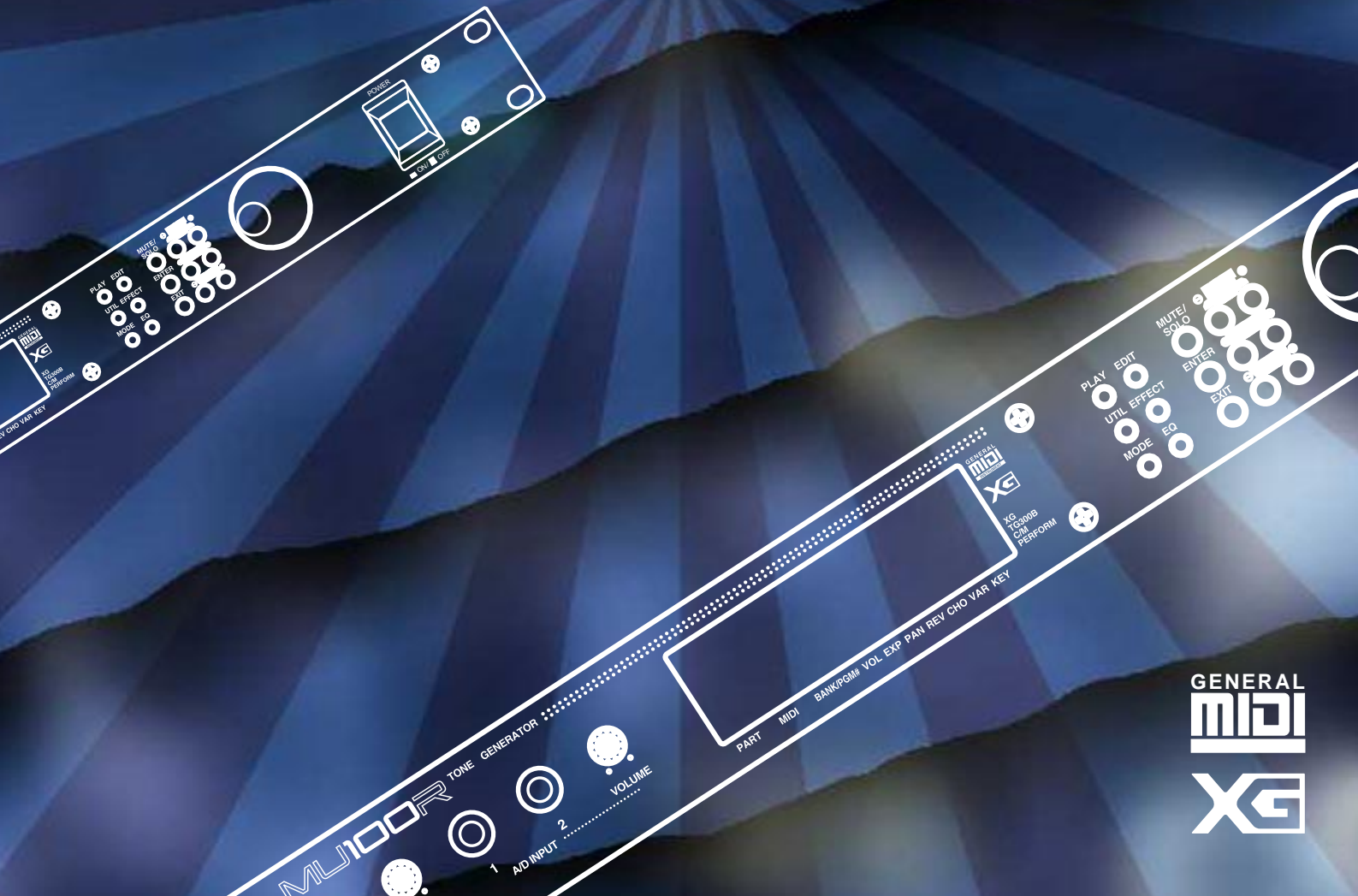


YAMAHA

MU100R TOONGENERATOR

DATA BOEK



GENERAL
MIDI
XG

SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit produkt maakt gebruik van batterijen of een externe voeding (een adaptor). Sluit dit produkt NIET aan op een andere adaptor dan die, die omschreven staat in de handleiding, op het naamplaatje of in het bijzonder is aangeraden door Yamaha.

WAARSCHUWING: Plaats dit produkt niet op een plaats waar iemand er op zou kunnen stappen/over zou kunnen vallen, of iemand iets over het stroomsnoer of de kabels kan rollen. Het gebruik van een verlengkabel wordt afgeraden! Als dit niet te vermijden is, hou er dan rekening mee dat de minimum snoergrootte van een 25' snoer (of minder) 18AWG is. N.B.: des te kleiner het AWG nummer, des te groter de capaciteit. Raadpleeg de plaatselijke elektriciens voor langere verlengsnoeren.

Dit produkt kunt u het beste alleen gebruiken met de meegeleverde componenten, of een kar, rack of standaard die wordt aangeraden door Yamaha. Als u zo'n component gebruikt, let dan goed op alle veiligheidsmarkeringen en instructies die het component vergezellen.

SPECIFICATIES KUNNEN ZICH WIJZIGEN:

Wij geloven dat de informatie in deze handleiding correct is ten tijde van printen. Yamaha behoudt zich echter het recht voor om specificaties te wijzigen of aan te passen, zonder hier vantevoren melding van te maken op bestaande apparatuur te update'n.

Dit produkt, alleen of in combinatie met een versterker en koptelefoon of luidsprekers, is in staat geluidsniveaus te produceren die gehoorverlies op kunnen leveren. WERK NIET te lang op te hoge volumes, of op oncomfortabele niveaus. Als u gehoorverlies ervaart of gering in uw oren moet u onmiddellijk contact opnemen met een sonoloog. **BELANGRIJK:** Des te harder het geluid des te sneller schade optreedt.

Sommige Yamaha produkten zijn vergezeld van krukjes en/of accessoires die bevestigd moeten worden. Een aantal van deze accessoires moeten door de dealer worden bevestigd of geïnstalleerd. Zorg er a.u.b. voor dat krukjes stabiel zijn en te bevestigen accessoires stevig bevestigd zijn VOORDAT u er gebruik van maakt.

OPMERKING:

Reparaties die te wijten zijn aan gebrek aan kennis met hoe een functie of een effect werkt (als het apparaat naar behoren functioneert), worden niet gedekt door de garantie, en zijn derhalve de verantwoordelijkheid van de eigenaar. Bestudeer deze handleiding a.u.b. goed en raadpleeg uw dealer alvorens om service te verzoeken

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

MILIEUPROBLEMATIEK: Yamaha streeft naar produkten die zowel veilig in het gebruik als milieuvriendelijk zijn. We

zijn ervan overtuigd dat onze produkten en produktiemethodes hieraan voldoen. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen we u van het volgende op de hoogte brengen:

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

Dit produkt kan ook "huishoud" type batterijen bevatten. Sommige van dit type batterij kan opgeladen worden. Zorg er voor dat batterij die opgeladen wordt inderdaad opgeladen kan worden en dat de oplader bedoeld is voor de batterij die u op wil laden.

Als u de batterijen wilt vervangen meng dan nooit oude- en nieuwe batterijen of verschillende soorten batterijen. Batterijen MOETEN goed vervangen worden. Gemaakte fouten bij het vervangen van de batterijen kunnen leiden tot oververhitting en ontplofende batterijen.

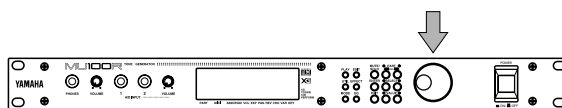
WAARSCHUWING: Probeer oude batterijen niet te demonteren of te verbranden. Houd ze weg bij kinderen. Gooi oude batterijen volgens voorschrift weg.

N.B. Vraag bij uw leverancier waar u batterijen naar toe kan brengen.

