQUENCY	MID 2 FREQUENCY	HIGH FREQUENCY
50Hz	500Hz	2.0KHz	15.0KHz
4	5	6	7
[F1]	[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]
			8 [F4]
			[Knop 4]

■MASTER■■■■■ MASTER EQ 3/3			
LOW Q	MID 1 Q	MID 2 Q	HIGH Q
01.0	02.0	10.0	01.0
4	9	10	11
[F1]	[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]
			12 [Knop 4]

- 1 LOW GAIN..... [Knop 1]
- 2 MID1 GAIN ..... [Knop 2]
- 3 MID2 GAIN ..... [Knop 3]
- 4 HIGH GAIN..... [Knop 4]
- 5 LOW FREQUENCY..... [Knop 1]
- 6 MID1 FREQUENCY ..... [Knop 2]
- 7 MID2 FREQUENCY ..... [Knop 3]
- 8 HIGH FREQUENCY..... [Knop 4]
- 9 LOW Q ..... [Knop 1]
- 10 MID1 Q ..... [Knop 2]
- 11 MID2 Q ..... [Knop 3]
- 12 HIGH Q..... [Knop 4]

[2] Master Effect Pagina

[SONG] → [MASTER] × 2



- 1 EFFECT TYPE ..... [MASTER EFFECT Selectieknop]
- 2 KNOB1 ASSIGN ..... [Knop 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN ..... [Knop 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN ..... [Knop 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN ..... [Knop 4]
- 6 Effect Parameter 1 ..... [Knop 1]
- 7 Effect Parameter 2 ..... [Knop 2]
- 8 Effect Parameter 3 ..... [Knop 3]
- 9 Effect Parameter 4 ..... [Knop 4]
- 10 Effect Parameter 5 ..... [Knop 1]
- 11 Effect Parameter 6 ..... [Knop 2]
- 12 Effect Parameter 7 ..... [Knop 3]
- 13 Effect Parameter 8 ..... [Knop 4]
- 14 Effect Parameter 9 ..... [Knop 1]
- 15 Effect Parameter 10 ..... [Knop 2]
- 16 Effect Parameter 11 ..... [Knop 3]
- 17 Effect Parameter 12 ..... [Knop 4]
- 18 Effect Parameter 13 ..... [Knop 1]
- 19 Effect Parameter 14 ..... [Knop 2]
- 20 Effect Parameter 15 ..... [Knop 3]
- 21 Effect Parameter 16 ..... [Knop 4]

## 11. Opslaan op Geheugenkaart of Disk

De **SAVE** sub mode geeft u de mogelijkheid om gegevens op te slaan op standaard geheugenkaarten — die beschikbaar zijn bij vele elektronica en computer winkels — of disks.

Er worden 5 display pagina's aangeboden: **Save**, **Export**, **Rename**, **Delete**, en **Format**.

Druk op **[SAVE]** vanuit de **SONG Play mode** om naar de **SAVE** sub mode te gaan.

De **SAVE** sub mode kan echter niet tijdens het afspelen of tijdens de opname van de song geselecteerd worden.

### OPM.

Zie, voor informatie over geheugenkaarten, disks, gegevensbestanden, bestandsextensies, enz., "Hoofdstuk 2: De Pattern Mode", blz. 114.

### Save Pagina Structuur

De **SAVE** sub mode bevat de volgende display pagina's.

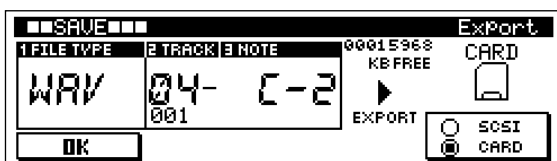
#### ● Save (Opslaan)

Slaat gegevens uit het intern geheugen op naar een geheugenkaart of disk.



#### ● Export

Slaat de geselecteerde sample of song op naar een geheugenkaart of disk in een standaard format — **SMF** of **WAV** — dat door een personal computer gebruikt kan worden.



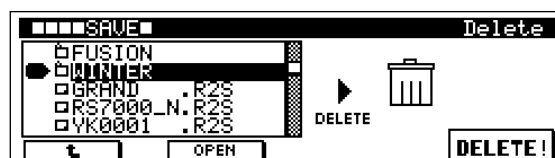
#### ● Rename (Hernoemen)

Wijzigt de bestandsnaam van een bestand dat opgeslagen is op een geheugenkaart of disk.



#### ● Delete (Wissen)

Wist een gespecificeerd bestand van een geheugenkaart of disk.



#### ● Format (Formatteren)

Formateert een geheugenkaart of disk.



[1] Save Pagina

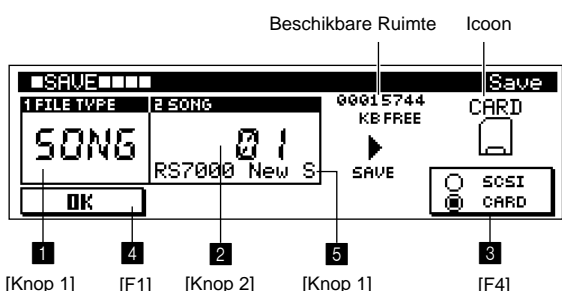
Slaat interne gegevens op op een geheugenkaart of disk. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 114).

In deze sectie zullen wij alleen parameters beschrijven die verschillend zijn van de PATTERN mode.

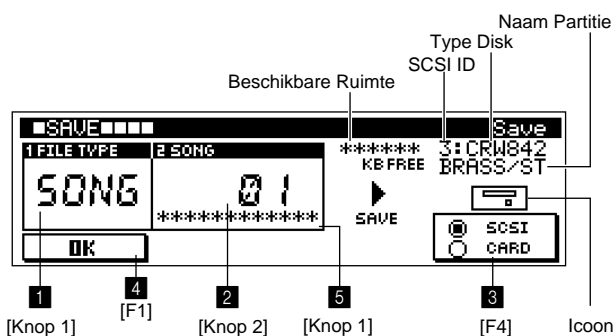
Display Parameters

[SONG] → [SAVE]

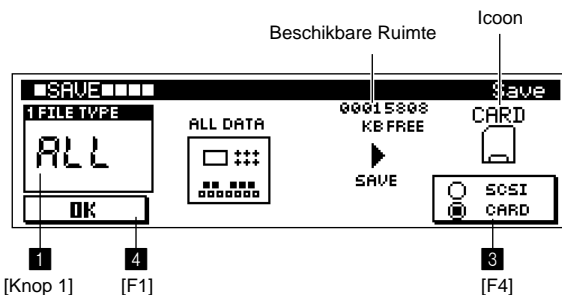
FILE TYPE = SONG, CARD of SCSI = CARD



FILE TYPE = SONG, CARD of SCSI = SCSI



FILE TYPE = ALL, CARD of SCSI = CARD



1 FILE TYPE ..... [Knop 1]  
[Instellingen] SONG, ALL

Specificeert het type gegevensbestand dat wordt opgeslagen. Zie, voor beschrijvingen van de verscheidene bestandsoorten "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

2 SONG ..... [Knop 2]  
[Instellingen] 01 ~ 20

Selecteert de song die wordt opgeslagen. Deze parameter is niet beschikbaar als de FILE TYPE parameter is ingesteld op "ALL".

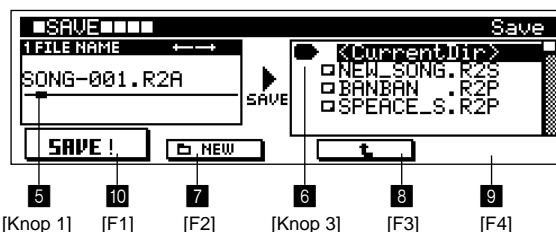
**OPM.**  
Lege songs die geen gegevens bevatten kunnen niet opgeslagen worden.

3 SCSI/CARD ..... [F4]

4 OK ..... [F1]

Save Uitvoer Pagina

[SONG] → [SAVE] → [F1]



5 FILE NAME ..... [Knop 1]

6 Map Selectie ..... [Knop 3]

7 NEW (NIEUW) ..... [F2]

8 ↑ (UP) (OMHOOG) ..... [F3]

9 OPEN ..... [F4]

10 SAVE! ..... [F1]

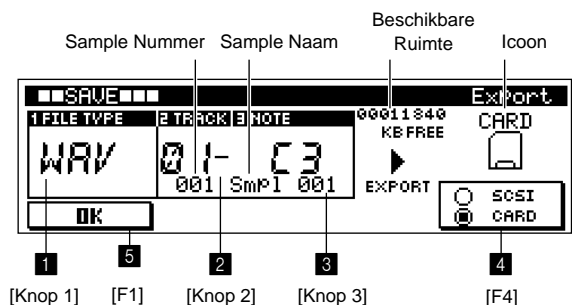
[2] Export Pagina

Slaat de geselecteerde sample of song op naar een geheugenkaart of disk in een standaard format — WAV of SMF — dat door een personal computer gebruikt kan worden. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 120).

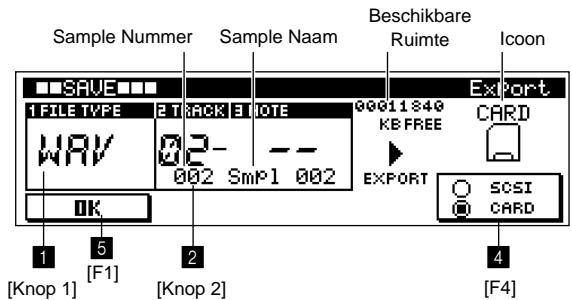
Display Parameters

[SONG] → [SAVE] × 2

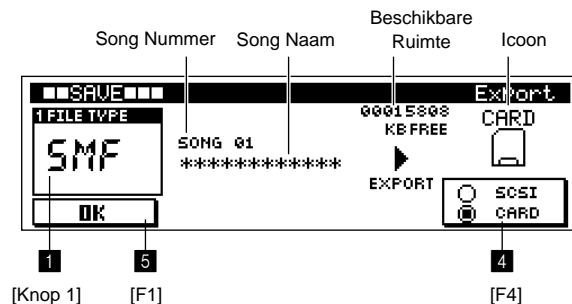
FILE TYPE = WAV, sample kit voice geselecteerd



FILE TYPE = WAV, pitched sample voice geselecteerd



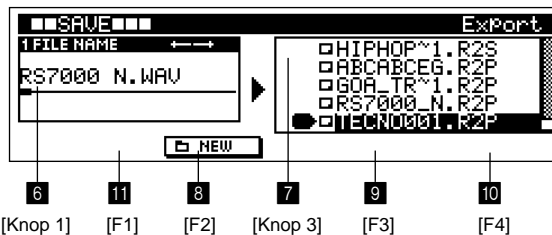
FILE TYPE = SMF



- 1 FILE TYPE ..... [Knop 1]
- 2 TRACK ..... [Knop 2]
- 3 NOTE ..... [Knop 3]
- 4 SCASI/CARD ..... [F4]
- 5 OK ..... [F1]

■ Export Uitvoer Pagina

[SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]



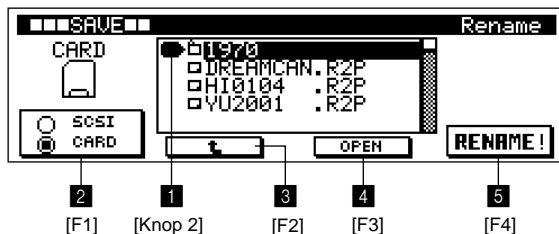
- 6 FILE NAME ..... [Knop 1]
- 7 Map Selectie ..... [Knop 3]
- 8 NEW (NIEUW) ..... [F2]
- 9 ↑ (UP) (OMHOOG) ..... [F3]
- 10 OPEN ..... [F4]
- 11 EXPORT! ..... [F1]

[3] Rename Pagina

Wijzig de naam van een bestand of map. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 122).

### Display Parameters

[SONG] → [SAVE] × 3



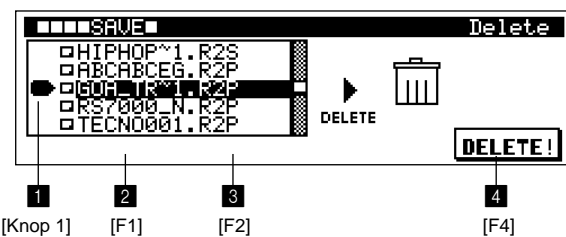
- 1 FILE..... [Knop 1]
- 2 SCSI/CARD..... [F1]
- 3 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F2]
- 4 OPEN..... [F3]
- 5 RENAME! ..... [F4]

### [4] Delete Pagina

Wist bestanden of mappen.  
Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 123).

### Display Parameters

[SONG] → [SAVE] × 4



- 1 FILE (BESTAND)..... [Knop 1]
- 2 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]
- 3 OPEN..... [F2]
- 4 DELETE! ..... [F4]

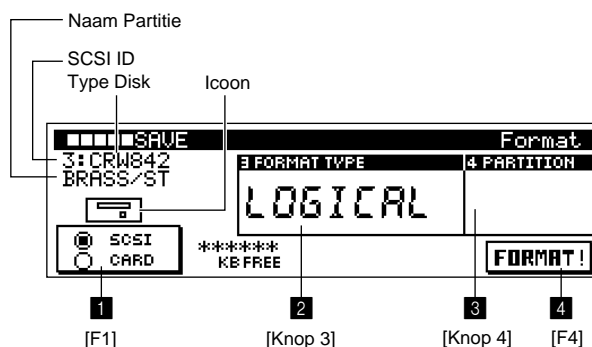
### [5] Format Pagina

Formateert geheugenkaarten en disks.  
Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 124).

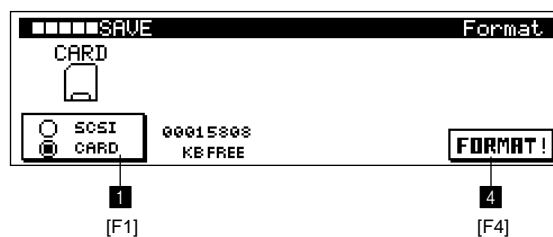
### Display Parameters

[SONG] → [SAVE] × 5

CARD of DISK = SCSI



CARD of DISK = CARD



- 1 SCSI/CARD..... [F1]
- 2 FORMAT TYPE (FORMATTEER TYPE) ... [Knop 3]
- 3 PARTITION (PARTITIE)..... [Knop 4]
- 4 FORMAT!..... [F4]

## 12. Laden van Geheugenkaart of Disk

**Deze sub mode wordt gebruikt om gegevens te laden van een geheugenkaart of disk. Er worden 4 display pagina's aangeboden: Load, Import, SCSI Setup en SCSI Communication. Druk op [LOAD] vanuit de SONG Play mode om naar het Load display te gaan.**

**OPM.** Zie "Hoofdstuk 2: De Pattern Mode", blz. 116, voor informatie over bestandstypen.

### Structuur Load Pagina

De LOAD sub mode bevat de volgende display pagina's.

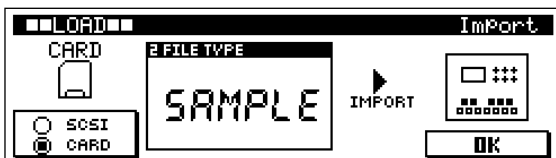
● **Laad**

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk.



● **Import**

Laadt sequence of sample gegevens die op disk zijn opgeslagen, gebruikmakend van andere apparatuur, of die opgeslagen zijn op een geheugenkaart of disk door een computer.



● **SCSI Setup**

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen.



● **SCSI Communication**

Maakt communicatie mogelijk met de YAMAHA TWE Wave Editor applicatie die op een personal computer draait.



### [1] Load Pagina

Laadt gegevens in het intern geheugen van een geheugenkaart of disk.

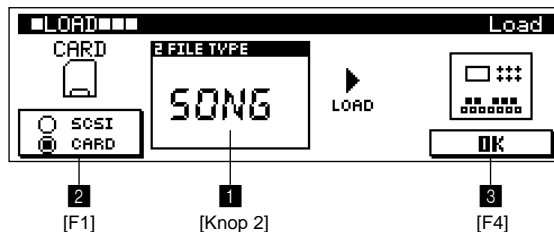
Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 126).

In deze sectie zullen wij alleen parameters beschrijven die verschillend zijn van de PATTERN mode.

### Display Parameters

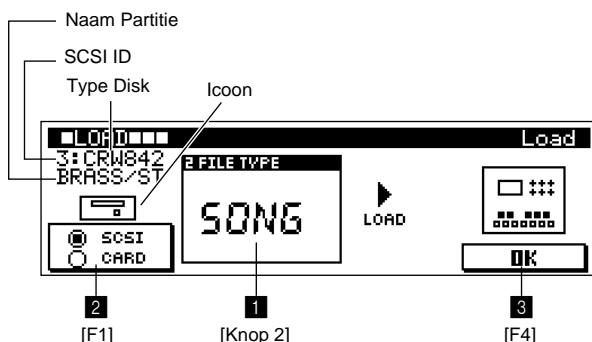
[SONG] → [LOAD]

CARD of DISK = CARD





**CARD of SCSI = SCSI**



**1 FILE TYPE (BESTANDSTYPE)..... [Knop 2]**

[Instellingen] SONG, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL

**SONG** ..... Een enkele song wordt geladen in het gespecificeerde stijl nummer in het intern geheugen van een bestand van het type SONG (.R2S) of ALL (.R2A).

**ALL** ..... Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele intern geheugen wordt overschreven, behalve de systeem setup gegevens.

**ALL+SYSTEM** ..... Een bestand van het type ALL (.R2A) wordt geladen en het hele intern geheugen wordt overschreven, inclusief de systeem setup gegevens.

**SMPL** ..... Een gespecificeerde sample van meerdere sample voices in een PATT (.R2P), SONG (.R2S) of ALL (.R2A) type bestand kan in het gespecificeerde sample voice nummer geladen worden.

Specificeert het type gegevensbestand dat geladen wordt. Zie, voor details over de verscheidene bestandstypen, "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

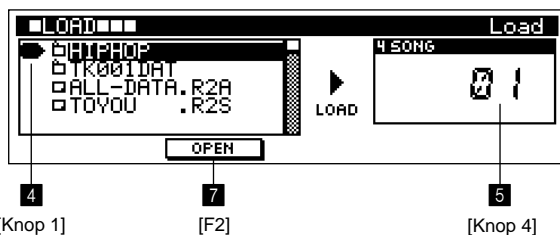
**2 SCSI/CARD..... [F1]**

**3 OK..... [F4]**

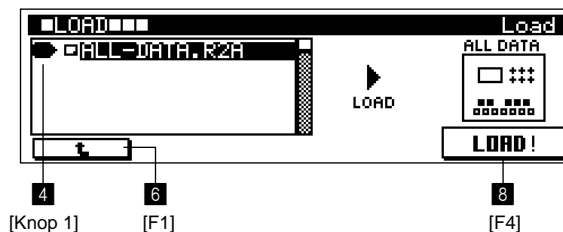
**Load Uitvoer Pagina**

[SONG] → [LOAD] → [F4]

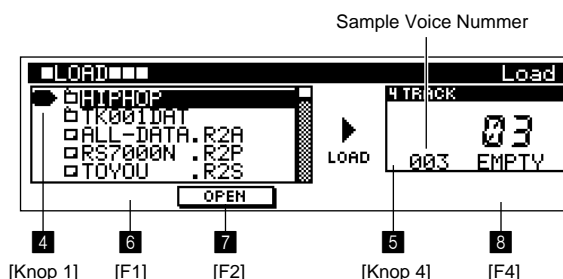
**FILE TYPE = SONG**



**FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM**



**FILE TYPE = SMPL**



**4 Bestandsselectie..... [Knop 1]**

**5 SONG, TRACK..... [Knop 4]**

[Instellingen]

Song Selectie

(als FILE TYPE = SONG)..... 01 ~ 20

Track Selectie

(als FILE TYPE = SMPL)..... 01 ~ 16

- Als de geselecteerde FILE TYPE gelijk is aan SONG. Selecteert de song waarnaar de gegevens zullen worden geladen.

De naam van de geselecteerde song wordt getoond.

- Als de geselecteerde FILE TYPE gelijk is aan SMPL.

Selecteert de track waarnaar de gegevens zullen worden geladen.

Als een sample voice wordt toegewezen aan de geselecteerde track en het nummer van de toegewezen sample is hetzelfde als dat van de te laden sample, dan zal "REPLACE" verschijnen om aan te geven dat de bestaande sample vervangen zal worden door de geladen sample. Als er geen sample voices zijn toegewezen aan de geselecteerde track dan zal er een leeg sample voice nummer getoond worden en "EMPTY" zal verschijnen om aan te geven dat de sample in leeg geheugen zal worden geladen.

**OPM.**

- Als het SMPL bestandstype geselecteerd wordt dan kan de song waarnaar de gegevens zullen worden geladen niet van dit display geselecteerd worden. Keer terug naar de SONG Play mode, om het song nummer te wijzigen, en selecteer de gewenste song, en keer vervolgens naar deze display pagina terug.
- Als de load handeling uitgevoerd wordt, zullen alle bestaande gegevens in het geselecteerde song nummer of sample voice nummer overschreven worden.

- 6 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]
- 7 OPEN..... [F2]
- 8 LOAD!..... [F4]

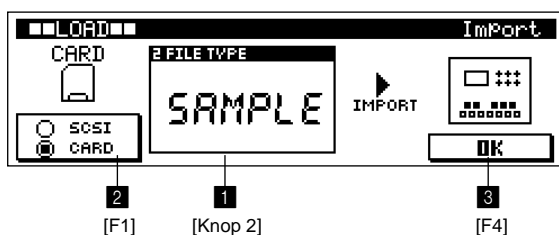
**[2] Import Pagina**

Laadt sequence of sample gegevens die door andere apparatuur of een personal computer zijn opgeslagen op een SCSI disk of geheugenkaart. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 129). In deze sectie zullen wij alleen parameters beschrijven die verschillend zijn van de PATTERN mode.

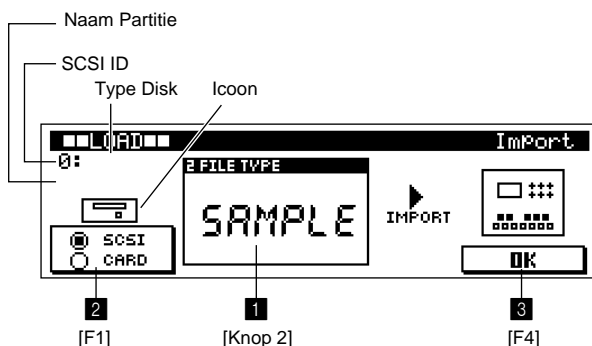
**Display Parameters**

[SONG] → [LOAD] × 2

CARD of SCSI = CARD



CARD of SCSI = SCSI



**1 FILE TYPE (BESTANDSTYPE)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] SAMPLE, SMF, RM1x SONG**

**SAMPLE** .....Sample gegevens, WAV bestanden (.WAV) en AIFF bestanden (.AIF) kunnen in het gespecificeerde interne sample voice nummer geladen worden.

**SMF (Standard MIDI File)**  
 .....Sequence gegevens kunnen in de huidige geselecteerde pattern geladen worden van een bestand van het type SMF (Standard MIDI File, format-0 of 1).

**RM1x SONG** .....Song gegevens die opgeslagen zijn in RM1x pattern format kunnen in de huidige geselecteerde song van de RS7000 geladen worden.

Specificeert het type gegevensbestand dat geïmporteerd wordt.

Enkele geïmporteerde samples kunnen met een onverwachte toonhoogte afgespeeld worden, loop playback kan veranderen, of de kwaliteit van het geluid kan variëren.

Als een RM1x SONG bestand geïmporteerd wordt, worden de voice bewerking en effect instellingen niet gereproduceerd. Sommige voices kunnen ook veranderen. Zie, voor details over de verscheidene bestandstypen, "Iets over Bestandstypen" op blz. 116.

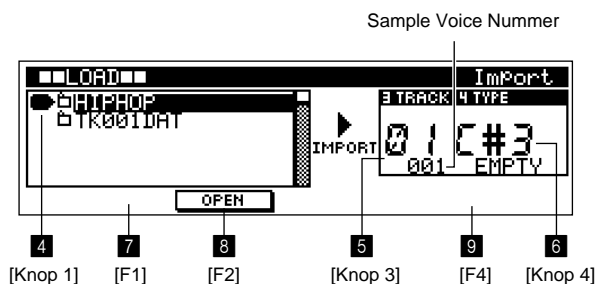
**2 SCSI/CARD..... [F1]**

**3 OK..... [F4]**

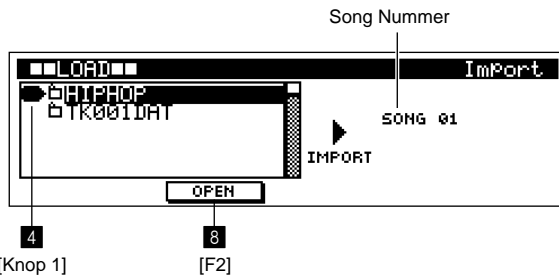
**Import Uitvoer Pagina**

[SONG] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x SONG



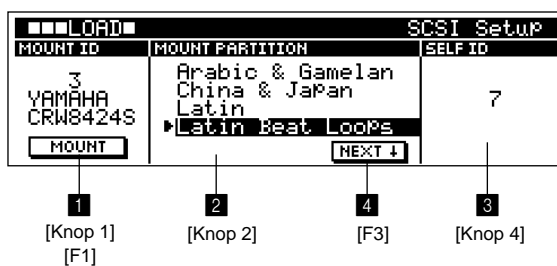
- 4 Bestandsselectie..... [Knop 1]
- 5 TRACK..... [Knop 3]
- 6 TYPE..... [Knop 4]
- 7 ↑ (UP) (OMHOOG)..... [F1]
- 8 OPEN..... [F2]
- 9 IMPORT..... [F4]

[3] SCSI Setup Pagina

Biedt toegang tot een aantal SCSI instellingen. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 131).

Display Parameters

[SONG] → [LOAD] × 3



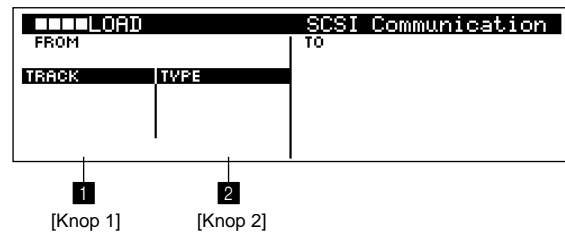
- 1 MOUNT ID .....[Knop 1], [F1]
- 2 MOUNT PARTITION..... [Knop 2]
- 3 SCSI SELF ID..... [Knop 4]
- 4 NEXT/PREV ..... [F3]

[4] SCSI Communication Pagina

Maakt communicatie mogelijk met de YAMAHA TWE Wave Editor applicatie die op een personal computer draait. Eigenschappen en details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 132).

Display Parameters

[SONG] → [LOAD] × 4



- 1 TRACK..... [Knop 1]
- 2 TYPE..... [Knop 2]

## 13. De Song Jobs

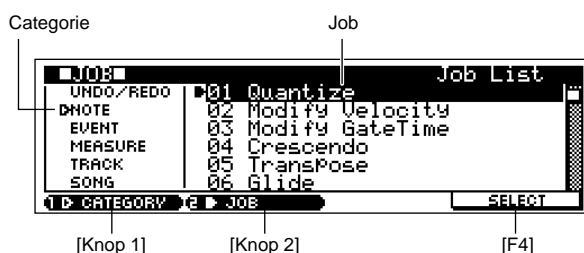
De 30 song “jobs” van de RS7000 kunnen gebruikt worden om song gegevens op een aantal manieren te bewerken en te wijzigen.

### ● Job Overzicht

<b>[Undo/Redo Categorie]</b>			
00	Undo/Redo	Undo job annuleert de wijzigingen die door de meest recente handeling gemaakt zijn, waardoor de gegevens in hun voorgaande staat teruggezet worden. Redo job annuleert Undo en zet de wijzigingen terug.	blz. 213
<b>[Note Categorie]</b>			
01	Quantize	Past de timing van noot events aan door deze te verplaatsen naar de dichtsbijzijnde exacte tel.	blz. 214
02	Modify Velocity	Wijzigt de aanslaggevoeligheidswaarden van de gespecificeerde reeks noten.	blz. 214
03	Modify Gate Time	Wijzigt de gate times (tijden) van de gespecificeerde reeks noten.	blz. 214
04	Crescendo	Creëert een crescendo of decrescendo over de gespecificeerde reeks noten.	blz. 215
05	Transpose	Transponeert noten in het gespecificeerd bereik in toenamen van een halve noot.	blz. 215
06	Glide	Deze job is ideaal voor het produceren van gitaarachtige slide of noot-ombuigingseffecten.	blz. 215
07	Create Roll	Deze job is ideaal voor het creëren van snelle drumachtige rolls.	blz. 216
08	Chord Sort	Deze job sorteert akkoord events op volgorde of toonhoogte.	blz. 216
09	Chord Separate	Gebruik deze job na de hierboven beschreven Chord Sort job, om gitaarachtige upstroke of downstroke effecten te creëren.	blz. 216
<b>[Event Categorie]</b>			
10	Shift Clock	Verschuift alle data events in het gespecificeerd bereik vooruit of achteruit met het gespecificeerde aantal clocks.	blz. 216
11	Copy Event	Kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie.	blz. 217
12	Erase Event	Wist alle gespecificeerde events uit het gespecificeerd bereik.	blz. 217
13	Extract Event	Deze job verplaatst alle instanties van gespecificeerde event gegevens uit een gespecificeerd bereik van een song naar hetzelfde bereik in een andere song.	blz. 218
14	Create Continuous Data	Creëert continue pitch bend of besturingswijzigingsgegevens over het gespecificeerd bereik.	blz. 218
15	Thin Out	Dunt het gespecificeerd type van continue gegevens uit in het gespecificeerd bereik om geheugenruimte te besparen.	blz. 219
16	Modify Control Data	Wijzigt de waarden van een gespecificeerd type van besturingswijzigingsgegevens in het gespecificeerd bereik.	blz. 219
17	Beat Stretch	Deze job verricht tijds-expansie of compressie over het geselecteerde bereik.	blz. 220
<b>[Measure (Maat) Categorie]</b>			
18	Create Measure	Creëert lege maten op de gespecificeerde locatie.	blz. 220
19	Delete Measure	Wist de gespecificeerde maat of maten.	blz. 220
<b>[Track Categorie]</b>			
20	Copy Track	Kopieert alle gegevens van het geselecteerde type uit de gespecificeerde bron track naar de gespecificeerde doel track.	blz. 221
21	Exchange Track	Wisselt de inhoud van twee gespecificeerde tracks uit.	blz. 221
22	Mix Track	Deze job mixt alle gegevens uit twee geselecteerde tracks — “a” en “b” — en plaatst het resultaat in track “b”.	blz. 222
23	Clear Track	Deze job wist alle gegevens van het geselecteerde type uit de geselecteerde pattern track, of uit alle pattern tracks.	blz. 222
24	Normalize Play Effect	Deze job herschrijft de gegevens in de geselecteerde track, zodat het de huidige Play FX/Groove/MIDI Delay instellingen bevat.	blz. 222
25	Divide Drum Track	Scheidt de noot events in een drum track, en plaatst de noten die met verschillende drum instrumenten corresponderen in afzonderlijke tracks.	blz. 223

[Song Categorie]			
26	Copy Song	Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron song naar een geselecteerde doel song.	blz. 223
27	Split Song To Pattern	Splijst een geselecteerde song in twee gespecificeerde secties van een gespecificeerde stijl.	blz. 223
28	Clear Song	Deze job wist alle gegevens uit de gespecificeerde song.	blz. 224
29	Song Name	Gebruik deze job om de naam van een song in te voeren of te wijzigen.	blz. 224

## Job Procedure



1. Druk op de [JOB] knop vanuit de SONG Play mode om naar het job overzicht te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (CATEGORY) en [Knop 2] (JOB) om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen.
3. Druk op [F4] (SELECT) om naar de geselecteerde job pagina te springen.
4. Gebruik [Knop 2] (CURSOR ← →) om de cursor naar de verscheidene parameters te verplaatsen, en [Knop 3] (VALUE -/+ ) of [SHIFT]+[F3] → Numeriek toetsenbord om de parameter waarden desgewenst in te stellen.
5. Druk, als de parameters ingesteld zijn, op [F4] (DO!) om de job uit te voeren. "Completed." zal getoond worden als de job klaar is.
6. Druk tweemaal op [EXIT] om naar de SONG Play of Patch mode terug te gaan.

### OPM.

Als de memory protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), dan zal "Memory Protected" ("Beschermd geheugen") op het display getoond worden als de [JOB] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om toegang te verkrijgen tot het job overzicht. Ga, in dit geval, naar de UTILITY mode Systeem pagina (blz. 257) en zet MEMORY PROTECT "UIT" ("OFF").

## Vorzorgsmaatregelen

- Als het gespecificeerd bereik geen gegevens bevat zal "No Data" ("Geen gegevens") op het display verschijnen en de job kan niet uitgevoerd worden.
- Gebruik, als u een fout heeft gemaakt of als u het geluid van de gegevens voor en na het uitvoeren van een job wilt vergelijken, de Undo/Redo functie (blz. 213).
- Het bereik van de job toepassing is als volgt gespecificeerd in maten en tellen:

Als het bereik 001:1:000 ~ 004:1:000 is, zal de job de gegevens beïnvloeden vanaf de 1<sup>e</sup> tel van de 1<sup>e</sup> maat tot en met de 4<sup>e</sup> (laatste) tel van de 3<sup>e</sup> maat.

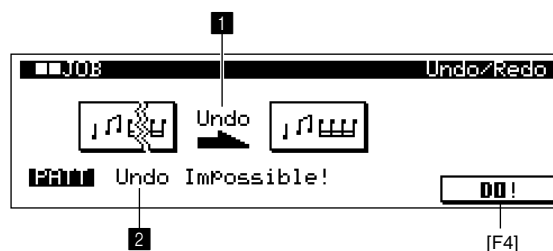
- Het specificeerbare telbereik is van de meter afhankelijk. 1 ~ 4 kan gespecificeerd worden als de meter 4/4 is, 1 ~ 8 kan gespecificeerd worden als de meter 8/4 is, enz.

## 00 Undo/Redo

De details zijn dezelfde als de Undo/Redo job in de PATTERN mode (blz. 134).

### OPM.

Undo/Redo werkt niet met sample voice handelingen.



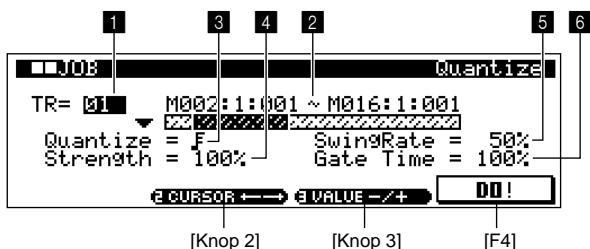
■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 135).

1 Undo/Redo Indicatie

2 Undo/Redo doel

## 01 Quantize

Quantizing is het proces van aanpassing van de timing van noot events door deze dichter tot de dichtsbijzijnde exacte tel te verplaatsen. U kunt, bijvoorbeeld, deze eigenschap gebruiken om de timing van een real time opgenomen opvoering te verbeteren. De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 135).



### 1 Track

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

### 2 Range (Bereik)

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 135).

### 3 Quantize Value (Gequantizeerde Waarde)

### 4 Quantize Strength (Gequantizeerde Sterkte)

### 5 Swing Rate (Swing Verhouding)

### 6 Swing Gate Time (Swing Gate Tijd)

## 02 Modify Velocity

Deze job wijzigt de aanslaggevoeligheidswaarden van de gespecificeerde reeks noten.

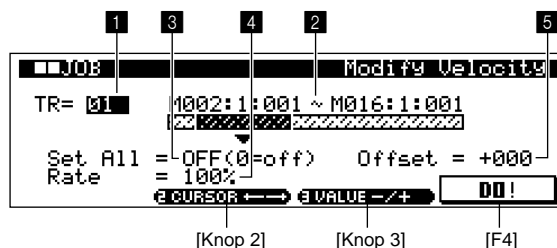
Aanslaggevoeligheidswaarden worden als volgt berekend:

**Aangepaste aanslaggevoeligheid =**

**(originele aanslaggevoeligheid × Rate) + Offset.**

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

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 136).



### 1 Track

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

### 2 Range (Bereik)

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 136).

### 3 Set All

### 4 Rate (Verhouding)

### 5 Offset

## 03 Modify Gate Time

Deze job wijzigt de gate times (gate tijden) van de gespecificeerde reeks noten.

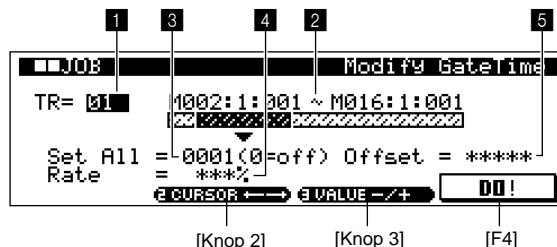
Gate tijd wijzigingen worden als volgt berekend:

**Aangepaste gate tijd =**

**(originele gate tijd × Rate) + Offset.**

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

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 137).



### 1 Track

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

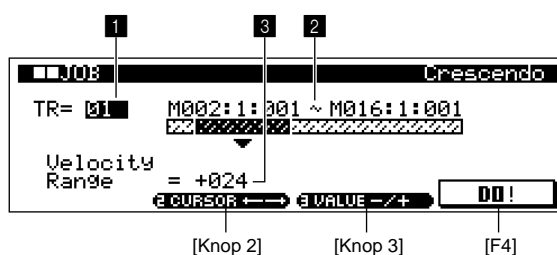
- De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 137).

**3 Set All****4 Rate (Verhouding)****5 Offset**

## 04 Crescendo

Creëert een crescendo of decrescendo over de gespecificeerde reeks noten.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 138).

**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

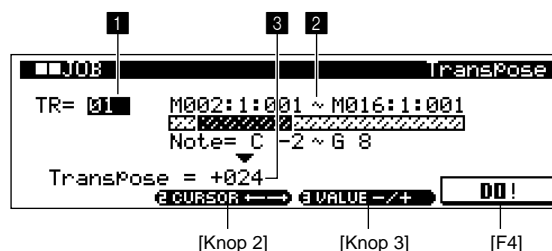
- De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 138).

**3 Velocity Range (Bereik Aanslaggevoeligheid)**

## 05 Transpose

Transponeert noten in het gespecificeerd bereik in toenamen van een halve noot.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 138)

**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

Note

C-2 ~ G8

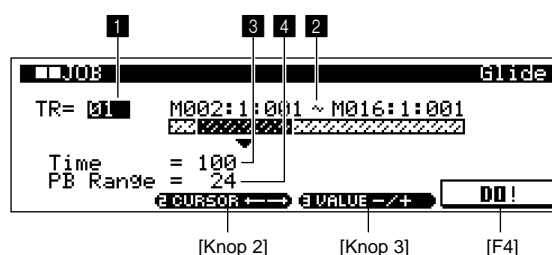
- De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 138).

**3 Transpose (Transponeren)**

## 06 Glide

Vervangt alle noten die volgen op de eerste noot in het gespecificeerde segment met pitch bend gegevens, waardoor vloeiende glides geproduceerd worden van noot tot noot. Deze job is ideaal voor het produceren van gitaarachtige slide of noot-ombuigingseffecten.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 138).

**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

- De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 138).

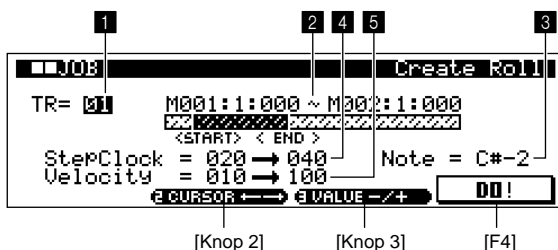
**3 Time (Tijd)**

**4 PB Range**

07 Create Roll

Creëert een serie van herhaalde noten in het gespecificeerd bereik met de gespecificeerde continue wijzigingen in clock step en aanslaggevoeligheid. Deze job is ideaal voor het creëren van snelle drumachtige rolls.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 139).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 139).

**3 Note**

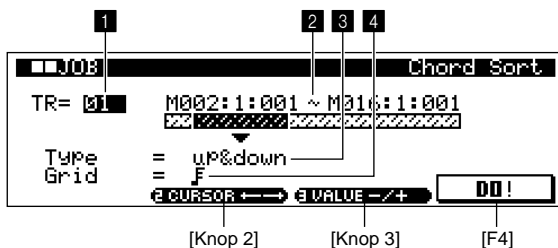
**4 Step Clock**

**5 Velocity (Aanslaggevoeligheid)**

08 Chord Sort

Deze job sorteert akkoord events (gelijktijdige noot events) op volgorde van toonhoogte.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 139).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 139).

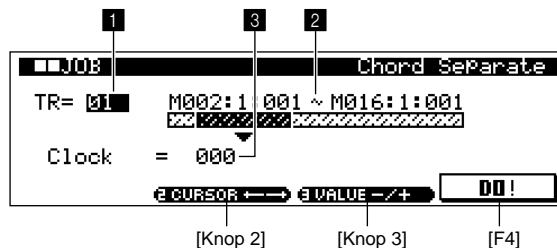
**3 Type**

**4 Grid**

09 Chord Separate

Deze job scheidt noten in akkoorden binnen het gespecificeerde bereik enigszins, door een gespecificeerd aantal clocks tussen elke noot in te voeren. Gebruik deze job na de hierboven beschreven Chord Sort job, om gitaarachtige upstroke of downstroke effecten te creëren.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 140).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 140).

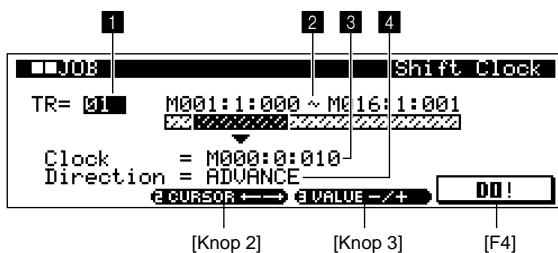
**3 Clock**

10 Shift Clock

Verschuift alle data events in het gespecificeerd bereik vooruit of achteruit met het gespecificeerde aantal clocks.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 140).