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

NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje zit boven op het instrument. Op dit plaatje staat het model nummer, serienummer, voeding vereisten enz. Hieronder zou u het model nummer, serienummer en de datum van aanschaf in moeten vullen, en de handleiding goed bewaren als een permanent "bewijs" van aanschaf.



Model

Serienummer.

Datum van aanschaf

BEWAAR DEZE HANDLEIDING GOED!

VOORZORGSMAATREGELN

LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor later.



WAARSCHUWING

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

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument niet. Het instrument bevat geen door de gebruiker te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, stop dan met het gebruiken van het instrument en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden, plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het snoer van de adaptor beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Gebruik alleen de gespecificeerde adaptor (PA-3B of aanverwante, door Yamaha aangeraden) adaptor. Het gebruik van een verkeerde adaptor kan schade veroorzaken aan het instrument, te wijten aan oververhitting.
- Haal altijd de stekker uit het stopcontact voor u het instrument schoonmaakt. Haal nooit een stekker uit het stopcontact als u natte handen hebt.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker, en verwijder stof en viezigheid die zich verzamelt op de stekker.



WAARSCHUWING

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

- Plaats het stroomsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer, leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt, er over kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.
- Als u de stekker uit het stopcontact haalt moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact die een T-Plug bevat. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.
- Haal het instrument uit het stopcontact als u het lange tijd niet gebruikt, of tijdens onweer.
- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aanzet moet u alle volumes op minimum zetten.
- Stel het instrument niet bloot aan overdreven schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming of in de auto) om verkleuren te voorkomen aan het paneel of schade aan de interne elektronica.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of speakers, aangezien deze interferentie kunnen veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kunnen beïnvloeden.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar deze kan vallen.
- Verwijder alle kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een droge, schone doek. Gebruik geen oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats daarbij geen voorwerpen van vinyl op het instrument aangezien deze het paneel en het toetsenbord kunnen verkleuren.
- Leun niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies op kan leveren. Als u gehoorverlies constateert of geruis in uw oren, neem dan contact op met een K.N.O.-arts.

n DE BACKUP BATTERIJ VERVERGEN

- Dit instrument bevat een niet oplaadbare interne backup batterij, waardoor de gegevens bewaard blijven, zelfs als het instrument uitstaat. Als deze vervangen moet worden verschijnt de melding "Battery Low" in de display. Als dit gebeurt moet u onmiddellijk uw data backupperen (op een extern opslagmedium zoals de op floppy-disk gebaseerde Yamaha MIDI Data Filer MDF2), waarna de batterij vervangen moet worden door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Probeer de batterij niet zelf te vervangen, daar dit gevaarlijk is. Laat de batterij altijd vervangen door gekwalificeerd Yamaha personeel.
- Leg de batterij niet op een plek die toegankelijk is voor kinderen, aangezien een kind de batterij in zou kunnen slikken. Als dit echter toch gebeurt moet u onmiddellijk contact opnemen met een arts.

• USER DATA OPSLAAN

Bewaar frequent gegevens op floppy disk, om te voorkomen dat u belangrijke data kwijtraakt door een bedieningsfout of stuk gaan van het apparaat.

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

Doe het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Welkom bij de MU100R

Gefeliciteerd en dank u voor de aanschaf van de Yamaha MU100R Toongenerator!

De MU100R is een geavanceerde toongenerator die een verbazingwekkend totaal van **1523 hoge kwaliteit Voices** biedt, volledige **General MIDI compatibiliteit** — inclusief Yamaha's nieuwe **XG-MIDI (Extended General MIDI)** — plus eenvoudige aansluiting op een computer, alles in één compact, eenvoudig te gebruiken 19" apparaat.

Onder de 1523 Voices vallen 256 buitengewoon realistische en expressieve VL Voices — meegeleverd in een aparte, maar toch geïntegreerde Virtual Acoustic Synthese toongenerator.

Met de handige ingebouwde **to-host computer interface** en **MIDI aansluitingen**, is de MU100R ideaal voor ieder computer muzieksysteem — van het aansluiten op een eenvoudige laptop tot integratie in een complete MIDI studio. De grote LCD en de intuïtieve grafische bedieningselementen (controls) op de display, maken de MU100R ontzetten eenvoudig in het gebruik.

De MU100R is tevens uitgerust met twee volledig onafhankelijke **MIDI ingangen**, is **32-voudig multi-timbraal**, en **volledig 64-stemmig polyfoon**, zodat zelfs de meest ingewikkelde songdata moeiteloos afgespeeld kan worden. Een speciale **Performance mode** biedt u flexibele vier-Voice mogelijkheden, voor bijvoorbeeld een live optreden. Tevens zijn er zes digitale **multi-effecten en twee EQ gedeeltes** ingebouwd (één per part, en één algemene), hetgeen het mogelijk maakt om op allerlei manieren het geluid aan uw eigen smaak aan te passen. Daarnaast biedt de MU100R een grote hoeveelheid uitgebreide, maar toch eenvoudig te gebruiken functies om het geluid dat u wilt te verkrijgen.

De MU100R bevat tevens handige **A/D ingangen waarop u een microfoon**, elektrische gitaar of ander instrument aan kunt sluiten, en deze mixen met de Voices van de MU100R. Met het aparte Harmony effect gedeelte kunt u automatisch twee-, drie- of viervoudige harmonieën aan uw A/D ingang toevoegen, en deze - afhankelijk van de akkoorden die u op een aangesloten MIDI toetsenbord aanslaat - laten wijzigen.

* Bedrijfsnamen en productnamen in deze handleidingen zijn handelskenmerken of geregistreerde handelskenmerken van de bewuste bedrijven.

Uitpakken

De verpakking van de MU100R zou onderstaande onderdelen moeten bevatten. Zorg ervoor dat u alles heeft. Schrijf tevens het serienummer van uw MU100R voor later gebruik, in de tabel hieronder.

MU100R	Serienummer:
PA-5B AC Adaptor	
Nederlandstalige Handleiding	
Floppy Disk	

Inhoudsopgave

Welkom bij de MU100R	ii
Uitpakken	iii
Inhoudsopgave	iv
Hoe deze Handleiding te Gebruiken	viii
VOORZORGMATREGELEN	ix
De Knoppen van de MU100R	1
Front Paneel	1
Achter Paneel	3
De MU100R — Wat is het en Wat kan hij	4
Wat is het	4
Over General MIDI	4
Over XG-MIDI	5
Wat kan hij allemaal	5
Gebruik van een MIDI Keyboard	5
Gebruik van een Computer of Sequencer	5
Over de Modes van de MU100R	6
Afspeel Modes en de Part Parameters	7
Part Wijzig Mode	7
Utility Mode	7
Modes en Functie hiërarchie	8

RONDLEIDING

Uw MU100R Opstellen	12
Wat u Nodig Heeft	12
De Aansluitingen maken	12
MU100R Aanzetten	14
De Demo Song Afspelen	15
De MU100R Opstellen in Uw Muzieksysteem	17
Aansluiten op MIDI Apparaten	17
Direct op een Computer Aansluiten	19
Macintosh en Compatibelen	19
IBM PC/AT en Compatibelen	21
De Performances Selecteren en Bespelen	23
De Performance Afspeel Mode Oproepen en de Performances Bespelen	23
Individuele Voice Selecteren en Bespelen	26
De XG Mode Oproepen	26
Voice Banken en Voices Vanaf het Paneel Selecteren	27
Voices Vanaf een MIDI Toetsenbord Selecteren	31
Wijzingen maken in Multi Mode	32
Single Part Parameters	33
De Volume en Pan instellingen van ee Part Wijzigen	34
Zelf Proberen...	35