**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

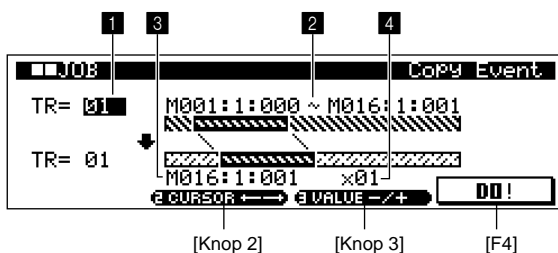
■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 140).

**3 Clock**

**4 Direction (Richting)**

11 Copy Event

Deze job kopieert alle gegevens uit een gespecificeerd bron bereik naar een gespecificeerde doel locatie. De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 141).



**! PAS OP !**  
 Als Copy Event wordt uitgevoerd dan zullen alle bestaande gegevens in de doel locatie overschreven worden.

**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Bron Bereik**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

**3 Doel Locatie**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 141).

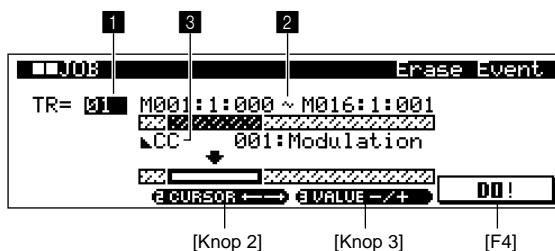
**4 Times (Aantal keren)**

12 Erase Event

Deze job wist alle gespecificeerde events uit het gespecificeerd bereik, waardoor er effectief een segment aan stilte geproduceerd wordt.

**OPM.**  
 Als deze job op een frase wordt toegepast die sample voices gebruikt, dan zullen de noot events die de sample voice triggeren gewist worden, zodat de sample voice geen geluid produceert, maar de sample voice zelf wordt niet gewist.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 141).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Bron Bereik**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

001:1:000 ~ 999:16:479

**3 Event**

[Instellingen]

Als Track gelijk is aan 01 ~ 16, ALL:

Event Type	Range (Bereik)
Note (Noot events)	—
PC (Program change) (Programma wijziging)	—
PB (Pitch bend)	—
CC (Control change) (Besturingswijziging)	000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch)	—
PAT (Polyphonic aftertouch)	—

- EXC (System exclusive) ..... —
- ALL (All events) ..... —

Als het een BPM Track betreft:

- Event Type ..... Range (Bereik)
- BPM (Tempo) ..... —

Als het een SCENE Track betreft:

- Event Type ..... Range (Bereik)
- ScnM (Scene Memory) ..... —
- MutM (Mute Memory) ..... —
- TrMt (Track Mute) ..... —

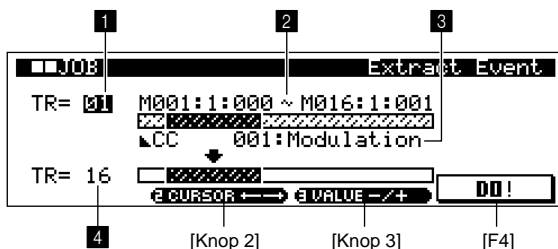
### 13 Extract Event

Deze job verplaatst alle instanties van gespecificeerde event gegevens uit een gespecificeerd bereik van een track naar hetzelfde bereik in een andere track.

**OPM.**

Als deze job wordt toegepast op een track die sample voices gebruikt, dan zullen de sample voices niet naar de doel track verplaatst worden maar de noot gegevens wel, met als resultaat dat de samples geen geluid meer zullen produceren. Gebruik, om de sample geluid te laten produceren, de MIXER sub mode (blz. 194) om de juiste sample voice aan de doel track toe te kennen.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 142).



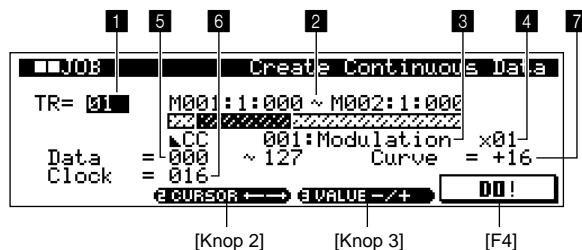
- 1 Bron Track**  
[Instellingen] 01 ~ 16  
Selecteert de track waarvan events geëxtraheerd worden.
- 2 Bron Bereik**  
[Instellingen]  
Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 999:16:479
- 4 Doel Track**  
[Instellingen] 01 ~ 16

■ De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 142).

### 3 Event

### 14 Create Continuous Data

Creëert continue pitch bend of besturingswijzigingsgegevens over het gespecificeerd bereik.  
De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 142).



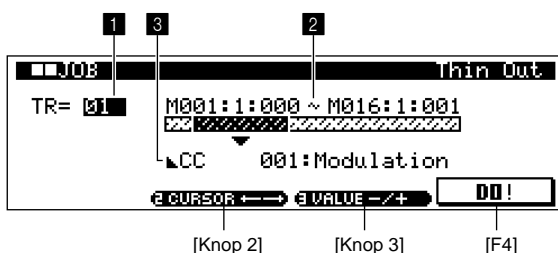
- 1 Track**  
[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, ALL
- 2 Range (Bereik)**  
[Instellingen]  
Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 999:16:479
- 3 Event Type**  
[Instellingen]  
Als Track gelijk is aan 01 ~ 16:  
Event Type ..... Range (Bereik)  
PB (Pitch bend) ..... —  
CC (Control change)  
(Besturingswijziging) ..... 000 ~ 127, ALL  
CAT (Channel aftertouch) ..... —  
EXC (System exclusive) ..... —  
Als Track gelijk is aan BPM:  
Event Type ..... Range (Bereik)  
BPM (Tempo) ..... —
- 5 Data**  
[Instellingen] 000 ~ 127  
(-8192 ... +8191 voor pitch bend gegevens,  
1,0 ~ 300,0 voor BPM gegevens)
- De volgende parameters zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 142).
- 4 Times (Aantal keer)**
- 6 Clock**

**7 Curve**

15 Thin Out

Dunt het gespecificeerd type van continue gegevens uit in het gespecificeerd bereik om geheugenruimte te besparen. De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 143).

**OPM.**  
De Thin Out job werkt niet op continue gegevens met een clock interval groter dan 60 clocks per event.



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]  
Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 999:16:479

**3 Event Type**

[Instellingen]  
Als het Track 01 ~ 16 betreft:

Event Type	Range (Bereik)
PB (Pitch bend).....	—
CC (Control change)	
(Besturingswijziging).....	000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic aftertouch) .....	—

Als het een BPM Track betreft:

Event Type	Range (Bereik)
BPM (Tempo).....	—

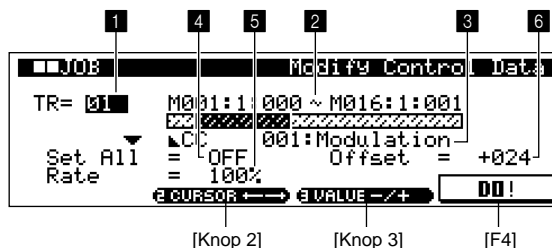
16 Modify Control Data

Wijzigt de waarden van een gespecificeerd type van besturingswijzigingsgegevens — pitch bend, besturingswijziging, aftertouch, enz. — in het gespecificeerd bereik.

Besturingswijzigingsgegevens worden als volgt berekend:

**Aangepaste gate tijd =**  
**(originele gate tijd × Rate) + Offset.**

Als het resultaat buiten het toegestane bereik valt, dan zal de waarde op minimum of maximum ingesteld worden. De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 143).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, BPM, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]  
Measure:Beat:Clock  
001:1:000 ~ 999:16:479

**3 Event Type**

[Instellingen]  
Als Track gelijk is aan 01 ~ 16, All:

Event Type	Range (Bereik)
PB (Pitch bend).....	—
CC (Control change)	
(Besturingswijziging).....	:000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch).....	—
PAT (Polyphonic aftertouch) .....	—

Als het een BPM Track betreft:

Event Type	Range (Bereik)
BPM (Tempo).....	—

**4 Set All**

[Instellingen] Off, 000 ~ 127  
(-8192 ~ +8191 voor pitch bend,  
1,0 ~ 300,0 voor BPM)

**5 Rate (Verhouding)**

[Instellingen] 000% ~ 200%, \*\*\*

**6 Offset**

[Instellingen] -127 ~ +127 \*\*\*  
(-8192 ~ +8191 voor pitch bend, \*\*\*)  
(-275,0 ~ +275,0 voor BPM, \*\*\*)

## 17 Beat Stretch

Deze job verricht tijds-expansie of compressie over het geselecteerde bereik.

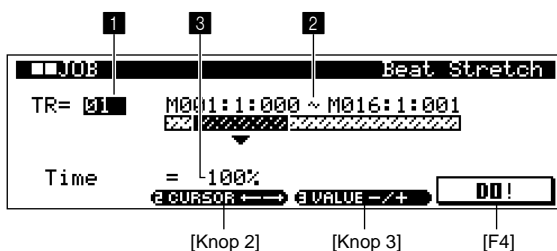
Alle noot stap tijden, gate tijden, de posities van alle events, enz., in het gespecificeerd bereik worden uitgebreid of gecompriemd.

**OPM.**

Alleen MIDI gegevens worden door deze job beïnvloed. Sample voices worden niet uitgebreid of gecompriemd.

Echter, voor samples die opgenomen zijn met de SLICE+SEQ eigenschap, wordt de timing van de noot gegevens, stap tijden, en gate tijden die het afspelen van de sliced samples besturen door de Beat Stretch job uitgebreid of gecompriemd. De sample voice zelf wordt niet beïnvloed.

De details zijn dezelfde als de PATTERN mode (blz. 144).



**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

**2 Range (Bereik)**

[Instellingen]

Measure:Beat:Clock

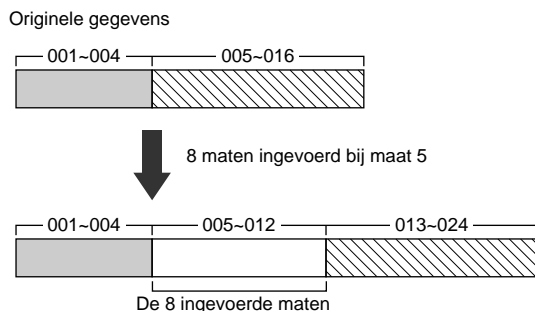
001:1:000 ~ 999:16:479

**3 Time (Tijd)**

[Instellingen] 025% ~ 400%

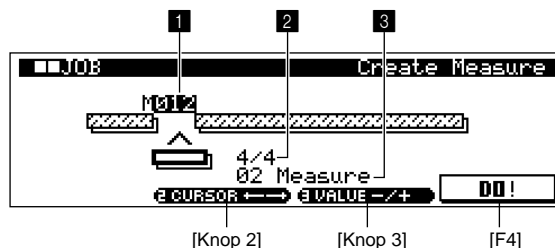
## 18 Create Measure

Creëert lege maten op de gespecificeerde locatie.



**OPM.**

- Als lege maten ingevoerd worden, dan worden maat en meter gegevens die op het invoerpunt volgen, dienovereenkomstig vooruit geschoven.
- Als het invoerpunt na de laatste maat die gegevens bevat wordt ingesteld, dan worden alleen de meter gegevens op dat punt ingesteld zonder in werkelijkheid de maten in te voeren.



**1 Invoerpunt**

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert het invoerpunt (maat nummer) waar de nieuw gecreëerde lege maten worden ingevoerd.

**2 Meter**

[Instellingen] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specificeert de meter van de te creëren maten. Dit beïnvloedt de originele meter van de song niet, en kan gebruikt worden voor complexe maatsoorten.

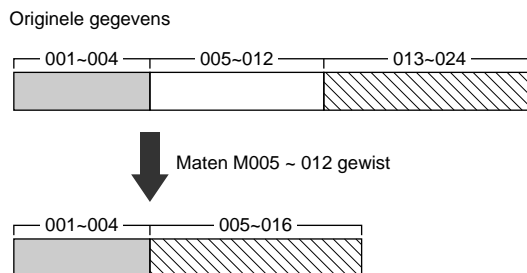
**3 Aantal Measures (Maten)**

[Instellingen] 01 ~ 99

Specificeert het aantal lege maten die worden gecreëerd en ingevoerd.

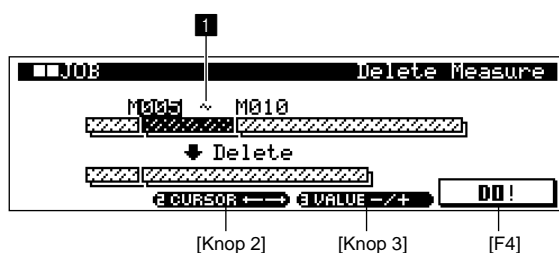
## 19 Delete Measure

Wist de gespecificeerde maten.



**OPM.**

- Maat en meter gegevens die op de gewiste maten volgen worden dienovereenkomstig achterwaarts verschoven.
- Als sample voices in de gewiste maten gebruikt worden, zullen de noot events die de sample voice triggeren gewist worden, zodat de sample voice geen geluid produceert, maar de sample voice zelf wordt niet gewist.

**1 Delete Range (Te wissen bereik)****[Instellingen] 001 ~ 999**

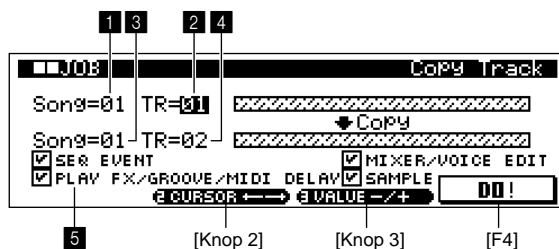
Specificeert het bereik van de te wissen maten.

**20 Copy Track**

Kopieert alle gegevens van een gespecificeerde bron track naar de gespecificeerde doel track.

**! PAS OP !**

De kopiër handeling overschrijft alle voorgaande bestaande gegevens in de doel track.

**1 Bron Song****[Instellingen] 01 ~ 20**

Selecteert de bron song.

**2 Bron Track****[Instellingen] 01 ~ 16**

Selecteert de bron track.

**3 Doel Song****[Instellingen] 01 ~ 20**

Selecteert de doel song.

**4 Doel Track****[Instellingen] 01 ~ 16**

Selecteert de doel track.

**5 Data Type (Gegevens type)****[Instellingen]** SEQ EVENT

Alle events in de track.

 PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

 MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

 SAMPLE

Sample voices geselecteerd door Voice Select (Voice Selectie).

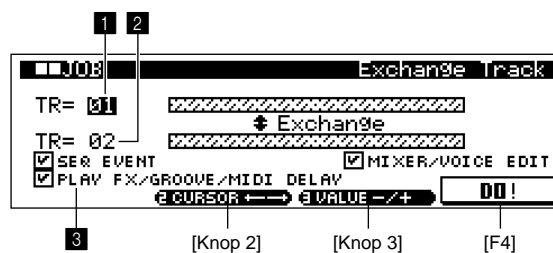
Bepaalt het (de) te kopiëren type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type gekopieerd worden.

**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel song voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Delete" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 213) kan niet gebruikt worden om een sample voice kopieer handeling ongedaan te maken of de ongedaan gemaakte handeling terug te zetten.
- Als de "Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Track job uitvoeren.

**21 Exchange Track**

Wisselt het gespecificeerde type van gegevens uit tussen twee gespecificeerde tracks in de huidige stijl en sectie.



**1 Track, 2 Track**

[Instellingen] Track 01 ~ 16

Specificeer de twee tracks waartussen gegevens uitgewisseld worden.

**3 Data Type (Gegevens type)**

[Instellingen]

SEQ EVENT

Alle events in de track.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

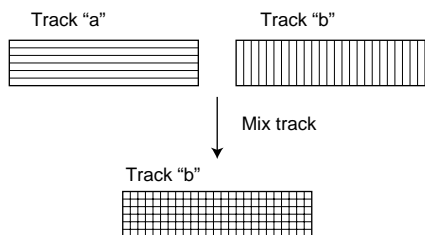
MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

Bepaalt het (de) uit te wisselen type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type uitgewisseld worden.

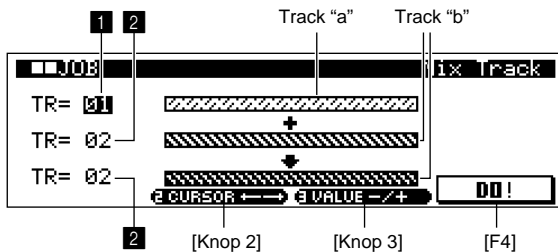
22 Mix Track

Deze job mixt alle gegevens uit twee geselecteerde tracks — “a” en “b” — en plaatst het resultaat in track “b”.



**OPM.**

Als deze job wordt toegepast op een track die een sample voice gebruikt, worden alleen de noot gegevens die gebruikt worden om de sample voice af te spelen gemixt. De sample voice zelf wordt niet gemixte.



**1 Track a**

[Instellingen] 01 ~ 16

Specificeert track “a”.

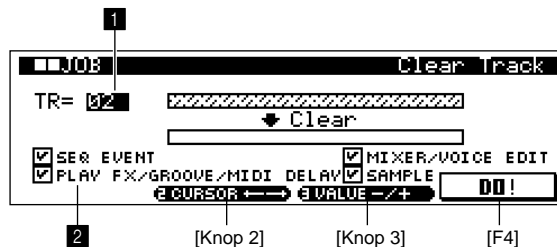
**2 Track b**

[Instellingen] 01 ~ 16

Specificeert track “b”.

23 Clear Track

Deze job wist alle gegevens van het geselecteerde type uit de geselecteerde track, of uit alle tracks.



**1 Bron Track**

[Instellingen] 1 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

**2 Data Type (Gegevens type)**

[Instellingen]

SEQ EVENT

Alle events in de track.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

De PLAY FX van de track. GROOVE, en MIDI DELAY instellingen.

MIXER/VOICE EDIT

De mixer en voice bewerkings instellingen van de track.

SAMPLE

De sample voice die toegewezen is aan de geselecteerde track.

Bepaalt het (de) te wissen type(n) gegevens. Als een checkbox aangevinkt is dan zal het corresponderende gegevens type gewist worden.

**OPM.**

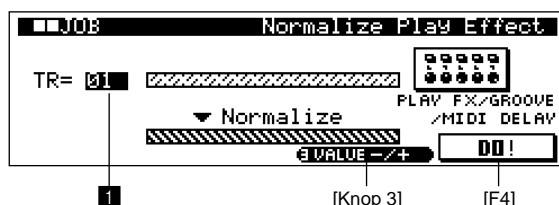
- Undo/Redo (blz. 213) kan niet gebruikt worden om een sample voice wis handeling ongedaan te maken of de ongedaan gemaakte handeling terug te zetten.
- Als de “Sample” box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de “Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]” (“Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]”) bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Clear Track job uitvoeren.

24 Normalize Play Effect

Deze job herschrijft de gegevens in de geselecteerde track, zodat het de huidige Play FX/Groove/MIDI Delay instellingen bevat.

**OPM.**

Nadat de Normalize Play Effect job uitgevoerd is worden de PLAY FX, GROOVE, en MIDI Delay parameters voor de track geïnitieerd.

**1 Track**

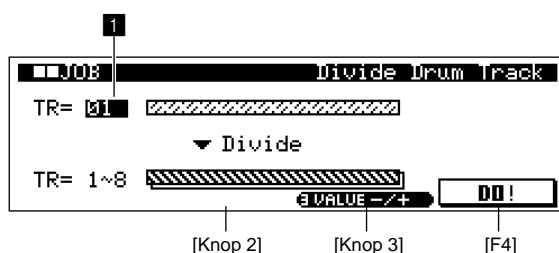
[Instellingen] 01 ~ 16, ALL

## 25 Divide Drum Track

Scheidt de noot events in een drum frase die aan een gespecificeerde track is toegewezen, en plaatst de noten die met verschillende drum instrumenten corresponderen in afzonderlijke tracks (tracks 1 tot en met 8).

**! PAS OP !**

Alle voorgaande gegevens in tracks 1 ~ 8 worden overschreven.

**1 Track**

[Instellingen] 01 ~ 16

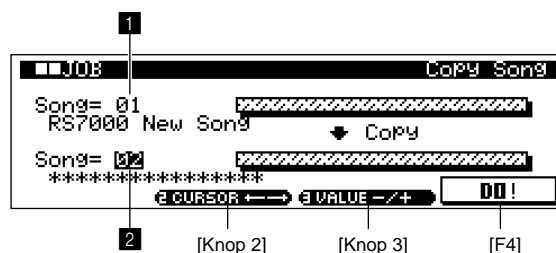
Specificeert de te verdelen drum track.

## 26 Copy Song

Deze job kopieert alle gegevens uit een geselecteerde bron song naar een geselecteerde doel song. De scene/mute geheugen inhoud en lokale samples die door de song worden gebruikt worden ook gekopieerd.

**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel song voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Delete" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 213) kan niet gebruikt worden om een sample voice kopieer handeling ongedaan te maken of de ongedaan gemaakte handeling terug te zetten. Als de [F4] (DO!) knop wordt ingedrukt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Copy Pattern job uitvoeren.

**1 Bron Song**

[Instellingen] 01 ~ 20

Selecteert de bron song.

**2 Doel Song**

[Instellingen] 01 ~ 20

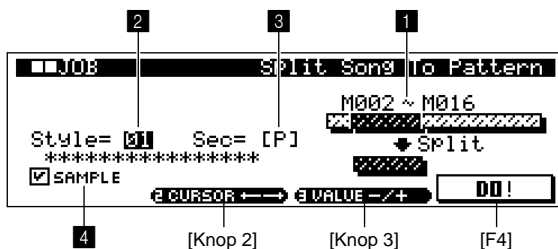
Selecteert de doel song.

## 27 Split Song To Pattern

Splitst een geselecteerde song in twee gespecificeerde secties van een gespecificeerde stijl. SMF gegevens kunnen gemakkelijk als basis gebruikt worden voor patterns.

**! PAS OP !**

De job overschrijft alle reeds bestaande gegevens in de doel pattern.



**1 Splits maat**

[Instellingen] 001 ~ 999

Specificeert de maat waarmee de song gesplitst wordt.

**2 Gesplitste Doel Stijl, 3 Sectie**

[Instellingen]

Style (Stijl)

01 ~ 64

Sectie

A ~ P

Specificeer de doel stijl en sectie.

De scene/mute gegevens worden ook gekopieerd alleen als de gesplitste doel stijl leeg is of als de "SAMPLE" box aangevinkt is.

**4 SAMPLE**

Als de checkbox aangevinkt is worden sample voices die aan elke track in de bron song zijn toegewezen naar de gesplitste doel stijl als lokale sample voices gekopieerd en worden ze toegewezen aan de corresponderende tracks in die pattern.

Deze checkbox heeft geen effect als er geen sample voices zijn toegewezen aan de tracks in de bron song.

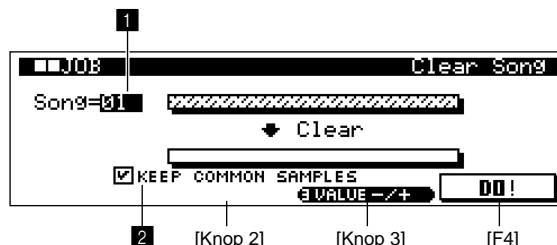
**OPM.**

- Als er geen geheugen beschikbaar is in de doel stijl voor lokale sample voice gegevens, dan zal "Too Many Load Sample Voices" ("Teveel geladen Sample Voices") op het display getoond worden en de sample voice gegevens worden niet gekopieerd. Gebruik, als dit gebeurt, Sample Job "02 Delete" (blz. 246) om ongebruikte lokale samples te wissen en probeer het dan opnieuw.
- Undo/Redo (blz. 213) kan niet gebruikt worden om een sample voice kopieer handeling ongedaan te maken of de ongedaan gemaakte handeling terug te zetten.
- Als de "Sample" box aangevinkt is en de [F4] (DO!) knop ingedrukt wordt, dan zal de "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Weet u het zeker? Annuleer [F2]/OK [F3]") bevestigingsboodschap getoond worden. [F3] zal de Split Song to Pattern job uitvoeren.

28 Clear Song

Deze job wist alle gegevens uit de geselecteerde song, of uit alle songs.

Scene/mute geheugen gegevens worden ook gewist.



**1 Song**

[Instellingen] 01 ~ 20, ALL

**2 KEEP COMMON SAMPLES**

Als de checkbox aangevinkt is, dan worden de gemeenschappelijke sample voices die door de gespecificeerde songs gebruikt worden niet gewist.

**OPM.**

Lokale sample voices die door de gespecificeerde song gebruikt worden zullen gewist worden, ongeacht deze instelling.

29 Song Name

Gebruik deze job om de naam van een song in te voeren of te wijzigen. De naam kan maximaal 16 karakters lang zijn.

**OPM.**

Songs kunnen niet vanaf dit display geselecteerd worden. Selecteer de song die u een naam wilt geven of waarvan u de naam wilt wijzigen als u in de SONG Play mode bent.



**1 SONG NAME**

Voert de naam van de song in.

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", blz. 67, voor details over het invoeren van namen.



## 14. Song bewerking

Behalve het bewerken en wissen van opgenomen gegevens in songs, kunnen met deze sub mode nieuwe events ingevoerd worden.

Het kan gebruikt worden om fouten te corrigeren en ook om dynamiek of effecten, zoals vibrato, toe te voegen om de song te verfijnen en te completeren.

Druk op [EDIT] vanuit de SONG Play mode om naar de song Edit Change pagina te gaan.

Druk tweemaal op [EDIT] vanuit de SONG Play mode om naar de View Filter pagina te gaan.

De details zijn dezelfde als in de PATTERN mode (blz. 154).

### OPM.

- Zet, voordat u de song Edit mode binnen gaat, Memory Protection (Geheugen bescherming) uit (OFF) (blz. 257). Als memory protection (geheugen bescherming) aan staat (ON), dan zal "Memory Protected" ("Beschermd geheugen") getoond worden als de [EDIT] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om de song edit mode binnen te gaan.
- Events bevatten noot events, programma wijziging events, en alle andere events die kunnen worden opgenomen in een song track.

### Song Bewerking Procedure

#### ● Om Track 1 ~ 16 te bewerken

De procedure is dezelfde als voor frase bewerking in de PATTERN mode (blz. 154).

#### ● Om de BPM of SCENE/MUTE Track te bewerken.

1. Selecteer de song die u wilt bewerken in de SONG Play mode.
2. Selecteer, na het drukken op de [KEYBOARD] knop zodat zijn indicator uit gaat, de te bewerken track door gebruikmaking van de [TR-] en [TR+] toetsen op het toetsenbord terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.
3. Druk op [EDIT] om naar de SONG Edit Change pagina te gaan.
4. Gebruik [Knop 1] (↑↓) om de cursor naar het te bewerken event te verplaatsen.
5. Gebruik [Knop 2] (← →) om de cursor naar de te bewerken event parameter te verplaatsen, en gebruik [Knop 4] (VALUE) (WAARDE) om desgewenst de waarde te wijzigen. Een bewerkt event zal op het display knippen.
  - De maat, tel, en clock van een event kan bewerkt worden om zijn locatie te wijzigen.
  - Als een event knippert (bewerkt wordt), dan kunt u de SUB MODE knoppen als een numeriek toetsenbord gebruiken om direct parameter waarden in te voeren.
6. Druk, als de parameter desgewenst bewerkt is, op [ENTER] om de wijziging te bevestigen en in te voeren (het event zal niet meer knippen).
  - Als de cursor naar een nieuw event wordt verplaatst, terwijl het huidige event nog steeds knippert, dan wordt de bewerking van het huidige event geannuleerd.

7. Druk op [F2] (DELETE) (WISSEN) om het event bij de cursor positie te verwijderen.
8. Druk op [F3] (INSERT) (INVOEREN) om naar de Insert pagina te gaan als u nieuwe tempo of scene/mute events wilt invoeren.



Stel de maat, tel, clock, en parameter in, en druk dan op [F3] (DO!) om het event in te voeren.

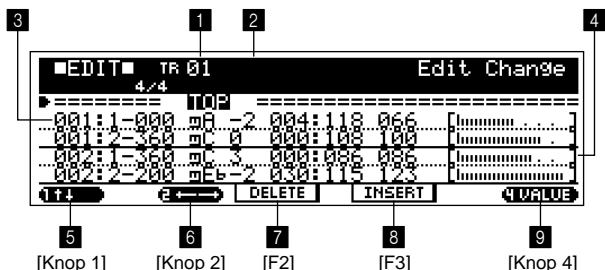
9. Druk op [EXIT] om naar de SONG Play mode terug te gaan.

### OPM.

De Solo functie kan niet gebruikt worden terwijl de BPM track of Scene/Mute track bewerkt wordt.

## Edit Change Pagina

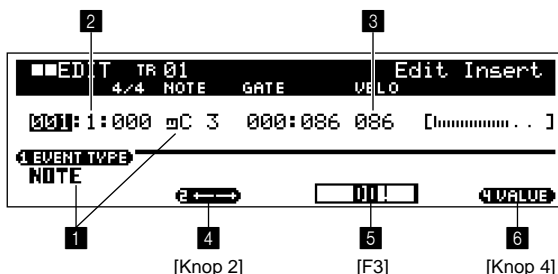
### Display Parameters



- 1 TR (Track Nummer)
- 2 View Filter Icon (Bekijk Filter Icoon)
- 3 Measure, Beat, en Clock
- 4 Event en Parameters
- 5 ↑ ↓ (Cursor ↑ en ↓) ..... [Knop 1]
- 6 ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]
- 7 DELETE ..... [F2]
- 8 INSERT ..... [F3]
- 9 VALUE ..... [Knop 4]

### Insert (Invoer) Pagina

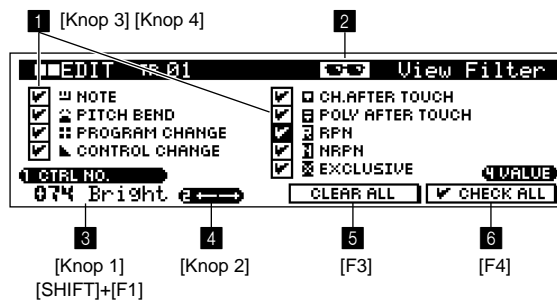
Druk op [F3] (Insert) vanaf de song EDIT pagina om toegang te verkrijgen tot deze pagina.



- 1 Event
- 2 Measure, Beat, en Clock
- 3 Parameter
- 4 ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]
- 5 DO! ..... [F3]
- 6 VALUE ..... [Knop 4]

## View Filter Pagina

### Display Parameters



- 1 Event afvinkvakjes ..... [Knop 3], [Knop 4]
- 2 View Filter Icon (Bekijk Filter Icoon)
- 3 CTRL NO (Control Number) ..... [Knop 1], [SHIFT]+[F1] → Numeriek Toetsenbord
- 4 ← → (Cursor ← en →) ..... [Knop 2]
- 5 CLEAR ALL ..... [F3]
- 6 CHECK ALL ..... [F4]

# Hoofdstuk 5. De Sampling Mode

<b>Over de Sampling Mode.....</b>	<b>228</b>
<b>1. Samples opnemen (Sampling) .....</b>	<b>229</b>
<b>2. De Real Time Loop Remix Functie.....</b>	<b>239</b>
<b>3. Sample bewerking .....</b>	<b>241</b>
<b>4. De Sample Jobs.....</b>	<b>244</b>

# Over de Sampling Mode

De SAMPLING mode wordt gebruikt om samples op te nemen en te bewerken.

**OPM.** Samples zijn digitaal opgenomen audio waveform gegevens compleet met "sample parameters" die definiëren hoe de sample afgespeeld wordt.

## De Sampling Sub Modes

De SAMPLING mode bevat de volgende 3 sub modes.

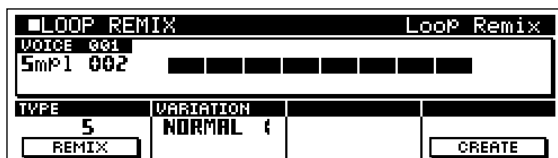
● **SAMPLING**  
**[STANDBY/START/STOP]...(blz. 229)**

Gebruikt voor het opnemen van samples.



● **Real Time Loop Remix**  
**[REAL TIME LOOP REMIX]...(blz. 239)**

Regelt de Real Time Loop Remix functie voor het remixen van opgenomen samples.

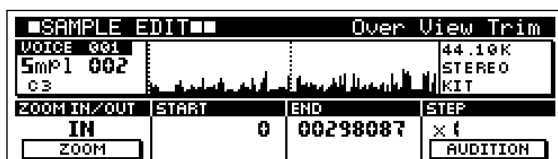


**OPM.**

- De Real Time Loop Remix functie verdeelt de speeldata in de geselecteerde track en herschikt een gedeelte van de gegevens om nieuwe variaties te creëren. Dit is doeltreffend als het op een track wordt toegepast die met de Slice Sampling functie is opgenomen.
- De Real Time Loop Remix functie kan alleen in de PATTERN mode gebruikt worden.

● **Sample Bewerking [SAMPLE EDIT]...(blz. 241)**

Maakt bewerking van opgenomen samples mogelijk.



## 1. Samples opnemen (Sampling)

De **SAMPLING** mode wordt gebruikt om samples op te nemen en te bewerken.

### OPM.

Samples zijn digitaal opgenomen audio waveform gegevens compleet met “sample parameters” die definiëren hoe de sample afgespeeld wordt.

- Zorg ervoor, voordat het samplen begint, dat de utility mode memory protect functie uit (“OFF”) is (blz. 257). Als het aan (ON) staat dan zal “Memory Protected” (“Beschermd Geheugen”) getoond worden en het zal niet mogelijk zijn om de sampling mode binnen te gaan als de [STAND BY/START/STOP] knop ingedrukt wordt.

### Sampling Eigenschappen

#### ● Sample kit voices & toonhoogte voices.

Sample voices zijn onderverdeeld in twee typen: “sample kit voices” en “toonhoogte voices”.

“Sample kit voices” bieden de mogelijkheid maximaal 128 verschillende samples toe te wijzen aan verschillende noten van C-2 tot G8. Verschillende samples kunnen dus desgewenst individueel of tegelijkertijd gespeeld worden. Stereo samples gebruiken twee van de beschikbare toewijzingen, dus maximaal 64 stereo samples kunnen toegewezen worden aan één sample kit voice.

Toonhoogte voices spelen één sample op de juiste toonhoogtes over het bereik van het toetsenbord.

#### ● Lokale sample voices & gemeenschappelijke sample voices.

Sample voices zijn of “lokaal” of “gemeenschappelijk”.

Lokale sample voices worden door een specifieke song of stijl gebruikt. Maximaal 128 lokale sample voices kunnen opgeslagen worden met elke song of stijl. Als u samples in een aantal stijlen of songs wilt gebruiken, moeten ze gebruikt worden als “gemeenschappelijke sample voices” (zie hieronder).

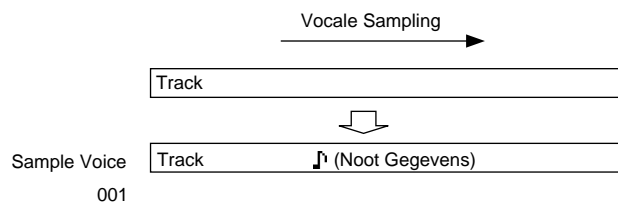
Gemeenschappelijke sample voices kunnen door alle songs en stijlen gebruikt worden. Maximaal 128 gemeenschappelijke sample voices kunnen in één keer in het geheugen van de RS7000 opgeslagen worden. De sample inhoud en programma nummer/voice relatie blijven hetzelfde, zelfs als de songs of stijlen verwisseld worden.

Het maximum aantal sample voices — lokaal voor alle songs/stijlen alsook voor gewone — dat kan worden opgeslagen in het geheugen van de RS7000 is te allen tijde 256.

#### ● Het opnemen van samples lijkt op het gebruik van een multitrack recorder.

Als het KIT+NOTE sampling type geselecteerd is, dan wordt de opgenomen sample niet alleen als een sample voice opgeslagen, maar de noot gegevens die nodig zijn om de sample af te spelen worden ook automatisch gecreëerd.

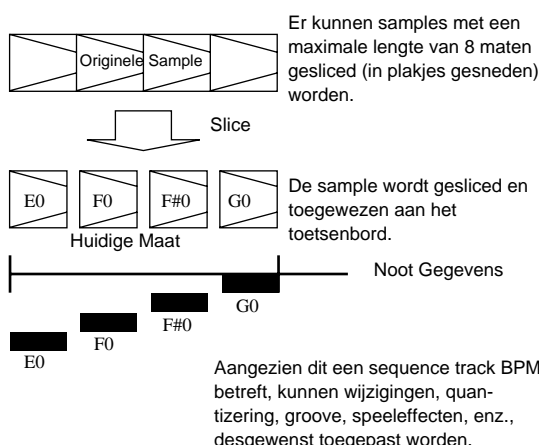
Als een voice sample, bijvoorbeeld, wordt opgenomen tijdens het afluisteren van andere tracks, dan wordt de opgenomen sample exact afgespeeld zoals het was opgenomen in relatie tot de andere tracks — net als een multitrack recorder. Aangezien het de vocale sample en de noot gegevens betreffen, die nodig zijn voor het afspelen, die in feite opgenomen waren, kunnen de gegevens later bewerkt worden om de sample en de wijze waarop het op verschillende manieren wordt afgespeeld te wijzigen.



#### ● Tempo wijzigingen, quantizing, groove, speeleffecten en meer kunnen worden toegepast op opgenomen samples.

Als het SLICE+SEQ sampling type geselecteerd is, dan wordt de opgenomen audio automatisch “gesliced” (in plakjes gesneden) in een aantal samples gebaseerd op de gespecificeerde noot lengte, en dan worden de samples aan verschillende noten toegewezen te beginnen bij E0 om een sample kit voice te creëren. Bovendien worden de noot gegevens die nodig zijn om de individuele samples af te spelen zoals ze waren opgenomen automatisch in een sequence track gecreëerd.

Als, bijvoorbeeld, een 1-maat drum pattern gesampled wordt en er wordt een kwart-noot grootte gespecificeerd, dan wordt de opgenomen maat in plakjes van (ongeveer) vier samples gesneden, die aan de E0, F0, F#0, en G0 noten op het toetsenbord worden toegewezen.



Het SLICE+SEQ sampling type is het meest geschikt voor sample break-beats en frases. Slicing is niet geschikt voor het opnemen van one-shot drum samples of dergelijke samples.

● **Functioneert ook als een gewone sampler.**

Als het KIT of PITCH sample type geselecteerd is, dan worden de sample gegevens opgenomen zonder noot gegevens te creëren, net als een conventionele sampler.

● **Sample voices worden gespeeld als ze zijn toegewezen aan tracks.**

Gebruik, om een sample voice af te spelen, de PATTERN of SONG mode MIXER sub mode Voice Select pagina om de sample voice aan een sequence track toe te wijzen. Toegewezen sample voices kunnen zowel door de sequencer als het toetsenbord en de aanslaggevoelige pads gespeeld worden. Afhankelijk van het sample type, kunnen single notes (enkele noten) of akkoorden via het toetsenbord gespeeld worden (Toonhoogte Voice), of afzonderlijke samples kunnen door elke toets gespeeld worden (Sample Kit Voice). Met gebruikmaking van de Aanslaggevoelige Pads kunt u een enkele sample bij verschillende toonhoogtes met aanslaggevoeligheid afspelen (Toonhoogte Voice), of 2 afzonderlijke samples met aanslaggevoeligheid afspelen (Sample Kit Voice).

## Sampling Procedure

1. Druk op [UTILITY] om naar de systeem pagina te gaan en voer de wave memory optimize functie uit.
2. Selecteer, in de PATTERN of SONG mode, de track die voor sampling gebruikt wordt door op een witte toets op het toetsenbord te drukken, terwijl de [TRACK SELECT] knop ingedrukt is.
3. Druk op [MIXER] om naar de MIXER pagina te gaan en selecteer het sample voice nummer waarop u een nieuwe sample wilt opnemen.

4. Druk, vanuit de PATTERN of SONG mode, tweemaal op de [SETUP] knop om naar de A/D Setup pagina te gaan, en gebruik [Knop 1] om desgewenst de INPUT GAIN in te stellen.
5. Druk, vanuit de PATTERN of SONG mode, op de [STANDBY/START/STOP] knop om naar de Sampling Setup pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om desgewenst de sampling TYPE, FREQUENCY (FREQUENTIE), SOURCE (BRON), enz., in te stellen.
7. Druk op [F4] (OK) om naar de sampling standby pagina te gaan.  
Als, afhankelijk van het geselecteerd sampling type, de geselecteerde sequencer track reeds gegevens bevat, dan zal "Sequence or Sample exists. Cancel (F2)/Replace (F3)?" ("Sequence of Sample bestaat al. Annuleer (F2)/Vervang (F3)?" op het display verschijnen.  
Druk op [F3] om de bestaande sample te overschrijven.
8. Gebruik [Knop 3] (TRIGGER MODE) en [Knop 4] (TRIGGER LEVEL)/(PUNCH IN/OUT) om de trigger mode en trigger level of punch-in/out maten desgewenst in te stellen. Gebruik de [REC VOLUME] regelaar om het opname niveau aan te passen.
9. Druk op [STANDBY/START/STOP] om met samplen te beginnen.

**Als TRIGGER MODE = MANUAL (HANDMATIG)**

Het samplen zal direct, als de [STANDBY/BEGIN/STOP] knop wordt ingedrukt, beginnen. Druk nog een keer op [STANDBY/START/STOP] om het samplen te stoppen.

**Als TRIGGER MODE = LEVEL**

Door op [STANDBY/START/STOP] te drukken wordt de trigger wait (wacht) mode ingeschakeld en zal het samplen automatisch beginnen zodra het ingangssignaal het gespecificeerde trigger niveau overschrijdt. Het samplen stopt als de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt.

**Als TRIGGER MODE = MEASURE (MAAT)**

Door op [STANDBY/START/STOP] te drukken wordt de trigger wait (wacht) mode ingeschakeld, en na op [PLAY] gedrukt te hebben om het afspelen van de sequence te starten zal het samplen automatisch bij de gespecificeerde punch-in maat beginnen. Het samplen zal automatisch stoppen als de gespecificeerde punch-out maat bereikt is.