Wijzig Menu Parameters	36
De Filter en EG Instellingen van een Part wijzigen	36
Zelf Proberen.....	38
Drum Kits Wijzigen — met de Drum Setup Parameters	39
Individuele Drumgeluiden wijzigen — de "Drum" Parameters	40
Zelf Proberen.....	42
Wijzigingen in de Performance Mode	43
All Part Parameters	44
De Algehele toonhoogte van een Performance Transponeren	45
Single Part Parameters — Verschillende Voices voor de Performance Selecteren ...	46
Zelf Proberen.....	47
Wijzig Menu Parameters — Een twee-laags Voice Creëren	48
Een Toetsenbord Split Instellen	50
Zelf Proberen.....	51
De Toewijsbare Controller in een Performance Gebruiken	51
Uw Originele Performance Opslaan	52
Toewijsbare Controller (AC1)	53
Controllers en Control Nummers	53
Control Nummers en het Daadwerkelijke Geluid	54
De Toewijsbare Controller Toewijzen	55
De Toewijsbare Controller Gebruiken — Opstellen	56
De Toewijsbare Controller Gebruiken — Enkele Mogelijkheden	57
De Brightness van een Piano Voice Wijzigen	57
Expressieve Volume Besturing van een Part	59
Expressieve Besturing van Individuele Drumgeluiden	59
Zelf Proberen.....	61
VL Voices Wijzigen en bespelen	62
Over het VL Voice Gedeelte	62
Virtual Acoustic Synthese	63
VA Voordelen	63
VL Toongenerator Model	63
Voice Structuur	67
VL Voice banken en VL Voices Selecteren	69
Een VL Voice Wijzigen	71
Effecten	73
Reverb en Chorus Gebruiken	73
Distortion aan een Part Toevoegen— Gebruik van de Variation Effecten	75
Harmony Effect	77
Het Harmony Effect Gebruiken	77
Zelf Proberen.....	79
Equalizer (EQ)	80
De Toon van een Specifieke Part Wijzigen — Part EQ	80
De Algehele Toon Wijzigen — Main EQ	82
Individuele Uitgangen	83
De Individuele Uitgangen Gebruiken	83

Mute/Solo	85
Mute/Solo Gebruiken	85
A/D Ingangen	87
De A/D Ingangen Gebruiken	87
Datastroom Blokdiagram	91
MIDI/Computer Aansluitkabels	92

REFERENTIE

Multi Mode	95
Part Parameters	95
Single Part Parameters	96
All Part Parameters	98
Multi Edit Mode	100
Filter (FIL)	100
Envelope Generator (EG)	102
Equalizer (EQ)	105
Vibrato	106
Anderen	107
Drum Setup Parameters	114
VL Voice Part Parameters (Plugin)	119
Performance Mode	127
Performance Part Parameters	128
Alle Parts	128
Single (Enkele) Part	129
Performance Edit Mode	131
Common	131
Part	134
Copy en Store Handelingen	137
Copy (Kopiëren)	137
Store (Opslaan)	138
Recall Functie	140
Effect Wijzig Mode	141
Reverb (REV)	142
Chorus (CHO)	143
Variation (VAR)	144
Insertion 1, 2 (INS 1, 2)	146
Plugin (PLG) — Harmony Parameters	147
Over de Effect Aansluitingen — System en Insertion	152
Equalizer (EQ) Wijzigen	155

Utility Mode	156
System Functies (SYS)	157
Dump Out Functies (DUMP)	161
Data via MIDI Wegschrijven en Oproepen	161
Data via TO HOST Wegschrijven en Oproepen	161
Initializeer Functies (INIT)	165
Demo Song Afspelen (DEMO)	168
VL Voice en Harmony Systeem Parameters (PLUGIN)	169
VL Voice Systeem Parameters	169
Harmony Systeem Parameters	171
 Sound Module Mode (MODE)	 172
 Diverse Functies	 173
Toon Control Change	173
Toon Exclusive	175

APPENDIX

Troubleshooting (In de Problemen ?)	178
Fourmeldingen	180
Specificaties	181
Woordenlijst	183
Index	185

Hoe deze Handleiding te Gebruiken

U staat waarschijnlijk te popelen om uw nieuwe MU100R Toongenerator uit te proberen en te luisteren naar wat hij allemaal kan, in plaats van eerst ellenlange instructies te lezen voordat u ook maar één geluid gehoord hebt.

De structuur van de handleiding is vrij recht-door-zee. U kunt hem vanaf het begin tot einde doorlezen, of alleen de bepaalde hoofdstukken die voor u van belang zijn. Hoe dan ook, wilt u het meeste uit uw MU100R halen, raden wij sterk aan om de volgende gedeelten goed door te lezen:

1) **Vorzorgsmaatregelen**

Dit geeft u belangrijke informatie over hoe u uw nieuwe MU100R moet behandelen, kunt voorkomen dat het beschadigt, en hoe u er nog lang en betrouwbaar mee kunt werken.

2) **De MU100R — Wat is het en wat kan hij**

Dit geeft een kort overzicht van de functies en kenmerken van de MU100R en geeft u een aantal belangrijke hints hoe u het effectief kunt gebruiken. Het biedt tevens handige paginareferenties zodat u makkelijk de functies en kenmerken die u interessant vindt op kunt zoeken.

3) **De Knoppen van de MU100R**

Dit gedeelte legt alle paneelknoppen en -aansluitingen uit.

4) **Rondleiding**

Dit is waarschijnlijk het belangrijkste en waardevolste gedeelte van de handleiding. Het laat u beginnen met het aansluiten en werken met uw MU100R — en legt tevens bijna alle belangrijke functies en kenmerken uit. De hand-aan-de-knoppen ervaring die u in dit gedeelte opdoet, helpen u bij het sneller begrijpen van het instrument en leidt u ook door de gedetailleerde gedeelten van de handleiding.

5) **Uw MU100R opstellen in uw Muzieksysteem; De MU100R met een Computer of Sequencer Gebruiken**

Dit gedeelte (binnen de **Tutorial**) biedt u alles wat u moet weten over het effectief integreren van de MU100R in uw huidige muzieksysteem.

6) **Referentie**

Als u eenmaal bekend bent met al het bovenstaande, kunt u in deze uitgebreide gids alle wijzig functies opzoeken. U hoeft (of wilt) niet alles in één keer te lezen, het is bedoelt als referentie als u later de bij een functie horende informatie nog eens rustig na wilt lezen.

7) **Appendix**

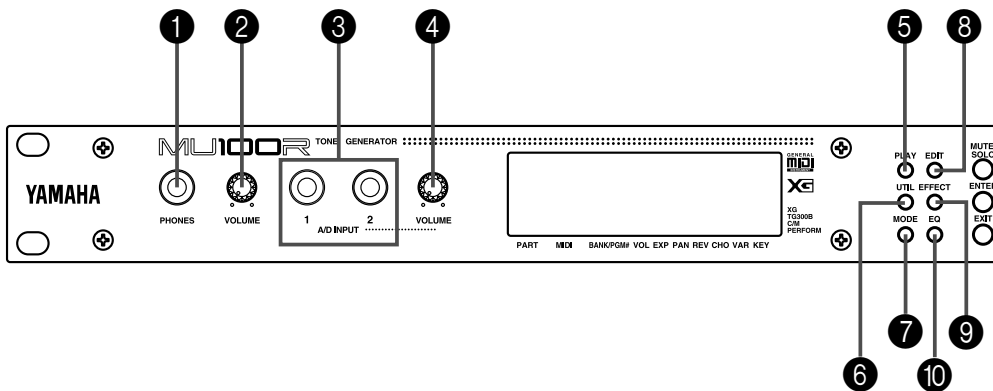
U kunt naar wens de gedeelten in de Appendix doorlezen. De Index is bijvoorbeeld erg handig als u snel informatie over een bepaald onderwerp op wilt zoeken. Andere gedeelten, zoals de **Woordenlijst**, **Troubleshooting** (In de Problemen/) en Foutmeldingen **bieden andere nuttige informatie**.

8) **Sound Lijst & MIDI Data gedeelte**

Dit gedeelte (achterin de handleiding) bevat lijsten van Performances, Voices, drumgeluiden, effect typen en parameters, en details over alle relevante MIDI boodschappen en data.

De Knoppen van de MU100R

Front Paneel



1 PHONES jack

Voor het aansluiten van een stereo hoofdtelefoon (1/4" plug).