**OPM.**

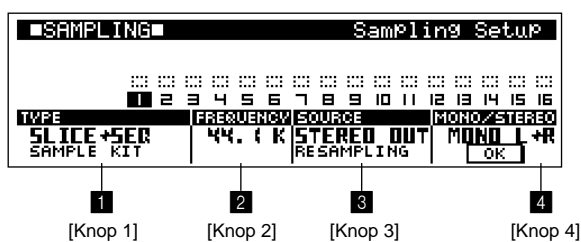
- Als het KIT+NOTE sampling type geselecteerd is, dan zal het afspelen van de sequence automatisch beginnen als de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt. Het samplen zal altijd gesynchroniseerd worden met het afspelen van de sequence. In dit geval kan het afspelen van de sequence niet gestart worden vanaf de Sampling Standby pagina.
- Het afspelen van de sequence zal niet automatisch starten als het SLICE+SEQ, KIT, of PITCH type geselecteerd is. Druk op [PLAY] vanaf de Sampling Standby pagina om het samplen en het afspelen van de sequence te synchroniseren.

10. Als het SLICE+SEQ sampling type geselecteerd is, dan zal de Trim pagina automatisch verschijnen als het samplen gestopt is. Gebruik [Knop 1], tot en met [Knop 4] om de parameters desgewenst in te stellen.  
Als het sampling type gelijk is aan KIT, KIT+NOTE, of PITCH, dan zal de sampling mode verlaten worden.
11. Druk op [F4] (OK) om de Trim (Bijschaven) en Normalize (Normaliseren) functies uit te voeren, en verder te gaan naar de Slice pagina.
12. Gebruik [Knop 1] (MEAS) ~ [Knop 4] (SENS) om de parameters in te stellen, en druk vervolgens op [F4] (DO!) om de Slice handeling uit te voeren en vervolgens [F3] (CREATE) om de sample en sequence gegevens te creëren.

## Display Parameters

### Sampling Setup Pagina

[STANDBY/START/STOP]



### 1 TYPE (Sampling Type) ..... [Knop 1]

[Instellingen] SLICE+SEQ, KIT, KIT+NOTE, PITCH

SLICE+SEQ.....De opgenomen sample wordt verdeeld in "slices", waarvan de grootte bepaald wordt door de gespecificeerde noot lengte. De resultaat samples worden dan opgeslagen als een enkele Sample Kit Voice. De noot gegevens die nodig zijn om de Sample Kit Voice af te spelen worden ook automatisch gecreëerd. Dit proces kan maximaal drie keer het sampling geheugen gebruiken die voor normale sampling nodig is. Zie blz. 237 voor details over de benodigde hoeveelheid geheugen. Het is een goed idee om, voor de uitvoering, de OPTIMIZE functie (blz. 259) te gebruiken.

KIT.....De opgenomen sample wordt als een sample kit voice opgeslagen, of toegewezen aan de gespecificeerde toets van bestaande sample kit voices.

KIT+NOTE.....De opgenomen sample wordt als een sample kit voice opgeslagen, of toegewezen aan de gespecificeerde toets van bestaande sample kit voices. De noot gegevens die nodig zijn om de opgenomen samples af te spelen worden automatisch gecreëerd.

PITCH.....De opgenomen sample wordt als een Toonhoogte Voice opgeslagen.

Bepaalt het type sample voice dat gecreëerd wordt als een sample wordt opgenomen, en of de noot gegevens die nodig zijn om de opgenomen sample af te spelen automatisch gecreëerd zullen worden.

### 2 FREQUENCY ..... [Knop 2]

[Instellingen] 44,1 k (44,1 kHz.),  
22 kLo (22,05 kHz. Lo-Fi),  
11 kLo (11,025 kHz. Lo-Fi),  
5 kLo (5,5125 kHz. Lo-Fi)

Specificeert de sampling frequentie. De 22 kLo, 11 kLo, 5 kLo, instellingen voegen digitale ruis toe voor een lo-fi sound.

#### OPM.

- Bij instellingen anders dan 44,1 kHz., kan het geluid dat afgeluisterd wordt tijdens de opname verschillen van het opgenomen geluid, afhankelijk van het bron signaal.
- Als de DIGITAL of OPTICAL bron optie geselecteerd is, dan worden input sampling rates (invoer sampling snelheden) met sampling frequenties van 48 kHz., 44,1 kHz., en 32 kHz. ondersteund. De gegevens zullen, in elk geval echter, worden geconverteerd naar de eigen sampling frequentie van de RS7000 van 44,1 kHz. voor opname.
- Digitale uitvoer is mogelijk als het optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board geïnstalleerd is, maar de uitgangssampling frequentie ligt vast op 44,1 kHz. Het is ook zo dat een digitaal ingangssignaal niet tegelijkertijd via een digitale uitgang afgeluisterd kan worden.

### 3 SOURCE ..... [Knop 3]

[Instellingen] A/D INPUT, STEREO OUT (RESAMPLING), DIGITAL, OPTICAL

A/D INPUT .....Een signaal dat toegepast wordt op de INPUT L en R aansluitingen op het achterpaneel wordt gesampled.

STEREO OUT (RESAMPLING) .....Het uitgangs signaal van de stereo uitgangen van de RS7000 wordt "geresampled".

DIGITAL .....Selecteert de digitale coax ingang als het optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board geïnstalleerd is.

OPTICAL.....Selecteert de digitale optische ingang als het optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board geïnstalleerd is.

Selecteert de ingang waardoor het te samplen signaal wordt ontvangen.

**OPM.**

- De DIGITAL en OPTICAL instellingen kunnen alleen effectief zijn als het optionele AIEB2 I/O Uitbreidings Board geïnstalleerd is.
- Resampling maakt het mogelijk om samples opnieuw op te nemen na toepassing van filteren, effecten, en andere handelingen. De RS7000 maakt het mogelijk om de uitvoer van alle sequencer tracks opnieuw te samplen, nieuwe samples kunnen gecreëerd worden uit complexe combinaties van meerdere samples en sequence gegevens. De gehele inhoud van een pattern kan gemakkelijk in één enkele sample veranderd worden.

**4 MONO/STEREO** ..... [Knop 4]

[Instellingen] MONO L, MONO R, MONO L+R, STEREO

**MONO L** ..... Het signaal van het L-kanaal wordt als een mono sample opgenomen.

**MONO R** ..... Het signaal van het R-kanaal wordt als een mono sample opgenomen.

**MONO L+R** ..... De signalen van het L-kanaal en het R-kanaal worden gemixt en als een mono sample opgenomen.

**STEREO** ..... Een stereo sample wordt opgenomen. Alleen de STEREO optie zal beschikbaar zijn als de DIGITAL of OPTICAL bron geselecteerd is.

Specificeert of het ingangssignaal opgenomen wordt als een mono of een stereo sample.

**5 OK** ..... [F4]

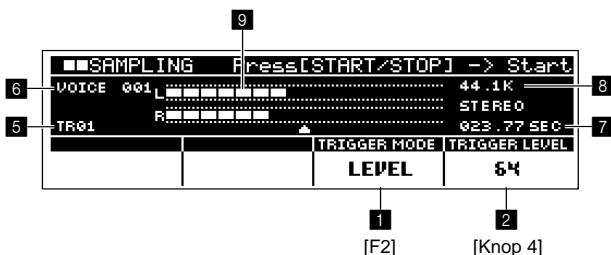
Roept de sampling standby pagina aan en schakelt de sampling standby mode in. Het drukken op [STANDBY/START/STOP] heeft hetzelfde effect.

**Sampling Standby Pagina**

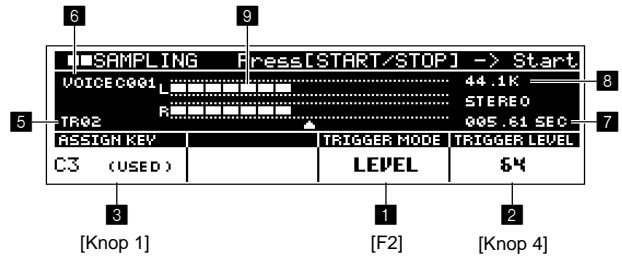
[STANDBY/START/STOP] → [F4] of [STANDBY/START/STOP]

Door, als dit display getoond wordt, op [STANDBY/START/STOP] te drukken, wordt sample opname uitgevoerd, waardoor de Sampling Execution pagina (blz. 234) of de trigger wait pagina (blz. 233) opgeroepen wordt.

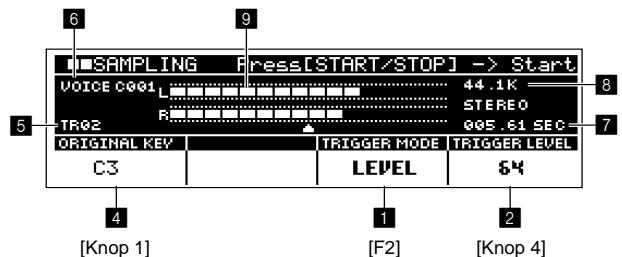
**SAMPLE TYPE = SLICE+SEQ**



**SAMPLE TYPE = KIT, KIT+NOTE**



**SAMPLE TYPE = PITCH**



**1 TRIGGER MODE** ..... [F2]

[Instellingen] LEVEL, MEASURE, MANUAL

**LEVEL** ..... Het samplen zal beginnen zodra een ingangssignaal dat de gespecificeerde trigger level (trigger niveau) overschrijdt wordt ontvangen.

**MEASURE** ..... Het samplen zal beginnen bij de gespecificeerde punch-in maat, en eindigen bij de gespecificeerde punch-out maat.

**MANUAL** ..... Het samplen zal beginnen zodra de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt.

Specificeert de methode waarmee sampling getriggerd zal worden.

**OPM.**

Als het SLICE+SEQ sample type geselecteerd is en u wilt de sample nauwkeurig volgens de gespecificeerde noot lengte in plakjes snijden (slicen), dan kunt u de TRIGGER MODE het beste op MEASURE instellen.



**2 TRIGGER LEVEL, PUNCH-IN/OUT** .....[Knop 4]

[Instellingen] TRIGGER LEVEL 0 ~ 127  
PUNCH-IN/OUT

PATTERN MODE .....PUNCH-IN 001 ~ 255,  
PUNCH-OUT 002 ~ 256, END  
SONG MODE .....PUNCH-IN 001 ~ 998,  
PUNCH-OUT 002 ~ 999

Stelt het trigger niveau in als de LEVEL trigger mode geselecteerd is, of de punch-in en punch-out maten als de MEASURE trigger mode geselecteerd is.

Het trigger niveau is het signaal niveau waarbij het samplen zal beginnen.

De punch-in/out maten zijn de maat nummers waarbij het samplen zal beginnen en eindigen. Druk op [F4] om de cursor naar de PUNCH-OUT parameter te verplaatsen.

**3 ASSIGN KEY**..... [Knop 1]

[Instellingen] C-2 ~ G8

Deze parameter is beschikbaar als het KIT of KIT+NOTE sample type geselecteerd is.

Specificeert de Sample Kit Voice noot waaraan de opgenomen sample wordt toegewezen.

Als een sample reeds is toegewezen aan de gespecificeerde noot, dan zal "USED" ("GEBRUIKT") getoond worden, en "EMPTY" ("LEEG") zal getoond worden als de gespecificeerde noot niet is toegewezen.

Een sample die voordien is toegewezen aan de gespecificeerde noot zal gewist en vervangen worden door de nieuw toegewezen sample.

**4 ORIGINAL KEY** ..... [Knop 1]

[Instellingen] C-2 ~ G8

Deze parameter is beschikbaar als het PITCH sample type geselecteerd is.

Specificeert de toets (noot) die de sample zal spelen met de toonhoogte waarmee het oorspronkelijk was opgenomen.

**5 Track Nummer**

[Instellingen] 01 ~ 16

Het nummer van de geselecteerde track

**6 Sample Voice Nummer**

Het huidige geselecteerde sample voice nummer (het nummer van de volgende lege sample voice als een sample voice momenteel niet geselecteerd is). De getoonde sample voice zal overschreven worden als sampling wordt uitgevoerd. 001 ~ 128 zijn lokale sample voices, en C001 ~ C128 zijn gemeenschappelijke sample voices.

**OPM.**

Selecteer een sample voice via de PATTERN of SONG mode MIXER Voice Select pagina (blz. 93, 194) voordat u op de [STANDBY/START/STOP] knop drukt om naar de sampling mode te gaan.

**7 Sampling Tijd**

Toont de beschikbare sampling tijd.

**OPM.**

- De totale hoeveelheid aan beschikbare sampling tijd is afhankelijk van de hoeveelheid aan geïnstalleerde geheugen.
- De sampling tijd kan soms verhoogd worden door uitvoering van de OPTIMIZE functie.
- De sampling tijd zal niet getoond worden als het SLICE + SEQ sampling type geselecteerd is.

**8 Sampling Frequentie, Mono/Poly**

Toont de sampling frequentie en mono/stereo instellingen die gemaakt zijn in de Sampling Setup pagina (blz. 231).

**9 Niveau Meter**

Toont het niveau van hetingangssignaal. Een clippende indicator zal rechts van de niveau meter verschijnen als hetingangssignaal te groot is.

**OPM.**

- Het niveau van hetingangssignaal kan aangepast worden met gebruikmaking van de [REC VOLUME] regelaar als de A/D INGANG bron geselecteerd is.
- Gebruik, als de STEREO OUT bron geselecteerd is, de PATTERN of SONG mode MIXER sub mode instellingen (blz. 93, 194) om de niveaus van elke track in te stellen.
- Probeer, als hetingangssignaal te groot is als de A/D INGANG bron geselecteerd is en de [REC VOLUME] regelaar niet voldoende aanpassing kan bieden, of als hetingangssignaal te klein is, de ingang gain instelling te veranderen. Druk tweemaal op [SETUP] vanuit de SONG of PATTERN mode om naar de A/D Setup pagina te gaan, en gebruik vervolgens [Knop 1] om desgewenst MIC of LINE te selecteren.
- Probeer hetingangsniveau zo hoog mogelijk te krijgen zonder clippen voor de beste geluidskwaliteit.
- Hetingangsniveau kan niet aangepast worden als de DIGITAL of OPTICAL bron geselecteerd is.

**Trigger Conditions Pagina**

Dit display verschijnt als er gewacht wordt op de sampling trigger. Deze pagina wordt geselecteerd door op de [STANDBY/START/STOP] knop te drukken als de TRIGGER MODE is ingesteld op LEVEL (NIVEAU) of MEASURE (MAAT). Het afspelen van de sequence zal automatisch beginnen als het sample type is ingesteld op KIT+NOTE.

**OPM.**

Als de TRIGGER MODE is ingesteld op MANUAL (HANDMATIG) dan zal het samplen beginnen zodra de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt.

[STANDBY/START/STOP] → [F4] of [STANDBY/START/STOP] → [STANDBY/START/STOP]



Vanaf dit display zal het samplen volgens de volgende condities beginnen:

- Als TRIGGER MODE = LEVEL ... Het samplen zal automatisch beginnen zodra het ingangssignaal het gespecificeerde trigger niveau overschrijdt.
- Als TRIGGER MODE = MEASURE ... Druk op [STANDBY/START/STOP] na op [PLAY] gedrukt te hebben vanuit de Sampling Standby pagina om het afspelen van de sequence te starten. Het samplen zal automatisch bij de gespecificeerde punch-in maat beginnen.

De Sampling Execution Pagina zal verschijnen als het samplen begint.

**Sampling Execution Pagina**

Dit display verschijnt tijdens het samplen.



Vanaf dit display zal het samplen volgens de volgende condities stoppen:

- Als TRIGGER MODE = MANUAL of LEVEL ... Het samplen zal stoppen zodra de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt. Door op de [STOP] knop te drukken om het afspelen te stoppen, als het afspelen van de sequence automatisch gestart was en als het samplen gestart was, zal ook het samplen stoppen. Het samplen zal ook stoppen als de pattern of sequence helemaal tot aan het eind afgespeeld wordt en automatisch stopt.
- Als TRIGGER MODE = MEASURE ... Het samplen zal automatisch stoppen als de gespecificeerde punch-out maat bereikt is. Of het samplen zal stoppen als de [STANDBY/START/STOP] knop ingedrukt wordt.

De Trim pagina zal verschijnen als het samplen stopt en het SLICE + SEQ sampling type geselecteerd is.

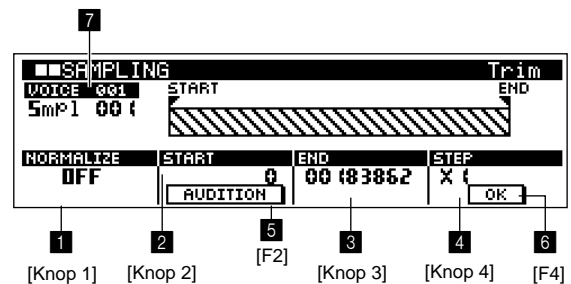
**Trim Pagina**

De trim functie maakt het mogelijk om de begin en eindpunten van een maat binnen een sample te specificeren om geschikte slicing (in plakjes snijden) mogelijk te maken. Gegevens voor het gespecificeerd begin van de maat en gegevens na het gespecificeerd eind van de maat zullen gewist worden, waardoor de totale grootte van de gegevens dus gereduceerd wordt.

De Trim pagina wordt automatisch geselecteerd na het samplen als het SLICE+SEQ sample type geselecteerd is.

**OPM.**

Om een juiste slicing te waarborgen moet de sample getrimmed worden zodat het netjes "loopt". Loop playback (herhaald afspelen) begint als de [F2] (AUDITION) knop ingedrukt wordt, waardoor zelfs geringe wijzigingen in de sample lengte gemakkelijk te horen zijn.



**1 NORMALIZE** ..... [Knop 1]

[Instellingen] OFF (UIT), ON (AAN)

OFF .....Geen normalisatie.

ON ..... De sample zal genormaliseerd worden.

Met normalisatie wordt het hoogst mogelijke sample niveau bereikt door het vinden van het hoogste niveau in de doel sample en door het totale sample niveau te verhogen zodat het piek niveau net onder het clippen ligt. Deze functie wordt gebruikt om de geluidskwaliteit van opgenomen samples te verhogen.

Normaliseer



**OPM.**

Aangezien slicing een sample in meerdere segmenten verdeelt, is normalisatie, terwijl het totale relatieve niveau tussen de verdeelde samples behouden blijft, niet mogelijk na slicing. Als normalisatie nodig is moet het voor slicing toegepast worden.

**2 START Point** ..... [Knop 2]**[Instellingen] 0 ~ End Point**

Specificeert het punt in de sample dat het begin van de maat moet zijn. Als de Trim functie wordt uitgevoerd dan blijft alleen het deel van de sample tussen de START en END punten over. Alle andere gegevens zullen gewist worden.

**OPM.**

De sample wordt vanaf het START punt afgespeeld als de [AUDITION] knop wordt ingedrukt, dus gebruik deze mogelijkheid om precies het gewenste startpunt te lokaliseren. Pas het START punt, als de timing van de eerste gewenste tel of het geluid afgesneden is of vertraagd (delayed) wordt en als de [AUDITION] knop ingedrukt is, zo aan dat het exact op de tel gehoord wordt.

**3 END Point** ..... [Knop 3]**[Instellingen] START Point ~ End of sample**

Specificeert het punt in de sample dat het eind van de maat moet zijn. Als de Trim functie wordt uitgevoerd dan blijft alleen het deel van de sample tussen de START en END punten over. Alle andere gegevens zullen gewist worden.

**OPM.**

Stel het END punt in na instelling van het START punt. De sample zal "lopen" (zichzelf herhalen) als de [AUDITION] knop ingedrukt gehouden wordt, dus u kunt precies horen of het END punt op de juiste locatie is ingesteld.

**4 STEP** ..... [Knop 4]**[Instellingen] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000**

Stelt de te gebruiken "magnification" ("vergroting") factor in als [Knop 2] en [Knop 3] gebruikt worden om de START en END punten te specificeren. Hogere instellingen laten hogere waarde wijzigingen toe.

**5 AUDITION** ..... [F2]

De sample zal tussen de gespecificeerde START en END punten "lopen" (zichzelf herhalen) als deze knop ingedrukt gehouden wordt. Dit laat u precies horen hoe de instellingen de sample beïnvloeden.

**6 OK** ..... [F4]

Voert de normaliseer en trim handelingen uit. De Slice pagina zal automatisch na de uitvoering verschijnen.

**7 VOICE (Sample Voice Nummer)**

Het sample voice nummer waarnaar de sample zal worden opgeslagen.  
001 ~ 128 zijn lokale sample voices; C001 ~ C128 zijn gemeenschappelijke sample voices.

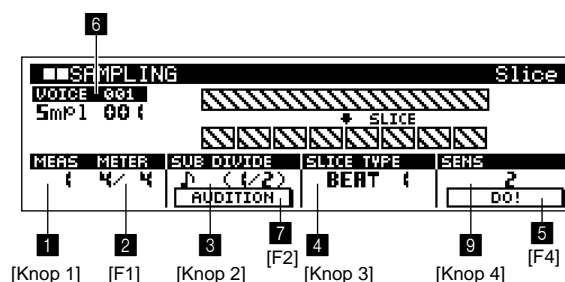
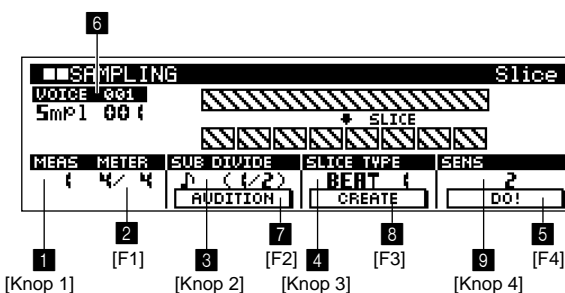
**Slice Pagina**

De opgenomen sample wordt onderverdeeld in een aantal "slices", waarvan de maat wordt bepaald door de gespecificeerde noot lengte.

Als het SLICE+SEQ sample type geselecteerd is, kan deze pagina vanuit de Trim pagina geselecteerd worden door op [F4] (OK) te drukken.

**OPM.**

Het is noodzakelijk om de lengte van de sample nauwkeurig aan te passen voordat de slice handeling uitgevoerd wordt. Gebruik de [F2] (AUDITION) knop in de Trim Pagina om de sample te laten "lopen" (zichzelf herhalen) en precies de trim START en END punten desgewenst in te stellen.

• **Het Initiële Slice Display**• **Het Display Nadat Slice Is Uitgevoerd****1 MEAS (Measure)** ..... [Knop 1]**[Instellingen] 1 ~ 8**

Specificeert het aantal te slicen lege maten in de sample. Als de slice handeling uitgevoerd is, dan worden sequence gegevens die corresponderen met het gespecificeerd aantal maten gecreëerd. De sequence gegevens worden vanaf het begin van de dichtsbijzijnde maat op het punt waar het sample gestart is gecreëerd.

**2 METER**..... [F1] → [Knop 1]

[Instellingen] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specificeert de meter (maatsoort) van de sample.

**OPM.**

- De hier gespecificeerde maatsoort definieert het basis aantal slices per maat voor sample slicing.
- De maximale slice resolutie voor stereo samples is 64 slices, en voor mono samples 128 slices.
- Als het aantal slices de 100 overschrijdt, dan worden de 101e en hogere samples aan het toetsenbord toegewezen beginnend bij C-2.

**3 SUB DIVID (Sub Divide)**..... [Knop 2]

[Instellingen]

Als METER = 1 ~ 8/4

.....kwart noot (1/1), 8<sup>e</sup> noot (1/2),  
8<sup>e</sup> triool (1/3), 16<sup>e</sup> noot (1/4), 16<sup>e</sup> triool  
(1/6), 32<sup>e</sup> noot (1/8), 32<sup>e</sup> triool (1/12)

Als METER = 1 ~ 16/8

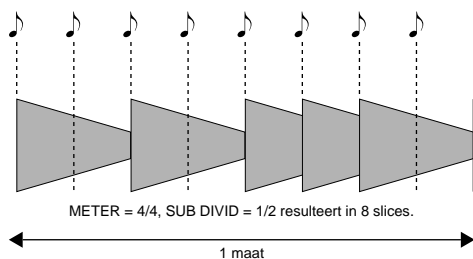
.....8<sup>e</sup> noot (1/1), 16<sup>e</sup> noot (1/2),  
16<sup>e</sup> triool (1/3), 32<sup>e</sup> noot (1/4), 32<sup>e</sup>  
triool (1/6)

Als METER = 1 ~ 16/16

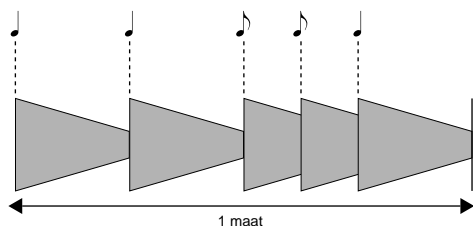
.....16<sup>e</sup> noot (1/1), 32<sup>e</sup> noot (1/2),  
32<sup>e</sup> triool (1/3)

De METER parameter stelt de basis slice unit in, en SUB DIVID specificeert zelfs een fijnere resolutie voor frases die gebieden met kortere noten bevatten

In het voorbeeld hieronder is METER = 4/4 en SUB DIVID = 1/2.



Deze parameter is niet beschikbaar als het slice type gelijk is aan BEAT 1~2, en de sample zal kortstondig gesliced worden, zoals hieronder aangegeven.



**OPM.**

De maximale slice resolutie voor stereo samples is 64 slices, en voor mono samples 128 slices.

**4 SLICE TYPE**..... [Knop 3]

[Instellingen] BEAT 1~3, PHRASE 1~4, QUICK

BEAT 1~3.....Dit slice type is geschikt voor percussieve frases zoals drums of bas met een snelle aanslag (attack) en een kort verval (decay). Er worden 3 variaties aangeboden.

PHRASE 1~4 ...Ideaal voor frases die cimbalen of andere instrumenten bevatten met een lang verval (decay). Er worden 4 variaties aangeboden.

QUICK.....De sample wordt, ongeacht de inhoud van de frase, verdeeld bij de gespecificeerde noot sub divisies. Het aantal slices per maat = (de teller van de METER) × (de noemer van SUB DIVID).

Specificeert hoe de sample gesliced wordt, en tot op zekere hoogte de resulterende geluidskwaliteit. Selecteer het type dat het best past bij de originele frase.

Zie hieronder voor tips over het selecteren van het geschikte slice type.

**[Slice Type Selectie Tips]**

● **Als percussieve frases met een kort verval gesliced worden**

- Probeer slicing eerst uit met gebruikmaking van het BEAT1 type. Probeer de slice gevoeligheid aan te passen voor een fijnere besturing.
- Probeer het opnieuw, als het resultaat een zwakke aanslag heeft of de release delen van de frase schijnen te overlappen, met gebruikmaking van het BEAT2 type. Probeer de slice gevoeligheid aan te passen voor een fijnere besturing.
- Probeer het opnieuw, als na het gebruik van BEAT1 de aanslag delen (attack portions) overlappen of de ritmische feel gedegradeerd is, met gebruikmaking van BEAT3. Pas de SUB DIVID parameter aan voor een brede besturing van de fijnheid van de slice, en gebruik Sens voor een laatste aanpassing.

● **Als frases met een lang verval gesliced worden.**

- Probeer slicing eerst uit met gebruikmaking van het PHRASE1 type. Pas de SUB DIVID parameter aan voor een brede besturing van de fijnheid van de slice, en gebruik Sens voor een laatste aanpassing.

- Probeer het opnieuw, als het resultaat een zwakke aanslag heeft of de release delen van de frase schijnen te overlappen, met gebruikmaking van het PHRASE2 type. Pas de SUB DIVID parameter aan voor een brede besturing van de fijnheid van de slice, en gebruik SENS (Slice Sensitivity) (Slice Gevoeligheid) voor een laatste aanpassing.
- Probeer het opnieuw, als na het gebruik van PHRASE2 de punten waar de slices samenkomen het geluid ruw klinkt, met gebruikmaking van PHRASE3 en stel de SUB DIVID parameter in voor een fijnere slice. Pas de SUB DIVID parameter aan voor een brede besturing van de fijnheid van de slice, en gebruik SENS (Slice Sensitivity) (Slice Gevoeligheid) voor een laatste aanpassing.
- PHRASE4 is het meest geschikt voor aanhoudende strijkers of koperblaasinstrument type geluiden met vibrato, alsook vocale frases.
- Probeer het opnieuw, als na het gebruik van PHRASE1 de punten waar de slices samenkomen het geluid ruw klinkt, met gebruikmaking van PHRASE4 en stel de SUB DIVID parameter in voor een ruwere slice. Pas de SUB DIVID parameter aan voor een brede besturing van de fijnheid van de slice, en gebruik SENS (Slice Sensitivity) (Slice Gevoeligheid) voor een laatste aanpassing.

**OPM.**

- Het resultaat van een slice handeling kan gecontroleerd worden door de [TAP] knop te gebruiken om de BPM te wijzigen en dan [F2] (AUDITION) ingedrukt te houden om herhaald afspelen van de sequence te beluisteren. Pas, als u de ruwheid of de fijnheid van de slices moet wijzigen, de gevoeligheid van de SUB DIVID envelope aan en druk op [F4] (DO!) om de sample te re-slicen.
- Probeer, als de sliced sample niet netjes aansluit, een langere AEG release tijd in te stellen. Probeer verder, als de sample "dubbel" klinkt, een smaller speeleffect gate time rate instelling.
- Voer, als de slice handeling het gewenste resultaat oplevert, CREATE (hieronder) uit om daadwerkelijk de sequence en Sample Kit Voice te creëren.

**5 DO! ..... [F4]**

Voert de slice handeling uit. De instellingen kunnen zo vaak als nodig gewijzigd worden voordat er op [F3] (CREATE) gedrukt wordt.

**6 VOICE (Sample Voice Nummer)**

Het sample voice nummer waarnaar de sample zal worden opgeslagen.

001 ~ 128 zijn lokale sample voices; C001 ~ C128 zijn gemeenschappelijke sample voices.

**7 AUDITION..... [F2]**

Houd deze ingedrukt om herhaald afspelen van de sequence, gecreëerd door de slice handeling, te beluisteren.

**8 CREATE..... [F3]**

Creëert een Sample Kit Voice vanuit de sliced sample, creëert de corresponderende sequence in de huidige track, en keert dan terug naar het hoofd display.

**9 Sens (Slice Sensitivity) ..... [Knop 4] [Instellingen] 1 ~ 5**

Past de sub-divisies, gespecificeerd door de SUB DIVID parameter, verder aan. Hogere waarden resulteren in een hogere resolutie, waardoor zelfs fijnere noten en smallere geluiden gedetecteerd en gesliced kunnen worden.

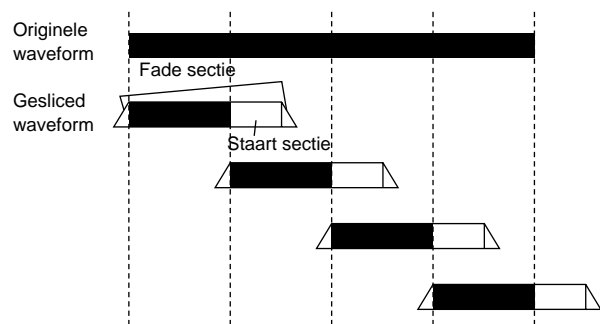
Gebruik [AUDITION] om de resultaten te beluisteren, en wijzig, als ze niet bevredigend zijn, de instelling en probeer het opnieuw.

**OPM.**

Deze parameter heeft geen effect als het QUICK slice type geselecteerd is.

**Wave Geheugen Benodigd voor Slice Handelingen**

Individuele slices met wave gegevens, gecreëerd door slice handelingen, vergen ongeveer 1,5 keer de originele hoeveelheid aan geheugen, omdat een staart (tail) sectie automatisch wordt toegevoegd en fade-in en fade-out secties automatisch gecreëerd worden aan het begin en het eind van de wave gegevens. Dit helpt om maximale geluidskwaliteit te behouden als de BPM verhoogd wordt, en resulteert in vloeiendere aansluitingen tussen slices (er wordt geen staart (tail) sectie gecreëerd als het QUICK slice type geselecteerd is).



Er is een gebied aan werkgeheugen nodig voor de samenvoeg berekeningen die uitgevoerd worden voor elke slice handeling, alsook voldoende geheugen om de voltooid waveforms vast te houden.

Als de sampling frequentie gelijk is aan 44,1 kHz., dan wordt de geschatte hoeveelheid aan geheugen benodigd voor elk slice type hieronder opgesomd.

BEAT1	: Originele wave grootte × N + (0,3 × aantal slices) kilobytes.
BEAT2	: Originele wave grootte × N + (0,2 × aantal slices) kilobytes.
BEAT3	: Originele wave grootte × N + (0,3 × aantal slices) kilobytes.
PHRASE1	: Originele wave grootte × N + (5,8 × aantal slices) kilobytes.
PHRASE2	: Originele wave grootte × N + (1,4 × aantal slices) kilobytes.
PHRASE3	: Originele wave grootte × N + (0,4 × aantal slices) kilobytes.
PHRASE4	: Originele wave grootte × N + (1,4 × aantal slices) kilobytes.
QUICK	: Originele wave grootte × 3 + (0,7 × aantal slices) kilobytes.

Voor mono samples geldt  $N = 5,5$  en voor stereo samples geldt  $N = 8$ . Het is ook zo dat het aantal slices wordt verdubbeld voor stereo samples.

Als, bijvoorbeeld, het geheugen is uitgebreid tot het maximum van 64 megabytes, en als het gehele geheugen leeg is en een 44,1 kHz. sample wordt in 32 slices gesneden, dan zal de langst mogelijke sample tijd ongeveer worden:

BEAT1~3, PHRASE1~4: ongeveer. 138 seconden (mono), 47 seconden (stereo). QUICK: ongeveer. 253 seconden (mono), 126 seconden (stereo).

## 2. De Real Time Loop Remix Functie

Real Time Loop Remix kan gebruikt worden om de speeldata in een track te herschikken. Aangezien de MIDI gegevens geremixt worden en de samples onaangetast zijn, kunnen de gegevens in real time geremixt worden. Deze functie is in het bijzonder nuttig als het gebruikt wordt op een track die samples bevat die opgenomen zijn met gebruikmaking van het SLICE+SEQ sample type of samples die gesliced zijn met gebruikmaking van de sample slice job. Aangezien het de MIDI gegevens betreft die geremixt worden, kan deze functie ook gebruikt worden op normale sequence gegevens.

### Real Time Loop Remix Eigenschappen

- De Real Time Loop Remix Functie verdeelt de gegevens in een geselecteerde track in de PATTERN mode in een verscheidenheid aan noot lengtes, en herschikt willekeurig een deel van de gegevens om totaal nieuwe variaties te creëren.

- De Real Time Loop Remix functie werkt door MIDI gegevens te herschikken.

Als het gebruikt wordt op een track die een sliced sample bevat (dat wil zeggen: een sample opgenomen met het SLICE+SEQ sample type geselecteerd, of een sample gesliced met gebruikmaking van de slice sample job), dan worden de verscheidene segmenten van de sample met verschillende timing herschikt.

Als het op samples gebruikt wordt die opgenomen zijn met gebruikmaking van het KIT, KIT+NOTE, of PITCH sample type, dan kan de timing van het afspelen van de gehele sample gewijzigd worden maar de sample zelf zal onaangetast blijven.

Deze functie is ook doeltreffend als het gebruikt wordt op normale sequence gegevens.

#### OPM.

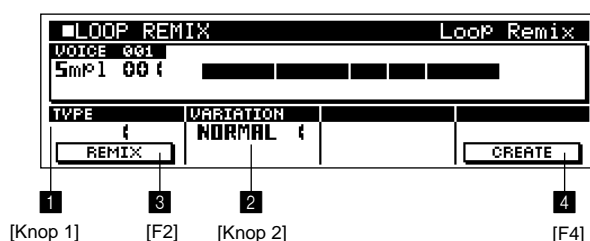
Niet beschikbaar in de SONG of PATTERN CHAIN modes.

### Real Time Loop Remix Procedure

1. Druk op [LOOP REMIX] om naar de Real Time Loop Remix pagina te gaan.
2. Gebruik [Knop 1] (TYPE) en [Knop 2] (VARIATION) om het remix type en de remix variatie te selecteren.
3. Druk op [F1] (REMIX) om de gegevens te remixen en de rangschikking van de pattern die afgespeeld wordt te wijzigen.
4. Druk op [F4] (CREATE) en de nieuwe sequence gegevens, gecreëerd door de Real Time Loop Remix functie, zullen in de huidige track opgeslagen worden.

### Display Parameters

[LOOP REMIX]



- 1 TYPE (Remix Type) ..... [Knop 1]  
[Instellingen] 1 ~ 16**

Bepaalt hoe de gegevens in de geselecteerde track verdeeld en herschikt zullen worden. De verdeling en herschikking regels zijn voor elk remix TYPE verschillend.

- 2 VARIATION (Remix Variatie)..... [Knop 2]  
[Instellingen] NORMAL 1 ~ 16, REVERSE 1 ~ 16,  
BREAK 1 ~ 16, PITCH 1 ~ 16, ROLL 1 ~ 16**

**NORMAL 1 ~ 16** .....De originele gegevens worden slechts verdeeld en herschikt. Er worden 16 variaties aangeboden.

**REVERSE 1 ~ 16**.....Behalve verdeling en herschikking kunnen sommige delen van de gegevens achteruit afgespeeld worden. Er worden 16 variaties aangeboden.

**BREAK 1 ~ 16**.....Behalve verdeling en herschikking kunnen sommige delen van de gegevens gewist worden om breaks te creëren. Er worden 16 variaties aangeboden.

**PITCH 1 ~ 16** .....Behalve verdeling en herschikking kan de toonhoogte van sommige delen van de gegevens verschoven worden. Er worden 16 variaties aangeboden.

**ROLL 1 ~ 16** .....Behalve verdeling en herschikking kunnen sommige delen van de gegevens met een roll effect afgespeeld worden. Er worden 16 variaties aangeboden.

Bepaalt hoe de originele speeldata gewijzigd wordt.

**3 REMIX..... [F1]**

Loop remixing (herhaald remixen) gebaseerd op de gespecificeerde TYPE en VARIATION begint als deze knop ingedrukt wordt. Druk, om het remixen te beëindigen en het normaal afspelen te hervatten, op de [EXIT] knop.

**4 CREATE..... [F4]**

Slaat de nieuwe sequence gegevens, gecreëerd door de Real Time Loop Remix functie, in de huidige track op.

**OPM.**

- Aangezien de remixte gegevens als een nieuwe frase worden opgeslagen en aan de huidige track worden toegewezen, blijven de originele frase gegevens als een niet toegekende frase bestaan.
- Als de track een sample voice gebruikt en VARIATION = REVERSE 1~16, PITCH 1~16, dan zal "Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]" ("Overschrijf Sample Voice? Annuleer [F2]/OK [F3]") getoond worden. Druk op [F3] om CREATE uit te voeren en de originele sample voice te overschrijven met de nieuwe gegevens. Druk op [F2] om te annuleren.
- "Memory Protected" ("Beschermd Geheugen") zal verschijnen als de Memory Protect functie aan (ON) is. Ga naar de utility mode systeem pagina (blz. 257) en zet memory protection (geheugen bescherming) uit (OFF), en probeer het opnieuw.



## 3. Sample bewerking

Samples kunnen in deze mode bewerkt worden.

### OPM.

- Samples zijn digitaal opgenomen audio waveform gegevens compleet met "sample parameters" die definiëren hoe de sample afgespeeld wordt.
- Zorg ervoor, voordat de sample bewerking mode gebruikt wordt, dat de UTILITY mode Memory Protect functie uit (OFF) is (blz. 257). Als de Memory Protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), dan zal "Memory Protected" ("Beschermd geheugen") op het display getoond worden als de [SAMPLE EDIT] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om de bewerking (edit) mode binnen te gaan.
- Als er geen sample is toegewezen aan de huidige geselecteerde track, dan zal de sample job list pagina verschijnen als de [SAMPLE EDIT] knop wordt ingedrukt en het is niet mogelijk om de bewerking (edit) mode binnen te gaan.
- Er kan geen toegang verkregen worden tot Sample Edit vanuit de PATTERN Chain mode.
- De "Undo" functie kan niet gebruikt worden om sample bewerking (edit) handelingen ongedaan te maken.

### Sample Bewerking Eigenschappen

- Samples kunnen direct bewerkt worden in de Sample bewerking (edit) mode.
- Samples die toegewezen worden aan elke track van de huidige pattern of song kunnen bewerkt worden.
- Samples hebben vier Play Modes (afspeel modes) die bepalen hoe ze afgespeeld worden.

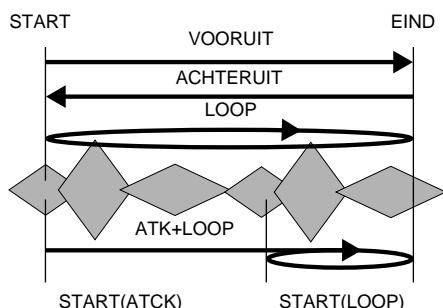
De afspeler wordt in de Sample Edit Sample Parameter pagina gespecificeerd (blz. 242). De vier afspeler modes worden hieronder opgesomd:

FORWARD.....De sample speelt vanaf het startpunt tot het eindpunt.

REVERSE.....De sample speelt achteruit vanaf het eindpunt naar het beginpunt.

LOOP .....De sample "loopt" herhaaldelijk vanaf het beginpunt tot het eindpunt.

ATK+LOOP.....Na het spelen vanaf het beginpunt tot het eindpunt, "loopt" de sample tussen het loop startpunt en het eindpunt.



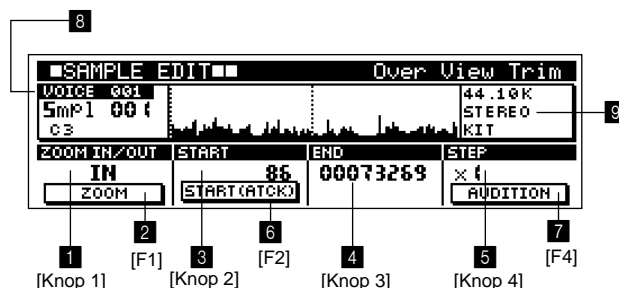
### Sample Bewerking Procedure

1. Stop, in de PATTERN of SONG Play mode, het afspelen van de sequence en selecteer vervolgens de track waaraan de sample voice die u wilt bewerken wordt toegewezen (blz. 73, 183).
2. Druk op [SAMPLE EDIT] om naar de Trim pagina te gaan.
3. Druk, als de geselecteerde sample voice een Sample Kit Voice is, op de [KEYBOARD] knop zodat zijn indicator oplicht, en druk vervolgens op de toets op het toetsenbord die correspondeert met de sample die u wilt bewerken.
4. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de instellingen desgewenst te wijzigen.
5. Druk op [SAMPLE EDIT] om naar de Sample Parameter pagina te gaan.
6. Gebruik [Knop 1] ~ [Knop 4] om de instellingen desgewenst te wijzigen.
7. Druk op [EXIT] om naar de Trim pagina terug te gaan, en nog een keer om naar het originele display terug te keren.

### Display Parameters

[1] Trim Pagina

[SAMPLE EDIT]



**1 ZOOM IN/OUT** ..... [Knop 1]

**[Instellingen] IN, OUT**

Draai tegen de klok in om in te zoomen.  
 Draai met de klok mee om uit te zoomen.  
 Boven een bepaald zoom-in niveau, zullen de waveforms, naast de start en eindpunten, aan de linker en rechter helften van het display getoond worden.

**2 ZOOM** ..... [F1]

Als de ZOOM IN/OUT parameter ingesteld is op IN of OUT, dan zal elke druk op deze knop het waveform display respectievelijk of in of uit zoomen.

**3 START Punt, START (ATCK) Punt, START (LOOP) punt** ..... [Knop 2]

**[Instellingen] 0 ~ END Punt**

Stelt de start en/of loop startpunten van de sample in.

Als **PLAY MODE = FORWARD, REVERSE, of LOOP**  
 Stelt het START punt in.

Als **PLAY MODE = ATK+LOOP**  
 [F2] wisselt tussen START(ATCK) en START(LOOP).  
 Stelt het initiële startpunt van de sample in als START(ATCK) geselecteerd is.  
 Stelt het loop START punt in als START(LOOP) geselecteerd is.

**OPM.**  
 De PLAY MODE parameter wordt in de Sample Parameter pagina ingesteld (blz. 242).

**4 END Punt** ..... [Knop 3]

**[Instellingen]**

**START Punt ~ End van de sample**

Specificeert het eindpunt van de sample.

**5 STEP** ..... [Knop 4]

**[Instellingen] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000**

Stelt de te gebruiken “magnification” (“vergroting”) factor in als [Knop 2] en [Knop 3] gebruikt worden om de START en END punten te specificeren. Hogere instellingen laten hogere waarde wijzigingen toe.

**6 START ATCK / LOOP** ..... [F2]

**[Instellingen] START(ATCK), START(LOOP)**

START(ATCK)..... Stelt het startpunt van de sample in.

START(LOOP)..... Stelt het startpunt van de loop in.

Als de PLAY MODE is ingesteld op ATK+LOOP dan wisselt deze knop de parameter die door [Knop 2] wordt aangepast. De knop selecteert beurtelings de START(ATCK) en START (LOOP) parameters.

START(ATCK).....Stelt het initiële afspeel startpunt in voor de sample.

START(LOOP).....Stelt het punt in waarop de sample loop begint.

**7 AUDITION** ..... [F4]

De sample zal tussen de gespecificeerde START en END punten “loopen” (zichzelf herhalen) als deze knop ingedrukt gehouden wordt. Dit laat u precies horen hoe de instellingen de sample beïnvloeden.

**8 VOICE (Sample Voice Nummer)**

**[Instellingen]**

**Sample Voice Nummer**

..... 001 ~ 128 zijn lokale sample voices;  
 C001 ~ C128 zijn gemeenschappelijke sample voices.

Samplenaam ..... alleen tonen.

**Toets Nummer (als een Sample Kit Voice geselecteerd is)**

..... C-2 ~ G8

Toont het nummer en de naam van de sample voice die aan de huidige geselecteerde track is toegewezen. Als een Sample Kit Voice is toegewezen aan de huidige track, dan kan het toets nummer gewijzigd worden om de te bewerken sample te wijzigen. Zie “Sample Bewerking Procedure”, stap 3, op blz. 241 voor informatie over het veranderen van het track en toets nummer.

**9 Sample Informatie**

**[Instellingen] Alle waarden worden alleen getoond.**

Sampling Frequentie.... kHz.

Mono/Stereo ..... MONO, STEREO

Sample Type ..... KIT (Sample Kit Voice),

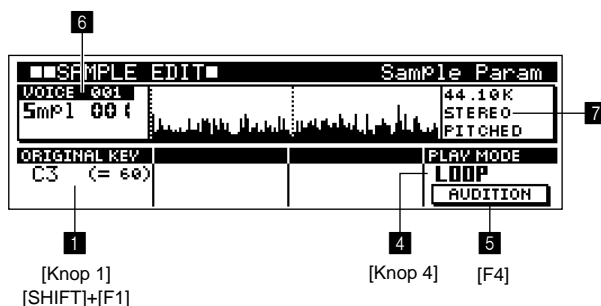
PITCHED (Toonhoogte Voice)

Toont de sampling frequentie, mono/stereo status, en sample type (KIT, PITCHED) van de geselecteerde sample.

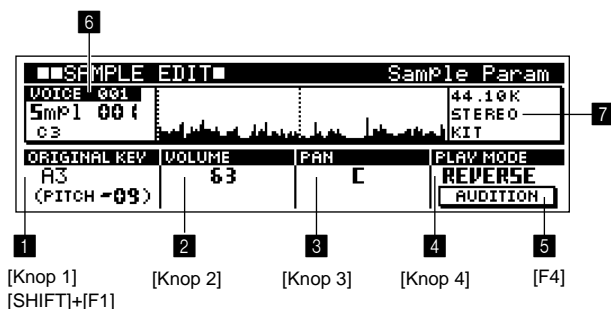
**[2] Sample Parameters**

[SAMPLE EDIT] × 2

Sample Voice = PITCHED VOICE



Sample Voice = SAMPLE KIT VOICE

**1 ORIGINAL KEY** ..... [Knop 1]

[Instellingen]

Pitched Voice

ORIGINAL KEY ... C-2 (000) ~ G8 (127)

Sample Kit Voice

ORIGINAL KEY ... C-2 ~ G8

PITCH ..... -24 ~ +24 (alleen tonen)

Specificeert de originele toets van de geselecteerde sample. De originele toets is de toets (noot) die de sample zal spelen met de toonhoogte waarmee het oorspronkelijk was opgenomen.

[Knop 1] selecteert de originele toets.

**OPM.**

Als het doel een Sample Kit Voice is, dan wordt de toets, waaraan een sample die wordt bewerkt wordt toegewezen, getoond door het verschil in halve noten aan te geven ten opzichte van de gespecificeerde originele toonhoogte (PITCH=).

Als, bijvoorbeeld, de originele toets en de toets van de sample die bewerkt wordt hetzelfde zijn, dan zal de toonhoogte relatie gelijk zijn aan "PITCH = 0" en de sample zal met de oorspronkelijk opgenomen toonhoogte afgespeeld worden.

Als de toets waaraan de sample is toegewezen één halve noot hoger is dan de originele toets, dan zal de toonhoogte relatie gelijk zijn aan "PITCH = +1" en de sample zal één halve noot hoger klinken dan de originele toets.

**2 VOLUME 2** ..... [Knop 4]

[Instellingen] 0 ~ 63

Stelt individueel het volume in van elke voice in een Sample Kit Voice.

**3 PAN** ..... [Knop 3]

[Instellingen] L63 ~ C ~ R63

Stelt individueel de pan positie in van elke voice in een Sample Kit Voice.

**4 PLAY MODE** ..... [Knop 4]

[Instellingen] FORWARD, REVERSE, LOOP, ATK+LOOP

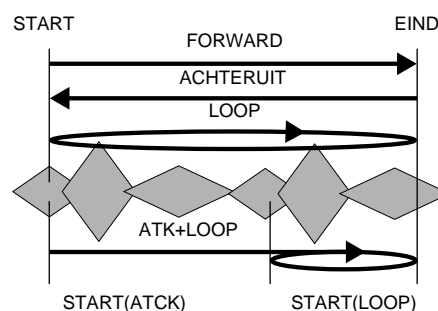
**FORWARD** ..... De sample speelt vanaf het START punt tot het END punt.

**REVERSE** ..... De sample speelt achteruit vanaf het END punt naar het START punt.

**LOOP** ..... De sample "loopt" herhaaldelijk vanaf het START punt tot het END punt.

**ATK+LOOP** ..... Na het spelen vanaf het START(ATCK) punt tot het END punt, "loopt" de sample tussen het START(LOOP) punt en het END punt.

Specificeert de sample palyback mode.

**OPM.**

START, START(ATCK), START(LOOP), en END worden in de Trim pagina ingesteld (blz. 241).

**5 AUDITION** ..... [F4]

De sample zal tussen de gespecificeerde START en END punten "loopen" (zichzelf herhalen) als deze knop ingedrukt gehouden wordt. Dit laat u precies horen hoe de instellingen de sample beïnvloeden.

**6 VOICE (Sample Voice Nummer)**

Dit is dezelfde parameter als in de Trim pagina (blz. 241).

**7 Sample Informatie**

Deze zijn dezelfde als in de Trim pagina (blz. 241).

## 4. De Sample Jobs

Er worden 13 jobs meegeleverd voor het verwerken en wijzigen van de door u opgenomen samples.

### OPM.

- De sample jobs worden als een sub-mode van de SAMPLE EDIT mode meegeleverd. Druk driemaal op de [SAMPLE EDIT] knop om toegang te verkrijgen tot het sample job overzicht.
- Zorg ervoor, voordat de sample edit (bewerking) mode gebruikt wordt, dat de UTILITY mode Memory Protect functie uit (OFF) is (blz. 257). Als de Memory Protect (geheugen bescherming) functie aan is (ON), dan zal "Memory Protected" ("Beschermd geheugen") op het display getoond worden als de [SAMPLE EDIT] knop wordt ingedrukt en het is dan niet mogelijk om de edit (bewerking) mode binnen te gaan.
- Als er geen sample is toegewezen aan de huidige geselecteerde track, dan zal "de sample job list pagina" verschijnen als de [SAMPLE EDIT] knop wordt ingedrukt.
- De "Undo" functie kan niet gebruikt worden om sample edit (bewerking) handelingen ongedaan te maken.

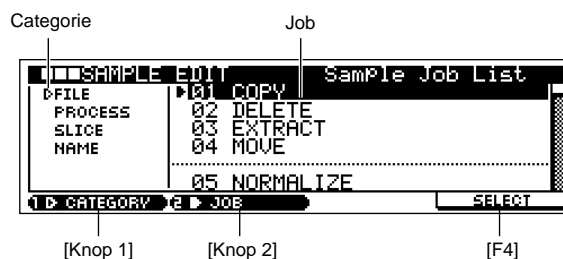
### ● Job Overzicht

FILE Categorie		
01 COPY	Kopieert de gespecificeerde sample voice naar een andere sample voice.	blz. 245
02 DELETE	Wist de geselecteerde sample of sample voice.	blz. 246
03 EXTRACT	Wist de delen van de sample voor het gespecificeerde startpunt en na het gespecificeerde eindpunt.	blz. 246
04 MOVE	Verplaatst een sample of sample voice naar een ander sample voice nummer.	blz. 246
PROCESS Categorie		
05 NORMALIZE	Maximaliseert het totale niveau van de geselecteerde sample.	blz. 247
06 TIME STRETCH	Wijzigt de lengte van de sample zonder de toonhoogte te beïnvloeden.	blz. 248
07 PITCH CONVERT	Wijzigt de toonhoogte van de sample zonder zijn lengte te beïnvloeden.	blz. 248
08 FADE IN/OUT	Creëert fade-in of fade-out niveau variaties.	blz. 249
09 FREQUENCY CONVERT	Halveert de sampling frequentie van de sample.	blz. 250
10 STEREO TO MONO	Converteert een stereo sample naar mono.	blz. 251
11 LOOP REMIX	Remixt de sample door het te verdelen en de secties te herschikken. Het geluid van enkele secties kan ook gewijzigd worden.	blz. 251
SLICE Categorie		
12 SLICE	Snijdt (slices) de sample in plakjes in de gespecificeerde beat (tel) units.	blz. 252
NAME Categorie		
13 SAMPLE NAME	Voert een naam in voor de geselecteerde sample.	blz. 253

### Sample Job Procedure

#### ■ Roep het Job Overzicht op

1. Selecteer de track waaraan de sample die bewerkt wordt is toegekend in de PATTERN of SONG play mode (blz. 73, 183)
2. Druk driemaal op de [SAMPLE EDIT] knop om het sample job overzicht te tonen.



### ■ Selecteer een Job

3. Gebruik [Knop 1] (CATEGORY) en [Knop 2] (JOB) om de cursor naar de gewenste job te verplaatsen.
4. Druk op [F4] (SELECT) om naar de geselecteerde job pagina te gaan.

### ■ Jobs 01 (COPY) ~ 04 (MOVE) uitvoeren

5. Gebruik [Knop 1] (SAMPLE) en [Knop 2] (KEY) om de doel sample te selecteren. Druk op [F2] (AUDITION) om de geselecteerde sample te beluisteren.
6. Gebruik, voor de COPY en MOVE jobs, [Knop 3] (SAMPLE) en [Knop 4] (TYPE) om de doel sample te selecteren.
7. Druk op [F4] (DO!) om de job uit te voeren.
8. Druk viermaal op [EXIT] om naar de originele display pagina terug te keren.

### ■ Jobs 05 (NORMALIZE) ~ 11 (LOOP REMIX) uitvoeren

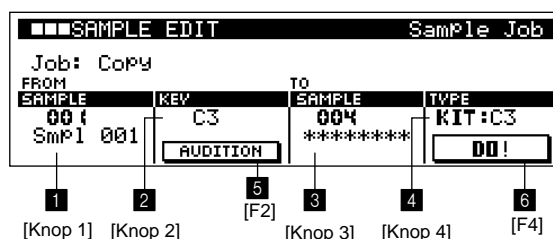
5. Gebruik [Knop 1] (SAMPLE) en [Knop 2] (KEY) om de doel sample te selecteren. Druk op [F2] (AUDITION) om de geselecteerde sample te beluisteren.
6. Gebruik [Knop 3] en [Knop 4] om de job parameters desgewenst in te stellen.
7. Druk op [F4] (DO!) om de job uit te voeren. Druk op [F2] (AUDITION) om de verwerkte sample te beluisteren.
8. Als de resultaten niet bevredigend zijn kunt u de parameters aanpassen met gebruikmaking van [Knop 3] en [Knop 4] en vervolgens opnieuw op [F4] (DO!) drukken om de job opnieuw uit te voeren.
9. Druk op [F3] (CREATE) om de verwerkte sample daadwerkelijk naar het doel sample nummer op te slaan, waardoor de originele sample overschreven wordt.  
Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden. Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen waarin [Knop 2] gebruikt kan worden om het toets nummer te selecteren. Door op [F3] (OK) te drukken wordt de sample dan overschreven.
10. Druk viermaal op [EXIT] om naar de originele display pagina terug te keren.

#### OPM.

Door op [EXIT] te drukken, als de DELETE of een andere job gebruikt is om een sample voice die aan de huidige geselecteerde track is toegewezen te wissen, zal de Sample Edit pagina overgeslagen worden en zal er naar de originele pagina teruggekeerd worden.

## 01 COPY

Kopieert de gespecificeerde sample naar een ander sample nummer. Als het doel een Sample Kit Voice is, dan kunnen samples die toegewezen zijn aan elk toets nummer individueel gekopieerd worden.



### 1 SAMPLE (Bron Sample Nummer) ..... [Knop 1] [Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specificeert de bron sample voice.

### 2 KEY (Bron Toets Nummer) ..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8

Specificeert het toets nummer van de bron sample.

#### OPM.

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde bron sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

### 3 SAMPLE (Doel Sample Nummer) ..... [Knop 3] [Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specificeert de doel sample voice.

### 4 TYPE (Doel Type) ..... [Knop 4] [Instellingen] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8

Specificeert het type van de doel sample voice. Selecteert het sample toets nummer als de doel sample van het type Sample Kit Voice is.

#### OPM.

De PITCHED optie is niet beschikbaar als een Sample Kit Voice in het doel sample voice nummer wordt opgeslagen.

### 5 AUDITION ..... [F2]

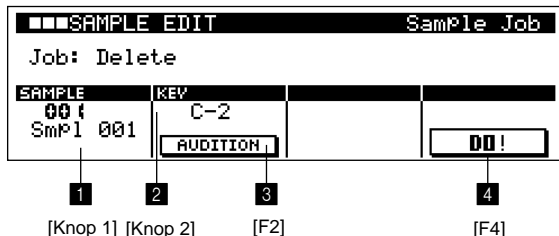
Speelt de gespecificeerde kopieër bron sample af.

### 6 DO! ..... [F4]

Voert de job uit.

## 02 DELETE

Wist de gespecificeerde sample of sample voice.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de te wissen sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8, ALL**

Specificeert het toets nummer van de te wissen sample(s).  
 Als ALL geselecteerd is dan wordt de hele sample voice gewist.

**OPM.**

- Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.
- Als de laatst overgebleven sample in een Sample Kit Voice gewist is, dan wordt de hele sample voice gewist.

**3 AUDITION..... [F2]**

Speelt de gespecificeerde sample af.

**4 DO! ..... [F4]**

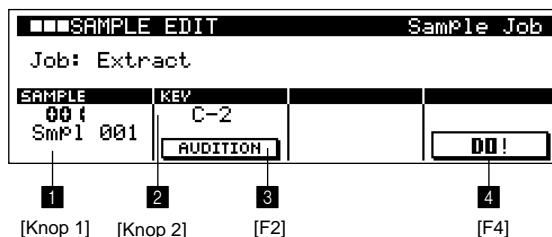
Voert de job uit.

## 03 EXTRACT

Wist de delen van de sample voor het gespecificeerde startpunt en na het gespecificeerde eindpunt.

**OPM.**

- Zie de Trim pagina voor informatie over de start en eindpunten (blz. 241).
- Als de play mode is ingesteld op ATK + LOOP dan zullen de gegevens buiten het gebied van het start (attack) punt en eindpunt gewist worden.



**1 SAMPLE (Sample Nummer) ..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de sample voice waarop de geëxtraheerde job wordt toegepast.

**2 KEY (Toets Nummer)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8, ALL**

Specificeert het toets nummer van de sample(s) waarop de geëxtraheerde job wordt toegepast.

Als ALL geselecteerd is dan wordt de geëxtraheerde job op de gehele sample voice toegepast.

**OPM.**

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 AUDITION..... [F2]**

Speelt de gespecificeerde sample af.

**4 DO! ..... [F4]**

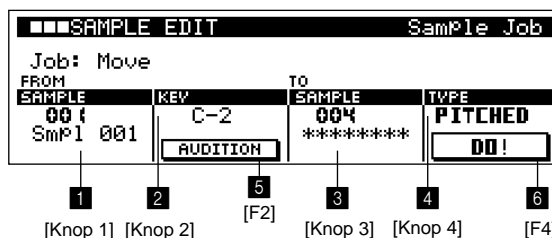
Voert de job uit.

## 04 MOVE

Verplaatst de gespecificeerde sample naar een andere sample of sample voice nummer.

**OPM.**

- Deze job biedt een gemakkelijke manier om samples in een Sample Kit Voice te verzamelen vanuit een aantal sample voices.
- De originele sample en sample voice zullen gewist worden.



**1 SAMPLE (Bron Sample Nummer)..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de bron sample voice.

**2 KEY (Bron Toets Nummer)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer van de bron sample.

**OPM.**

- Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde bron sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.
- Als de laatst overgebleven sample uit een Sample Kit Voice verplaatst is, dan wordt de gehele sample voice gewist.

**3 SAMPLE (Doel Sample Nummer)..... [Knop 3]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de doel sample voice.

**4 TYPE (Doel Type)..... [Knop 4]**  
**[Instellingen] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8**

Specificeert het type van de doel sample voice.  
 Selecteert het sample toets nummer als de doel sample van het type Sample Kit Voice is.

**OPM.**

De PITCHED optie is niet beschikbaar als een Sample Kit Voice in het doel sample voice nummer wordt opgeslagen.

**5 AUDITION..... [F2]**

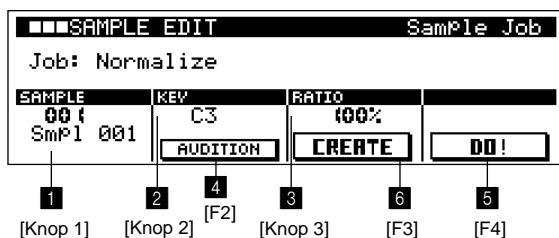
Speelt de gespecificeerde verplaatste bron sample af.

**6 DO!..... [F4]**

Voert de job uit.

**05 NORMALIZE**

Maximaliseert (normaliseert) het totale niveau van de gespecificeerde sample.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de te normaliseren sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

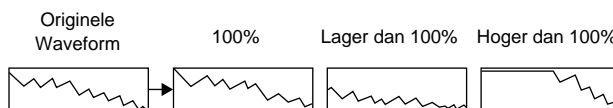
Specificeert het toets nummer van de te normaliseren sample.

**OPM.**

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 RATIO..... [Knop 3]**  
**[Instellingen] 001 ~ 800%**

Specificeert het post-normalisatie sample niveau.  
 Een instelling van 100% maximaliseert het niveau zodat het hoogste piek niveau in de sample net onder het clippen ligt (maximaal digitaal signaal niveau).  
 Instellingen onder 100% reduceren dienovereenkomstig het niveau van de sample.  
 Instellingen hoger dan 100% zullen het sample niveau boven het maximum verhogen, waardoor opzettelijk clippen geproduceerd wordt.



**4 AUDITION..... [F2]**

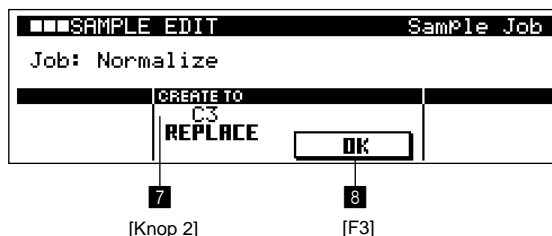
Speelt de gespecificeerde sample af.  
 Speelt de genormaliseerde sample af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om de sample te normaliseren.

**5 DO!..... [F4]**

Voert de job uit.

**6 CREATE..... [F3]**

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt.  
 Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden. Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



**7 CREATE TO (Doel Toets Nummer)..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

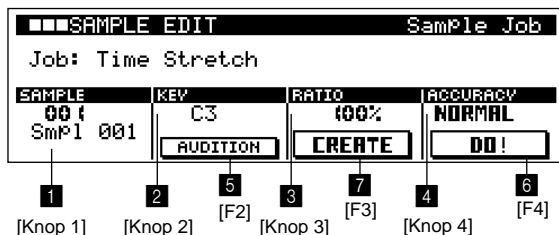
Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

**8 OK**..... [F3]

Slaat de genormaliseerde sample op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

**06 TIME STRETCH**

Wijzigt de lengte van de sample zonder de toonhoogte te veranderen. De geluidskwaliteit van enkele samples kan veranderen.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)**..... [Knop 1]

[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specificeert de sample voice waarvan de lengte gewijzigd wordt (time-stretched).

**2 KEY (Toets Nummer)**..... [Knop 2]

[Instellingen] C-2 ~ G8

Specificeert het toets nummer van de sample waarvan de lengte gewijzigd wordt (time-stretched).

**OPM.**  
Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 RATIO**..... [Knop 3]

[Instellingen] 25 ~ 400%

Specificeert de lengte van de sample na verwerking (post-process sample) als een verhouding van de lengte van de originele sample (100%).

**4 ACCURACY**..... [Knop 4]

[Instellingen] SOUND 4 ~ SOUND 1, NORMAL, RHYTHM 1 ~ RHYTHM 4

- SOUND 4 ~ 1....Deze instellingen benadrukken de geluidskwaliteit, met de "SOUND 4" instelling die de hoogste geluidskwaliteit produceert.
- NORMAL ..... Produceert een optimale balans tussen geluidskwaliteit en ritmische feel.
- RHYTHM 1 ~ 4. Deze instellingen benadrukken de ritmische feel, met de "RHYTHM 4" instelling die de meest nauwkeurige ritmische feel produceert.

Specificeert of de geluidskwaliteit of ritmische feel van de sample waarvan de lengte gewijzigd wordt (time-stretched) benadrukt zal worden.

**5 AUDITION**..... [F2]

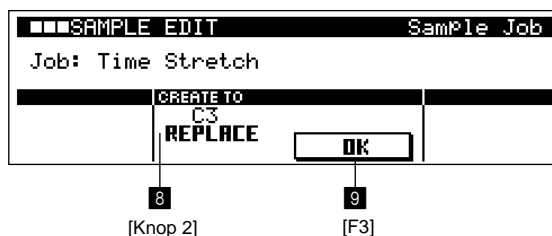
Speelt de gespecificeerde sample af.  
Speelt de sample waarvan de lengte gewijzigd wordt (time-stretched) af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om de lengte van de sample te wijzigen (stretch).

**6 DO!**..... [F4]

Voert de job uit.

**7 CREATE**..... [F3]

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt. Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden.  
Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



**8 CREATE TO (Doel Toets Nummer)**..... [Knop 2]

[Instellingen] C-2 ~ G8

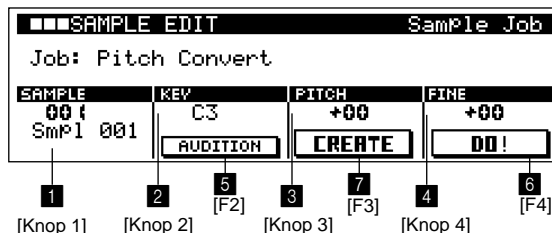
Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

**9 OK**..... [F3]

Slaat de sample waarvan de lengte gewijzigd wordt (time-stretched) op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

**07 PITCH CONVERT**

Wijzigt de toonhoogte van de sample zonder de lengte te wijzigen. De geluidskwaliteit van enkele samples kan veranderen.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)**..... [Knop 1]

[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specificeert de sample voice waarvan de toonhoogte geconverteerd wordt.



## 2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8

Specificeert het toets nummer van de sample waarvan de toonhoogte geconverteerd wordt.

### OPM.

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

## 3 PITCH ..... [Knop 3] [Instellingen] -12 ~ 0 ~ +12

Specificeert de hoeveelheid en richting van de toonhoogte verschuiving in toename van een halve noot.

## 4 FINE ..... [Knop 4] [Instellingen] -50 ~ 0 ~ +50

Specificeert de hoeveelheid en richting van fijne toonhoogte verschuiving in toename van een cent (1 cent = 1/100<sup>e</sup> van een halve noot).

## 5 AUDITION ..... [F2]

Speelt de gespecificeerde sample af.

Speelt de sample, waarvan de toonhoogte geconverteerd is, af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om de toonhoogte van de sample te converteren.

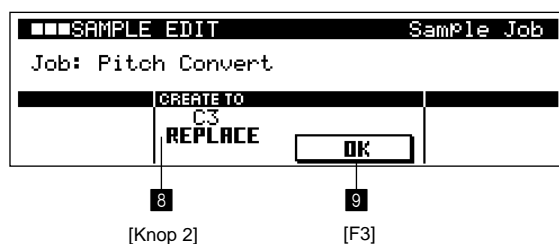
## 6 DO! ..... [F4]

Voert de job uit.

## 7 CREATE ..... [F3]

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt.

Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden. Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



## 8 CREATE TO (Doel Toets Nummer) ..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8

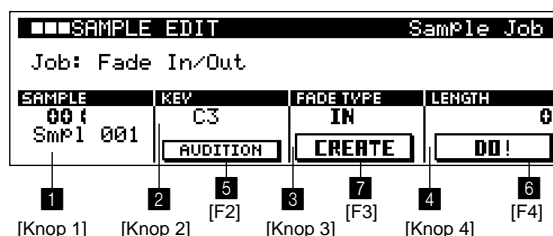
Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

## 9 OK ..... [F3]

Slaat de sample, waarvan de toonhoogte geconverteerd wordt, op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

## 08 FADE IN/OUT

Varieert het niveau van de sample waardoor er een fade-in of fade-out geproduceerd wordt.



## 1 SAMPLE (Sample Nummer) ..... [Knop 1] [Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specificeert de sample voice waarop de fade-in of fade-out moet worden toegepast.

## 2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8

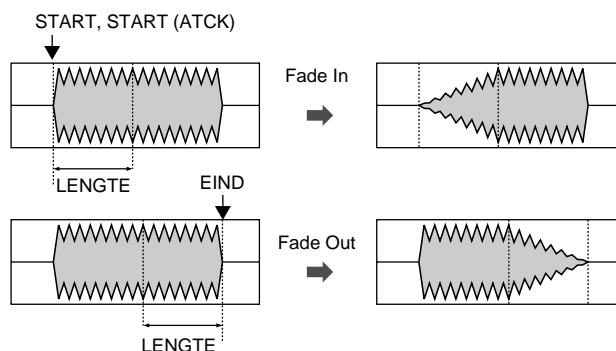
Specificeert het toets nummer van de sample waarop de fade-in of fade-out moet worden toegepast.

### OPM.

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

## 3 FADE TYPE ..... [Knop 3] [Instellingen] IN, OUT

Selecteert een fade-in (IN) of fade-out (OUT).



### OPM.

De delen van de sample voor het gespecificeerde START of START(ATCK) punt en na het gespecificeerde EIND punt zullen niet beïnvloed worden.

**4 LENGTH**..... [Knop 4]  
**[Instellingen] 0 ~ END Punt**

Specificeert de lengte van de fade-in of fade-out in stappen van 100.

Als er een fade-in geselecteerd is specificeert deze parameter de lengte van de fade beginnend bij het gespecificeerde START of START(ATCK) punt.

Als er een fade-out geselecteerd is specificeert deze parameter de lengte van de fade beginnend bij het begin van de fade en eindigend bij het gespecificeerde END punt.

**5 AUDITION**..... [F2]

Speelt de gespecificeerde sample af.

Speelt de verwerkte sample af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om een fade-in of fade-out op de sample toe te passen.

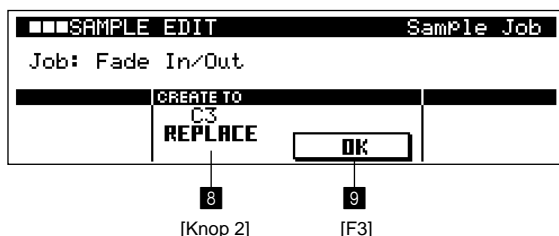
**6 DO!**..... [F4]

Voert de job uit.

**7 CREATE**..... [F3]

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt. Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden.

Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



**8 CREATE TO (Doel Toets Nummer)**..... [Knop 2]  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

**9 OK**..... [F3]

Slaat de verwerkte sample op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

**09 FREQUENCY CONVERT**

Halveert de sampling frequentie van de gespecificeerde sample. Dit kan gebruikt worden om hi-fi samples te converteren naar een lo-fi geluid, en de grootte van de sample met de helft te reduceren.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)**..... [Knop 1]  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de te converteren sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer)**..... [Knop 2]  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer van de te converteren sample.

**OPM.**

Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 AUDITION**..... [F2]

Speelt de gespecificeerde sample af.

Speelt de verwerkte sample af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om frequentie omzetting (conversie) op de sample toe te passen.

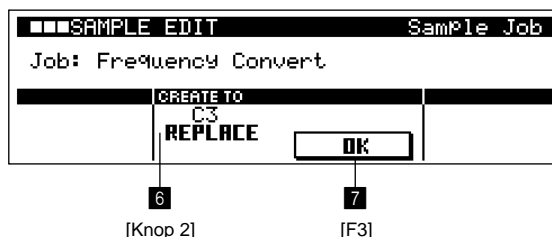
**4 DO!**..... [F4]

Voert de job uit.

**5 CREATE**..... [F3]

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt. Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden.

Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



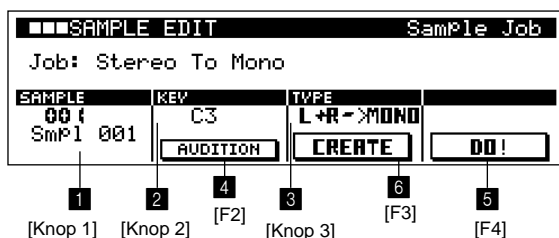
**6 CREATE TO (Doel Toets Nummer)..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

**7 OK..... [F3]**  
Slaat de verwerkte sample op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

**10 STEREO TO MONO**

Converteert een stereo sample naar een mono sample.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)..... [Knop 1] [Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de te converteren sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer van de te converteren sample.

**OPM.**  
Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 TYPE..... [Knop 3] [Instellingen] L+R>MONO, L>MONO, R>MONO**

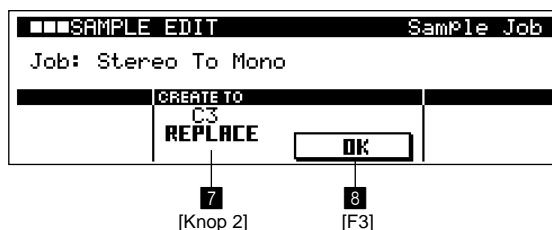
- L+R>MONO..... De linker en rechter kanalen van de stereo sample worden gemixt en geconverteerd naar een mono sample.
- L>MONO..... Het linker kanaal op de stereo sample wordt naar een mono sample geconverteerd.
- R>MONO ..... Het rechter kanaal op de stereo sample wordt naar een mono sample geconverteerd.

Specificeert welk kanaal, of beide kanalen, van de stereo sample naar een mono sample geconverteerd zullen worden.

**4 AUDITION..... [F2]**  
Speelt de gespecificeerde sample af.  
Speelt de sample af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om de sample te converteren.

**5 DO! ..... [F4]**  
Voert de job uit.

**6 CREATE..... [F3]**  
Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt.  
Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden. Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



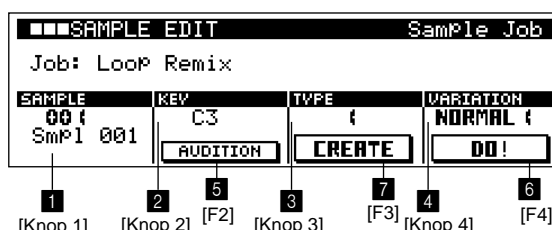
**7 CREATE TO (Doel Toets Nummer)..... [Knop 2] [Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

**8 OK..... [F3]**  
Slaat de verwerkte sample op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

**11 LOOP REMIX**

Snijdt (slices) en herschikt willekeurig de geselecteerde sample terwijl ook het geluid van enkele delen veranderd wordt om totaal nieuwe variaties te creëren.  
Deze job is doeltreffend als het gebruikt wordt met nauwkeurige geëxtraheerde 1 of 2-maat break-beats of frase samples. Stel, voor het gebruik van de Loop Remix job, het loop start en eindpunt in in de Trim pagina, en gebruik vervolgens de sample Extract job.



**1 SAMPLE (Sample Nummer) ..... [Knop 1] [Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**  
Specificeert de te remixen sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2]  
[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer van de te remixen sample.

**OPM.**  
Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

**3 TYPE..... [Knop 3]  
[Instellingen] 1 ~ 5**

Specificeert de mate waarin het loop gedeelte van de sample in plakjes gesneden (gesliced) zal worden.

**4 VARIATION..... [Knop 4]  
[Instellingen] NORMAL 1, NORMAL 2, REVERSE 1, REVERSE 2**

**NORMAL1** .....De originele gegevens worden slechts in plakjes gesneden (gesliced) en herschikt.

**NORMAAL2**.....Een variatie van **NORMAL 1**.

**REVERSE1** .....Behalve in plakjes snijden (slicing) en herschikken, zullen enkele delen van de sample in omgekeerde richting afgespeeld worden.

**REVERSE2**.....Een variatie van **REVERSE 1**.

Bepaalt hoe de originele sample varieert door de loop remix job.

**5 AUDITION..... [F2]**

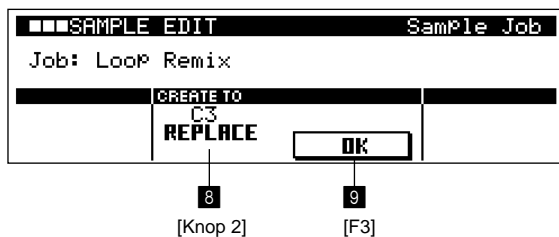
Speelt de gespecificeerde sample af.  
Speelt de verwerkte sample af als het wordt ingedrukt nadat er op [F4] (DO!) gedrukt is om de sample te remixen.

**6 DO! ..... [F4]**

Voert de job uit. Elke keer dat de [F4] knop wordt ingedrukt zullen willekeurige resultaten geproduceerd worden.

**7 CREATE..... [F3]**

Slaat de verwerkte sample op naar het doel sample nummer, waardoor de originele sample overschreven wordt.  
Als de originele sample een Pitched (Toonhoogte) Sample is, dan zal het op dit punt overschreven worden. Als de originele sample deel uitmaakt van een Sample Kit Voice, dan zal er een toets-nummer selectie pagina verschijnen.



**8 CREATE TO (Doel Toets Nummer) ..... [Knop 2]  
[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer waarnaar de verwerkte sample zal worden opgeslagen.

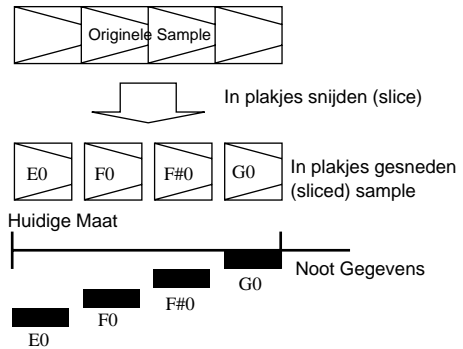
**9 OK..... [F3]**

Slaat de verwerkte sample op naar het gespecificeerde doel toets nummer.

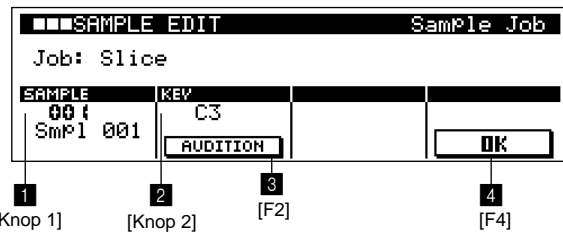
**OPM.**  
Loop Remix moet gebruikt worden voor het remixen van enkele (single) samples, en zal niet werken op een geheel in plakjes gesneden (sliced) sample voice.  
Tracks die in plakjes gesneden (sliced) sample voices bevatten kunnen geremixt worden met gebruikmaking van de Real Time Loop Remix functie.

**12 SLICE**

De sample wordt onderverdeeld in een aantal "slices" ("gesneden plakjes"), waarvan de maat wordt bepaald door de gespecificeerde noot lengte. Op hetzelfde moment worden de noot gegevens, die nodig zijn om de sliced sample te reproduceren, aan het begin van de huidige geselecteerde maat in de huidige geselecteerde track ingevoerd (of vanaf het begin van de huidige geselecteerde frase in de PATTERN mode).



**Sample Selectie Display**



**1 SAMPLE (Sample Nummer) ..... [Knop 1]  
[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de in plakjes te snijden (te slicen) sample voice.

**2 KEY (Toets Nummer) ..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] C-2 ~ G8**

Specificeert het toets nummer van de in plakjes te snijden (te slicen) sample.

**OPM.**  
 Deze parameter is niet beschikbaar als de gespecificeerde sample een Pitched (Toonhoogte) Voice is.

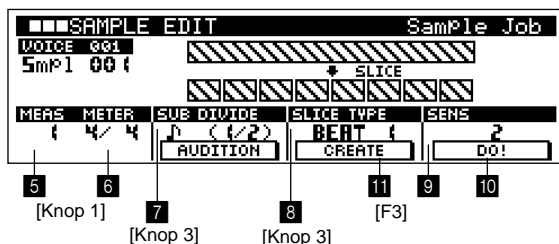
**3 AUDITION..... [F2]**

Speelt de gespecificeerde sample af.

**4 DO! ..... [F4]**

Selecteert de in plakjes te snijden sample en gaat naar de volgende pagina.

**De Slice Parameter Pagina**



**5 MEAS (Measure)(Maat)..... [Knop 1]**

**6 METER..... [Knop 1]**

**7 SUB DIVIDE..... [Knop 3]**

**8 SLICE TYPE ..... [Knop 4]**

**9 SENS (Slice Sensitivity (Gevoeligheid))**

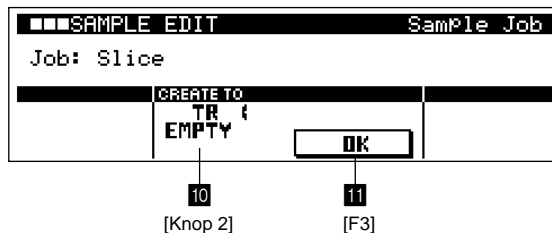
**10 DO!**

Zie, voor de details van elke parameter, de slice pagina (blz. 235) van de sampling mode.

**11 CREATE..... [F3]**

Als de originele sample een pitched (toonhoogte) voice is, dan zal het op dit punt door overschrijving opgeslagen worden.

Als de originele sample voice een sample kit voice is, dan zal er een pagina verschijnen zodat u de track kunt selecteren.



**10 CREATE TO ..... [Knop 2]**  
**[Instellingen] TR01 ~ TR16**

Specificeert de track waarnaar de in plakjes gesneden (sliced) sample en noot gegevens opgeslagen zullen worden.

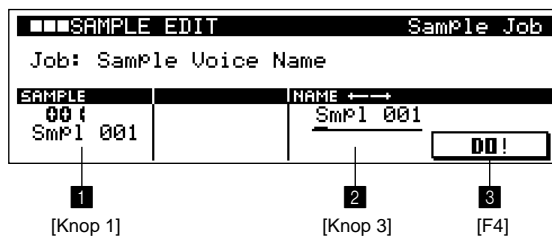
**11 OK..... [F3]**

Slaat de in plakjes gesneden (sliced) sample en noot gegevens op naar de gespecificeerde doel track.

**OPM.**  
 Zie blz. 237 voor informatie over de benodigde hoeveelheid aan vrij geheugen voor slice handelingen.

**13 SAMPLE VOICE NAME**

Maakt het mogelijk een naam in te voeren voor de geselecteerde sample voice.



**1 SAMPLE (Sample Nummer)..... [Knop 1]**  
**[Instellingen] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specificeert de te benoemen sample voice.

**2 NAME ← →..... [Knop 3]**

Voert een naam in van maximaal 8 karakters voor de sample voice. Gebruik [Knop 3] om de cursor te verplaatsen, en het toetsenbord om de corresponderende karakter op de geselecteerde karakter locatie in te voeren.

Zie "Hoofdstuk 1: Basis", op blz. 67, voor meer informatie over het invoeren van namen.