2 VOLUME knop

Voor het aanpassen van het algehele volume van de MU100R.

3 A/D INPUT 1, 2 jacks

Voor het aansluiten van een microfoon, elektrische gitaar of andere elektronische instrumenten (mono 1/4" pluggen).

4 A/D INPUT VOLUME knop

Voor het afregelen van het niveau van de A/D ingangen.

5 PLAY knop

Geeft toegang tot de Play mode en schakelt tussen verschillende Play displays. (Zie pag. 24.)

6 UTIL (UTILITY) knop

Geeft toegang tot de Utility mode. (Zie pag. 15.)

7 MODE knop

Geeft toegang tot de Sound Module mode. (Zie pag. 23.)

8 EDIT knop

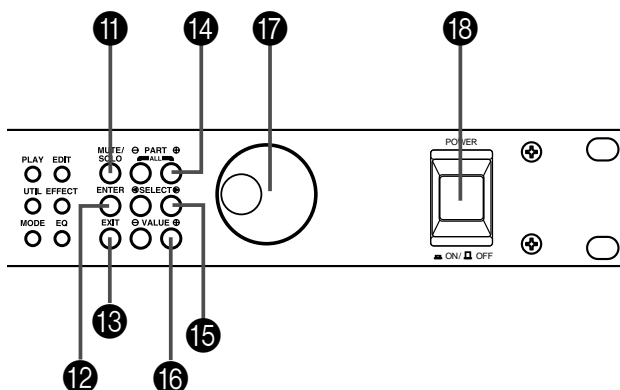
Geeft toegang tot de Edit mode. (Zie pag. 36.)

9 EFFECT knop

Geeft toegang tot de Effect Edit mode. (Zie pag. 74.)

10 EQ knop

Geeft toegang tot de EQ Edit mode. (Zie pag. 82.)



11 MUTE/SOLO knop

Met deze knop kunt u de geselecteerde Part op mute of op solo zetten. (Zie pag. 85.)

12 ENTER knop

Voor het oproepen van menu items in de display en het uitvoeren van bepaalde functies en handelingen. Als u hierop dubbelklikt (twee keer snel achter elkaar indrukken) krijgt u toegang tot de Show Exclusive functie (Zie pag. 175).

13 EXIT knop

Voor het verlaten van verscheiden display pagina's en terug te keren naar vorige displays. Wordt ook gebruikt om bepaalde functies en handelingen te annuleren.

14 PART \ominus/\oplus knoppen

Voor het selecteren van Parts. In de Effect Edit mode, schakelt u met deze knop tussen de verschillende effecten. Als u deze tegelijk indrukt kunt u tussen All Part en Single Part besturing schakelen. (Zie pag. 48.)

15 SELECT \leftarrow/\rightarrow knoppen

Voor het selecteren van diverse menu onderdelen, parameters en functies in de display.

16 VALUE \ominus/\oplus knoppen

Voor het wijzigen van de waarde van de geselecteerde parameter of functie.

Hint

U kunt snel door de waarden scrollen door één van de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen ingedrukt te houden. U kunt nóg sneller scrollen door één knop ingedrukt te houden en daarna de andere ingedrukt te houden. Als u bijvoorbeeld snel een waarde wilt verhogen, houdt u de [VALUE \oplus] knop ingedrukt en drukt u de [VALUE \ominus] knop in en houdt deze zolang als gewenst ingedrukt.

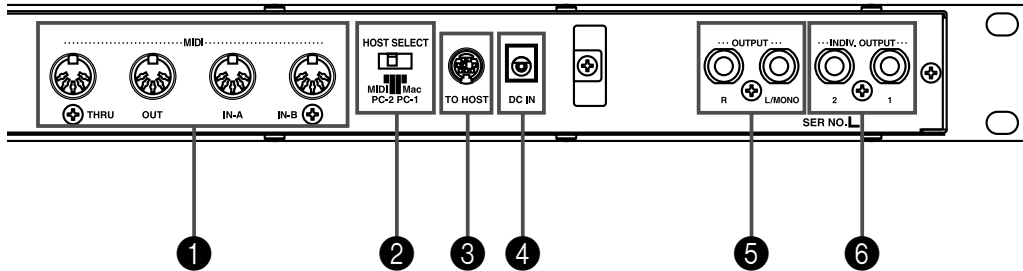
17 Data dial

Voor het snel aanpassen/wijzigen van de waarde van de geselecteerde functie of parameter. Draai deze met de klok mee om de waarde te verhogen.

18 POWER (aan/uit) schakelaar

Als u hierop drukt wordt het instrument aan- of uitgezet.

Achter Paneel



❶ MIDI THRU, MIDI OUT en MIDI IN A/B aansluitingen

Voor het aansluiten van andere MIDI apparaten, zoals een MIDI toetsenbord, toongenerator, sequencer, of een computer die met een MIDI interface is uitgerust. MIDI IN A en B zijn onafhankelijke MIDI poorten, waardoor een volledige 32-kanaals MIDI ingang ontstaat. MIDI OUT is voor data dumps naar een ander MIDI apparaat, en de MIDI THRU is om “daisy-chain’s” mee te maken naar andere MU100R’s of andere MIDI instrumenten. (Zie pag. 17 voor meer informatie over MIDI aansluitingen.)

❷ HOST SELECT schakelaar

Voor het selecteren van het type host computer. (Zie pag.19.)

❸ TO HOST aansluiting

Voor het aansluiten op een host computer die geen MIDI interface heeft. (Zie pag. 19.)

❹ DC IN jack

Voor het aansluiten van de PA-5B AC adaptor.

❺ OUTPUT R, L/MONO jacks (Right, Left/Mono)

Voor het aansluiten op een stereo versterker/luidsprekersysteem. Als u een mono systeem gebruikt, gebruikt u de L/MONO jack.

❻ INDIV. (Individuele) OUTPUT 1, 2 jacks

Voor onafhankelijke uitsturing van geselecteerde Parts (1/4” jack). Parts die voor uitsturing door deze jacks geselecteerd zijn, worden niet door de main OUTPUT of PHONES jacks uitgestuurd. (Zie pag. 113, 118.)

De MU100R — Wat is het en Wat kan hij?

Wat is het...

De MU100R is een volledige en eenvoudig te gebruiken toongenerator, die een nog nooit eerder vertoonde hoeveelheid Voices en expressieve manieren om het geluid te besturen biedt. Hij is volledige General MIDI Level 1 compatibel met 128 General MIDI Voices en 9 drumkits. Het biedt tevens de nieuwe XG-MIDI (Extended General MIDI) compatibiliteit, met een ongelooflijk totaal van 1074 Voices en 36 drumkits. Daarnaast, is het uitgerust met een geïntegreerde VL toongenerator dat 256 verbazingwekkende monofone Voices biedt, dat gebruik maakt van Yamaha's geavanceerde Virtual Acoustic Synthese systeem.

De MU100R is 64-stemmig polyfoon en is 32-voudig multi-timbraal. Met andere woorden, de MU100R heeft 32 verschillende Parts (onderdelen), iedere met zijn eigen Voice, zodat er tot 32 verschillende Voices tegelijk ten gehore gebracht kunnen worden. Aangezien de MU100R twee MIDI ingangen (A en B) bevat, kunt u 16 Parts (onderdelen) vanaf de ene MIDI poort bespelen en de overblijvende 16 vanaf de andere poort.

U kunt op de extra A/D Parts (onderdelen) tot twee externe signalen aansluiten — zoals een microfoon, elektrische gitaar of CD speler — en deze mengen met de Voices van de MU100R.

De MU100R is tevens uitgerust met een TO HOST aansluiting voor het direct aansluiten van een computer, waardoor u de Voices vanaf u favoriete muzieksoftware kunt bespelen. Hier komt de geavanceerde multi-timbrale capaciteit pas echt tot zijn recht, u kunt namelijk geavanceerde arrangementen afspelen met maximaal 32 verschillende voices tegelijk.