**3 DO! ..... [F4]**

Voert de naam van de sample voice in.



# Hoofdstuk 6. De Utility Mode

<b>Over de Utility Mode.....</b>	<b>256</b>
<b>1. Systeem.....</b>	<b>257</b>
<b>2. MIDI Setup.....</b>	<b>260</b>
<b>3. MIDI Filter.....</b>	<b>262</b>

## Over de Utility Mode

De UTILITY mode biedt toegang tot totale systeem instellingen en MIDI setup parameters van de RS7000. Druk op de [UTILITY] knop om naar de UTILITY mode te gaan.

### Over de Utility Mode

De UTILITY mode bevat de volgende 3 pagina's.

- **System... (blz. 257)**

Master tuning (stemming), voetschakelaar instellingen, en andere totale systeem parameters zijn via deze pagina beschikbaar. Er kan toegang verkregen worden tot 3 additionele pagina's door gebruikmaking van de [F1] en [F4] knoppen, met een totaal van 4 Systeem pagina's.

■ UTIL ■ System 1/4			
MASTER TUNE	FOOT SWITCH	PATTERN QUANTIZE	MEMORY PROTECT
+000.0	SEN START	1/4	OFF

- **MIDI Setup... (blz. 260)**

MIDI synchronisatie, echo back, en andere MIDI-gerelateerde setup parameters. Er kan toegang verkregen worden tot 1 additionele pagina door gebruikmaking van de [F1] en [F4] knoppen, met een totaal van 2 MIDI Setup pagina's.

■ UTIL ■ MIDI Setup 1/2			
MIDI SYNC	MIDI CLOCK OUT	MIDI CONTROL	ECHO BACK
INTERNAL	OFF	IN/OUT A	MONITOR (REC)

- **MIDI Filter... (blz. 262)**

Specificeert welke MIDI events via de MIDI IN of OUT aansluitingen verzonden zullen worden.

■ UTIL ■ MIDI FILTER	
IN OUT	IN OUT
<input checked="" type="checkbox"/> NOTE	<input type="checkbox"/> CHANNEL AFTER TOUCH
<input type="checkbox"/> PITCH BEND	<input type="checkbox"/> POLY AFTER TOUCH
<input type="checkbox"/> PROGRAM CHANGE	<input type="checkbox"/> EXCLUSIVE
<input type="checkbox"/> CONTROL CHANGE	
←	→
	✓ CHECK



## 1. Systeem

Master tuning (stemming), voetschakelaar instellingen, en andere totale systeem parameters zijn via deze pagina beschikbaar. Er kan toegang verkregen worden tot 3 additionele pagina's door gebruikmaking van de [F1] en [F4] knoppen, met een totaal van 4 Systeem pagina's.

### Display Parameters

UTIL		System 1/4	
MASTER TUNE	FOOT SWITCH	PATTERN QUANTIZE	MEMORY PROTECT
+000.0	SEQ START	1/16	OFF
1	2	3	4 [F4]
[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

#### 1 MASTER TUNE ..... [Knop 1]

[Instellingen] -102,4 ~ +102,3

Stemt de toongenerator van de RS7000 in toename van 0,1-cent. (één cent = 1/100 van een halve noot).

#### 2 FOOT SWITCH ..... [Knop 2]

[Instellingen] SEQ START, SECTION, SUSTAIN, TAP, SAMPLING

- SEQ START.....Het drukken op de voetschakelaar start en stopt de sequencer van de RS7000 beurtelings.
- SECTION .....Het drukken op de voetschakelaar selecteert de sectie in sequence (A, B, C, enz.).
- SUSTAIN .....De voetschakelaar functioneert als een aanhoudende (sustain) pedaal.
- TAP .....Stelt automatisch de BPM in overeenkomstig de snelheid waarmee de voetschakelaar ingetrapt wordt.
- SAMPLING .....Als de trigger mode MANUAL is, dan heeft de voetschakelaar dezelfde functie als de [STANDBY/START/STOP] knop.

Selecteert de functie van een voetschakelaar die aangesloten is op de FOOT SW aansluiting op het achterpaneel.(blz. 23)

#### 3 PATTERN QUANTIZE ..... [Knop 3]

[Instellingen] 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16

- 1 ..... 1 maat
- 1/2 ..... Halve noot
- 1/4 ..... Kwart noot
- 1/8 ..... 8<sup>e</sup> noot
- 1/16 ..... 16<sup>e</sup> noot

Specificeert of stijl en sectie wijzigingen gemaakt zullen worden op maat grenzen, of 1/2-noot ~ 1/16-noot grenzen.

#### 4 MEMORY PROTECT ..... [Knop 4]

[Instellingen] OFF, ON

OFF .....Het is mogelijk om patterns, songs, en sample voices op te nemen of te bewerken.

ON .....Het is niet mogelijk om patterns, songs, en sample voices op te nemen of te bewerken.

Bepaalt of het geheugen dat patterns, songs, en samples bevat beschermd zal worden of niet.

UTIL		System 2/4	
CLICK MODE	CLICK BEAT	REC COUNT	LED DISPLAY
REC	04	1 MEAS	BPM
[F1] 5	6	7	8 [F4]
[Knop 1]	[Knop 2]	[Knop 3]	[Knop 4]

#### 5 CLICK MODE ..... [Knop 1]

[Instellingen] OFF, REC, REC/PLAY, ALL

OFF .....De click zal geen geluid maken.

REC .....De click zal alleen tijdens real-time opname geluid maken.

REC/PLAY .....De click zal tijdens real-time opname en tijdens het afspelen geluid maken.

ALL .....De click zal altijd geluid maken.

Bepaalt of en wanneer de metronoom click geluid zal maken.

#### 6 CLICK BEAT ..... [Knop 2]

[Instellingen] 16, 08, 04, 02, 01

Bepaalt op welke tellen de metronoom click geluid zal maken.

16 = 16<sup>e</sup> noten, 08 = 8<sup>e</sup> noten, 04 = kwart noten, 02 = halve noten, en 01 = hele noten.

#### 7 REC COUNT ..... [Knop 3]

[Instellingen] OFF, 1 ~ 8 MEAS

OFF .....Opname begint, zodra de [PLAY] knop wordt ingedrukt in de Rec Standby mode.

1 ~ 8 MEAS .....Stelt het aantal aangeboden aftel maten in voordat de opname begint.

Stelt het aantal aangeboden aftel maten in voordat de opname begint in de real-time opname modes.

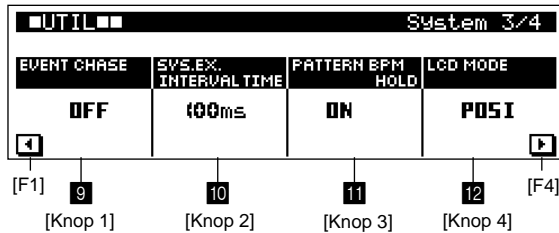
**8 LED DISPLAY** ..... [Knop 4]

[Instellingen] **BPM, MEAS**

**BPM** ..... De numerieke LED toont de BPM (tempo).

**MEAS** ..... De numerieke LED toont het huidige maatnummer tijdens het afspelen en opnemen.

Specificeert de parameters die gewoonlijk getoond worden door de numerieke LED.



**9 EVENT CHASE** ..... [Knop 1]

[Instellingen] **OFF, PC, PC+PB+CTRL, ALL**

Event chase refereert aan de mogelijkheid om snel bepaalde events te lokaliseren, zodat het mogelijk is om vanaf elk punt in de pattern of song het afspelen met de juiste voice toewijzingen, toonhoogte, enz. te starten. Dit specificeert de events die snel “gechased” worden in een dergelijke situatie. PC maakt het mogelijk om snel programma wijziging events te “chasen”, terwijl PC+PB+CTRL programma wijziging, pitch bend, en besturingswijzigingsevents “chased”. ALL specificeert alle events behalve noot events.

**OPM.**

- Als een andere instelling dan OFF geselecteerd is, dan kan er een lichte vertraging optreden als het afspelen begint, en de snel-vooruit of snel-achteruit handelingen kunnen iets langzamer werken.
- Als ALL geselecteerd is, dan wordt een groot volume aan gegevens via de MIDI OUT aansluiting verzonden, wat, in enkele gevallen, fouten kan veroorzaken met enkele typen externe MIDI apparaten.

**10 SYS.EX.INTERVAL TIME** ..... [Knop 2]

[Instellingen] **000 ~ 900 ms**

Maakt het mogelijk het exclusief interval van het MIDI systeem (bulk dump) in te stellen tussen 000 en 900 milliseconden in toenamen van 100-milliseconden. Probeer, als er MIDI fouten optreden, wanneer gegevens naar externe MIDI apparaten verzonden worden, een langere SYS.EX INTERVAL TIME in te stellen.

**11 PATTERN BPM HOLD** ..... [Knop 3]

[Instellingen] **OFF, ON**

**ON** ..... De BPM zal niet veranderen als er een nieuwe stijl geselecteerd wordt.

**OFF** ..... De BPM zal veranderen als er een nieuwe stijl geselecteerd wordt.

Bepaalt of de BPM instelling over zal schakelen naar de BPM waarde, die opgeslagen is met elke stijl, als een nieuwe stijl tijdens het afspelen geselecteerd wordt.

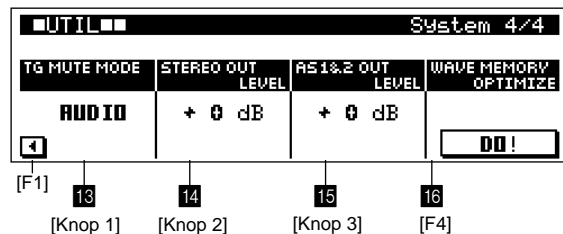
**12 LCD MODE** ..... [Knop 4]

[Instellingen] **POSI, NEGA**

**POSI** ..... De normale display mode.

**NEGA** ..... Een geïnverteerde “negatieve” display mode.

Selecteert normale of negatieve display op de LCD.



**13 TG MUTE MODE** ..... [Knop 1]

[Instellingen] **AUDIO, MIDI**

Bepaalt of de MIDI sequence gegevens of de audio uitvoer van de toongenerator gedempt (gemute) zal worden als een track gedempt wordt.

De AUDIO instelling dempt (mute) alleen de toongenerator uitgang van de RS7000, dus worden MIDI gegevens nog steeds via de MIDI OUT aansluiting verzonden.

De MIDI instelling zorgt ervoor dat MIDI uitvoer gedempt wordt.

**OPM.**

Als een track niet gedempt (un-muted) is, terwijl een noot wordt gespeeld, dan zal, als de AUDIO optie geselecteerd is, de noot geluid maken vanaf dat punt en verder, maar als de MIDI optie geselecteerd is zal de noot geen geluid maken.

**14 STEREO OUT LEVEL** ..... [Knop 2]

[Instellingen] **+0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Stelt het nominale uitgangsniveau in dat via de stereo uitgangen, hoofdtelefoon uitgangen, en digitale/optische uitgangen (op het optionele I/O expansie board — blz. 21) wordt afgeleverd.

Hogere instellingen kunnen resulteren in een vervormd geluid, afhankelijk van de voices en het aantal gelijktijdige gebruikte noten.

**15 AS1&2 OUT LEVEL** ..... [Knop 3]**[Instellingen] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Stelt het nominale uitgangs niveau in, dat via de toewijsbare uitgangen 1 en 2 (op het optionele AIEB2 I/O expansie board — blz. 21) wordt afgeleverd.

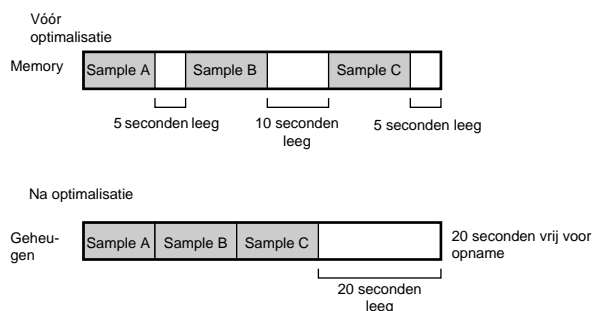
Hogere instellingen kunnen resulteren in een vervormd geluid, afhankelijk van de voices en het aantal gelijktijdige gebruikte noten.

**16 WAVE MEMORY OPTIMIZE** ..... [F4]

Optimalisatie sluit gebieden van gebruikt en beschikbaar geheugen aaneen, om het grootst mogelijke gebied van aaneengesloten beschikbaar geheugen te creëren. Als de optimalisatie handeling in een grotere hoeveelheid van aaneengesloten beschikbaar geheugen resulteert, dan zal de sampling tijd automatisch worden herberekend.

**OPM.**

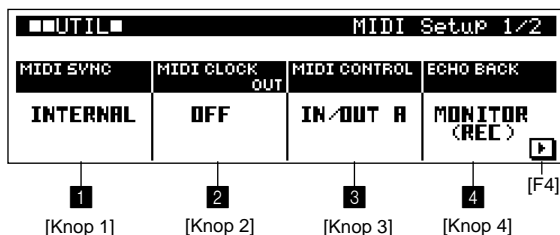
Handelingen die opgenomen samples in het geheugen manipuleren- bijvoorbeeld samples toevoegen of wissen - kunnen resulteren in niet aaneengesloten blokken van gegevens in het geheugen. Er is voldoende continu vrij geheugen nodig voor sample opname of lading. Als u, bijvoorbeeld, een sample van 20 seconden wilt opnemen, maar het beschikbare geheugen is in stukken verdeeld van één blok van 10 seconden en twee blokken van 5 seconden, dan is een ononderbroken sample opname of lading van 20 seconden niet mogelijk. De optimaliseringsfunctie kan dit probleem oplossen door de hoeveelheid aan continu vrij beschikbaar geheugen te maximaliseren.



## 2. MIDI Setup

MIDI synchronisatie, echo back, en andere MIDI-gerelateerde setup parameters. Er kan toegang verkregen worden tot 1 additionele pagina door gebruikmaking van de [F1] en [F4] knoppen, met een totaal van 2 MIDI Setup pagina's.

### Display Parameters



#### 1 MIDI SYNC ..... [Knop 1]

[Instellingen] INTERNAL, MIDI, MTC

- INTERNAL** ..... Synchronisatie met interne clock. Gebruik deze instelling als de RS7000 alleen gebruikt moet worden of als master clock bron voor andere apparatuur.
- MIDI** ..... De RS7000 wordt met een MIDI clock gesynchroniseerd, die ontvangen wordt van een extern MIDI master apparaat, via de MIDI IN aansluiting.
- MTC** ..... De RS7000 wordt gesynchroniseerd met een MTC signaal, die wordt ontvangen via MIDI IN. MMC signalen worden via MIDI OUT verzonden. Gebruik deze instelling als de RS7000 als een MIDI slaaf (slave) gebruikt moet worden, zoals wanneer het gesynchroniseerd is met een MTC-geschikte MTR.

Bepaalt welke RS7000 playback met de interne clock of een externe MIDI clock gesynchroniseerd zal worden.

#### OPM.

- MTC (MIDI Time Code) maakt het mogelijk om meerdere audio apparaten via standaard MIDI kabels gelijktijdig te synchroniseren. Het bevat gegevens die met uren, minuten, seconden, en frames corresponderen. De RS7000 verzendt geen MTC. Een apparaat zoals de Yamaha AW4416 is nodig als een MTC master.
- MMC (MIDI Machine Control) maakt het mogelijk om op afstand multitrack recorders, MIDI sequencers, enz. te besturen. Een MMC-compatibel multitrack recorder, bijvoorbeeld, zal automatisch reageren op start, stop, snel-vooruit, en snel-achteruit handelingen die op de besturende sequencer worden uitgevoerd, waardoor dus het afspelen van de sequencer en multitrack recorder op één lijn gebracht wordt.

#### 2 MIDI CLOCK OUT ..... [Knop 2]

[Instellingen] OFF, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B

- OFF** ..... MIDI clock wordt niet verzonden.
- MIDI A** ..... MIDI clock wordt via MIDI OUT A verzonden.
- MIDI B** ..... MIDI clock wordt via MIDI OUT B verzonden.
- MIDI A+B** ..... MIDI clock wordt via MIDI OUT A en B verzonden.

Specificeert of en vanaf welke MIDI uitgang MIDI clock door de RS7000 verzonden zal worden.

#### 3 MIDI CONTROL ..... [Knop 3]

[Instellingen] OFF, IN, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B, IN/OUT A, IN/OUT B, IN/OUT A+B

- OFF** ..... MIDI control wordt niet verzonden.
- IN** ..... MIDI control wordt ontvangen maar niet verzonden.
- OUT A** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT A verzonden.
- OUT B** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT B verzonden.
- OUT A+B** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT A en B verzonden.
- IN/OUT A** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT A ontvangen en verzonden.
- IN/OUT B** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT B ontvangen en verzonden.
- IN/OUT A+B** ..... MIDI control wordt via MIDI OUT A en B ontvangen en verzonden.

Specificeert of en via welke MIDI uitgangen MIDI control signalen — start (begin), continue (ga verder), stop, en song position pointer (song positie punt) — door de RS7000 ontvangen en/of verzonden zullen worden.

MMC signalen worden ook verzonden als MIDI SYNC is ingesteld op MTC.

#### 4 ECHO BACK ..... [Knop 4]

[Instellingen]

OFF, THRU A, THRU B, THRU A+B, REC MONITOR

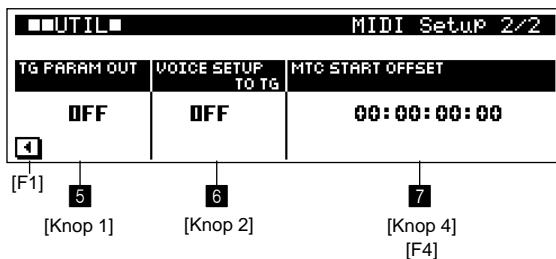
- OFF** ..... Geen echo back.
- THRU A** ..... MIDI gegevens die ontvangen zijn via de MIDI IN aansluiting worden opnieuw via de MIDI OUT A aansluiting verzonden.
- THRU B** ..... MIDI gegevens die ontvangen zijn via de MIDI IN aansluiting worden opnieuw via de MIDI OUT B aansluiting verzonden.
- THRU A+B** ..... MIDI gegevens die ontvangen zijn via de MIDI IN aansluiting worden opnieuw via de MIDI OUT A en B aansluitingen verzonden.

**REC MONITOR.....** MIDI gegevens die ontvangen zijn via de MIDI IN aansluiting worden via het MIDI kanaal en de MIDI uitgang, die toegewezen zijn aan de huidige geselecteerde track, opnieuw verzonden. In dit geval zal de huidige geselecteerde track geluid maken ongeacht het originele kanaal.

Bepaalt of ontvangen MIDI gegevens opnieuw verzonden zullen worden en via welke uitgang.

**OPM.**

De REC MONITOR instelling is ideaal, als er een extern MIDI toetsenbord en toongenerator gebruikt wordt, als de RS7000 gebruikt wordt om songs te creëren.

**5 TG PARAM OUT..... [Knop 1]**

**[Instellingen] OFF, OUT A, OUT B**

- OFF.....Geen parameter uitvoer.
- OUT A.....Parameter gegevens worden via MIDI OUT A verzonden.
- OUT B.....Parameter gegevens worden via MIDI OUT B verzonden.

Bepaalt of MIDI gegevens, die corresponderen met toongenerator parameter wijzigingen, gemaakt in één van de sub modes (MIXER, VOICE EDIT, EFFECT) verzonden zullen worden via een MIDI OUT aansluiting.

**6 VOICE SETUP TO TG..... [Knop 2]**

**[Instellingen] OFF, ON**

- OFF.....Voices en effecten worden niet gewijzigd als er een andere stijl of song geselecteerd wordt.
- ON.....De voice en effect instellingen, die opgeslagen zijn met elke song of stijl, worden opgeroepen als er een andere song of stijl geselecteerd wordt.

Bepaalt of de mixer, voice bewerking, en effect parameters, die opgeslagen zijn met elke stijl of song, wel of niet zullen worden opgeroepen als een stijl of song geselecteerd wordt.

**OPM.**

- Als de speeldata programmawijzigings- of besturingswijzigingsgegevens bevat, dan zullen deze gegevens gewijzigd worden als mixer, voice bewerking, of effect gegevens met een stijl of song opgeroepen worden.
- Als een voice in de PATTERN mode is ingesteld op "Frase", dan zal de voice instelling gewijzigd worden, ongeacht deze instelling.

**7 MTC START OFFSET.....[Knop 4], [F4]**

**[Instellingen] Hour: Minute: Second: Frame**

- Hour (Uur) .....00 ~ 23
- Minute (Minuut).....00 ~ 59
- Second (Seconde) ....00 ~ 59
- Frame.....00 ~ 29

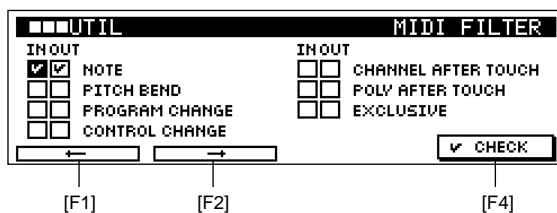
Specificeert het tijd-code tijdstip waarop het afspelen van de sequence zal beginnen als MTC ontvangen wordt. Deze eigenschap kan gebruikt worden om nauwkeurig het afspelen van de RS7000 met een extern MTC-compatibel apparaat op één lijn te brengen.

Gebruik [F4] om Uur, Minuut, Seconde, of Frame, te selecteren, en gebruik vervolgens [Knop 4] om het desgewenst in te stellen.

## 3. MIDI Filter

Specificeert welke MIDI events via de MIDI OUT aansluiting verzonden zullen worden. Deze instellingen zijn op pattern- en song afspelen via MIDI OUT van toepassing. Mixer, voice bewerking en effect instellingen, alsook knop en toetsenbord handelingen, worden via MIDI OUT verzonden, ongeacht deze instellingen.

### Display Parameters



#### [Instellingen]

NOTE

PITCH BEND

PROGRAM CHANGE (PROGRAMMA WIJZIGING)

CONTROL CHANGE (BESTURINGSWIJZIGING)

CHANNEL AFTER TOUCH (KANAAL AFTER TOUCH)

POLY AFTER TOUCH

EXCLUSIVE (EXCLUSIEF)

Het display toont of de corresponderende MIDI events verzonden zullen worden of niet.

.....Het corresponderende MIDI event zal niet verzonden worden.

.....Het corresponderende MIDI event zal verzonden worden.

Gebruik [F1] en [F2] om de cursor te verplaatsen, en [F4] om de afvinkvakjes af te vinken of leeg te maken.

#### OPM.

Als een IN box uitgeschakeld (niet aangevinkt) is, dan zal het corresponderende MIDI event niet naar de sequencer gestuurd worden en zal niet worden opgenomen. Alle events worden naar de sectie van de toongenerator gestuurd, ongeacht de MIDI Filter instellingen.

# Hoofdstuk 7. Overige Informatie

<b>1. MIDI Grondbeginselen .....</b>	<b>264</b>
<b>2. MIDI Events die behandeld worden door de RS7000 .....</b>	<b>266</b>

# 1. MIDI Grondbeginselen

## 1. MIDI is ...

“MIDI” is een afkorting voor “Musical Instrument Digital Interface”, en is een wereldwijde standaard, die ontworpen is om het mogelijk te maken performance, voice, en andere gegevens uit te wisselen tussen muziekinstrumenten. Data communicatie wordt zelfs tussen muziekinstrumenten en apparatuur van verschillende fabrikanten gewaarborgd.

MIDI heeft drie hoofd functies:

De eerste is het op afstand bedienen van muziekinstrumenten. Bijvoorbeeld, performance of handelingen m.b.t. voice wisseling, enz., die op één instrument worden uitgevoerd, kunnen op afstand een ander instrument, dat via MIDI is aangesloten, besturen.

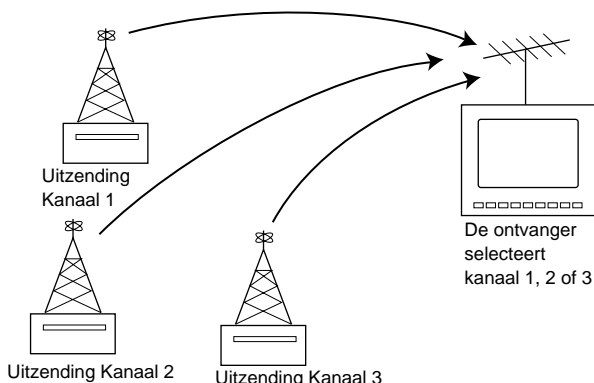
Ten tweede is er geautomatiseerde performance. Speeldata dat opgenomen is door een sequencer of computer kan via MIDI naar meerdere instrumenten verzonden worden om vol automatisch afgespeeld te worden.

De derde is synchronisatie tussen instrumenten. Instrumenten die tempo gegevens voor het afspelen of opnemen gebruiken, kunnen via MIDI aangesloten worden en nauwkeurig in hetzelfde tempo gesynchroniseerd worden.

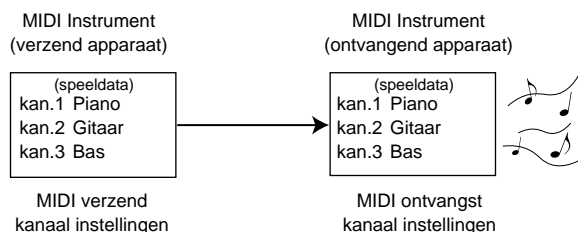
## 2. MIDI Kanalen

MIDI gegevens worden over 16 kanalen, genummerd van 1 tot en met 16, uitgewisseld. Het is dus mogelijk om, via één enkele kabel, MIDI speeldata voor maximaal 16 verschillende “parts” over te brengen.

MIDI kanalen kunnen worden gezien als televisie kanalen. Elk TV station zendt over een afzonderlijk kanaal uit. Aan het ontvangend eind (dat wil zeggen: de TV installatie) kan de televisie ontvanger zo worden ingesteld dat het alleen één van de vele kanalen, die op hetzelfde moment in de lucht zijn, ontvangt.



Op eenzelfde manier kunnen meerdere verzend apparaten in een MIDI systeem zo worden ingesteld dat ze over afzonderlijke kanalen, die de ontvangende apparaten via een MIDI kabel bereiken, kunnen verzenden. Alleen een MIDI apparaat dat zo is ingesteld om te ontvangen op hetzelfde kanaal als van het verzend apparaat, zal door dat apparaat bestuurd kunnen worden.



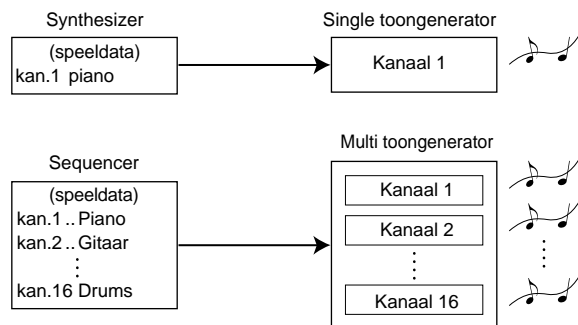
## 3. Multi en Single toongenerators

MIDI toongenerators kunnen in twee hoofd typen gegroepeerd worden, volgens het aantal kanalen dat tegelijkertijd ontvangen kan worden — Multi en Single.

Single toongenerators kunnen de MIDI speeldata voor één part ontvangen en afspelen via één enkel MIDI kanaal. Dit type toongenerator wordt gewoonlijk het meest gebruikt als een klank uitbreidingsmodule voor toetsenborden of andere MIDI regeelaars.

Multi toongenerators zijn in staat om, voor verscheidene parts, tegelijkertijd MIDI speeldata te ontvangen en af te spelen, over meerdere MIDI kanalen. Dit type toongenerator kan worden gezien als meerdere single toongenerators in één geïntegreerd apparaat. In die zin, wordt het aantal gelijktijdige parts, dat een multi toongenerator kan spelen, bepaald door het aantal single toongeneratoren dat het bevat.

De toongenerator van de RS7000 is een multi type, die altijd in staat is om tegelijkertijd maximaal 16 verschillende parts te spelen.





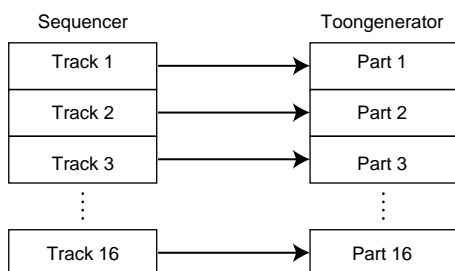
## 4. Parts en Part Parameters

De individuele single toongeneratoren die deel uit maken van een multi toongenerator worden vaak “parts” genoemd. Aangezien de toongenerator van de RS7000 tegelijkertijd gegevens over maximaal 16 kanalen kan spelen, heeft het 16 parts. Behalve het specificeren van afzonderlijke MIDI kanalen voor elk part, is het mogelijk om individueel de voice, pan positie, volume, en een reeks aan andere parameters in te stellen.

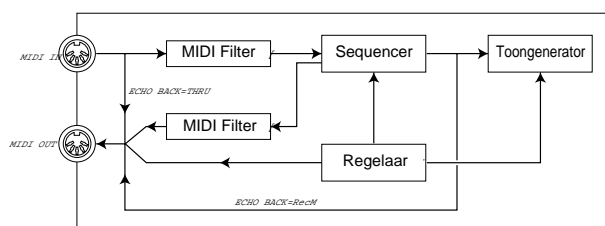
De RS7000 biedt voice, pan, volume, effect zend niveau, en andere toongenerator parameters in de MIXER en VOICE EDIT sub modes. Door de verscheidene beschikbare parameters te bekijken, krijgt u een goed idee van de vele parameters die voor elk part aangeboden worden. Dit type parameters staat normaal bekend als “part parameters”.

## 5. Parts en Tracks

In de RS7000 speelt de speeldata, die op elk van zijn 16 tracks is opgenomen, de corresponderende toongenerator parts. Ofschoon de standaard relatie van een track met een part is dat track 1 speelt part 1, track 2 speelt part 2, enz., kunnen deze toewijzingen gewijzigd worden via de SETUP Out Channel display pagina (blz. 110), zodat elke track elk part speelt.



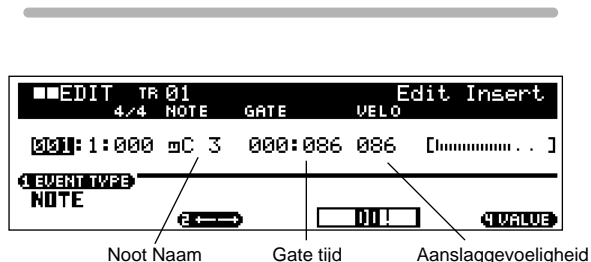
## 6. MIDI Signaal Stroom



## 2. MIDI Events die behandeld worden door de RS7000

1. Noot ~ 9. Exclusieve events worden in de PHRASE EDIT (blz. 154) en SONG EDIT (blz. 225) modes behandeld. 10. BPM (tempo) wijziging events kunnen gemanipuleerd worden als de BPM track in de SONG EDIT en PATTERN Chain Edit modes bewerkt wordt.

### 1. Note

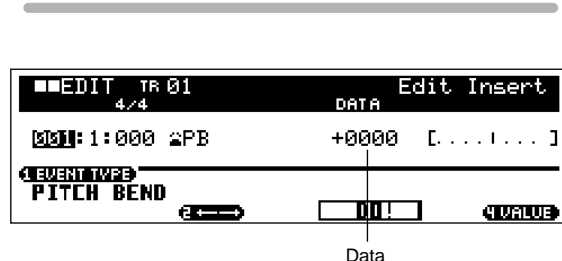


- Dit zijn de events die noten definiëren, en maken deel uit van het grootste deel aan speeldata.
- De naam van de noot definieert de toonhoogte.
- De gate tijd specificeert de lengte van de noot in tellen en clocks.
- Aanslaggevoeligheid (Velocity) betekent “hoe hard” de noot gespeeld wordt. De staafgrafiek aan de rechterkant is een grafische representatie van de waarde.

**[Instellingen]**

**Noot Naam** C-2 ~ G8  
**Gate Tijd** 000:001 ~ 999:479  
**Velocity (Aanslaggevoeligheid)** 001 ~ 127

### 2. Pitch Bend

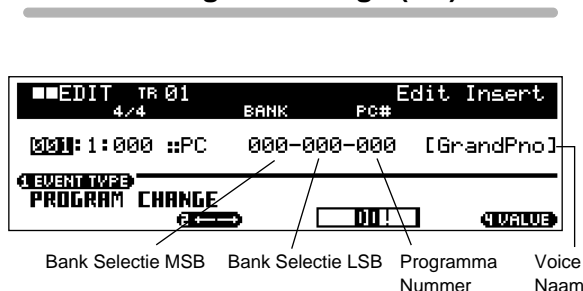


- Definieert continue wijzigingen in toonhoogte.
- Pitch bend events worden door pitch bend wiel handelingen op een extern toetsenbord gegenereerd.
- De gegevens zijn een numerieke representatie van de pitch bend wiel positie. De staafgrafiek aan de rechterkant is een grafische representatie van de waarde.

**[Instellingen]**

**Data** -8192 ~ +0000 ~ +8191

### 3. Program Change (PC)

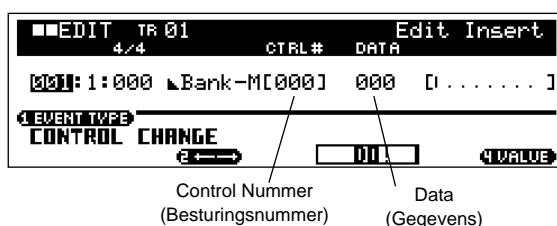


- Programma wijziging events selecteren voices.
- De bank selectie MSB en LSB parameters zijn in feite onderdeel van de Control Change categorie, hieronder beschreven, maar sinds deze 3 events, in de RS7000, worden gebruikt om voices te selecteren, worden ze hier gegroepeerd en beschreven.
- Bank selectie MSB en LSB selecteren de voice bank.
- Het programma nummer selecteert een individuele voice uit de voice categorie en het bank nummer, gespecificeerd door de MSB en LSB.
- Zie “Hoofdstuk 1: Basis”, blz. 61, voor meer informatie over de voice banken van de RS7000.

**[Instellingen]**

**Bank Selectie MSB** 000 ~ 127  
**Bank Selectie LSB** 000 ~ 127  
**Programma Nummer** 000 ~ 127

## 4. Control Change (CC)



- Control Change events regelen voice en effect parameters.
- Control Change events worden gegenereerd als een regelaar, zoals een modulatie wiel of voet regelaar, op een extern toetsenbord bediend wordt.
- Besturingsnummers 1 - 119 (behalve 32) kunnen in real time opgenomen worden met gebruikmaking van de toewijsbare knoppen.
- Het besturingsnummer specificeert de regelaar.
- De gegevens (data) specificeren de "positie" van de regelaar die toegewezen is aan het geselecteerde besturingsnummer. De staafgrafiek aan de rechterkant is een grafische representatie van de gegevens (data) waarde.

### [Instellingen]

**Besturingsnummer** 000 ~ 127  
**Gegevens** 000 ~ 127

### OPM.

Als de gegevens van de regelaar plotseling variëren, dan kan de toongenerator in sommige gevallen een click geluid (getik) produceren.

Enkele van de belangrijkste besturingsnummers en regelaars worden hieronder opgesomd.

- **Modulatie Wiel (Besturingsnummer 001)**
  - De MIDI gegevens die geproduceerd worden als een modulatie wiel bediend wordt. Er wordt geen modulatie toegepast als de waarde gelijk is aan "0", en "127" produceert maximale modulatie.
- **Portamento Tijd (Besturingsnummer 005)**
  - Deze MIDI boodschap regelt het portamento effect. Er wordt geen portamento geproduceerd als de waarde gelijk is aan "0", en "127" produceert maximale portamento tijd.
  - Portamento wordt alleen geproduceerd als Portamento (Besturingsnummer 065) aan (ON) is.
- **Gegevens Invoer MSB (Besturingsnummer 006)**
- **Gegevens Invoer LSB (Besturingsnummer 038)**
  - Deze parameters specificeren de waarde van RPN MSB, RPN LSB (blz. 268), NRPN MSB, en NRPN LSB events (blz. 268). De waarde wordt weergegeven door twee besturingswijzigings gegevennummers — de MSB en de LSB.
- **Volume (Besturingsnummer 007)**
  - Stelt het volume in voor elk individuele part. Er wordt geen geluid geproduceerd als de waarde gelijk is aan "0", en "127" produceert maximaal volume.

- **Panpot (Besturingsnummer 010)**

- Stelt de pan positie in voor elk individuele part. Het geluid wordt helemaal links gepositioneerd als de waarde gelijk is aan "0" en helemaal rechts als de waarde gelijk is aan "127". De getoonde waarden zijn -64 ~ +63.

- **Expressie (Besturingsnummer 011)**

- Stelt de expressie in voor elk individuele part. Er wordt geen geluid geproduceerd als de waarde gelijk is aan "0", en "127" produceert maximaal volume. Deze parameter produceert volume variaties tijdens het afspelen.

- **Sustain (Hold 1) (Besturingsnummer 064)**

- Deze MIDI boodschap vertegenwoordigt AAN/UIT handelingen voor het sustain pedaal. Noten die gespeeld worden als de pedaal wordt ingedrukt worden aangehouden (sustained). Als de waarde gelijk is aan "0" ~ "63" dan is sustain UIT, en als de gegevens gelijk zijn aan "64" ~ "127" dan is sustain AAN.

- **Portamento (Besturingsnummer 065)**

- Deze MIDI boodschap zet portamento AAN of UIT. Als de waarde gelijk is aan "0" ~ "63" dan is portamento UIT, en als de gegevens gelijk zijn aan "64" ~ "127" dan is portamento AAN.
- De lengte (mate) van het portamento effect wordt door Portamento Tijd (Besturingsnummer 005) bestuurd.

- **Sostenuto Pedaal (Besturingsnummer 066)**

- Deze MIDI boodschap vertegenwoordigt AAN/UIT handelingen voor het sostenuto pedaal. Als de waarde gelijk is aan "0" ~ "63" dan is sostenuto UIT, en als de gegevens gelijk zijn aan "64" ~ "127" dan is sostenuto AAN.

- **Harmonische Inhoud (Besturingswijziging 071)**

- Past de resonantie van het filter aan dat is toegewezen aan een voice. De resonantie wordt aangepast door het gegevens bereik van 0 ~ 127 als een offset waarde te gebruiken met een display bereik van -64 ~ +63 die aan de voice gegevens wordt toegevoegd.

- **Release Tijd (Besturingswijziging 072)**

- Past de release tijd van de voice AEG aan. De release tijd wordt aangepast door het gegevens bereik van 0 ~ 127 als een offset waarde te gebruiken met een display bereik van -64 ~ +63 die aan de voice gegevens wordt toegevoegd.

- **Aanslag Tijd (Besturingswijziging 073)**

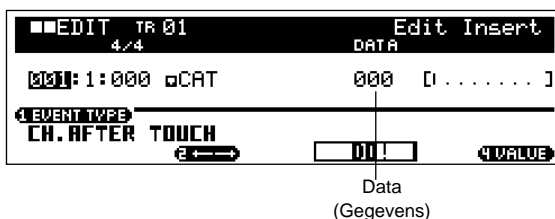
- Past de aanslag tijd van de voice AEG aan. De aanslag tijd wordt aangepast door het gegevens bereik van 0 ~ 127 als een offset waarde te gebruiken met een display bereik van -64 ~ +63 die aan de voice gegevens wordt toegevoegd.

- **Helderheid (Besturingswijziging 074)**

- Past de afsnij (cutoff) frequentie van het filter aan dat aan een voice is toegewezen. De cutoff wordt aangepast door het gegevens bereik van 0 ~ 127 als een offset waarde te gebruiken met een display bereik van -64 ~ +63 die aan de voice gegevens wordt toegevoegd.

- **Effect Zendniveau 1 (Nagalm Effect) (Besturingsnummer 091)**
  - Specificeert het effect zendniveau van de nagalm.
- **Effect Zendniveau 3 (Chorus Effect) (Besturingsnummer 093)**
  - Specificeert het effect zendniveau van het delay/refrein.
- **Effect Zendniveau 4 (Variatie Effect) (Besturingsnummer 094)**
  - Specificeert het effect zendniveau van de variatie.
- **Gegevens Toename (Besturingsnummer 096)**
- **Gegevens Afname (Besturingsnummer 097)**
  - Deze MIDI boodschappen verhogen of verlagen de waarde van de pitch bend gevoeligheid, fijn afstemming, of grove afstemming, die gemaakt zijn met gebruikmaking van RPN, met één (blz. 269).
- **NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Besturingsnummer 099)**
- **NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Besturingsnummer 098)**
  - Wordt voornamelijk gebruikt als offset waarden voor vibrato, filter, EG, drum setup en overige instellingen.
  - Data Invoer (blz. 267) wordt gebruikt om de parameter waarde in te stellen na het specificeren van de parameter met gebruikmaking van de NRPN MSB en LSB.
  - Als een NRPN eenmaal gespecificeerd is, dan wordt de volgende gegevens invoer boodschap, die op hetzelfde kanaal wordt ontvangen, als de waarde van die NRPN verwerkt. Voorkom uitvoeringsfouten door een RPN Null boodschap (7FH, 7FH) door te geven, na gebruikmaking van deze boodschappen, om een besturingshandeling uit te voeren.
  - Zie "8. NRPN" voor informatie over de parameter. (blz. 270)
- **RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Besturingsnummer 101)**
- **RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Besturingsnummer 100)**
  - Wordt voornamelijk gebruikt als offset waarden voor pitch bend gevoeligheid, afstemming, en andere part instellingen.
  - Data Invoer (blz. 267) wordt gebruikt om de parameter waarde in te stellen na het specificeren van de parameter met gebruikmaking van de RPN MSB en RPN LSB.
  - Als een RPN eenmaal gespecificeerd is, dan wordt de volgende gegevens invoer boodschap, die op hetzelfde kanaal wordt ontvangen, als de waarde van die RPN verwerkt. Voorkom uitvoeringsfouten door een Null boodschap (7FH, 7FH) door te geven, na gebruikmaking van deze boodschappen, om een besturingshandeling uit te voeren.
  - Zie "7. RPN" voor informatie over de parameter. (blz. 269)
- **Alle Geluid Uit (Besturingsnummer 120)**
  - Zet het geluid uit voor alle huidige noten die geluid maken, voor alle parts.
- **Alle regelaars resetten (Besturingsnummer 121)**
  - Zet alle regelaars terug naar hun initiële waarden. De volgende parameters worden beïnvloed: Pitch Bend, Channel Pressure (Kanaal Druk), Polyphonic Key Pressure (Polyfonische Toets Druk), Modulatie, Expressie, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal (Soft pedaal), Portamento Control (Portamento Besturing), RPN\*, NRPN\* (\* De RPN en NRPN worden gespecificeerd alsof ze geen nummer hebben, en er worden geen interne gegevens gewijzigd).
  - De volgende gegevens worden niet beïnvloed: Programma Wijziging, Bank Selectie MSB en LSB, Volume, Pan, Droog Verzendniveau, Effect Zendniveau 1, 3, en 4, Pitch Gevoeligheid, Fijnafstemming, Grove Afstemming.
- **Omni Mode Uit (Besturingsnummer 124)**
  - Voert dezelfde handeling uit als wanneer er een Alle Noten Uit boodschap wordt ontvangen. Het voice ontvangstkanaal wordt op 1 ingesteld.
- **Omni Mode Aan (Besturingsnummer 125)**
  - Voert dezelfde handeling uit als wanneer er een Alle Noten Uit boodschap wordt ontvangen. Alleen het voice ontvangstkanaal wordt ingesteld op Omni Aan.
- **Mono (Besturingsnummer 126)**
  - Voert dezelfde handeling uit als wanneer er een Alle Geluid Uit boodschap wordt ontvangen. Als de 3e byte parameter (de parameter die het mono nummer aangeeft) gelijk is aan 0 ~ 16, dan worden de parts die met deze kanalen corresponderen ingesteld op mono.
- **Poly (Besturingsnummer 127)**
  - Voert dezelfde handeling uit als wanneer er een Alle Geluid Uit boodschap wordt ontvangen, en stelt de parts die met deze kanalen corresponderen in op poly.