Hoewel Voices niet direct gewijzigd kunnen worden, bieden de diverse Part parameters en Edit mode u de gereedschappen die u nodig heeft om het geluid van de Voices te transformeren of aan te passen. Daarnaast is de MU100R uitgerust met een ingebouwde multi-effect processor, bestaande uit zeven onafhankelijke digitale effect "units", waarmee u het geluid kunt verrijken. Hierin zit tevens een krachtig Harmony gedeelte waarmee u realistische harmonieën met uw daadwerkelijk voice kunt genereren (door gebruik te maken van de A/D Parts).

De MU100R bevat tevens een speciale Performance mode, waarin vier part tegelijk over één MIDI kanaal bespeeld worden. Aangesloten op een MIDI toetsenbord, biedt dit effectief vier toongenerators in één. De MU100R biedt u 100 voorgeprogrammeerde Preset Performances en 100 Internal Performance lokaties waarin u uw eigen Performances op kunt slaan.

Over General MIDI

General MIDI is een nieuwe toevoeging aan de wereldwijde MIDI standaard. MIDI, die zoals u wellicht weet, staat voor Musical Instrument Digital Interface, en het mogelijk maakt dat verscheidene elektronische muziekinstrumenten en andere ap-

paraten met elkaar kunnen communiceren. Als u bijvoorbeeld een sequencer op de MIDI IN aansluiting van de MU100R aansluit, kunt u de song in de sequencer afspelen met de Voices van de MU100R.

Waar komt General MIDI hier tot zijn recht? Een van de belangrijkste kenmerken van General MIDI is in de standaardisatie van Voices. Dit betekent dat een song die in het General MIDI formaat is opgenomen, afgespeeld kan worden op een andere General MIDI compatibele toongenerator, en exact klinkt zoals de auteur het bedoelde. Als er bijvoorbeeld een alt sax solo in de song speelt, speelt het op de General MIDI toongenerator daadwerkelijk af met een altsax Voice (en niet een door een tuba of harpsichord!). Aangezien de MU100R volledig compatibel is met General MIDI, kunt u uw voordeel halen uit de grote hoeveelheid muzikaal materiaal dat op dit formaat opgenomen is.

Over XG-MIDI

Het nieuwe XG formaat is een uitbreiding op General MIDI, en biedt een aantal belangrijke verbeteringen en uitbreidingen. XG-compatibele song data haalt voordeel uit de uitgebreide MIDI besturing en ingebouwde effecten van de MU100R (en andere instrumenten uit de MU-serie).

Wij raden u aan, om het meeste voordeel uit de krachtige mogelijkheden van XG-MIDI te halen, gebruik te maken van XG-compatibele instrumenten en software. XG-compatibele toetsenborden zoals bijvoorbeeld het Yamaha CBX-K1 toetsenbord bieden u directe toegang tot functies en parameters van de volledige expressiviteit van de XG Voices van de MU100R en XG-gerelateerde parameters.

Wat kan hij ...

Hier zijn enkele dingen waar u de MU100R allemaal voor kunt gebruiken. De lijst is niet zo uitgebreid, aangezien deze bedoeld is als algemene gids voor de mogelijkheden, en biedt tevens een beginpunt of springplank voor uw eigen creatieve ideeën en onderzoek.

Gebruik van een MIDI Toetsenbord

U kunt de MU100R als extra toongenerator gebruiken met uw MIDI toetsenbord om zo de Voices van beide instrument op elkaar gestapeld te bespelen. Of u kunt de Performance mode gebruiken, en vier Voices van de MU100R tegelijk bespelen. U kunt de vier Voices over het toetsenbord verdelen (split), en iedere op een ander gedeelte van het toetsenbord bespelen. Of u kunt geavanceerde aanslaggevoeligheidsplits gebruiken, waar u afhankelijk van hoe hard u het toetsenbord bespeeld een andere Voice hoort. Of een combinatie van splits en aanslaggevoeligheidsplit tegelijk, voor een nóg uitgebreider flexibiliteit.

Gebruik van een Computer of Sequencer

Home Studio Setup

De MU100R integreert zich direct en eenvoudig in een willekeurige bestaande setup. Als u een MIDI toetsenbord, computer en sequencing software bezit, kunnen de hoge-kwaliteits Voices en multi-timbrale capaciteiten van de MU100R uw home studio setup behoorlijk uitbreiden.

Neem het met u Mee

Als u een laptop computer bezit (met sequencersoftware), sluit u simpelweg de MU100R aan, sluit een hoofdtelefoon aan en u heeft een compleet, krachtig muzieksysteem dat u overal mee naar toe kunt nemen. Gebruik het om te componeren, arrangeren, oefenen of om demo's te maken/spelen voor uw band.

Gebruik het bij een Optreden

Op een vergelijkbare manier kunt u een laptop of een MIDI data filer aansluiten en songdata met de MU100R voices afspelen. Sluit een microfoon op één van de A/D ingangen aan en een gitaar op de andere, en u kunt uw eigen live optreden mixen met de sequencer sporen. U kunt zelfs automatische vocale harmonieën genereren met het Harmony effect — bestuurt vanaf een toetsenbord of direct uit één van de sequencer sporen!

Multimedia

Omdat de MU100R compatibel is met General MIDI en XG, is de MU100R een natuur-talent als het gaat om multimedia. Neem hem mee naar een presentatie— omdat de computer interface in de MU100R is ingebouwd, sluit u deze direct en eenvoudig aan op de seriële - of printerpoort van de computer aan, zonder dat hier extra apparatuur nodig is.

Over de Modes van de MU100R

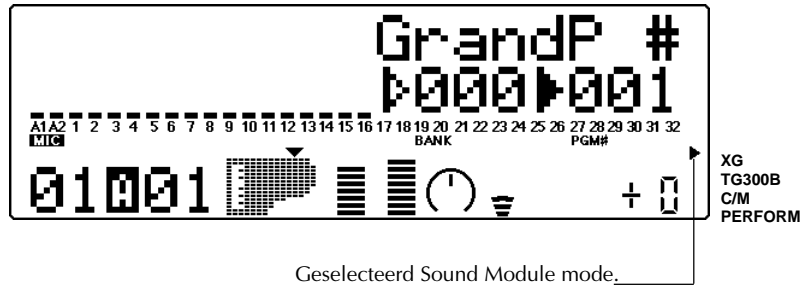
De MU100R bevat twee belangrijke werkmodes: Multi en Performance. In Multi mode, is de MU100R een 32-Part multi-timbrale toongenerator; in Performance mode, werkt de MU100R effectief als vier toongenerators die via één MIDI kanaal bestuurd wordt.

In welke mode de MU100R staat is afhankelijk van de geselecteerde Sound Module mode. Als XG, TG300B of C/M geselecteerd is, zet de MU100R zichzelf automatisch op Multi mode. Als PFM geselecteerd is, staat de MU100R in de Performance mode. (Zie pagina 172 voor meer informatie over het selecteren van de Sound Module mode.)

Iedere mode biedt compatibiliteit met andere muzieksoftware en hardware.

- XG:** Dit staat voor Extended General MIDI en biedt u alles wat de MU100R bevat, en geeft u toegang tot de 1074 XG Voices en de VL Voices.
- TG300B:** Deze mode biedt compatibiliteit met de GM-B mode van de TG300 Toongenerator.
- C/M:** Deze mode biedt compatibiliteit met de meeste computer muzieksoftware die niet de andere twee modes ondersteunt.
- PFM:** Met deze mode (Performance) kunt u vier Voices tegelijkertijd over één MIDI kanaal bespelen. (Zie pagina 43 voor meer informatie over het gebruik van de Performance mode.)

De huidig geselecteerde Sound Module mode wordt rechtsonder in de display getoond.



N.B.

Als de **TG300B** mode geselecteerd is, kan het voorkomen dat de MU100R sommige TG300-specifieke songdata niet naar behoren afspeelt. MIDI data die echter voor andere computermuziek toongenerators is ontworpen is wél compatibel met de MU100R.

Af speel Modes en de Part Parameters

Als de operating mode van de MU100R eenmaal is ingesteld (Multi of Performance), zijn er twee manieren waarop u de MU100R kunt gebruiken: bespelen of wijzigen. In de Af speel modes, kunt u de Voices bespelen; in de verschillende Wijzig modes, kunt u de instellingen wijzigen.

De Part parameters zitten in de Af speel modes. Hiermee kunt u de algemene instellingen van de Parts wijzigen. Met de Single Part parameters kunt u de instellingen van iedere part onafhankelijk wijzigen, en met de All Part parameters kunt u de algehele instellingen van alle parts wijzigen. (Zie pagina's 96 en 98 voor meer informatie.)

De MU100R bevat verschillende Wijzig modes, ieder met verschillende menu's en handelingen:

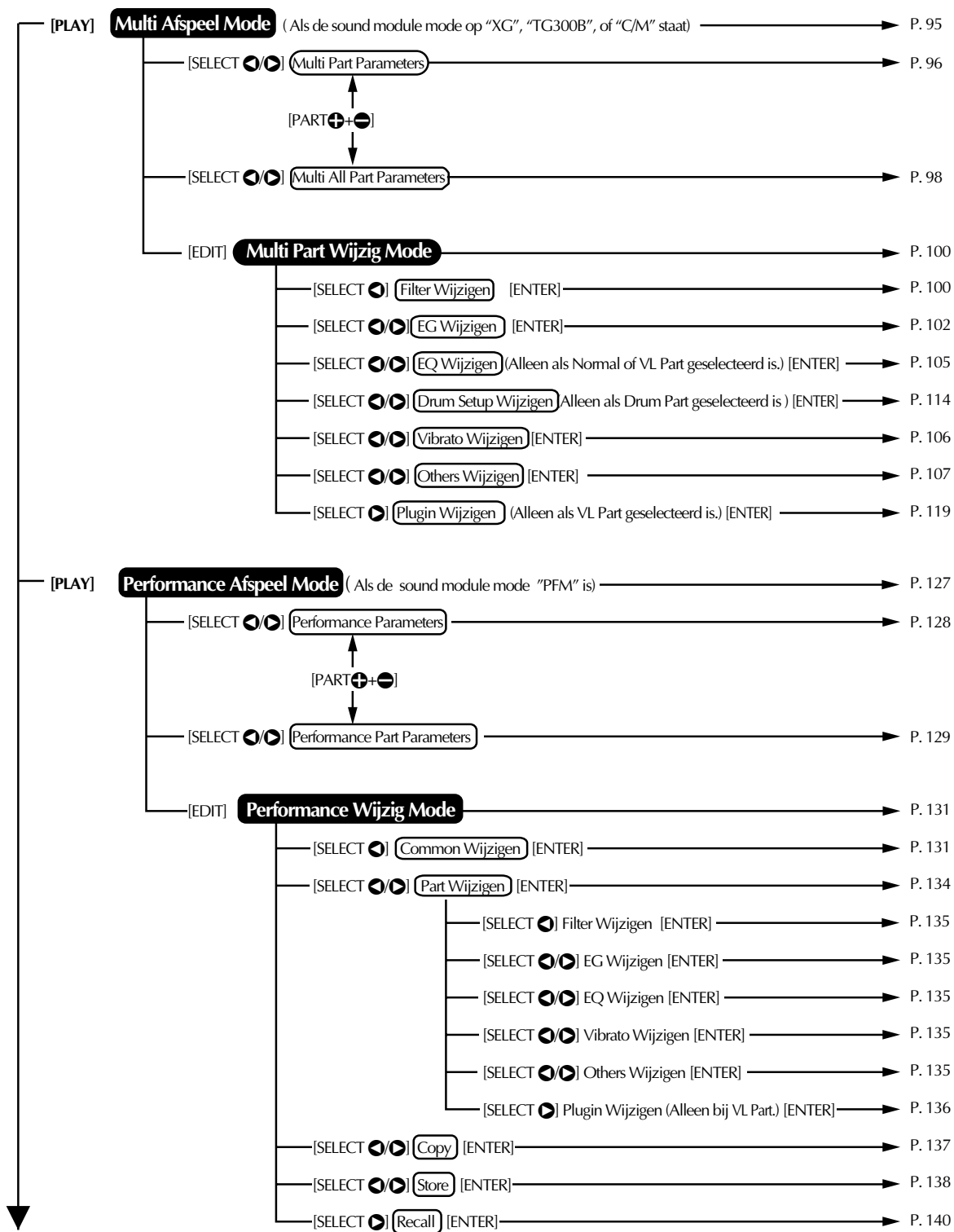
Part Wijzig Mode

Met de Part Wijzig mode kunt u bepaalde instellingen van iedere individuele part wijzigen, zoals die van de Filter, EG (Envelope Generator), en vele andere instellingen. U kunt de interne Voices tijdens het wijzigen beluisteren, waardoor u de resultaten van uw wijzigingen kunt beluisteren.

Utility Mode

Met de Utility mode kunt u functies instellen die te maken hebben met de algehele werking van de MU100R, zoals Master Tune, display Contrast en ontvangst van bepaalde MIDI boodschappen die het totale instrument beïnvloeden. Hieronder vallen verschillende handelingen, zoals het versturen van bulk data naar een data opslagmedium, het initialiseren van de MU100R instellingen, en het afspelen van de speciale Demo song.

Modes en Functie Hiërarchie





RONDLEIDING

Lees, als u uw MU100R voor het eerst gebruikt, het volgende gedeelte van de handleiding goed door. Het leidt u stap voor stap door veel van de basis handelingen: het instrument opstellen, het aansluiten op andere apparatuur, en - het belangrijkste - het bespelen. Het geeft tevens een inleiding tot de meeste andere, geavanceerde functies en handelingen van het instrument — zodat u snel en effectief het meeste uit uw MU100R kunt halen.

Uw MU100R Opstellen

In dit gedeelte, leert u hoe u:

- ▶ **De MU100R in de meest standaard opstelling aansluit** — met een MIDI toetsenbord en een externe versterker/luidsprekersysteem.

In latere gedeelten bespreken we andere opstelling voorbeelden; op pagina 19 staat bijvoorbeeld hoe u de MU100R moet aansluiten bij het gebruik van een computer. Als u eenmaal de MU100R opgesteld heeft, kunt u de Demosong afspelen (pag. 15) om te luisteren naar wat allemaal met het instrument mogelijk is.

Wat u Nodig Heeft

- ☛ **De MU100R en de meegeleverde PA-5B adaptor.**
- ☛ **Een MIDI toetsenbord, elektronische piano, of een ander instrument dat MIDI data uit kan sturen.**
- ☛ **Een versterker/luidsprekersysteem, liefst stereo. Als alternatief kunt u een stereo hoofdtelefoon gebruiken.**
- ☛ **Audio aansluitkabels.**
- ☛ **Een MIDI kabel.**

De Aansluitingen maken

PAS OP!

Zet, voordat u aansluitingen maakt, alle bewuste apparatuur uit, en let er op de MU100R adaptor niet in een stopcontact zit.

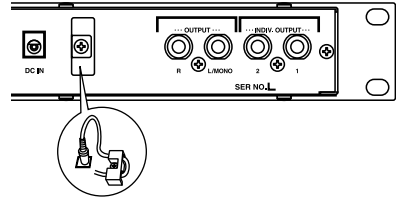
Handeling

- 1** Sluit de MIDI kabel aan.
Sluit de MIDI OUT aansluiting van het MIDI toetsenbord aan op de MIDI IN-A van de MU100R (zoals in de illustratie getoond wordt).
- 2** Sluit de audio kabels aan.
Sluit de R en L/MONO OUTPUT jacks van de MU100R aan op de juiste ingangen van de versterker/luidsprekersysteem (zoals in de illustratie getoond wordt).
 - Gebruik, als de versterker maar één ingang heeft, de L/MONO jack op de MU100R. Als u een stereo hoofdtelefoon gebruikt, sluit u deze aan op de PHONES jack op het front paneel.