## 5. Channel Aftertouch) (CAT)

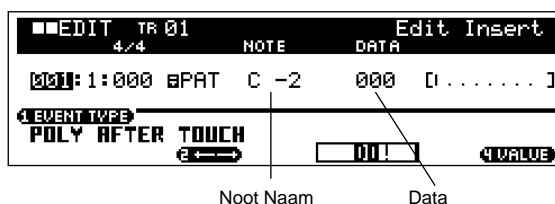


- Dit event wordt gegenereerd als er gedrukt wordt op een toets nadat de noot gespeeld is.
- De gegevens geven de hoeveelheid druk aan die op de toets wordt uitgeoefend. De staafgrafiek aan de rechterkant is een grafische representatie van de waarde.

### [Instellingen]

Gegevens 000 ~ 127

## 6. Polyphonic Aftertouch (PAT)



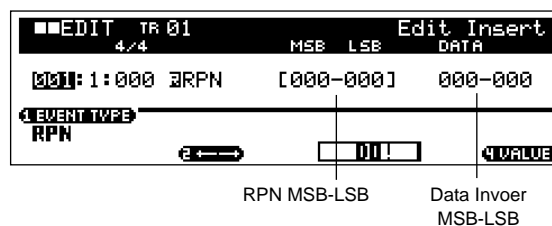
- Dit event wordt gegenereerd als er gedrukt wordt op een toets nadat de noot gespeeld is. Er worden, echter, anders dan het Channel Aftertouch event, individuele gegevens voor elke toets aangeboden.
- De Noot Naam specificeert de toets.
- De gegevens geven de hoeveelheid druk aan die op de toets wordt uitgeoefend. De staafgrafiek aan de rechterkant is een grafische representatie van de waarde.

### [Instellingen]

Noot Naam C-2 ~ G8

Gegevens 000 ~ 127

## 7. Registered Parameter Number (RPN)



- Wijzigt parameter waarden voor elke toongenerator part.
- Gewoonlijk worden er drie typen besturingswijzigingsgegevens verstuurd: RPN MSB (101), RPN LSB (100), en Gegevens Invoer MSB (6). In de RS7000 is Gegevens Invoer LSB (38) hieraan toegevoegd en de resulterende groep besturingswijzigingsevents worden als één behandeld.
- Als een RPN eenmaal gespecificeerd is, dan wordt de volgende gegevens invoer boodschap, die op hetzelfde kanaal wordt ontvangen, als de waarde van die RPN verwerkt. Voorkom uitvoeringsfouten door een Null boodschap (7FH, 7FH) door te geven, na gebruikmaking van deze boodschappen, om een besturingshandeling uit te voeren.
- De sectie van de toongenerator van de RS7000 maakt het mogelijk om de volgende 4 parameters te besturen.

### [Instellingen]

RPN MSB 000 ~ 127

RPN LSB 000 ~ 127

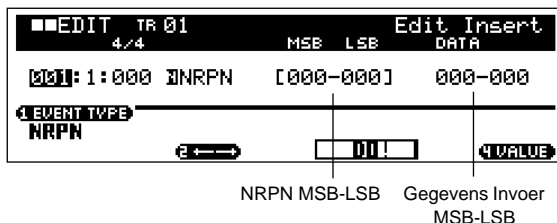
Gegevens Invoer MSB000 ~ 127

Gegevens Invoer LSB000 ~ 127

### ● Parameter overzicht (RPN)

MSB	LSB	Display	Parameter Naam	Gegevens Bereik		Initiële Waarde	Functie
				MSB	LSB		
000	000	PBSens	Pitch Bend Gevoeligheid	000~024	–	002	Specificeert de hoeveelheid pitch bend die geproduceerd wordt als reactie op pitch bend gegevens in toenames van een halve noot.
000	001	FnTune	Fijne Afstemming	-64~+63	–	+00	Past de afstemming aan in toenames van een cent.
000	002	CsTune	Grove Afstemming	-24~+24	–	+00	Past de afstemming aan in toenames van een halve noot.
127	127	Null	Null	–	–	–	Maakt de RPN en NRPN instellingen ongeldig, waardoor er dus geen toongenerator instellingen gewijzigd worden als de volgende Data Invoer boodschap wordt ontvangen.

## 8. Non-Registered Parameter Number (NRPN)

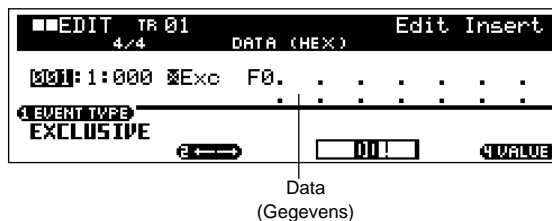


- Wijzigt parameter waarden voor elke toongenerator part.
- Er is geen compatibiliteit tussen verschillende fabrikanten. Vele parameters, specifiek voor elke toongenerator, kunnen bestuurd worden om toon wijzigingen te produceren.
- Gewoonlijk worden er drie typen besturingswijzigingsgegevens verstuurd: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), en Gegevens Invoer MSB (6). In de RS7000 wordt deze groep van besturingswijzigingsevents als één behandeld.
- Als een NRPN eenmaal gespecificeerd is, dan wordt de volgende gegevens invoer boodschap, die op hetzelfde kanaal wordt ontvangen, als de waarde van die NRPN verwerkt. Voorkom uitvoeringsfouten door een RPN Null boodschap (7FH, 7FH) door te geven, na gebruikmaking van deze boodschappen, om een besturingshandeling uit te voeren.
- Voor filter afsnij (cutoff) frequentie, resonantie, en andere onafhankelijke besturingswijzigingsparameters, is het gebruikelijker om de onafhankelijke besturingswijzigingsparameters te gebruiken, in plaats van de NRPN.

### [Instellingen]

NRPN MSB            000 ~ 127  
 NRPN LSB            000 ~ 127  
 Gegevens Invoer MSB 000 ~ 127

## 9. Exclusive



- Wijzigt interne toongenerator instellingen, zoals voice en effect instellingen, schakelaar besturing op afstand, omschakeling van toongenerator mode, en overige via MIDI.
- De 2<sup>e</sup> byte is het ID nummer van een fabrikant, en er is geen gegevens compatibiliteit tussen fabrikanten. Dit type event wordt gebruikt om specifieke functies van de RS7000 te besturen.
- De cursor kan gebruikt worden om door de gegevens heen te bladeren als de hoeveelheid gegevens groter is dan 17 bytes.

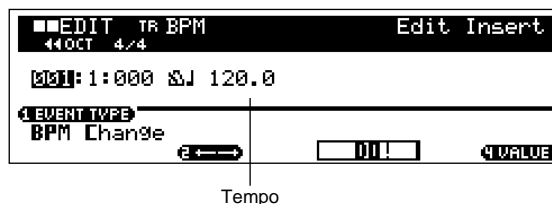
### [Instellingen]

Gegevens            00 ~ 7F, F7 (Hexadecimaal)

### OPM.

De zwarte toetsen op het toetsenbord (SECTIE) A ~ F worden gebruikt om de A ~ F gedeelten van hexadecimale gegevens in te voeren. Als [SHIFT]+[F4] ingedrukt wordt of [Knop 4] bediend wordt, dan zal de cursor knipperen, en het numerieke toetsenbord of de zwarte toetsen op het toetsenbord kunnen gebruikt worden om A ~ F in te voeren.

## 10. BPM Change



- Wijzigt de BPM op een willekeurig gekozen punt tijdens de sequence.
- Het tempo aan het begin van de sequence kan in de SONG Play of PATTERN Chain Play mode ingesteld worden, maar SONG EDIT en PATTERN Chain Play instellingen hebben prioriteit.
- BPM Change wordt gebruikt om het daadwerkelijke afspelen tempo in te stellen. Voer, om bijvoorbeeld het tempo van 120 naar 100 te wijzigen, BPM = 100 in, op het punt waar de wijzigen moet plaatsvinden.
- Kan alleen in de BPM track gemanipuleerd worden.

[Instellingen] Tempo 1,0 ~ 300,0

# Appendix

<b>1. Optionele apparatuur installeren.....</b>	<b>272</b>
<b>2. Specificaties .....</b>	<b>282</b>
<b>3. Problemen oplossen.....</b>	<b>286</b>
<b>4. Foutmeldingen overzicht.....</b>	<b>288</b>
<b>5. Verklarende Woordenlijst.....</b>	<b>291</b>
<b>6. Index.....</b>	<b>300</b>
<b>7. Voice List (Normal Voice).....</b>	<b>291MH</b>
<b>8. Drum Voice List.....</b>	<b>295MH</b>
<b>9. Phrase Category List .....</b>	<b>313MH</b>
<b>10. Effect Type List .....</b>	<b>313MH</b>
<b>11. Effect Parameter List .....</b>	<b>315MH</b>
<b>12. Effect Data/Value Table .....</b>	<b>323MH</b>
<b>13. MIDI Data Format.....</b>	<b>325MH</b>

De overzichten waarvan de bladzijdenummers zijn voorzien van MH, vindt u alleen in de, bij de RS7000 geleverde, meertalige of Engelstalige handleiding.

## 1. Optionele apparatuur installeren

De RS7000 biedt sleuven, aansluitingen, en installatie ruimte die, door een verscheidenheid aan opties, helpen om de prestatie en functionaliteit, zoals SIMM uitbreidingsgeheugen en I/O uitbreidingsboards, te verbeteren.

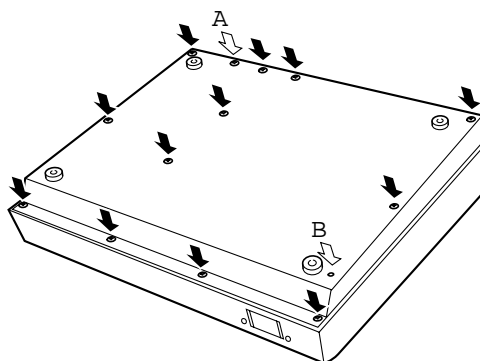
### De onderkap verwijderen

#### Procedure

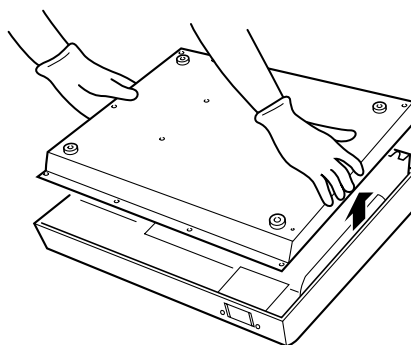
1. Zorg ervoor dat u het volgende bij de hand heeft voordat u begint met de installatie.
  - **Kruiskopschroevendraaier:** Een schroevendraaier met een magnetische punt wordt aanbevolen.
  - **Werkbank:** Voer alstublieft al het werk uit op een stabiele werkbank of tafel. Als u een kleed over het werkoppervlak spreidt voorkomt u krassen.
  - **Handschoenen:** Zorg ervoor dat u handschoenen draagt, zodat u uw handen niet aan de metalen kap of andere delen schaaft.
2. Zet de RS7000 uit, en trek het netsnoer uit het stopcontact.
3. Verwijder de schroeven die de onderkap op zijn plaats houden.
  - Zet de RS7000 ondersteboven op de werkbank en gebruik een kruiskopschroevendraaier om de 12 schroeven aan de onderkant los te schroeven (zie onderstaande illustratie).

#### **PAS OP !**

Verwijder de schroef die met A in de illustratie hieronder gemarkeerd is niet. Deze schroef is niet relevant om de onderkap te verwijderen.  
De met B gemarkeerde gaten in de onderstaande illustratie hebben niets te maken met het verwijderen van de onderkap.



4. Houd met beide handen beide kanten van de onderkap vast, en til de onderkap recht omhoog op om deze te verwijderen.





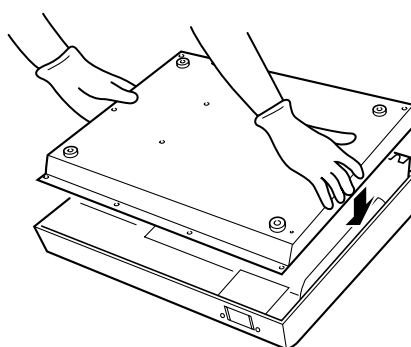
## De onderkap terugplaatsen

### **BELANGRIJK**

Zorg ervoor, als u de onderkap terugplaatst, dat er geen kabels tussen de kap en het hoofd apparaat vast komen te zitten. Dit zou verbroken aansluitingen of stringen kunnen veroorzaken.

### Procedure

1. Houd met beide handen beide kanten van de onderkap vast, en laat de kap recht omlaag zakken boven zijn originele positie.

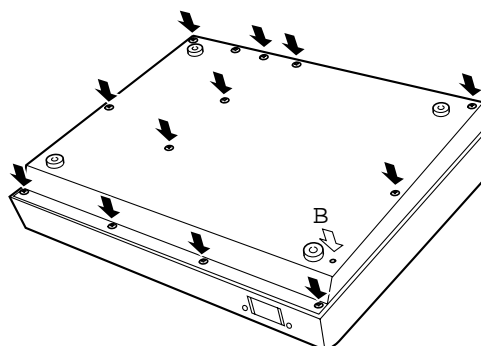


2. Gebruik de originele schroeven om de onderkap weer vast te maken.
  - Zet de twaalf schroeven terug en draai ze vast om de onderkap vast te maken.

### **! PAS OP !**

Gebruik geen andere schroeven als die u in stap 3 heeft verwijderd (blz. 272). Andere schroeven kunnen het apparaat beschadigen.

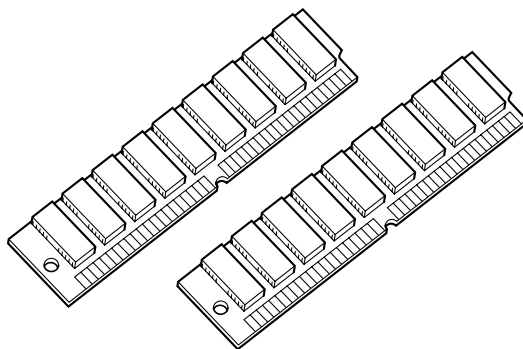
De met B gemarkeerde gaten in de onderstaande illustratie zijn geen schroefgaten. Zorg ervoor dat u geen schroeven in deze gaten steekt.



3. Draai het apparaat weer voorzichtig om.

## SIMMs installeren

U kunt het geheugen van de RS7000 vergroten door commercieel beschikbare SIMMs te installeren (enkele, achter elkaar liggende (in-line) geheugen modules). Deze sectie legt uit hoe u de installatie moet uitvoeren.



### Belangrijke informatie over de aankoop van SIMMs voor de RS7000

De RS7000 ondersteunt niet noodzakelijk alle commercieel beschikbare SIMMs. YAMAHA geeft geen garantie dat de door u gekochte SIMMs zullen werken. Vraag alstublieft, voordat u SIMMs koopt, eerste uw YAMAHA dealer of een geautoriseerde YAMAHA distributeur (zie het overzicht aan het eind van de bij de RS7000 geleverde meertalige of Engelstalige handleiding) om advies.

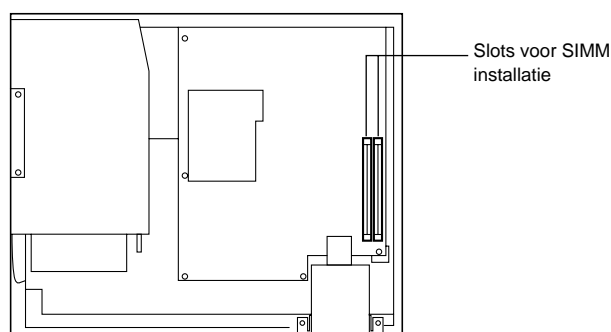
### **BELANGRIJK**

- Lees alstublieft, voordat u met de installatie begint, eerst de voorzorgsmaatregelen "Bediening en Installatie van Opties," die u aan het begin van deze handleiding vindt.
- U moet 72-pin SIMMs gebruiken met een toegangstijd van 70ns of minder. De grootte van de SIMM module kan 4, 8, 16, of 32 MB zijn. De RS7000 is ontworpen voor gebruik met 32 bit SIMMs, maar accepteert ook installatie van 36 bit (pariteit-type) SIMMs.
- Zorg ervoor, als u SIMMs koopt, dat er niet meer dan 18 geheugen chips per module op de SIMM zitten. (SIMMs met meer dan 18 chips, werken niet goed op de RS7000.)
- SIMMs moeten als paar met een identieke geheugengrootte geïnstalleerd worden. Het is niet mogelijk om slechts één enkele SIMM toe te voegen.
- De RS7000 wordt standaard afgeleverd met 4 MB aan geïnstalleerd geheugen. Dit betekent dat als u, bijvoorbeeld, een paar van 16 MB SIMMs installeert, het samling geheugen  $4 + (16 \times 2) = 36$  MB zal worden. Het maximale samling geheugen, echter, is 64 MB. Om deze reden zal het originele geheugen op effectieve wijze uitgeschakeld worden als u een paar van 32 MB SIMMs installeert (één paar:  $32 \times 2 = 64$  MB).
- YAMAHA raadt u aan dat u SIMMs koopt die aan de JEDEC\* standaard voldoen. Wees er alstublieft van bewust dat het voldoen aan deze standaard geen garantie geeft dat de SIMM op de RS7000 zal werken, zelfs als het op een personal computer werkt.

\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) stelt standaarden op voor aansluitconfiguraties in elektronische apparaten.

## Procedure

- Zorg ervoor dat u het volgende bij de hand heeft voordat u met de installatie begint.
  - SIMMs (één paar: 2 modules)**
  - Kruiskopschroevendraaier:** Een schroevendraaier met een magnetische punt wordt aanbevolen.
  - Werkbank:** Voer alstublieft al het werk uit op een stabiele werkbank of tafel. Als u een kleed over het werkkoppervlak spreidt helpt dat krassen te voorkomen.
  - Handschoenen:** Zorg ervoor dat u handschoenen draagt, zodat u uw handen niet aan de metalen kap of andere delen schaaft.
- Verwijder de onderkap (blz. 272).
- Plaats de SIMM module in het simm slot op het circuit board.
  - Identificeer eerst de slots waarin u de SIMM wilt installeren.

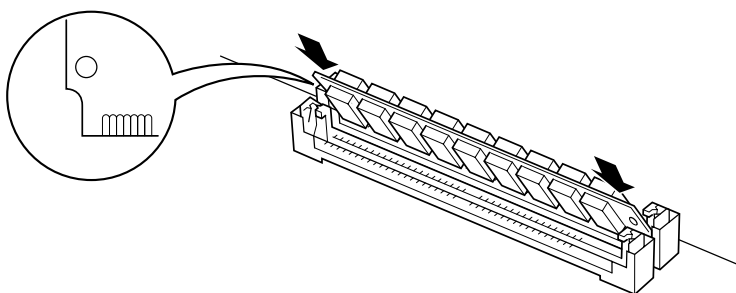


### OPM.

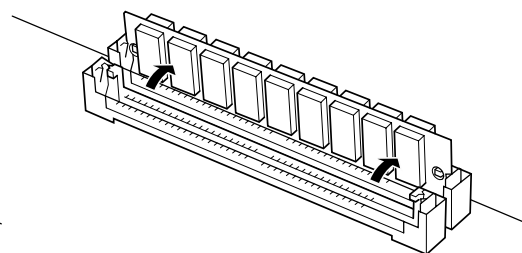
Begin, als u SIMMs plaatst, altijd met het buitenste slot (dat wil zeggen, het slot dat zich het dichtst bij de rand van de kap van de RS7000 bevindt). SIMMs zullen niet in het slot passen als u deze volgorde omdraait.

- Houd de SIMM met het uitgesneden gedeelte in de richting van het achterpaneel, en plaats de SIMM, in een hoek zoals in het onderstaande figuur (1) is aangegeven, in het slot. Duw de SIMM vervolgens rechtop, totdat het in de positie klikt, zoals in figuur (2) getoond, en op zijn plaats vastzit.

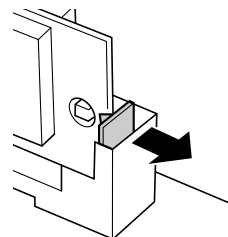
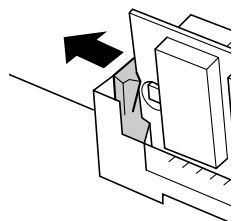
(1)



(2)



- Herhaal deze stap voor de andere SIMM.
- Zet, als u een SIMM uit een slot moet verwijderen, de twee haken van het slot open (aan elke kant één), en druk op de SIMM zodat het neerwaarts kantelt, en haal deze vervolgens uit het slot.



Hiermee is de installatie voltooid.

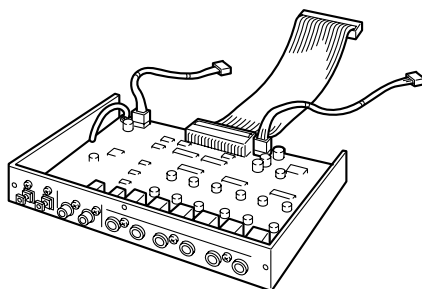
Ga, als u een I/O uitbreidingsboard wilt installeren, verder met de I/O uitbreidingsboard installatie procedure (blz. 276).

4. Zet de onderkap weer op zijn plaats (blz. 273).
5. Steek de stekker in het stopcontact.
  - Houd, om te verifiëren of de geïnstalleerde SIMMs correct gedetecteerd worden, [SHIFT] ingedrukt en druk op [UTILITY] om toegang te verkrijgen tot het FREE MEMORY display (blz. 68).

## Het AIEB2 I/O Uitbreidingsboard installeren

Het optionele AIEB2 Input/Output uitbreidingsboard voegt digitale I/O (zowel optisch als coax format) en zes toewijsbare uitgangen toe aan de RS7000.

Zie, voor informatie over de aansluitingen van het board en algemeen board setup, de informatie elders in deze handleiding.



### **BELANGRIJK**

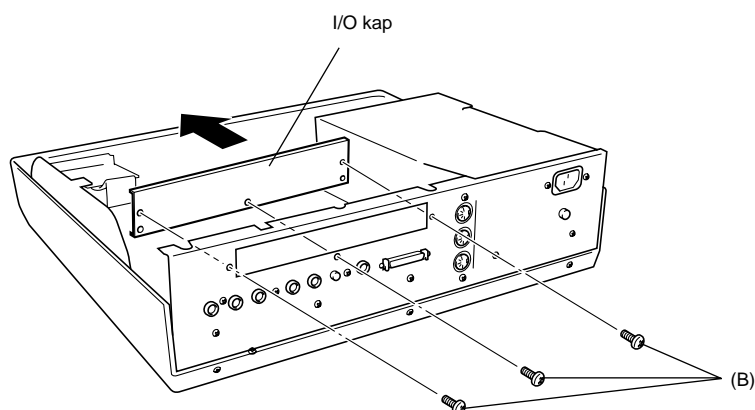
Leest u alstublieft, voordat u de installatie uitvoert, eerst de voorzorgsmaatregelen "Bediening en Installatie van Opties", aan het begin van deze handleiding. Merk alstublieft op dat de AIEB1 niet in de RS7000 gebruikt kan worden.

## Procedure

1. Zorg ervoor dat u het volgende bij de hand heeft voordat u met de installatie begint.
  - **AIEB2 I/O Uitbreidingsboard:** Vergewis u ervan dat er 3 kabels uit het board steken.
  - **Kruiskopschroevendraaier:** Een schroevendraaier met een magnetische punt wordt aanbevolen.
  - **Werkbank:** Voer alstublieft al het werk uit op een stabiele werkbank of tafel. Als u een kleed over het werkopervlak spreidt helpt dat krassen te voorkomen.
  - **Handschoenen:** Zorg ervoor dat u handschoenen draagt, zodat u uw handen niet aan de metalen kap of andere delen schaaft.
2. Verwijder de onderkap (blz. 272).
3. Verwijder de drie schroeven (B) van het achterpaneel, en verwijder de I/O kap.

### **! PAS OP !**

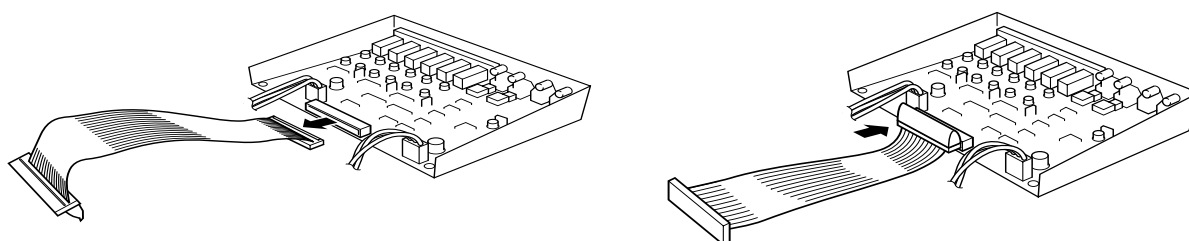
- De I/O kap kan naar beneden vallen als alle drie schroeven verwijderd worden, dus zorg ervoor dat u de I/O kap met één hand vasthoudt, als u de schroeven verwijdert.
- De verwijderde I/O kap zal, zolang de AIEB2 geïnstalleerd is, niet meer nodig zijn, maar de schroeven waarmee het was vastgemaakt moeten gebruikt worden om de AIEB2 vast te maken, dus zorg ervoor dat u ze niet verkeerd plaatst.
- Deze schroeven (B) zijn van een ander type dan de twaalf schroeven die de onderkap vastmaken. Zorg ervoor dat u ze niet door elkaar haalt met de schroeven van de onderkap. Het apparaat kan beschadigd raken als u verkeerde schroeven gebruikt.



4. Steek de platte kabel achterwaarts in.

- Maak de platte kabel los.
- Steek de tegengestelde stekker in de aansluiting.

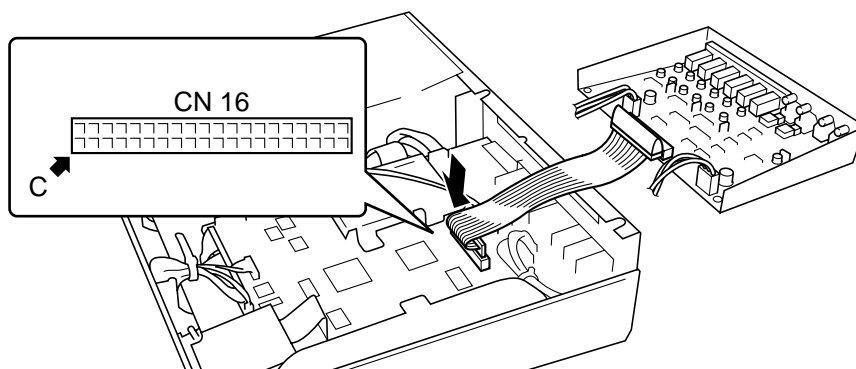
De aansluiting bevat een inkeping die ervoor zorgt dat het op de juiste wijze wordt aangesloten.



5. Sluit de platte kabel aan.

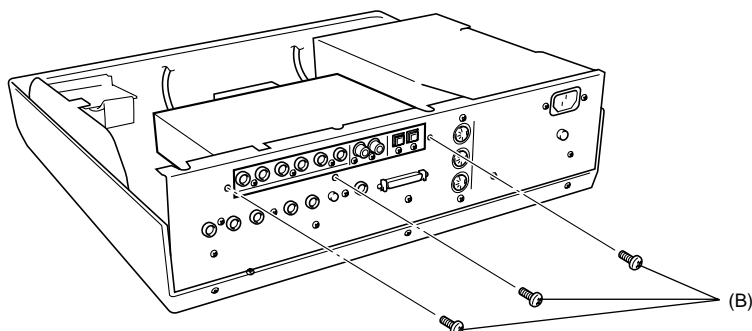
- Sluit de platte kabel van het I/O uitbreidingsboard (de dunne, platte kabel) aan op de corresponderende aansluiting op het circuit board van de RS7000 (in de onderstaande illustratie gemarkeerd met "C": CN16).

De aansluiting is aangepast zodat het maar op één manier past.



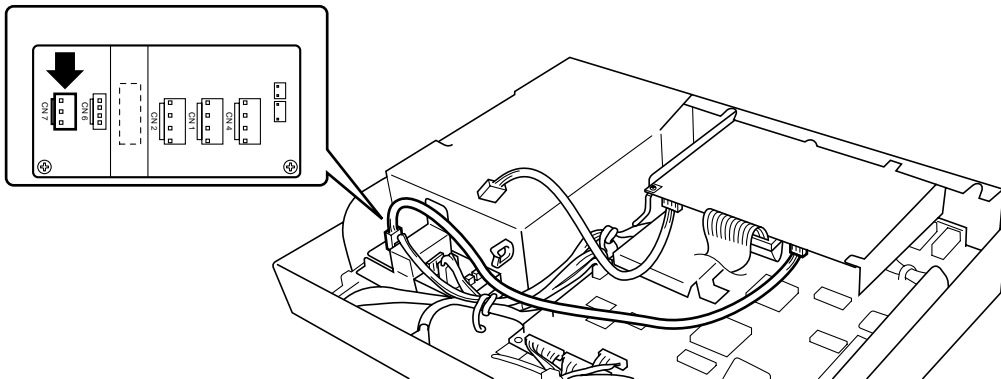
6. Het AIEB2 I/O uitbreidingsboard plaatsen.

- Steun het I/O uitbreidingsboard, zoals getoond in de onderstaande illustratie, en maak het vast aan het achterpaneel met de drie schroeven (B) die u in stap 3, hierboven, verwijderd heeft.



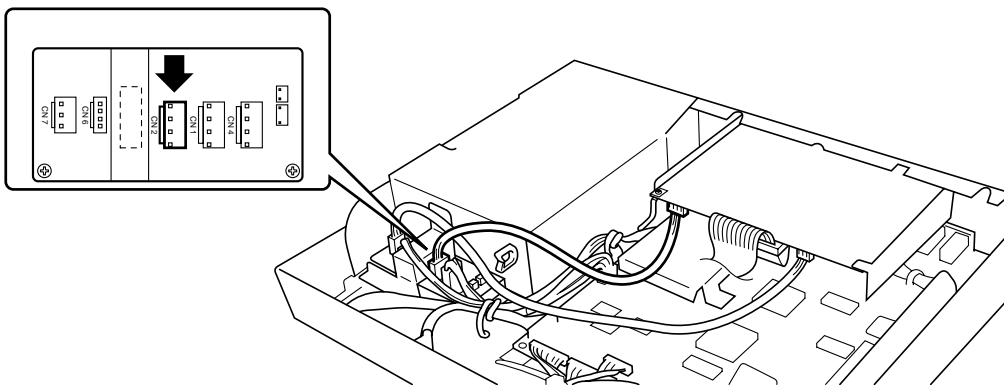
**7.** Sluit de 3-aderige rode/witte kabel aan.

- Sluit, van de twee rode/witte kabels die uit het I/O uitbreidingsboard steken, eerst de 3-aderige kabel aan op de aansluiting, zoals getoond in de onderstaande illustratie (CN7: 3-pins).  
Zorg ervoor dat de richting juist is, en probeer de aansluiting niet te forceren.



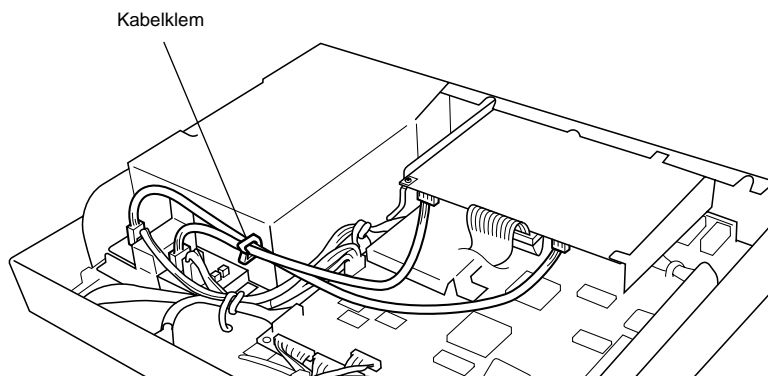
**8.** Sluit de andere rode/witte kabel (4-aderige) op dezelfde manier aan.

- Sluit de kabel aan op de aansluiting, zoals hieronder getoond (CN2: 4-pins).

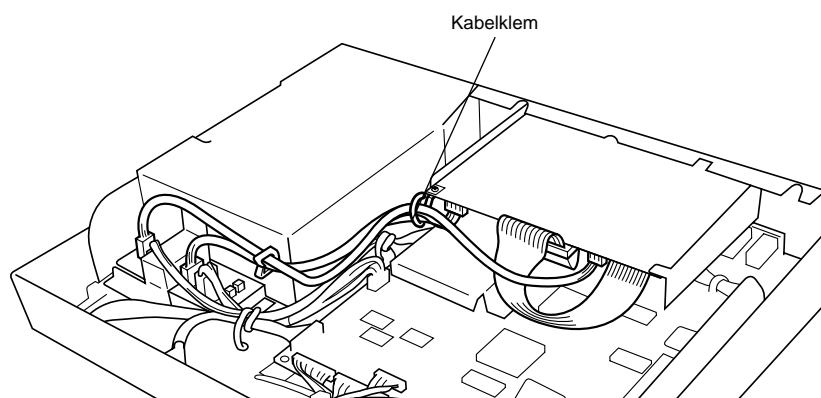


**9.** Zet de kabels aan de kabelklem vast.

- Haal de 3-aderige en 4-aderige kabels door de kabelklem (zie onderstaande illustratie), en zet ze vast.

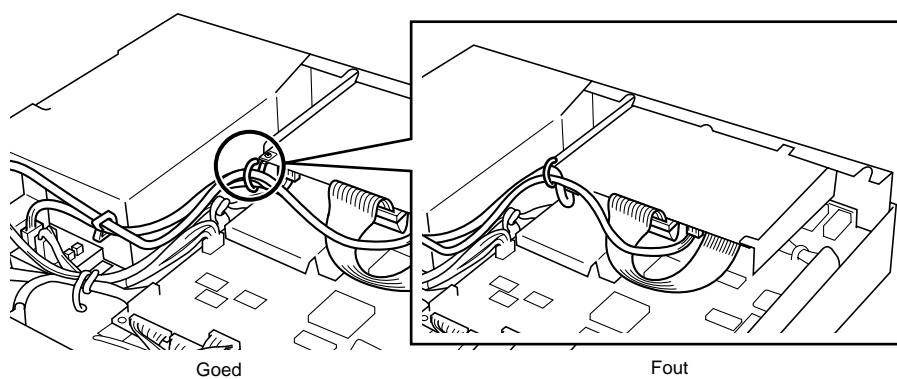


- Gebruik de kabelklem om de 3-aderige kabel, en de 4-aderige kabel vast te zetten (zie onderstaande illustratie).



**! PAS OP !**

Zorg ervoor dat de kabels onder het circuit board gebundeld zijn. Als er kabels tussen de kap en het I/O uitbreidings circuit board geklemd zitten, dan kunnen er verbroken aansluitingen of storingen optreden, als de onderkap weer op zijn plaats gezet wordt.



10. Zet de onderkap weer op zijn plaats (blz. 273).

11. Steek de stekker in het stopcontact.

## Externe SCSI apparaten aansluiten

Deze sectie legt uit hoe externe apparaten, zoals externe harddisks, MO drives, of CD-ROM drives aangesloten moeten worden.

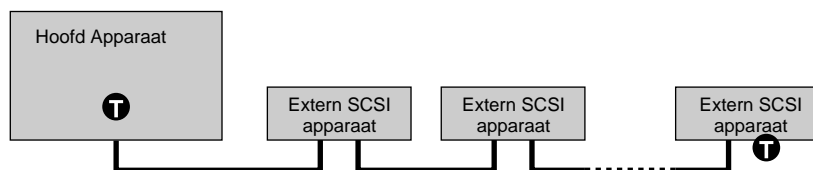
### Over SCSI

SCSI (spreek uit als “scuzzy”) staat voor Small Computer System Interface, en is een standaard interface voor gegevens verzending die door personal computers en andere apparaten gebruikt wordt.

Aangezien de RS7000 een SCSI interface bevat, kunt u hard disks, MO disk drives, CD-ROM drives, en andere SCSI-compatibel apparaten, die een 50-pins SCSI aansluiting bevatten, aansluiten en gebruiken. Er kunnen maximaal 7 SCSI apparaten aangesloten worden.

De meeste externe SCSI apparaten hebben twee SCSI aansluitingen, waardoor er een aantal apparaten “aan elkaar gekoppeld” kunnen worden. Apparaten die op deze manier aan elkaar gekoppeld zijn kunnen gewoonlijk in elke willekeurige volgorde aangesloten worden. Het laatste apparaat in de keten moet afgesloten (“terminated”) worden, met een terminator die op de open SCSI aansluiting geplaatst wordt, of door de interne terminator aan te zetten (indien beschikbaar). Het eerste apparaat in de keten moet ook afgesloten worden, maar in het geval van de RS7000 wordt dit bewerkstelligd door de terminator in de RS7000.

**T** geeft de terminator aan (of een terminator schakelaar die aangezet (ON) is). Plaats, voor apparaten die niet van dit teken voorzien zijn geen terminator (of zet de terminator uit).



#### **BELANGRIJK**

- Zorg ervoor, voordat u SCSI apparaten aansluit, dat u de stroom van de RS7000 en alle aangesloten apparaten uit zet. Als de stroom aan staat, terwijl er aansluitingen gemaakt worden, dan kunnen de RS7000 of SCSI apparaten beschadigd raken.
- Elk SCSI apparaat, inclusief de RS7000, wordt door een nummer van 0 - 7, die het SCSI ID genoemd wordt, onderscheiden. Als twee of meer apparaten hetzelfde SCSI ID nummer hebben, dan zullen de SCSI apparaten niet goed functioneren. De RS7000 is af fabriek op SCSI ID 6 ingesteld. Wees ervan bewust dat het SCSI ID nummer van een apparaat geen relatie heeft met zijn positie in de daisy-chain (keten).
- Vergeet niet om een terminator op het laatste SCSI apparaat in de daisy-chain (keten) te plaatsen.
- Als er geen extern SCSI apparaat is aangesloten, dan is het niet nodig om een terminator op de externe SCSI aansluiting van de RS7000 te plaatsen.
- Gebruik een zo kort mogelijke SCSI kabel. Het gebruik van lange kabels kan voor een onbetrouwbare werking zorgen. (Over het algemeen moet de totale kabellengte minder dan 6 meter zijn (ongeveer 18 voet).)
- Gebruik SCSI kabels van goede kwaliteit. Kabels van slechte kwaliteit kunnen voor een onbetrouwbare werking zorgen.
- Sommige SCSI apparaten hebben slechts één SCSI aansluiting. Sluit het, als u een dergelijk apparaat gebruikt, aan het eind van de daisy-chain aan.



## Procedure

1. Gebruik SCSI kabels om de externe SCSI apparaten in een keten aan te sluiten (daisy-chain).
  - Er zijn verscheidene typen SCSI aansluitingen. Gebruik SCSI kabels die geschikt zijn voor uw apparaten.
2. Sluit het netsnoer van het extern SCSI apparaat aan op een stopcontact.
3. Stel het SCSI ID (0 - 7) van het extern SCSI apparaat in.
  - Selecteer een SCSI ID die niet conflicteert met de andere SCSI apparaten (inclusief de RS7000). Het SCSI ID van de RS7000 is af fabriek ingesteld op 6.
4. Plaats de terminator op de SCSI aansluiting (degene van de twee SCSI aansluitingen die nog vrij is) van het laatste apparaat in de daisy-chain.  
Zet, als alternatief, de terminator schakelaar van dat apparaat aan.
5. Zorg ervoor dat de terminator schakelaar voor alle andere apparaten in de daisy-chain is uitgezet (OFF) (dat wil zeggen, alle apparaten, behalve het laatste apparaat).
6. Zet het (de) extern(e) SCSI appara(t)en aan, en zet de RS7000, na een paar seconden te hebben gewacht, aan.

### OPM.

Er zijn vele artikelen beschikbaar die handelen over SCSI. De meeste, echter, behandelen alleen de concepten of de specificaties, en vertellen niet wat u moet doen als het systeem niet werkt als het volgens de beschrijving is aangesloten. De volgende paragrafen zullen meer informatie over SCSI verschaffen, die u zal helpen om problemen op te lossen die kunnen optreden als SCSI apparaten worden aangesloten. Lees dit materiaal alstublieft als u problemen ondervindt. Weest u er zich alstublieft van bewust dat, als u SCSI apparaten aansluit, problemen met terminatie en bekabeling ervoor kunnen zorgen dat waardevolle gegevens verminkt kunnen raken. Wij betreuren dat Yamaha geen enkele verantwoordelijkheid kan nemen als gegevens, van welke vorm dan ook, verloren raken.

### ■ Werkelijkheden over terminator installatie

Ofschoon we hebben gezegd dat een terminator noodzakelijk is aan het begin en eind van de SCSI bus, is dit een algemeen principe en geen vereiste. Als de bus, bijvoorbeeld, extreem kort is (45 cm of korter), dan zijn er gevallen waarin het beter is dat er zich maar aan één van de uiteinden een terminator bevindt. Als er echter, behalve deze drives, andere drives zijn aangesloten, dan zal de situatie weer anders zijn.

Het is ook zo dat, als de SCSI apparaten meer dan 3 meter van elkaar gescheiden zijn, het wenselijk is om op het 3 meter punt een terminator te gebruiken. In dit geval zullen er zich drie of meer terminators binnen de SCSI bus bevinden.

Op deze wijze kan de theorie en praktijk over SCSI aansluitingen zeer van elkaar verschillen. Eenvoudig een goed werkende drive in een systeem veranderen kan een onbetrouwbare werking tot gevolg hebben, of een drive aan een onbetrouwbaar systeem toevoegen kan een goede werking van die drive tot gevolg hebben. In de praktijk is een zekere mate van uitproberen noodzakelijk.

### ■ Redenen voor SCSI fouten

Een SCSI bus werkt alleen stabiel als alle aangesloten SCSI apparaten goed werken. Als één van de apparaten ruis produceert, dan zullen de andere apparaten ook fouten produceren, en, in het ergste geval, kan het boot blok (opstart blok) van een drive vernietigd worden. (Alle gegevens in die drive zullen verloren gaan.)

Het kan in sommige gevallen ook zo zijn dat een systeem, waarop gegevens schijnbaar goed zijn opgeslagen, de gegevens in werkelijkheid niet goed heeft opgeslagen, waardoor gegevens verloren zijn gegaan.

De volgende paragrafen zullen de redenen voor zulke fouten behandelen, en zullen een volgorde bieden voor het oplossen van uw problemen.

#### • Controleer het SCSI ID

Zorg ervoor dat er geen conflict is tussen het SCSI ID van elk van de SCSI apparaten, inclusief de RS7000. Het SCSI ID van de RS7000 is af fabriek ingesteld op 6. Zorg ervoor dat u de stroom uit zet, voordat u de SCSI ID instelling van het extern SCSI apparaat verandert.

#### • Controleer de terminator

Controleer, zoals hierboven behandeld, de plaats waar de terminator geplaatst is.

#### • Controleer de SCSI kabels

SCSI kabels van lage kwaliteit zullen bijna altijd voor problemen zorgen. Gebruik altijd dubbel afgeschermd kabels. Het is ook belangrijk dat de afscherming binnen de aansluiting geaard wordt. Lange SCSI kabels zorgen vaak voor problemen, dus gebruik een zo kort mogelijke SCSI kabel. Het buigen of draaien van een SCSI kabel in een beperkte ruimte kan ervoor zorgen dat geleiders of pinnen afbreken, dus wees voorzichtig om dit te vermijden.

De werking wordt niet gegarandeerd als de SCSI aansluiting van de RS7000 via een omzetter (converter) op een willekeurig extern apparaat, die verschilt van een 50-pins SCSI apparaat, wordt aangesloten (zoals een Wide SCSI, ATA (IDE), USB of IEEE 1394 apparaat).

## 2. Specificaties

<b>Sequencer Sectie</b>	Maximale Noot Capaciteit	Ongeveer 259.000 noten	
	Noot Resolutie	Kwart noot/480	
	Maximale Polyfonie	124 noten	
	BPM (Tempo)	1,0 - 300,0	
	Opname Modes	Real time vervanging Real time overdub (alleen Pattern en Song modes) Real time punch (inklokken) (alleen Song mode) Step (alleen Pattern en Song modes) Grid Step (alleen Pattern en Song Modes)	
	Tracks	Pattern Mode	: 16 frase tracks
		Pattern Chain Mode	: Pattern track : BPM track : Scene/Mute track
		Song Mode	: 16 sequence tracks : BPM track : Scene/Mute track
	Patterns	Patterns	: 1024 (64 stijlen × 16 secties)
		Maten	: maximaal 256
	Frases	Preset Frases	: 5980
		User Frases	: 256 per stijl
	Pattern Chains	20 ketens	
	Songs	20 songs	
	Bewerk	Frase bewerking	
		Pattern Chain bewerking	
		Song bewerking	
	Jobs	Pattern Jobs	: 37
		Pattern Chain Jobs	: 9
		Song Jobs	: 30
Grid Groove	Note Offset, Clock Shift, Gate Time Offset, Velocity Offset		
Speeffecten	Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize 1 & 2)		
	Note (Note Offset, Gate Time, Velocity Offset)		
	Timing (Beat Stretch, Clock Shift, Swing)		
MIDI Delay	MIDI Delay Edit, Feedback Edit		
Arpeggio	Type (Up, Down, Alternate 1 & 2, Random), Sort, Hold, Octave Range		
Real Time Loop Remix			
Sequence Format	Origineel sequence format van de RS7000 SMF Format 0, 1 (Format 1 alleen laden) RM1x format (PATT, SONG) (alleen laden)		

<b>Toongenerator blok</b>	Type	AWM2 toongenerator		
	Maximale polyfonie	62 noten		
	Multi-timbrale mogelijkheid	16 klankkleuren (met DVA)		
	Preset voices	Normale voices 1054 (behalve GM voices) Drum voices 63 kits (behalve GM kits)		
	Effecten	4 systemen		
		Reverb (nagalm)	: 12 typen	
		Delay Chorus	: 25 typen	
		Variatie	: 100 typen	
	Equalizer	Master	: 8 typen	
		Master equalizer	4 Bands parametrische equalizer	
Track equalizer		5 typen		
<b>Toongenerator Sectie</b>	Sample Voice Typen	Pitched (Toonhoogte) Voice, Sample Kit Voice		
	Maximum Samples	256		
	Sampling Bron	Analoge ingangen L/R		
		Stereo uitgangen L/R		
		Digitale I/O (Als optioneel AIEB2 I/O Uitbreidingsboard is geïnstal- leerd)		
		Optische I/O (Als optioneel AIEB2 I/O Uitbreidingsboard is geïnstal- leerd)		
	A/D Conversie	20-bit, 64 × oversampling		
	D/A Conversie	24-bit, 128 × oversampling		
	Sampling Typen	Slice + Sequence, Kit, Kit + Note, Pitch, Pitch + Note		
	Sample Gegevens Bits	16		
	Sampling Frequentie	: 44,1 kHz. (MONO/STEREO), 22,05 kHz., 11,025 kHz., 5,5125 kHz. (LO-FI mode, MONO/STEREO)		
		Digitale Ingangen (Als optioneel AIEB2 I/O Uitbreidingsboard geïnstal- leerd)		
			: 48 kHz., 44,1 kHz., 32 kHz. (alleen STEREO)	
	Intern Sample Geheugen	Standaard	: 4 megabytes (vooraf ingebouwd)	
		Maximaal	: 64 megabytes (32 megabyte SIMMs × 2) * 4 megabytes, vooraf ingebouwd, niet beschikbaar na maximale uitbreiding.	
	Sampling Tijd	Max. Sample Lengte	: 32 megabytes mono : 64 megabytes stereo	
		Max. Sample Tijd (Mono of Stereo)	: Ongeveer 6 min. 20 sec. (44,1 kHz.)	
Sample Format	Origineel format AIFF (alleen laden), WAV (opslaan en laden) A3000/4000/5000, SU700, (alleen laden)			
Sampling Jobs	13			

**Regelaars**

Power schakelaar (ON/OFF)	
Master Volume Control (Hoofd Volume Regelaar) (MASTER VOLUME)	
Recording Level Control (Opname Niveau Regelaar) (REC VOLUME)	
Master Effect Keuze Knop	
Master Effect Parameter Knoppen (× 4)	
Multi-functionele knoppen (× 4)	
Toewijsbare Knoppen (× 18)	
Contrast Regeling	
Mode Knoppen	[PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY]
Sub Mode Knoppen	[GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [MIXER], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [MASTER], [SAVE], [LOAD], [JOB], [EDIT]
Functie Knoppen	[F1] - [F4]
Master Effect Knop	[EFFECT ON/OFF]
Sampling Knoppen	[REALTIME LOOP REMIX], [SAMPLE EDIT], [STANDBY/START/STOP]
Speleffect Knop	[SELECT]
Voice Bewerking Knoppen	[WAVE] (LFO), [AMP/FILTER/PITCH], [PORTAMENTO TYPE], [TYPE] (FILTER)
Exit Knop	[EXIT]
Sequencer Knoppen	[REC], [◀], [STOP], [PLAY], [◀◀], [▶▶]
Shift Knop	[SHIFT]
Arpeggio Knop	[ARPEGGIO ON]
Mute/Scene Knoppen	[STORE], [MUTE/SCENE], [MEMORY 1] – [MEMORY 5]
Octaaf Knoppen	[OCT DOWN], [OCT UP]
Keyboard Mode Knoppen	[KEYBOARD], [TRANSCOPE], [MUTE], [TRACK SELECT]
Toetsenbord Pads (× 26)	
Tap Knop	[TAP]
Aanslaggevoelige Pads (× 2)	[PAD 1], [PAD 2]

**Display (LCD)**

64 × 240 punt grafische LCD met achtergrondverlichting en contrastregeling

**LEDs**

MODE (× 4) (groen)  
 EFFECT ON/OFF (groen)  
 SAMPLING (REALTIME LOOP REMIX (groen), SAMPLE EDIT (groen), STANDBY/START/STOP (rood))  
 SEQUENCE PLAY FX SELECT (× 2) (geel)  
 VOICE EDIT (× 18) (geel)  
 REC (rood)  
 PLAY (groen)  
 SECTION (× 10) (rood)  
 MUTE/SCENE (× 2) (rood)  
 TRACK (× 16) (rood)  
 KEYBOARD mode (KEYBOARD (groen), MUTE (rood))  
 ARPEGGIO ON (groen)  
 Functie Knoppen (× 4) (rood)  
 MIDI IN (rood), MIDI OUT A (groen), MIDI OUT B (groen)  
 7-segments LED (4-cijferig)

<b>Aansluitingen</b>	<p>PHONES (Standaard stereo jackplug aansluiting)</p> <p>OUTPUT (Standaard jackplug aansluiting × 2) (L/MONO, R)</p> <p>INPUT (Standaard jackplug aansluiting × 2) (L, R)</p> <p>FOOT SWITCH</p> <p>MIDI IN, MIDI OUT (× 2, A &amp; B)</p> <p>CARD SLOT (3,3 V SmartMedia)</p> <p>SCSI (50-pins halve-pitch)</p> <p>AC INLET (netspanning)</p>								
<b>Afmetingen (B × D × H)</b>	440 mm × 363 mm × 134 mm								
<b>Gewicht</b>	7 kg								
<b>Bijgeleverde Accessoires</b>	<p>Netsnoer</p> <p>CD-ROM (× 1)</p> <p>SmartMedia (8 MB × 1) : Sound &amp; Sequence gegevens</p> <p>Nederlandstalige Handleiding</p> <p>Owner's Manual Set</p>								
<b>Opties</b>	<p>I/O Uitbreidingsboard : AIEB2</p> <p>Uitbreidingsgeheugen (gebruik een paar identieke SIMMS die aan de onderstaande specificaties voldoen):</p> <table> <tr> <td>Type</td> <td>: 72-pins SIMM (Fast page of EDO, JEDEC standaard)</td> </tr> <tr> <td>Toegangstijd</td> <td>: 70 ns of sneller</td> </tr> <tr> <td>Pariteit</td> <td>: Pariteit of geen pariteit</td> </tr> <tr> <td>Capaciteit</td> <td>: 4/8/16/32 megabytes</td> </tr> </table>	Type	: 72-pins SIMM (Fast page of EDO, JEDEC standaard)	Toegangstijd	: 70 ns of sneller	Pariteit	: Pariteit of geen pariteit	Capaciteit	: 4/8/16/32 megabytes
Type	: 72-pins SIMM (Fast page of EDO, JEDEC standaard)								
Toegangstijd	: 70 ns of sneller								
Pariteit	: Pariteit of geen pariteit								
Capaciteit	: 4/8/16/32 megabytes								

\*De specificaties en beschrijvingen in deze gebruikershandleiding zijn uitsluitend voor informatieve doeleinden. Yamaha Corp. houdt zich het recht voor om producten of hun specificaties op elk gewenst moment te wijzigen of te modificeren, zonder kennisgeving vooraf. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per lokatie kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha dealer.

## 3. Problemen oplossen

**Geen geluid? Verkeerd geluid? Controleer, als er zich een dergelijk probleem voordoet, alstublieft eerst de volgende punten voordat u de conclusie trekt dat het product kapot is. In vele gevallen zult u de oplossing voor uw probleem hier vinden. Neem dan, als het probleem aanhoudt, contact op met uw YAMAHA dealer.**

Probleem	Mogelijke oorzaken	Bladzijde
Geen geluid	<b>Algemene Systeem Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de stroom van de stroomvoorziening naar het apparaat en gerelateerde externe apparatuur aan?</li> <li>Is het apparaat juist aangesloten op gerelateerde externe apparatuur via MIDI of audio kabels?</li> <li>Is de MASTER VOLUME regelaar tot op een geschikt niveau gedraaid?</li> <li>Is de MIDI filter zodanig ingesteld dat geluid producerende boodschappen geblokkeerd zijn?</li> <li>Is de instelling van de uitgangselectie juist?</li> </ul>	(blz. 22) (blz. 13) (blz. 262) (blz. 94)
	<b>Voice &amp; Effect Gerelateerde Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn de effect en filter instellingen juist? (Onjuiste instellingen van de filter afsnij frequentie kan resulteren in geen geluid)</li> </ul>	(blz. 104, 198)
	<b>Pattern &amp; Song Gerelateerde Oorzaken</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn de individuele volume niveaus voor elke track op de juiste niveaus ingesteld?</li> <li>Zijn de tracks gedempt?</li> <li>Is het uitgangskanaal (Out Channel) uitgeschakeld (OFF)?</li> <li>Zijn het volume van de afspelen gegevens en expressie instellingen juist?</li> <li>Is de aanslaggevoeligheid offset van het groove- of speeleffect te laag ingesteld?</li> </ul>	(blz. 93, 194) (blz. 74, 183) (blz. 110, 200) (blz. 154, 225, 267) (blz. 86, 88, 191, 192)	
	<b>Sample Gerelateerde Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is het sample volume op een juist niveau ingesteld?</li> <li>Is de Original Key parameter juist ingesteld?</li> </ul>	(blz. 243) (blz. 243)
Vervormd Geluid	<b>Algemene Systeem Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is het MASTER VOLUME zo hoog ingesteld dat er clippen plaatsvindt?</li> <li>Is de Out Level te hoog ingesteld?</li> </ul>	(blz. 13) (blz. 258)
	<b>Voice &amp; Effect Gerelateerde Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn er enige effect instellingen die de vervorming veroorzaken? (Buitensporig hoge instellingen van de filter resonantie kunnen vervorming veroorzaken)</li> <li>Is het Unison effect aangezet? (Het Unison effect klinkt soms alsof het vervormd is)</li> </ul>	(blz. 104, 198) (blz. 88, 192)
Geluidsniveau te laag	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn de volume of expressie instellingen te laag?</li> <li>Is de aanslaggevoeligheid offset van het groove- of speeleffect te laag ingesteld?</li> <li>Is de Out Level te laag ingesteld?</li> </ul>	(blz. 154, 225, 267) (blz. 86, 88, 191, 192) (blz. 258)
Toonhoogte of Intervallen zijn niet goed	<b>Algemene Systeem Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de Master Tune parameter op een waarde ongelijk "0" ingesteld?</li> <li>Is het pitch bend wiel op een extern apparaat verplaatst?</li> </ul>	(blz. 257)
	<b>Voice &amp; Multi Gerelateerde Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is Transpose op een waarde ongelijk "0" ingesteld?</li> <li>Is de groove note offset zodanig ingesteld om de toonhoogte te wijzigen?</li> <li>Bevindt de Pitch Bend knop zich in het midden?</li> </ul>	(blz. 73, 160, 183) (blz. 86, 191) (blz. 15)
	<b>Sample Gerelateerde Oorzaken</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de Original Key parameter juist ingesteld?</li> </ul>	(blz. 243)

<b>Geluid wordt afgesneden (Cut Off)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Overschrijdt u de maximale polyfonie van het instrument?</li> </ul>	(blz. 62)
<b>Het afspelen begint niet als er op de [PLAY] knop wordt gedrukt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bevat de geselecteerde pattern, frase, pattern chain of song gegevens?</li> <li>Is de MIDI SYNC parameter op INTERNAL ingesteld?</li> </ul>	(blz. 77, 161, 184) (blz. 260)
<b>Ritme en noot timing zijn verschillend van de opname</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn de groove of speeffect parameters zodanig ingesteld dat de timing ingesteld kan worden?</li> </ul>	(blz. 85, 87, 191, 192)
<b>Voice &amp; Effect instellingen veranderen als het afspelen gestart wordt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zijn gegevens, die de toongenerator resetten, aan het begin van de sequence opgenomen?</li> </ul>	(blz. 154, 225)
<b>Kan geen frase of song opnemen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is er een preset frase geselecteerd?</li> <li>Is geheugen bescherming aangezet?</li> </ul>	(blz. 75) (blz. 257)
<b>Kan geen samples opnemen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Heeft u het maximaal toegestane aantal sample voices overschreden?</li> <li>Is er genoeg vrij beschikbaar sample geheugen?</li> <li>Is de bron ingang juist ingesteld?</li> <li>Is het A/D niveau juist ingesteld?</li> </ul>	(blz. 61, 229) (blz. 68) (blz. 231) (blz. 108, 200)
<b>Het geheugen is vol zelfs als er patterns of songs beschikbaar zijn</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De totale geheugencapaciteit van de RS7000 bepaalt het aantal patterns, frases, en songs dat kan worden opgenomen. Als, bijvoorbeeld, het geheugen frases of songs bevat die een grote hoeveelheid geheugen gebruiken, dan kan het geheugen vol raken zelfs als de beschikbare pattern of song nummers niet allemaal in gebruikt zijn.</li> </ul>	(blz. 68)
<b>Het verzenden/ontvangen van MIDI bulk gegevens werkt niet goed</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was de dump interval tijd op een zodanig korte tijd ingesteld toen de gegevens opgeslagen werden?</li> </ul>	(blz. 258)
<b>Kan geen gegevens opslaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Is de geheugenkaart of disk die gebruikt wordt tegen schrijven beveiligd?</li> <li>Is de geheugenkaart of disk die gebruikt wordt juist geformatteerd?</li> </ul>	(blz. 115) (blz. 116)

## 4. Foutmeldingen overzicht

### ● Uitvoeringsfouten

No Data	Als een job wordt uitgevoerd, dan bevat de geselecteerde track of bereik geen gegevens. Selecteer een juiste track of bereik.
Illegal Input	Er is een onacceptabele invoer of waarde gespecificeerd. Controleer de invoermethode of waarde.
Illegal Track Number	Er is een onacceptabel tracknummer gespecificeerd. Selecteer de track opnieuw.
Illegal Phrase Number	Er is een onacceptabel frasenummer gespecificeerd. Selecteer de frase opnieuw.
Illegal Measure	Er is een onacceptabel maatnummer gespecificeerd. Selecteer de maat opnieuw.
Illegal Check Box	Er zijn geen afvinkvakjes afgevinkt in een track job terwijl er wel een afvinkvakje afgevinkt moest worden. Controleer de juiste afvinkvakjes.
Meter Mismatch	De waarden van de meter van de originele en bewerkte gegevens zijn verschillend.
No F7 (End Of Exc.)	Exclusieve gegevens zijn ingevoerd of gewijzigd zonder de benodigde "End Of Exclusive" byte (F7). Zorg ervoor dat F7 ingevoerd is.
Preset Phrase	U heeft geprobeerd om een preset frase te bewerken of op te nemen. Preset frases moeten gekopieerd worden naar een user frase voordat ze bewerkt kunnen worden.
Pattern Length Mismatch	Een job zal in een frase lengte resulteren die langer is dan 256 maten.
Phrase Length Mismatch	Een bewerkingshandeling zal in een frase lengte resulteren die langer is dan 256 maten.
Phrase Number Overflow	Het maximum aantal frases (256) is tijdens de opname, uitvoering of bewerking van een job overschreden.
Too Long Sample	Een sample time stretch of een andere job heeft geresulteerd in een sample die te lang is.
Too Short Sample	De lengte van de sample is te kort en de Frequency Convert job kan niet uitgevoerd worden.
Too Low Freq	De sampling frequentie is te laag en de Frequency Convert job kan niet uitgevoerd worden.
Digital In Unlocked	De DIGITAL/OPTICAL ingang is niet afgesloten. Controleer de aansluitingen en de uitgang van het bron apparaat.

### ● Systeem fouten

Backup Battery Low	De interne backup batterij raakt leeg. Laat de batterij vervangen door uw YAMAHA dealer of een geautoriseerd YAMAHA service center.
Sequence Memory Full	Het intern geheugen is vol en opname, bewerking, uitvoering van een job, MIDI ontvangst/ verzending, of laden vanaf kaart of disk kan geen voortgang vinden. Probeer het opnieuw, nadat u ongewenste song, pattern, of user frase gegevens gewist heeft.
Sample Number Overflow	Een sampling handeling, job, of laad handeling heeft het maximum toegestane aantal samples overschreden. Probeer het opnieuw, nadat u onnodige samples gewist heeft.
Too Many Local Voices	Het maximum aantal toegestane samples voor een pattern of song (128) is overschreden.
Too Many Common Voices	Het maximum aantal toegestane gemeenschappelijke sample voices (128) is overschreden.
Too Many Sample Voices	Het totale maximum aantal sample voices (256) is overschreden.
Wave Memory Full	Het wave geheugen is vol en verdere sampling handelingen, jobs, of laad handelingen kunnen niet uitgevoerd worden. In enkele gevallen, zal de hoeveelheid aan nog beschikbaar geheugen toenemen, als u de Wave Memory Optimize handeling uitvoert.
Factory Set	Deze boodschap verschijnt als de RS7000 naar de initiële fabrieksinstellingen wordt teruggezet (blz. 25). De gegevens in het intern geheugen kunnen corrupt zijn als de stroom van de backup batterij, bijvoorbeeld, te laag is, en alle gegevens zullen automatisch teruggezet worden naar de fabrieksinstellingen, waardoor deze boodschap verschijnt.



Memory Protected	Geheugen bescherming staat aan, en u heeft geprobeerd om gegevens te wijzigen door gebruikmaking van een opname, job, of bewerkings handeling.
SIMM Error	Een geschikt paar uitbreidings SIMMs is niet juist geïnstalleerd, of het paar past niet (blz. 20).

● MIDI fouten

MIDI Buffer Full	De MIDI ontvangst buffer is vol en verdere uitvoering kan niet plaatsvinden. Probeer de gegevens opnieuw te ontvangen.
------------------	--

● Kaart/Disk fouten

Card/Disk Full	De kaart of disk is vol en er kunnen geen gegevens meer opgeslagen worden. Gebruik een nieuwe kaart of disk, of maak ruimte vrij, door ongewenste gegevens van de kaart of disk te wissen.
File Not Found	Het gespecificeerde bestand was niet op de kaart of disk gevonden tijdens een laad handeling. Probeer het opnieuw, nadat u de kaart of disk opnieuw heeft ingestoken/aangesloten.
Bad Card/Disk	De kaart of disk is onbruikbaar. Formateer de kaart of disk en probeer het opnieuw.
Card/Disk Not Ready	Een kaart of disk is niet juist ingestoken of aangesloten aan de RS7000.
Unformatted Card/Disk	De kaart of disk is niet geformatteerd, of het format is onbruikbaar door de RS7000. Controleer de inhoud van de kaart/disk.
Write Protected	De kaart of disk is tegen schrijven beschermd, of u heeft geprobeerd om naar een alleen-lezen (read-only) medium te schrijven, zoals een CD-ROM.
Bad File	Een onbruikbaar bestand is geladen.
Can't Change File Name	Als een hernoem (rename) handeling wordt uitgevoerd, dan bestaat een bestand of map met dezelfde naam reeds in de gespecificeerde map.
Illegal File	Het bestand dat gespecificeerd is om te laden is onbruikbaar voor de RS7000.
No Data	Als een opslag (save) handeling wordt uitgevoerd, dan bevat de gespecificeerde song of stijl geen gegevens en kan niet opgeslagen worden.
Too Long Sample	U heeft geprobeerd om een sample te laden die te lang is.
No Sample Files	De sample bestanden die aaneengeschakeld zijn (gelinkt) kunnen tijdens de laadhandeling niet gevonden worden.
Read/Write Error	Er is een fout opgetreden, terwijl er gelezen werd vanaf of geschreven werd naar de kaart of disk. Controleer de kaart invoeging, disk aansluitingen, of SCSI afsluiting.
SCSI Error	Er is een SCSI fout opgetreden. Controleer de SCSI aansluitingen en afsluiting.
Copy Protected	U heeft geprobeerd om een kopiëer-beveiligde sample te exporteren.
Illegal File Name	De naam van het gespecificeerde bestand is onaanvaardbaar.
Read Only File	U heeft geprobeerd om een alleen-lezen (read-only) bestand te wissen, te hernoemen, of te overschrijven.
Can't Make Folder	Er kunnen geen mappen meer onder het huidige niveau gecreëerd worden, omdat er reeds een map met dezelfde naam op de kaart of disk bestaat.
Too Deep Folder	Er kan geen toegang verkregen worden tot mappen die zich onder dit niveau bevinden.
Not Empty Folder	U heeft geprobeerd om een map, die gegevens bevat, te wissen.
Unsupported Disk	De aangesloten disk drive kan niet gebruikt worden.

● **Andere boodschappen (Geen fouten)**

Are You Sure? NO[F2]/ YES[F3]	Bevestigt dat u een bepaalde handeling wilt uitvoeren. Druk desgewenst op [F2] of [F3].
Can't Undo. Cancel [F2]/OK [F3]	Als sommige jobs uitgevoerd worden, raakt het intern geheugen vol en dan kan undo niet gebruikt worden. Druk op [F3] als het OK is, of [F2] om de handeling te annuleren. Probeer het opnieuw, nadat u ongewenste songs, patterns, of user frases gewist heeft.
Completed	De gespecificeerde laad, opslag, formatteer, of andere job is klaar.
Executing ...	Een formatteer handeling of job wordt uitgevoerd. Even geduld a.u.b.
Loading ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Verschijnt als een bestand geladen wordt. Druk op [F3] om de laad handeling te annuleren.
Overwrite? NO[F2]/YES[F3]	Een opslag handeling zal gegevens op de kaart of disk overschrijven, en deze boodschap bevestigt of het OK is om verder te gaan. Druk desgewenst op [F2] of [F3].
Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]	Als Create na Realtime Loop Remix wordt uitgevoerd, bevestigt deze boodschap of het OK is om de sample voice in de huidige track te overschrijven. Druk op [F3] om te overschrijven, of [F2] om te annuleren.
Saving ... (xxxxxxx) Abort [F3]	Verschijnt als een bestand wordt opgeslagen. Druk op [F3] om de opslag handeling te annuleren.
Same Common Sample Voice Number. Skip All [F2]/ Renummer [F3]	Verschijnt als er een pattern of song, die gemeenschappelijke sample voices gebruikt, geladen wordt en een gemeenschappelijke sample voice in een nummer geladen wordt die reeds gegevens bevat. Druk op [F2] om het laden van de gemeenschappelijke sample voice gegevens over te slaan, of [F3] om de gegevens te laden, nadat de voice opnieuw genummerd is.
Sequence or Sample Voice Exists. Cancel [F2]/ Replace [F3]	Verschijnt als sequence of sample gegevens reeds in een track, die geselecteerd is in het sampling setup display, bestaan.

## 12. Verklarende Woordenlijst

### A

#### Aftertouch

MIDI boodschappen die worden verstuurd als u extra kracht uitoefent op het toetsenbord nadat u noten heeft afgespeeld.

#### Amplitude Envelope

Een curve die de variatie in amplitude van een noot bepaalt vanaf het tijdstip waarop het initieel gespeeld wordt (attack) totdat het compleet weg ebt (release).

#### Arpeggio

Staat soms bekend als “gebroken akkoorden”, de noten van een akkoord worden één-voor-één gespeeld in plaats van allemaal tegelijk. De auto arpeggio eigenschap van de RS7000 creëert automatisch een verscheidenheid aan arpeggios die gebaseerd zijn op de noten die u op het toetsenbord speelt.

#### AWM2 Tone Generation

Een door YAMAHA ontwikkelde methode om geluid te genereren, gebaseerd op digitaal opgenomen golfvormen. Omdat deze methode de complexe golfvorm genereert van akoestische instrumenten, zijn deze geluiden erg realistisch. Digitale filtering is tevens ingebouwd. Hiermee heeft u exacte controle over de klank. AWM2 is een acroniem voor Advanced Wave Memory 2 (Geavanceerd Golfgeheugen 2).

### B

#### Bank Number

Het gebruik van de bank selectie MSB en LSB in de RS7000 wordt vergemakkelijkt door middel van het categoriseren van voices volgens bank number.

#### Bank Select

MIDI gegevens die gebruikt worden om uitgebreide voices te selecteren. Control number (Besturingsnummer) 0 (MSB) en 32 (LSB) worden samen gebruikt om voice banken te selecteren. Daadwerkelijke voice selectie wordt bereikt door middel van het verzenden van de bank selectie waarde in combinatie met het geschikte programma wijzigingsnummer.

#### Beat

Als u een song afspeelt of opneemt, is dit één “tel” (een ritmische onderverdeling van een maat).

#### BPM (Beats Per Minute)

Een andere benaming voor “tempo”, waardoor de snelheid van het afspelen bepaald wordt.

#### BPM Track

Een sequencer track die specifiek bedoeld is voor het opnemen en afspelen van BPM wijzigingen.

#### Breakbeats

Oorspronkelijk heeft deze term betrekking op een sectie van een song waarin alle andere instrumenten stoppen met spelen terwijl alleen de drums het ritme aanhouden. In dance muziek worden zulke drum frases vaak gesampled en herhaald (looped) om te voorzien in de ritmische basis voor een nieuw stuk muziek. Een drum pattern met een lengte van een paar maten wordt, over het algemeen, een breakbeat genoemd.

#### Brilliance

Een knop of parameter die de helderheid van de klank instelt. De afsnij (cutoff) frequentie van de filters van de RS7000 kan worden bestuurd om de helderheid aan te passen.

#### Buffer

Een geheugen gebied dat voor tijdelijke gegevensopslag gebruikt wordt.

#### Bulk Data

Een soort Systeem Exclusieve boodschap die gegevens bevat voor de interne instellingen van een apparaat.

#### Bus line

Een route (line) die audio signalen overbrengt tussen fases van een geluidssysteem. De bus lines van de RS7000 bevatten “SEND VAR. TO DELAY”, SEND VAR. TO REVERB”, SEND DELAY TO REVERB”, en de stereo bus line die de stereo uitvoer verzamelt uit elke fase.

#### Byte

Een groep van 8 digitale bits wordt over het algemeen een “byte” genoemd. Een enkele byte kan gerepresenteerd worden door een 2-cijferig hexadecimaal nummer. Dit type notatie wordt gebruikt om MIDI gegevens, geheugencapaciteit, en andere digitale waarden weer te geven.

## C

**Cent**

In muzikale termen is een cent 1/100 van een halve noot.

**Channel (Kanaal)**

Zie "MIDI Kanaal", blz. 294.

**Channel Aftertouch**

Aftertouch heeft betrekking op de mogelijkheid om enkele aspecten van het geluid te regelen door de druk op het toetsenbord te variëren, nadat u noten heeft afgespeeld. Er worden twee soorten aftertouch gegevens gebruikt: polyfonic (polyfonisch) en channel (kanaal). Channel aftertouch zijn aftertouch gegevens waarin slechts één aftertouch waarde wordt verzonden voor elk MIDI kanaal. In tegenstelling hiermee produceert polyphonic aftertouch afzonderlijke aftertouch waarden voor elke noot die wordt gespeeld.

**Checksum**

Een waarde die gebruikt wordt om de integriteit van meerdere blokken aan ontvangen MIDI gegevens te verifiëren (systeem exclusieve gegevens). De checksum wordt naar het einde van de gegevens verstuurd.

**Clock**

Een noot resolutie eenheid. Op de RS7000 is één clock gelijk aan 1/480 van een kwart noot.

**Common (Gemeenschappelijke) Sample Voice**

Sample voices die beschikbaar zijn voor gebruik door alle songs en stijlen. Er kunnen, ongeacht het aantal songs en stijlen, maximaal 128 common sample voices in het intern geheugen van de RS7000 worden opgeslagen. De inhoud en programma nummer/voice relatie van common sample voices wijzigen niet als songs of stijlen verwisseld worden.

**Control Change (Besturingswijziging)**

Een soort MIDI boodschappen die worden verzonden als een regelaar (modulatie wiel, voetregelaar enz.) bediend wordt. Elke regelaar heeft zijn eigen control number (besturingsnummer).

**Cutoff Frequency (Afsnij frequentie)**

Filters laten een deel van het signaal dat lager of hoger dan een opgegeven frequentie ligt door, en snijden het overgebleven gedeelte (de rest) van het signaal af. Deze frequentie wordt de cutoff (afsnij) frequentie genoemd.

## D

**Data Entry**

Een soort MIDI besturingswijzigingsgegevens (besturingswijzigingsnummer 6) die over het algemeen gebruikt worden om RPN-gespecificeerde parameters in te stellen.

**Delay**

Een effect (of apparaat) dat een audio signaal vertraagt (delay). De variatie effecten van de RS7000 bevatten delay effecten.

**Depth**

De hoeveelheid of mate waarmee een effect de originele sound wijzigt.

**Device Number**

Een speciaal MIDI kanaal dat gebruikt wordt voor systeem exclusieve boodschappen. Device numbers (apparaat nummers) 1 t/m 16 zijn beschikbaar, en systeem exclusieve gegevens communicatie wordt mogelijk gemaakt als zowel de verzend apparaten als de ontvangst apparaten op hetzelfde nummer zijn ingesteld.

**Digital Filter**

Een filter dat in het digitale domein werkt in plaats van het analoge domein. De RS7000 biedt digitale filters voor elk voice element, waardoor een breed bereik aan toonregeling mogelijk gemaakt wordt.

**DIGITAL IN/OUT Connector**

Coax aansluitingen voor invoer en uitvoer van digitale audio signalen.

**Drum Voice**

Een speciaal type voice dat alleen gebruikt wordt voor drum of percussie instrumenten. Elke toets op het toetsenbord speelt een verschillend drum of percussie instrument.

**Dry Sound**

Het audio signaal dat niet wordt verwerkt door een effect. Als u een effect gebruikt, dan wordt normaliter niet het gehele audiosignaal door het effect gepasseerd. De mate van het effect wordt eerder aangepast door het geluid dat door het effect passeert (de 'wet' sound) te mixen met het geluid dat het effect niet passeert (de 'dry' sound).

**DSP**

Staat voor Digital Signal Processor. Digitale signaal processoren verwerken signalen digitaal waardoor ze een breed bereik aan effecten produceren. De RS7000 bevat hoge-kwaliteit DSP vermogen voor de reverb, chorus, en andere effecten.

**Dump out**

Het proces van het versturen van bulk gegevens als MIDI Systeem Exclusieve boodschappen.

---

**E**


---

**Echo back**

De handeling of het proces waarbij gegevens die ontvangen zijn op de MIDI IN aansluiting opnieuw worden verstuurd vanuit de MIDI OUT aansluiting.

**Edit**

De handeling waarbij gegevens gewijzigd of bewerkt worden.

**Effect**

Een circuit (apparaat) dat het geluid verwerkt waardoor verschillende effecten worden toegevoegd.

De RS7000 biedt 3 systeem effect trappen (reverb, delay/chorus en variatie), alsook een keur aan master effecten.

**Element**

Een blok in de AWM2 toongenerator dat een enkel geluid genereert. De voices van de RS7000 bestaan uit 1 tot 2 elementen.

**End Point**

Het punt waarbij het afspelen van een sample is ingesteld om te stoppen.

**Ensemble**

Een ensemble bestaat uit twee of meer instrumenten die samen spelen. De RS7000 is in staat om ensembles af te spelen die uit maximaal 32 parts bestaan.

**Envelope Generator (EG)**

Een circuit dat het niveau van de toongenerator wijzigt vanaf het moment dat een noot wordt afgespeeld totdat het geluid wegsterft en stil wordt. De AEG regelt het volume, de PEG regelt de toonhoogte, en de FEG regelt het filter.

**Equalizer**

Een circuit of apparaat dat het frequentie spectrum in meerdere banden verdeelt die versterkt (boost) of verzwakt (cut) kunnen worden om de totale frequentie respons aan te passen.

**Event**

Een enkel stuk van de gegevens (zoals Note On/Off of Program Change boodschappen) die samen een sequence vormen.

**Exclusive**

Zie de notitie bij System Exclusive.

**Expression**

Een MIDI besturingswijzigingsboodschap (control change message) die gebruikt wordt om het volume van een individuele track of gedeelte te besturen.

---

**F**


---

**Filter**

Een circuit dat de klankkleur wijzigt door blokkering (blocking) of passering (passing) van een gespecificeerd frequentie bereik van het geluid. De RS7000 heeft filters voor elk voice element.

**Formatting**

De handeling waarbij een geheugenkaart of SCSI disk geïnitieerd wordt, zodat het door de RS7000 gebruikt kan worden.

---

**G**


---

**Gate time**

De tijdsduur waarbij een noot daadwerkelijk klinkt.

**Groove**

Heeft betrekking op ritmische "feel". De RS7000 heeft een Groove functie die gebruikt kan worden om de groove van een pattern of song subtiel (of drastisch) te wijzigen.

---

**H**


---

**Hertz**

De standaard eenheid van frequentie gedefinieerd als "perioden per seconde". De toonhoogte van de A3 noot op een piano is ongeveer 440 Hertz.

**Hexadecimal**

Een systeem van nummering gebaseerd op 16, waarbij de cijfers toenemen in eenheden van machten van 16. De alfabetische karakters A ~ F worden gebruikt om de nummers 10 ~ 15 uit te drukken.

## I

**Initialize**

De handeling waarbij een parameter naar zijn meest "initiële" basis waarde teruggezet wordt.

**Interval Time**

Een delay-tijd die met regelmatige pauzes wordt ingevoerd als bulkgegevens verstuurd worden die in een sequence track zijn opgenomen.

## L

**LFO**

Een acroniem voor Low Frequency Oscillator, een circuit dat een signaal met een lage frequentie produceert. Het signaal van de LFO kan gebruikt worden om toonhoogte, volume of toon te moduleren om effecten zoals vibrato, tremolo en wah te produceren.

**Local Sample Voice**

Een sample die slechts door een specifieke song of stijl gebruikt kan worden. Er kunnen maximaal 128 lokale sample voices opgeslagen worden voor elke song of stijl. Samples die door alle songs of stijlen gebruikt kunnen worden staan bekend als "common sample voices" ("gemeenschappelijke sample voices").

**Loop**

Herhaaldelijk afspelen van alle of een gespecificeerde sectie van een sample.

**Low Pass Filter**

Een type filter dat de hoge frequenties afsnijdt. Het geluid kan helderder gemaakt worden door de cutoff frequentie te verhogen, of juist minder helder door het te verlagen.

**LSB**

Een acroniem voor Least Significant Byte, die verwijst naar de lagere byte van gegevens als MIDI besturingswijzigingsgegevens (control change data) in twee bytes wordt verdeelt (de MSB en LSB) voor verzending.

## M

**MIDI**

Een acroniem voor Musical Instruments Digital Interface, een standaard om gegevens te versturen tussen muziekinstrumenten. De meeste elektronische muziekinstrumenten van tegenwoordig zijn gemaakt volgens de MIDI specificaties en zijn uitgerust met MIDI aansluitingen. Deze instrumenten kunnen samen worden verbonden om op afstand bespeelbare of automatisch spelende systemen te creëren.

**MIDI Channel**

Er zijn 16 MIDI kanalen beschikbaar — 1 ~ 16 — en de verzend en ontvangst apparaten moeten op hetzelfde kanaal zijn afgestemd om communicatie van speeldata mogelijk te maken.

**MIDI Data Filer**

Een MIDI apparaat dat gegevens ontvangt van de interne instellingen van een MIDI apparaat in de vorm van Systeem Exclusieve boodschappen, en slaat deze op floppy disk op. Een voorbeeld hiervan is de YAMAHA MDF3 MIDI data filer.

**MIDI Time Code (MTC)**

Een op tijd-gebaseerd synchronisatie signaal dat synchronisatie mogelijk maakt van MIDI apparatuur, multitrack recorders, en andere lineaire opname/afspeel apparaten. MTC is gebaseerd op de industrie-standaard SMPTE tijd code.

**MIDI Wind Controller**

Een geavanceerde lucht regelaar die als een saxofoon of een soortgelijk blaasinstrument speelt, terwijl het MIDI speeldata produceert, dat gebruikt kan worden om MIDI toongenerators, sequencers, enz. te besturen. Een voorbeeld van een MIDI Wind Controller die hoog presteert, is de YAMAHA WX5.

**MSB**

Een acroniem voor Most Significant Byte, dat verwijst naar de bovenste byte van gegevens als MIDI control change data (besturingswijzigingsgegevens) wordt verdeelt in twee bytes (de MSB en LSB) voor verzending.

**Multi-timbral Tone Generator**

Een toongenerator die tegelijkertijd meer dan één soort geluid kan produceren.

**Mute**

Een functie die tijdelijk het geluid van een gespecificeerde track dempt.

---

**N**


---

**Normalize**

Het proces waarbij het totale niveau van een sample gemaximaliseerd wordt door de amplitude van de golfvorm (waveform) te vergroten, zodat het hoogste piek niveau net onder clipping ligt.

**Normal Voice**

Een voice die gewoonlijk via het toetsenbord gespeeld wordt met de standaard toonhoogtes voor elke toets.

**Note On/Off**

MIDI boodschappen die noten vertegenwoordigen die op een toetsenbord of een ander instrument gespeeld worden. Door op een toets te drukken, wordt er een Note On (Noot Aan) boodschap geproduceerd, en een Note Off (Noot Uit) boodschap als de toets wordt losgelaten.