3 Stel de HOST SELECT schakelaar in.
Zet deze schakelaar op het achterpaneel op MIDI (zie illustratie).

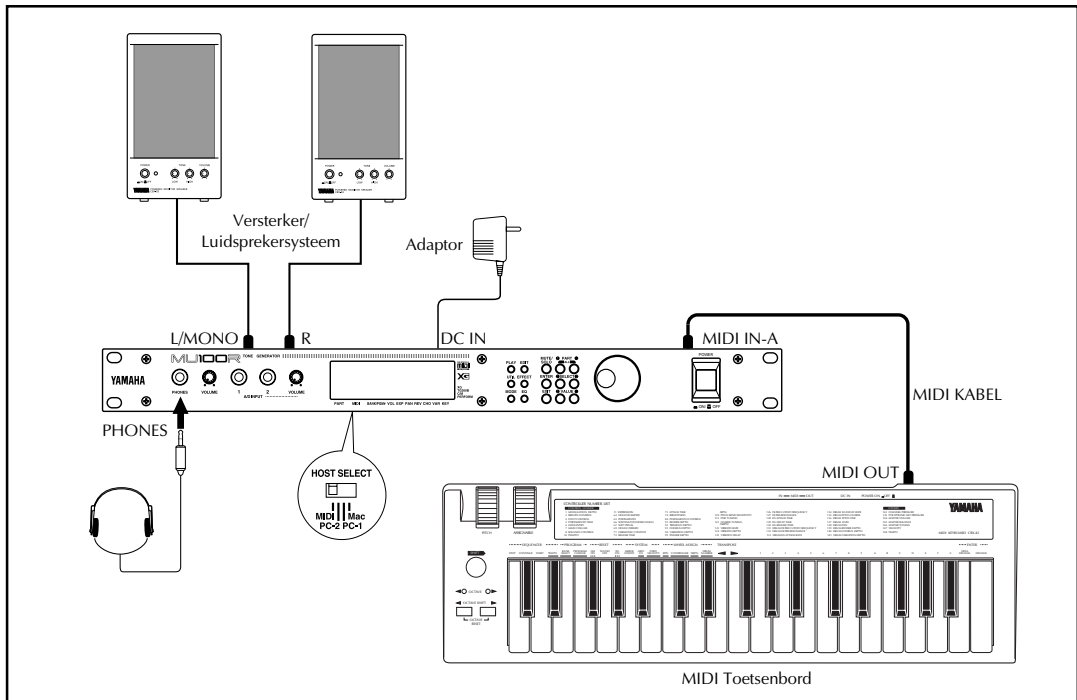
4 Sluit de AC adaptor aan.
Sluit de DC output kabel van de PA-5B aan op de DC IN aansluiting op het achterpaneel, en steek daarna de adaptor in het stopcontact.

- Bevestig de DC uitgangskabel van de adaptor om de kabelclip (zoals hieronder getoond), om het per ongeluk losgaan van de kabel te voorkomen.



PAS OP!

- *Probeer geen andere adaptor te gebruiken dan de PA-5B. Het gebruik van een incompatibele adaptor kan resulteren in onherroepelijke schade aan de MU100R, en kan zelfs een grote stroomschok afgeven.*
- *Zorg ervoor dat u de adaptor uit het stopcontact haalt als u de MU100R niet gebruikt.*



Nu u uw MU100R opgesteld heeft, raden wij u aan door te gaan naar het volgende gedeelte, het instrument aanzetten en de Demo song afspelen (pag. 15) om te luisteren naar wat met het instrument allemaal mogelijk is. Als u informatie nodig heeft over het opstellen van de MU100R in een ander type systeem, kijk dan naar “**De MU100R Opstellen in Uw MuziekSysteem**” op pag. 17.

MU100R Aanzetten

Dit is in feite een simpele handeling, maar u kunt zich toch beter aan onderstaande instructies te houden, om mogelijke schade aan uw apparatuur en luidsprekers te voorkomen.

Handeling

- 1 Zet uw MIDI toetsenbord aan.
- 2 Zet de MU100R aan.
Druk op de POWER schakelaar.

Na de geanimeerde begroeting verschijnt de volgende display:



- 3 Zet alle volumes op minimum.
Dit geldt voor de MU100R en andere aangesloten apparatuur.
- 4 Zet de versterker/luidsprekersysteem aan.
- 5 Stel het volume in.
Laten we eerst het volume van de MU100R op ongeveer het midden zetten, en daarna het volume van de versterker op een toepasselijk niveau.

Uitzetten

Als u de stroom uit wilt zetten, moet u dat in de volgende volgorde doen:

- 1) Versterker/Luidsprekersysteem
- 2) MU100R
- 3) Andere aangesloten apparatuur (MIDI toetsenbord, enz..)

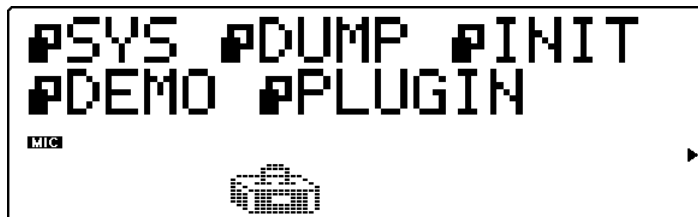
Dit voorkomt mogelijk schade aan de luidsprekers.

De Demo Song Afspelen

Nu alles goed opgesteld is, kunnen we de ingebouwde Demo song afspelen. Deze laat de hoge kwaliteit Voices en het AWM2 klankopwekkingssysteem van de MU100R horen. Het is tevens een prima demonstratie van de 32-voudige multi-timbrale mogelijkheden en diverse expressieve parameters en effecten die tegelijk gebruikt kunnen worden. Het belangrijkste, de Demo song geeft u een idee hoe krachtig de MU100R in uw MIDI/computer muziek opstelling kan worden.

Handeling

- 1 Druk op de [UTIL] knop.



- 2 Selecteer en open het DEMO menu.
Selecteer met de [SELECT ●/○] knoppen "DEMO" (het menu icoon knippert), en druk op de [ENTER] knop.



- 3 Start de Demo song.
Druk op de [ENTER] knop. De Demo Song begint direct te spelen en blijft herhalen totdat u het stopt (in stap 4 hieronder). Het afspelen van de individuele Parts van de song worden grafisch door de "niveau meter" balken in de display weergegeven.

N.B.

Tijdens de Demo Song, kunt u geen paneel knoppen gebruiken (behalve de [EXIT] knop en de VOLUME knop).

- 4 Stop het afspelen van de song.
Druk op de **[EXIT]** knop.



- 5 Stop met de Demo Song functie.
Druk nogmaals op de **[EXIT]** knop — twee keer om naar Afspelen mode terug te keren. (Of kunt simpelweg op de **[PLAY]** knop drukken.)

De MU100R in Uw Muzieksysteem Opstellen

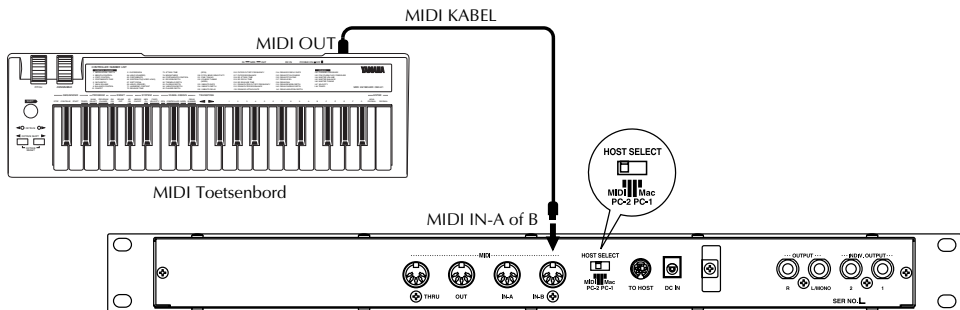
Zoals u heeft gelezen in het gedeelte “De MU100R — Wat is het en Wat kan hij” op pag. 4, kan de MU100R in een groot aantal verschillende opstellingen geïntegreerd worden. Het is onmogelijk om alle aansluitmogelijkheden te tonen in een korte handleiding zoals dit. Onderstaande gedeelte helpt u bij het opstellen en gebruiken van de MU100R in uw systeem.