**NRPN**

Een acroniem voor Non Registered Parameter Number. Dit zijn een soort MIDI control change messages (besturingswijzigingsboodschappen), en worden gebruikt om geluiden via MIDI te bewerken, maar ook filter of EG instellingen, of de toonhoogte of het niveau voor elk instrument van een drum voice kunt aanpassen.

---

**O**


---

**Offset Edit**

Een soort van bewerking waardoor de waarde van een parameter niet direct gewijzigd wordt, maar een gespecificeerde "offset" waarde wordt opgeteld of afgetrokken van de huidige parameter waarde.

**OPTICAL IN/OUT Connector**

Optische aansluitingen voor invoer en uitvoer van digitale audio signalen.

**Optimize**

Het proces van "de-fragmentatie" van het sample geheugen, zodat het grootst mogelijke aaneengesloten segment aan geheugen beschikbaar is voor sampling.

**Overdub**

Een methode van real-time opname waarbij nieuw materiaal wordt opgenomen, zonder voorgaande opgenomen gegevens te wissen.

---

**P**


---

**Pan**

De parameter die de stereo locatie van een geluid instelt als het in stereo wordt afgespeeld. De pan parameters kunnen gevonden worden in de MIXER, VOICE EDIT, en andere modes.

**Parameter**

Een instelling of gegevens item die u in de verscheidene mode en sub mode displays kunt bewerken.

**Parameter Change**

Een MIDI systeem exclusieve boodschap die gebruikt kan worden om interne parameter instellingen aan te passen. Zie de MIDI Data Format sectie voor verdere details.

**Part**

Een enkele voice die via één van de 16 beschikbare MIDI kanalen gespeeld wordt, heet een "part". De RS7000 heeft 16 parts.

**Partitie**

Een software indeling op een disk opslag medium (bijvoorbeeld een hard disk of MO) die gebruikt wordt om gegevens op te slaan.

**Pattern**

Deze term beslaat een brede reeks aan speeldata die opgenomen en afgespeeld kan worden in de PATTERN mode. Patterns kunnen herhaald en verwisseld worden om de gewenste muzikale aaneenschakeling te creëren. Patterns bestaan uit 1 tot 16 frases die toegewezen worden aan sequence tracks van de pattern mode.

**Pattern Chain**

Een aantal patterns die opeenvolgend worden afgespeeld ("chained") om een complete song te creëren. De PATTERN CHAIN mode automatiseert het proces van het verwisselen van stijlen en secties.

**Phrase**

Een individueel instrumentaal “part” die in een pattern gebruikt kan worden: een drum pattern, bas lijn of akkoord gedeelte.

**Phrase Sampling**

De handeling van het samplen van een gehele muzikale of ritmische frase, in tegenstelling tot een één-slag sample, zoals een enkele snaar slag.

**Pitch EG**

Een envelope generator die gebruikt kan worden om de toonhoogte van een voice vanaf de noot aanslag tot de uiteindelijke vrijgave te regelen.

**Pitched Voice**

Een voice die met de standaard toonhoogtes van elke toets op het toetsenbord afgespeeld wordt. Met toonhoogte voices (pitched voices) kunt u samples met verscheidene toonhoogtes afspelen of verscheidene toonhoogtes tegelijkertijd afspelen om, net als conventionele instrumenten, akkoorden te creëren.

**Polyphonische Aftertouch**

Aftertouch heeft betrekking op de mogelijkheid om enkele aspecten van het geluid te regelen door de druk op het toetsenbord te variëren, nadat u noten heeft afgespeeld. Er worden twee typen van aftertouch gegevens gebruikt: polyfonic (polyfonisch) en channel (kanaal). Channel aftertouch zijn aftertouch gegevens waarin slechts één aftertouch waarde wordt verzonden voor elk MIDI kanaal. In tegenstelling hiermee produceert polyphonische aftertouch afzonderlijke aftertouch waarden voor elke noot dat wordt gespeeld.

**Polyfonie**

Het aantal noten dat tegelijkertijd door een toongenerator of instrument gespeeld kan worden. De maximale polyfonie van de RS7000 is 62 noten.

**Portamento**

Een effect waarmee de toonhoogte van de een naar de andere noot vloeiend gewijzigd kan worden. Hoe hoger de Portamento Tijd waarden, hoe langzamer de wijziging (overgang), en een instelling van 0 heeft geen effect tot gevolg.

**Portamento Switch**

MIDI besturingswijzigingsnummer (control change number) 65 zet het portamento effect aan of uit.

**Preset**

Een item dat meegeleverd is in het intern geheugen. In de RS7000 worden er een substantieel aantal frases meegeleverd als presets.

**Punch-in Record**

Een methode van realtime opname waarbij in- en uitprikpunten door de gebruiker gespecificeerd worden, waardoor opname alleen in dat gebied plaats vindt.

**Q****Q (Bandbreedte)**

Een equalizer parameter die gebruikt wordt in band-pass of band-eliminatie type filters. De “Q” staat voor de bandbreedte, of het frequentiebereik dat door het filter beïnvloed wordt. Hoe hoger de waarde van Q, hoe breder de beïnvloedde band.

**Quantize**

Een functie die de niet-exacte timing van noten, die zijn ingevoerd in realtime, “op orde brengt”.

**R****RAM**

Random Access Memory waar desgewenst naartoe geschreven, uit gelezen, en uit gewist kan worden. De RS7000 gebruikt intern RAM geheugen.

**Real-time Recording**

Een opnamemethode waarbij de uitvoering (performance) wordt opgenomen op het moment van afspelen (in real-time), net zoals bij een conventionele multi-track recorder.

**Redo**

Een functie die de resultaten van een functie terugzet (“redo”) die voorheen door de “Undo” functie ongedaan waren gemaakt.

**Replace**

Een realtime- of prikopnamemethode waarin eerder opgenomen gegevens worden gewist (vervangen) zodra nieuw materiaal wordt opgenomen.



**Resonance**

Een parameter die het signaalniveau in het gebied van de cutoff-frequentie versterkt. Door de nadruk op de overtonen te leggen, kan dit een opvallende “piekige” toon veroorzaken, waardoor het geluid helderder en harder wordt.

**Reverb**

Een effect dat de akoestische weergalming simuleert van een kamer of ruimte. Het geluid dat ons oor bereikt bevat gewoonlijk niet alleen het directe geluid, maar ook het geluid dat door de muren of het plafond wordt weerkaatst. Reverb creëert deze indirecte weerkaatsingen kunstmatig. Hoewel sommige weerkaatsingen als afzonderlijke echo's kunnen worden opgevat, verwijst de term “reverb” gewoonlijk alleen naar de onduidelijke brei aan weerkaatst geluid.

**Reverse**

Is van toepassing op de truc om een sample of een deel van een sample terugwaarts af te spelen.

**ROM**

Read Only Memory. U kunt uit dit type geheugen alleen lezen, en niet ernaartoe schrijven of eruit wissen. All het preset geheugen betreft ROM geheugen.

**RPN**

Een acroniem voor Registered Parameter Number. Deze MIDI boodschappen worden gebruikt om individuele part instellingen te maken, zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning.

## S

---

**Sample**

Een opgenomen geluid of frase, geproduceerd door een sampling handeling.

**Sample Data**

Gegevens, inclusief de gesamplede golfvorm (waveform) en de gegevens die het beginpunt, eindpunt, en andere afspeel parameters specificeren.

**Sample Kit Voice**

Een sample kit voice is een enkele voice waarin verschillende samples aan elke toets van C-2 tot G8 worden toegewezen. Met sample kit voices kunnen verschillende samples individueel of tegelijkertijd via verschillende toetsen op het toetsenbord gespeeld worden.

**Sample Voice**

Een voice die gebaseerd is op een sample die gecreëerd is met de sampling functie.

**Sampling Frequency**

Specificeert het aantal “samples” (=monsters) dat elke seconde van een analoog signaal genomen is. De individuele samples worden omgezet naar digitale waarden, die de amplitude van het signaal en het sample punt vertegenwoordigen. Hoe hoger de sampling frequentie, hoe hoger de resulterende geluidskwaliteit.

**Sampling Level**

Het signaal niveau (het “opname” niveau) dat is ingesteld tijdens sampling.

**Save**

Het proces van het opslaan van gegevens of songs vanaf het intern geheugen naar disk.

**Scene Memory**

De RS7000 heeft 5 scene geheugens die complete “snapshots” kunnen opslaan van alle huidige instellingen die desgewenst direct teruggeroepen kunnen worden.

**SCSI**

Staat voor “Small Computer Serial Interface”. De SCSI interface wordt gebruikt om harddisks en andere opslag media op de RS7000 aan te sluiten.

**Section**

Een term die verwijst naar elk van de 16 patroon-types die een stijl vormen. Patronen worden geselecteerd door het specificeren van de stijl en de sectie.

**Send Level**

De hoeveelheid signaal die naar een geselecteerde bus-line wordt verstuurd waardoor deze wordt verwerkt door een effect. De hoeveelheid signaal die wordt teruggestuurd van het effect wordt het “return-niveau” genoemd.

**Sensitivity**

De mate waarmee een aspect van het geluid (bijvoorbeeld, volume) reageert op een regelaar (bijvoorbeeld, aanslaggevoeligheid van de noot).

**Sequencer**

Een systeem (of apparaat) dat een muziek uitvoering (performance) opneemt, bewerkt, wijzigt, en afspeelt in de vorm van MIDI boodschappen.

**Sequence Tracks**

Tracks die normale MIDI sequence gegevens opnemen en afspeelen.

**SIMM**

Single In-line Memory Module: Een soort RAM geheugen module die gewoonlijk door personal computers gebruikt wordt — en door de RS7000 voor sample opslag.

**Soft Pedaal**

Control change number (Besturingswijzigingsnummer) 67: Het type MIDI control change message (besturingswijzigingsboodschap) dat gebruikt wordt voor de communicatie met soft pedaal handelingen.

**Song**

Een muziekcompositie die wordt gecreëerd door speeldata op één of meer tracks op te nemen.

**Sostenuto Pedaal**

Control change number (besturingswijzigingsnummer) 66: Het type MIDI control change message (besturingswijzigingsboodschap) dat gebruikt wordt voor de communicatie met sostenuto pedaal handelingen.

**Standard MIDI File (SMF)**

SMF is een acroniem voor Standard MIDI File; een format waarmee u gemakkelijk songgegevens tussen verschillende sequencers kunt uitwisselen. De meeste software- en hardwarefabrikanten van tegenwoordig leveren software/hardware die Standaard MIDI-Files kunnen lezen en schrijven.

**Start Point**

Het punt waarop het afspelen van een sample begint.

**Step Recording (Stapsgewijs opnemen)**

De opnamemethode waarbij muziek wordt ingevoerd door noten één voor één in te voeren, en de nootlengte, aanslaggevoeligheid, en toonhoogte enz. van iedere noot te specificeren.

**Style**

De collectieve naam voor een serie van 16 secties (A-P).

**Synchronizatie**

De functie of het proces van het koppelen van het afspeel- of opname-tempo van een apparaat met een afzonderlijk, extern apparaat zoals een andere sequencer of een ritme-apparaat.

**Systeem (effect)**

Een effect dat op alle parts kan worden toegepast door de Send Levels en het Return Level aan te passen. Met systeemeffecten kunt u reverb of chorus enz. toepassen op het algehele geluid. De RS7000 is uitgerust met Reverb en Chorus als systeemeffecten. Het Variatie-effect kan ook als een systeemeffect worden gebruikt.

**System Exclusive Message**

Een type MIDI-message waarmee gegevens uitgewisseld worden naar een specifiek model of type apparaat.

**T****Tap**

De RS7000 [TAP] knop kan gebruikt worden om BPM waarden in te voeren door op deze knop te tikken (tap).

**Track**

Een lokatie waar muzikale speeldata wordt opgenomen.

**Transpose**

De algehele toonhoogte veranderen in stappen van halve tonen.

**Tremolo**

Een effect dat wordt geproduceerd door het cyclisch moduleren van het volume.

**Trim**

De handeling van het “trimmen” (bijschaven) van samples door de gewenste begin- en eind-punten te specificeren, om ongewenst materiaal te verwijderen.

**Tuning**

Het proces van het koppelen van de toonhoogte van twee of meer instrumenten als er in een ensemble wordt gespeeld. A3 wordt gewoonlijk op 440 Hz. gestemd (getuned).

**U****Undo**

Een functie die de voorgaande handeling “teniet doet” (“undoes”) of annuleert.

**Utility Mode**

Een mode op de RS7000 waarin systeem of MIDI instellingen kunnen worden gemaakt.

**V****Variation Effect**

Één van de effectniveaus van de RS7000. Variatie-effecten kunnen gebruikt worden om indrukwekkende geluidvariaties te produceren. Behalve reverb en chorus wordt er een grote verscheidenheid aan effect-programma's aangeboden, zoals delay, rotary speaker, auto pan, amp simulatie en auto wah.

**Velocity**

Een numerieke waarde die de snelheid (kracht) aanduidt waarmee een noot werd gespeeld.

**Voice**

Een geluid dat in de toongenerator is ingebouwd en dat geselecteerd en afgespeeld kan worden.

**Voice Bank**

Voices worden in voice banken georganiseerd die door middel van MIDI bank select MSB en LSB gegevens geselecteerd kunnen worden.

---

**W****Wah Effect**

Een effect die de toon cyclisch moduleert. De RS7000 produceert dit effect door middel van een LFO-sigitaal om de cutoff-frequentie van een filter te moduleren. Wah effecten zijn opgenomen in het Variation effect niveau.

**Wave**

Een digitaal opgenomen golfvorm (waveform) van een instrument.

**Wet Sound**

Het audiosigitaal dat wordt verwerkt door een effect. Bij het toepassen van een effect, worden normaliter niet alle audiosignalen door het effect wordt gestuurd. De mate van het effect wordt in plaats daarvan aangepast door het geluid dat door het effect wordt gestuurd (de 'wet sound') te mixen met het geluid dat niet door het effect wordt gestuurd (de 'dry sound').

## 13. Index

**A**

A/D INPUT	231
A/D Setup	108, 200
Aanslag Tijd	267
Aanslaggevoelige Pad	62
AC INLET	19
AC inlet	22
ACCURACY	248
ADVANCE	141
AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)	101, 197
AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)	101, 197
AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)	101, 197
AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)	101, 197
AIEB2	20, 21
AIEB2 I/O Uitbreidingsboard	276
Alle Geluid Uit	268
Alle regelaars resetten	268
AMP DEPTH 98]	98, 196
AMP/FILTER/PITCH	15
Append Pattern	151
Append Phrase	146
Arpeggiator	63
ARPEGGIO ON	18, 63
Arpeggio Setting	108
AS1&2 OUT LEVEL	259
ASSIGN KEY	233
ASSIGNABLE OUT	20
ATK+LOOP	243
ATTACK	15
AUDITION	235, 237, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253
Auto Load	68
Auto Repeat	68

**B**

BACK DELETE	82, 163, 189
BANK	93
BANK (Voice Bank)	79
BANK MSB (Voice Bank MSB)	194
BEAT STRETCH	13, 89, 192
Beat Stretch	144, 220
BPM	160, 162, 163
BPM (Tempo)	73, 79, 84, 183, 186, 190
BPM Change	270
BPM SYNC (BPM Synchronisatie)	98, 196
BREAK	239

**C**

CAT	141, 142
CAT (Channel Aftertouch)	155
CAT (Channel aftertouch)	143, 217, 218, 219
CATEGORY	134, 171, 213
CC	83, 141, 142
CC (Control Change)	155
CC (Control change)	143, 217, 218, 219
CC (Control change)	219
CD-ROM drive	280

CHAIN	159
Chain Name	159, 174
CHANNEL AFTER TOUCH	262
Channel Aftertouch (CAT)	269
Chord Separate	140, 216
Chord Sort	139, 216
Clear Chain	174
Clear Pattern	153
Clear Phrase	148
Clear Song	224
Clear Track	150, 222
CLICK BEAT	257
CLICK MODE	257
CLOCK SHIFT	13, 86, 89, 191, 192
COARSE TUNE	100, 197
coax	20
CONTRAST	19, 24
CONTROL CHANGE	262
Control Change (CC)	267
Convert to Song	173
COPY	245
Copy Chain	174
Copy Event	141, 172, 217
Copy Pattern	151
Copy Phrase	144
Copy Song	223
Copy Track	148, 221
CREATE	237, 240
Create Continuous Data	142, 218
Create Measure	173, 220
Create Roll	139, 216
CREATE TO	253
Crescendo	138, 215
CTRL NO (Control Number)	156
Curve	143
CUTOFF	15
CUTOFF (Filter Cutoff Frequency)	103, 197

**D**

DECAY	15
DELAY	96, 195
Delay	91
DELAY LEVEL	91, 193
DELAY SEND	109
DELAY SEND LEVEL	200
DELAY TIME	91, 193
DELAY TYPE	104, 198
DELAY/CHO	14
Delay/Chorus	105
Delay/Chorus Effect	63
Delay/Chorus Parameter	199
DELETE	82, 155, 163, 168, 189, 207, 246
Delete Measure	173, 220
DELETE!	123
DEPTH	14
DETUNE	100, 197
DIGITAL	231
DIGITAL IN, OUT	20
Digitale ingang en uitgang voor aansluitingen	20
Direction	141, 217
Disk	116

Display .....	13
Divide Drum Track .....	150, 223
Drum Voice .....	60
DRY LEVEL .....	96, 195
DRY VARI .....	14

## E

ECHO BACK .....	260
EDIT .....	17, 154, 175, 225
Edit Change .....	176
EFFECT .....	17, 198
Effect .....	63, 104, 198
EFFECT ON/OFF .....	12
Effect Parameter .....	165, 203
EFFECT SEND/VOLUME .....	14
EFFECT TYPE .....	113, 165, 203
Effect Type .....	104, 198
Effect Zendniveau .....	268
EG .....	14, 101, 197
END Point .....	235, 242
ENV. DEPTH .....	15
ENV. DEPTH (Envelope Depth) .....	103, 197
EQ TYPE .....	95, 195
Equalizer .....	94, 195
Erase Event .....	141, 172, 217
Event .....	155, 156, 177
Event en Parameter .....	176
EVENT CHASE .....	258
EVENT TYPE .....	79, 186
EXC .....	141, 142
EXC (System exclusive) .....	218
Exchange Phrase .....	145
Exchange Track .....	149, 221
EXCLUSIVE .....	262
Exclusive .....	270
EXIT .....	17
EXPORT .....	122, 206
Export .....	120, 167, 206
Expressie .....	267
EXTRACT .....	246
Extract Event .....	142, 218

## F

FADE IN/OUT .....	249
FADE TYPE .....	249
FB CLOCK (Feedback Clock) .....	92, 193
FB GATE TIME (Feedback Gate Tijd) .....	193
FB GATE TIME (Feedback Tijd) .....	92
FB NOTE (Feedback Noot) .....	91
FB VELOCITY (Feedback Aanslaggevoeligheid) .....	91, 193
Feedback .....	91, 193
FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack) .....	101, 197
FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay) .....	101, 197
FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release) .....	102, 197
FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain) .....	102, 197
FILE .....	123
FILE NAME .....	119, 121, 167, 205, 206
FILE TYPE .....	119, 121, 127, 129, 167, 170, 205, 206, 209
File Type .....	116
FILTER .....	15
Filter .....	102, 197
FILTER DEPTH .....	98, 196
FILTER TYPE .....	103, 197

Fijn Afstemming .....	269
FOOT SW .....	19
FOOT SWITCH .....	257
Footswitch .....	23
FORMAT .....	125
FORMAT TYPE .....	168, 207
Formateer .....	114, 168, 207
FORWARD .....	243
FREQUENCY .....	95, 195, 231
FREQUENCY CONVERT .....	250
Functiehiërarchie .....	55
Functioneert/Functioneren .....	13

## G

GAIN (Uitgang Selectie) .....	95, 195
GATE OFFSET .....	86, 191
GATE TIJD .....	13, 82, 84, 88, 188, 190, 192
Gegevens Afname .....	268
Gegevens Invoer LSB .....	267
Gegevens Invoer MSB .....	267
Gegevens Toename .....	268
Gemeenschappelijke Sample Voice .....	61
gemeenschappelijke sample voice .....	229
Get Phrase .....	147
Glide .....	138, 215
Grid Groove .....	85
Grid Step Opname .....	83, 189
Grid-Step Opname .....	77, 184
GROOVE .....	17
Groove .....	85, 191
Grove Afstemming .....	269

## H

harddisk .....	280
Harmonische Inhoud .....	267
Harmonize .....	88, 192
Helderheid .....	267
HIGH FREQ (Hoge Frequentie) .....	195
HIGH FREQ. (Hoge Frequentie) .....	95
HIGH FREQUENCY .....	112, 164, 202
HIGH GAIN .....	95, 112, 164, 195, 202
HIGH Q .....	112, 164, 202
HOLD .....	108, 200
HOLD (Voice Parameter Hold) .....	94, 194
Hoofdteléfono .....	22

## I

I/O uitbreidingsboard .....	272
IMPORT .....	131, 211
Import .....	129, 210
INPUT GAIN .....	109, 200
INPUT L en R .....	19
INSERT .....	155
Insert .....	177

## J

JOB .....	17, 134, 171, 213
-----------	-------------------

Job ..... 67  
 JUMP ..... 182

## K

KAART ..... 19  
 KEY ON RESET ..... 98, 196  
 KEYBOARD ..... 18  
 Keyboard ..... 18  
 KIT ..... 230, 231  
 KIT+NOTE ..... 229, 231  
 Knob Assign ..... 109, 201  
 KNOB SELECT ..... 109, 201  
 KNOB1 ASSIGN ..... 113, 165, 203  
 KNOB2 ASSIGN ..... 113, 165, 203  
 KNOB3 ASSIGN ..... 113, 165, 203  
 KNOB4 ASSIGN ..... 113, 165, 203

## L

LCD MODE ..... 258  
 LED DISPLAY ..... 258  
 LENGTH ..... 72, 75, 79, 250  
 Niveau Meter ..... 233  
 LFO ..... 14, 97, 196  
 LFO PHASE ..... 98, 196  
 LFO SPEED ..... 98, 196  
 LFO WAVE ..... 98, 196  
 LOAD ..... 17, 128, 169, 170  
 Load ..... 126, 208  
 LOAD! ..... 210  
 Lokale Sample Voice ..... 61  
 Lokale sample voice ..... 229  
 LOOP ..... 243  
 loop ..... 242  
 LOOP REMIX ..... 239, 251  
 LOW FREQ. (Lage Frequentie) ..... 95, 195  
 LOW FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 LOW GAIN ..... 95, 111, 164, 195, 202  
 LOW Q ..... 112, 164, 202

## M

Map ..... 120, 122, 167, 205, 206  
 MASTER ..... 17  
 Master ..... 111, 164, 202  
 MASTER EFFECT ..... 12  
 Master Effect ..... 68, 111, 112, 165, 203  
 Master EQ ..... 111, 164, 202  
 Master EQ & Effecten ..... 63  
 MASTER TUNE ..... 257  
 MASTER VOLUME ..... 13  
 Maximale Polyfonie ..... 62  
 maximale polyfonie ..... 87  
 MEAS (Maat) ..... 75, 235  
 Maat ..... 72  
 MEMORY ..... 18  
 Memory ..... 63, 68, 114  
 Memory Card ..... 114  
 MEMORY PROTECT ..... 257  
 METER ..... 236, 253  
 Meter ..... 72, 182  
 MIDI FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 MIDI GAIN ..... 111, 164, 202

MIDI Q ..... 112, 164, 202  
 MID2 FREQUENCY ..... 112, 164, 202  
 MID2 GAIN ..... 112, 164, 202  
 MID2 Q ..... 112, 164, 202  
 MIDI ..... 264  
 MIDI Kanaal ..... 264  
 MIDI CLOCK OUT ..... 260  
 MIDI CONTROL ..... 260  
 MIDI DELAY ..... 13, 17  
 MIDI Delay ..... 90, 193  
 MIDI Event ..... 266  
 MIDI event ..... 262  
 MIDI Filter ..... 262  
 MIDI IN aansluiting ..... 19  
 MIDI IN/OUT Indicator ..... 13  
 MIDI OUT A en B aansluitingen ..... 19  
 MIDI Setup ..... 260  
 MIDI SYNC ..... 260  
 Mix Phrase ..... 145  
 Mix Track ..... 222  
 MIXER ..... 17  
 Mixer ..... 93, 194  
 MMC (MIDI Machine Control) ..... 23, 260  
 MO disk ..... 116  
 MO disk drive ..... 280  
 Mode ..... 52, 64  
 MODE Knoppen ..... 17  
 Modify Control Data ..... 143, 219  
 Modify Gate Time ..... 137, 214  
 Modify Velocity ..... 136, 214  
 Modulatie Wiel ..... 267  
 Mono ..... 268  
 MONO/POLY ..... 100, 196  
 MONO/STEREO ..... 109, 200, 232  
 MOUNT ID ..... 131, 170, 211  
 MOUNT PARTITION ..... 131, 170, 211  
 MOVE ..... 246  
 MTC (MIDI Time Code) ..... 23, 260  
 MTC START OFFSET ..... 261  
 MULTI ..... 185  
 MUTE ..... 18  
 Mute ..... 74

## N

Non-Registered Parameter Number (NRPN) ..... 270  
 NORMAL ..... 239  
 Normale Voice ..... 60  
 NORMALIZE ..... 234, 247  
 Normalize Play Effect ..... 150, 222  
 NOTE ..... 79, 84, 121, 190, 206, 262  
 Note ..... 88, 141, 142, 155, 192, 266  
 Noot (Noot events) ..... 217  
 NOOT OFFSET ..... 86, 88, 191, 192  
 Noot-verschuiving ..... 75  
 NRPN ..... 155  
 NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) ..... 268  
 NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) ..... 268  
 Null ..... 269

## O

OCT (Octaaf) .....	160, 183
OCT DOWN .....	18, 73
OCT RANGE .....	108, 200
OCT UP .....	18, 73
Octaaf .....	73
OCTAVER .....	88, 192
Omni Mode Uit .....	268
Omni Mode Aan .....	268
OPEN .....	120, 122, 123, 130
OPTICAL .....	231
OPTICAL IN, OUT .....	20
ORIGINAL KEY .....	233, 243
OUT CHANNEL .....	110, 201
Out Channel .....	110
OUT SELECT .....	110, 201
OUTPUT L/MONO en R .....	19
OUTPUT SEL (Output Select) .....	94
Overdub .....	77, 184

## P

P.B. RANGE (Pitch Bend Range) .....	100, 197
PAD 1 .....	19, 62
PAD 2 .....	19, 62
PAN .....	94, 105, 109, 200, 243
PAN (Delay Pan) .....	105, 199
PAN (Reverb Pan) .....	106, 199
PAN (Pan Variatie) .....	198
Panpot .....	267
Parameter .....	265
PARAMETER (MIDI OUT) .....	109, 201
Part .....	265
PARTITION .....	125, 168, 207
PAT .....	141, 142
PAT (Polyphonic Aftertouch) .....	155
PAT (Polyphonic aftertouch) .....	143, 217, 219
Patch .....	75
PATT CHAIN .....	17, 158, 159
PATTERN .....	17, 70, 75, 119
Pattern .....	59, 72
PATTERN BPM HOLD .....	258
Pattern Chain Bewerking .....	175
Pattern Chain Job .....	171
PATTERN CHAIN mode .....	52
Pattern Chain Mode .....	158
Pattern Chain Opname .....	161
Pattern Chain Play .....	159
Pattern Job .....	133
PATTERN mode .....	52
Pattern Mode .....	70
Pattern Playback .....	72
PATTERN QUANTIZE .....	257
PB .....	141, 142
PB (Pitch Bend) .....	155
PB (Pitch bend) .....	143, 217, 218, 219
PB Range .....	139
PC .....	141, 142
PC (Program Change) .....	155
PC (Program change) .....	217
PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack) .....	102, 197
PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay) .....	102, 197
PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level) .....	102, 197
PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release) .....	102, 197
PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level) .....	102, 197

PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain) .....	102, 197
PGM (Programma Nummer) .....	79
PHONE .....	19, 22
Phrase .....	75
PHRASE CAT. (Frase Categorie) .....	75
Phrase Edit .....	154
Phrase Name .....	148
PHRASE NO. (Frasenummer) .....	75
Frase Opname .....	77
PITCH .....	15, 230, 231, 239
Pitch .....	100, 197
PITCH BEND .....	15, 79, 82, 101, 197, 262
Pitch Bend .....	266
Pitch Bend Gevoeligheid .....	269
pitch bend gewijzigde .....	79
PITCH CONVERT .....	248
PITCH DEPTH .....	98, 196
PITCHED SAMPLE .....	130, 132
Toonhoogte Voice .....	61
toonhoogte voice .....	229
Speeffect .....	87, 192
PLAY FX .....	17, 87
point .....	242
POINTER .....	81, 163, 188
Poly .....	268
POLY AFTER TOUCH .....	262
Polyphonic Aftertouch (PAT) .....	269
Portamento .....	100, 196, 267
PORTAMENTO SW (Portamento Switch) .....	100, 196
PORTAMENTO TIME .....	15, 100, 196
Portamento Tijd .....	267
PORTAMENTO TYPE .....	15
POWER .....	19
Preset Geheugen .....	63
PROGRAM (Programma Nummer) .....	94, 194
PROGRAM CHANGE .....	262
Program Change (PC) .....	266
PUNCH-IN/OUT .....	233
Put Phrase .....	147

## Q

Q (Bandbreedte) .....	95, 195
Quantize .....	135, 214
Gequantizeerde waarde .....	135

## R

RANDOM .....	100, 196
RANDOM PAN .....	94
RATIO .....	247
REAL TIME LOOP REMIX .....	13
Real Time Loop Remix Functie .....	239
Real Time Opname .....	161, 162
Real-time Opname .....	77, 184
Real-Time Opname .....	80, 186
REC COUNT .....	257
REC LOOP (Record Loop) .....	78
REC QUANTIZE (Record Quantize) .....	78
REC TRACK (Record Track) .....	161, 185
REC TYPE (Record Type) .....	78, 162, 185
REC VOLUME .....	13
Regelaar .....	62
Registered Parameter Number (RPN) .....	269
RELEASE .....	15

Release Tijd .....	267
REMIK .....	240
RENAME .....	123, 168, 207
Rename .....	122, 167, 206
REPEAT TIME .....	91, 193
REPLACE, OVERDUB .....	80
RESONANCE .....	15, 103, 197
REST .....	82, 163, 189
RETURN LEVEL .....	105, 106, 198, 199
REVERB .....	14, 96, 195
Reverb .....	106
Reverb Effect .....	63
Reverb Parameter .....	199
REVERB SEND .....	109
REVERB SEND LEVEL .....	200
REVERB TYPE .....	198
REVERSE .....	239, 243
ROLL .....	239
RPN .....	155
RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) .....	268
RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) .....	268

## S

SAMPLE EDIT .....	13
Sample Edit .....	241
Sample Job .....	244
SAMPLE KIT .....	130, 132
Sample Kit Voice .....	61
sample kit voice .....	229
Sample Parameter .....	242
Sample Voice .....	60
Sample voice .....	229
sample voice .....	130, 132
SAMPLE VOICE NAME .....	253
Sample Voice Nummer .....	233
SAMPLING .....	12
Sampling .....	229
Sampling Frequentie .....	233
SAMPLING mode .....	54
Sampling Mode .....	228
Sampling Setup .....	231
Sampling Standby .....	232
Sampling Tijd .....	233
SAVE .....	17, 114, 120, 166, 205
Save .....	118, 167, 204, 205
SCENE/MUTE .....	18
Scene/Mute .....	62
SCMS (Serial Copy Management System) .....	21
SCSI .....	19, 280
SCSI Communication .....	132, 211
SCSI ID .....	281
SCSI SELF ID .....	131, 170, 211
SCSI Setup .....	131, 170, 211
SCSI/CARD .....	119, 121, 122, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210
SEC (Sectie) .....	75
SECTION .....	72, 159, 161
Sectie .....	59, 177
SELECT .....	14
SEND DELAY TO REVERB .....	105, 199
SEND VAR. TO DELAY .....	105, 198
SEND VAR. TO REV .....	105
SEND VAR. TO REVERB .....	198
Sens (Slice Sensitivity) .....	237
SEQUENCE PLAY FX .....	13
Sequencer .....	16, 59
Sequencer Knop .....	63
SETUP .....	17
Setup .....	107, 200
SEXC (System Exclusive) .....	155
SHIFT .....	16
Shift Clock .....	140, 216
SIMM .....	20, 274
SIMM uitbreidingsgeheugen .....	272
SLICE .....	252
Slice .....	235
SLICE TYPE .....	236, 253
SLICE+SEQ .....	229, 231
SLOPE .....	99, 196
SMF (Standard MIDI File) .....	117
SMF (Standard MIDI File) .....	116
Solo .....	74
SONG .....	17, 205
Song .....	60
SONG (Songnummer) .....	182
Song Bewerking .....	225
Song Job .....	212
SONG mode .....	53
Song Mode .....	180
Songnaam .....	182, 224
Song afspelen .....	182
Song opname .....	184
SORT .....	108, 200
Sostenuto Pedaal .....	267
SOURCE .....	231
SPEED .....	14
Split Pattern .....	152
Split Phrase .....	146
Split Song To Pattern .....	223
STANDBY START/STOP .....	13
START .....	242
START ATCK / LOOP .....	242
START (LOOP) punt .....	242
START Punt .....	235, 242
STEP .....	82, 235, 242
STEP (Step Time) .....	163, 188
Step Opname .....	77, 184
Step Opname .....	80, 163, 187
STEP VALUE .....	100, 196
STEP/TOTAL .....	99, 196
STEREO OUT (RESAMPLING) .....	231
STEREO OUT LEVEL .....	258
STEREO TO MONO .....	251
STORE .....	18
Strength .....	135
Stijl .....	59
Stijlnaam .....	72, 153, 160
STIJLNAAM .....	161
STYLE .....	159, 161
STYLE (Stijlnummer) .....	72
Style Number .....	177
SUB DIVID (Sub Divide) .....	236, 253
SUB MODE .....	17
Sub Mode .....	64
sub mode .....	52
SUSTAIN .....	15
Sustain .....	267
SWING .....	14, 78, 89, 192
Swing Gate Time .....	136, 214
Swing Rate .....	135, 214



SYS.EX.INTERVAL TIME .....	258
Systeem .....	257
Systeem Geheugen .....	63

## T

---

TAP .....	18
Tap .....	68
Tel Grafiek .....	81, 163, 188
TEMPLATE .....	100, 196
TG MUTE MODE .....	258
TG PARAM OUT .....	261
Thin Out .....	143, 219
TIE 189BOOG .....	82
TIME STRETCH .....	248
Timing .....	89, 192
Toetsenbord .....	62
Toewijsbare Knop .....	62
Toongenerator .....	60
TR (Track) .....	86, 110, 191, 201
TRACK .....	109, 121, 130, 132, 201, 211
Track .....	60, 67, 73, 76, 160, 183, 265
Track Nummer .....	233
TRACK SELECT .....	18
TRACK VOLUME .....	14
TRANSPOSE .....	18
Transpose .....	73, 138, 160, 183, 215
TRIGGER LEVEL .....	233
TRIGGER MODE .....	232
Trim .....	234, 241
TRNS ON/OFF (Transpose ON/OFF) .....	79
TWE .....	132, 211
TYPE .....	15, 108, 130, 132, 200, 211, 251, 252
TYPE (Doel Type) .....	245
TYPE (Sampling Type) .....	231

## U

---

Uitbreidings Geheugen .....	20
Undo/Redo .....	68, 134, 172, 213
UNISON .....	88, 192
User Geheugen .....	63
UTILITY .....	17
UTILITY mode .....	53
Utility Mode .....	256

## V

---

VALUE .....	82, 189
VARIATION .....	96, 195, 252
VARIATION (Remix Variatie) .....	239
VARIATION SEND .....	109
VARIATION TYPE .....	104, 198
VARIATION/DRY BALANCE .....	200
Variatie Effect .....	63
Variatie Parameter .....	105, 198
VELO OFFSET (Aanslaggevoeligheid Offset) .....	86, 191, 192
VELOCITY .....	14, 82, 84, 188, 190
VELOCITY (Aanslaggevoeligheid Offset) .....	88
Velocity Range .....	138
Vervangen .....	77, 184
View Filter .....	155, 156, 226
Voice .....	60
VOICE (Sample Voice Nummer) .....	235, 237, 242, 243

Voice Bank .....	61
VOICE EDIT .....	17
Voice Edit .....	97, 196
Voice Select .....	93, 194
VOICE SETUP TO TG .....	261
VOLUME .....	94, 109, 200, 243
Volume .....	267

## W

---

WAV (Wave) .....	116
WAVE MEMORY OPTIMIZE .....	259

## Z

---

ZOOM .....	242
ZOOM IN/OUT .....	242

## NEDERLAND

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:  
Yamaha Music Nederland  
Clarissenhof 5b, 4133 AB VIANEN  
Tel. 0347-358040
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.

## THE NETHERLANDS

- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:  
Yamaha Music Nederland  
Address: Clarissenhof 5b  
4133 AB VIANEN  
Tel: 0347-358040
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

# BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

## DEZE LIJST BEVAT INFORMATIE IN VERBAND MET HET GEVAAR VAN PERSOONLIJK LETSEL, ELEKTRISCHE SCHOKKEN EN BRAND.

**WAARSCHUWING-** Bij het gebruik van elk elektrisch of elektronisch product, moeten altijd de algemene voorzorgsmaatregelen in acht worden genomen. Deze voorzorgsmaatregelen omvatten, maar zijn niet beperkt tot:

**1.** Lees alle Veiligheidsinstructies, Installatie-instructies, gedeelten met Speciale Mededelingen en alle Montage-instructies, die te vinden zijn in deze handleiding, VOORDAT u enige aansluiting maakt, met inbegrip van het aansluiten op de stroomvoorziening.

**2.** Probeer geen werkzaamheden aan dit product uit te voeren buiten die beschreven worden in de onderhoudsinstructies bestemd voor de gebruiker. Voor alle overige werkzaamheden verwijzen wij u naar gekwalificeerd servicepersoneel.

**3.** Verificatie van de Stroomvoorziening: Yamaha producten worden speciaal geproduceerd voor de stroomvoorziening in het land waar ze worden afgeleverd. Indien u zou verhuizen, of er enige twijfel zou bestaan over het voltage in uw land, neem dan alstublieft contact op met uw leverancier om dit te verifiëren en (indien van toepassing) voor instructies. De vereiste netspanning staat op het naamplaatje. Zie de afbeelding in het gedeelte Speciale Mededelingen, voorin deze handleiding, voor de lokatie van dit naamplaatje.

**4.** GEVAAR-Instructies in verband met aarde: Dit product moet worden geaard en is voorzien van een randaarde stekker. In geval van storing voorziet de aarde-aansluiting in een laagohmige afvoer van de elektrische stroom, waardoor het risico van een elektrische schok wordt verminderd. Indien er geen geaard stopcontact voorhanden is, neem dan contact op met een elektriciën om het stopcontact te laten vervangen in overeenstemming met de plaatselijke normen. Probeer NOOIT de stekker te modificeren, of deze door een ander type te vervangen.

**5.** WAARSCHUWING: Plaats dit product of andere voorwerpen niet op het stroomsnoer en plaats het niet daar waar men er op gaat staan, of erover struikelt, of zware voorwerpen over het stroomsnoer of elk ander snoer kunnen rollen. Het gebruik van een verlengsnoer wordt afgeraden! Als het toch nodig is, gebruik dan bij een lengte tot 6 meter minimaal een 18 AWG snoer. OPMERKING: Hoe kleiner het AWG getal, hoe groter de stroomcapaciteit. Raadpleeg voor grotere lengtes een plaatselijke elektricien.

**6.** Ventilatie: Elektronische producten, behalve die speciaal ontworpen zijn voor installatie in gesloten ruimten, moeten zo geplaatst worden dat een goede ventilatie niet belemmerd wordt. Als er geen instructies zijn over de installatie in gesloten ruimten, moet worden aangenomen dat een onbelemmerde ventilatie een vereiste is.

**7.** Temperatuur: Elektronische producten dienen niet op een plaats gezet te worden die bijdraagt tot hun oververhitting. Daarom dient plaatsing dichtbij warmtebronnen zoals radiatoren, warmtewisselaars etc., vermeden te worden.

**8.** Dit product is NIET ontworpen voor gebruik in natte/vochtige lokaties en dient niet dicht bij water te worden gebruikt, of aan regen te worden blootgesteld. Voorbeelden van natte, vochtige lokaties zijn: bij een zwembad, bron, vat, gootsteen, of een vochtige kelder.

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

**10.** Wanneer elektronische producten langere tijd niet gebruikt worden dient het stroomsnoer (stekker) uit het stopcontact te worden getrokken. Dit geldt ook als er kans op onweer is.

**11.** Zorg ervoor dat er geen voorwerpen in enige opening vallen en ook dat er geen vloeistoffen in worden gemorst.

**12.** Elektrische/elektronische producten dienen te worden nagekeken door gekwalificeerd servicepersoneel als:

- Het stroomsnoer beschadigd is; of
- Als er voorwerpen of vloeistoffen door de openingen in de behuizing van het apparaat gevallen/gemorst zijn; of
- Als het product aan regen blootgesteld is geweest; of
- Als het product niet werkt, of opvallend anders functioneert; of
- Als het product gevallen is, of de behuizing van het product beschadigd is.

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

**BELANGRIJK:** Hoe harder het geluid, hoe sneller er gehoorbeschadiging zal optreden.

**14.** Voor sommige Yamaha producten kunnen een bank en/of uitbreidingen worden meegeleverd of verkrijgbaar zijn. Enkele hiervan moeten door de leverancier gemonteerd of geïnstalleerd worden. Controleer alstublieft of de bank(en) stabiel zijn en alle gemonteerde onderdelen (indien van toepassing) stevig bevestigd zijn VÓÓR ingebruikname. Door Yamaha geleverde banken zijn alleen ontworpen om op te zitten. Andere toepassingen worden afgeraden.

## BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT GOED



Yamaha Web Sites:

Engels: [www.yamahasynt.com](http://www.yamahasynt.com)

Nederlands: [www.yamaha.nl](http://www.yamaha.nl)

Yamaha Handleidingen Bibliotheek

Engels: <http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Nederlands: <http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation

© 2002 Yamaha Corporation

Productie Nederlandstalige handleiding: TerrActs ([www.terraacts.nl](http://www.terraacts.nl)) i.o.v. Yamaha