Aansluiten op MIDI Apparaten

De MU100R is uitgerust met MIDI IN, OUT, en THRU aansluitingen, waardoor u het in alle MIDI systemen kunt gebruiken. Daarnaast zijn de twee MIDI IN aansluitingen onafhankelijke 16-kanaals poorten, hetgeen u effectief twee toongenerators in één biedt. Onderstaand zijn enkele veel voorkomende aansluitvoorbeelden waar van de ingebouwde MIDI interface gebruik wordt gemaakt. Zoek het voorbeeld dat het meest lijkt op uw opstelling, en lees dan de Handeling stappen aan het eind van dit gedeelte.

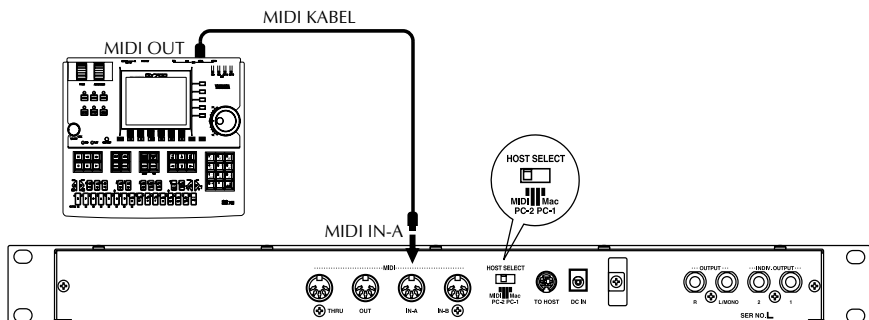
• *MIDI toetsenbord*

In deze opstelling, kunt u de geluiden van de MU100R vanaf het aangesloten toetsenbord bespelen.



• *Hardware sequencer*

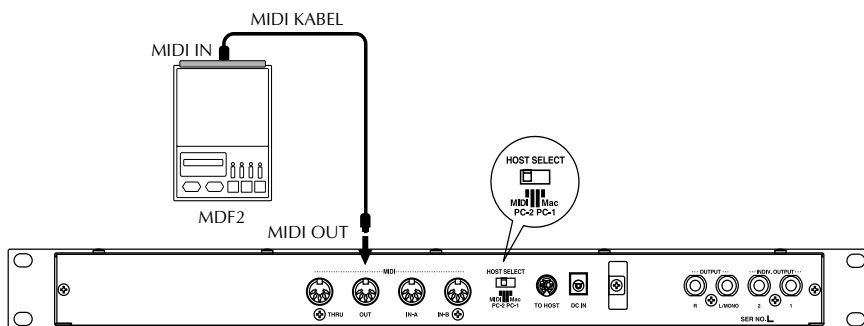
In deze opstelling wordt een hardware sequencer gebruikt (zoals de Yamaha QY700). Het belangrijkste voordeel van zo'n opstelling is draagbaarheid.



• *MIDI data opslag medium*

Deze opstelling wordt gebruikt voor het maken van een backup van uw belangrijke data — inclusief uw originele Performances die u gecreëerd heeft, en instellingen die u in de Part Wijzig, Effect, EQ, of Utility modes gewijzigd heeft.

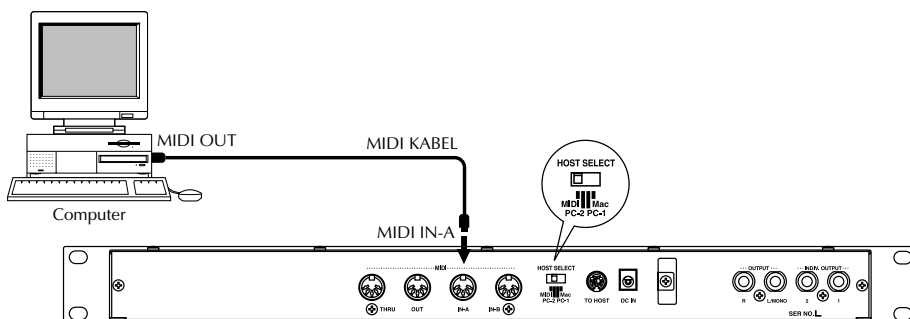
In dit voorbeeld gebruiken we de Yamaha MDF2 MIDI Data Filer. Sluit, om data te backupen, de MIDI IN van de MDF2 aan op de MIDI OUT van de MU100R. Sluit, om data in de MU100R in te laden, de MIDI OUT van de MDF2 aan op de MIDI IN van de MU100R. Referer aan de handleiding van de MDF2 (of uw eigen bewuste data opslag medium) voor specifieke instructies over het versturen of ontvangen van data.



U kunt ook direct met de MDF2 compatibele song data op de MU100R afspelen, zonder dat u daarbij een sequencer nodig heeft. In dit geval, moet de MIDI OUT van de MDF2 aangesloten worden op de MIDI IN van de MU100R.

• *Computer die uitgerust is met een MIDI interface*

In deze opstelling, kunt u de MU100R vanaf een computer besturen (met een sequencer of andere song afspeel software). In een variatie hierop, sluit u de computer aan op MIDI-A en een toetsenbord op MIDI-B. Hierdoor kunt u live parts spelen terwijl de sequencer afspeelt — zelfs als de sequencer alle 16 MIDI kanalen gebruikt.



Handeling

- 1 Zet de HOST SELECT schakelaar op MIDI.
- 2 Sluit de MU100R aan op het bewuste MIDI apparaat. Refereer aan bovenstaande illustraties. Gebruik een standaard MIDI kabel (zie pag. 92).
- 3 Zet het aangesloten apparaat aan, dan de MU100R.
- 4 Als u een computer gebruikt, start de muzieksoftware, en stel de juiste opties in de software in om deze met de MU100R te gebruiken.

Direct op een Computer Aansluiten

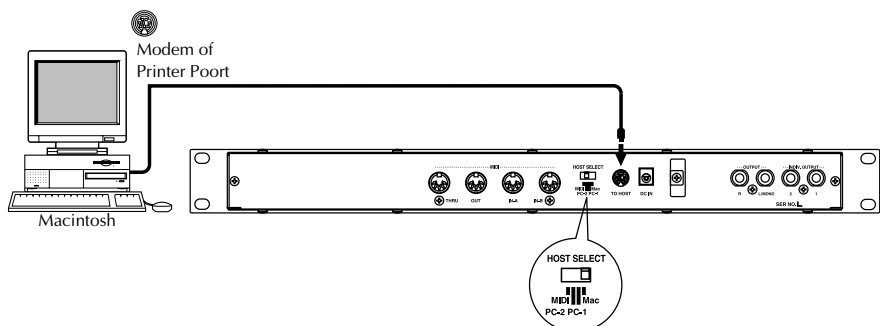
De MU100R is uitgerust met een ingebouwde host computer interface, waardoor u deze direct op uw computer aan kunt sluiten — en u geen speciale aparte MIDI interface op uw computer nodig heeft. U kunt de MU100R met de volgende computers gebruiken: Apple Macintosh en compatibel, IBM PC/AT en compatibel.

Als uw computer een MIDI interface bevat kunt u de MU100R daar op aansluiten, in plaats van de host computer interface van de MU100R. (Zie het gedeelte “**Aansluiten op MIDI Apparaten**” op pag. 17.)

Zet, afhankelijk van de computer en interface die u gebruikt, de **HOST SELECT** schakelaar op de juiste instelling: **MIDI**, **PC-1**, **PC-2** (IBM en compatibel), of **Mac** (Macintosh compatibel). Voor informatie over de typen aansluitkabels, zie het gedeelte “**MIDI/Computer Aansluitkabels**” op pag. 92.

Macintosh Compatibel

Volg deze instructies als u een Apple Macintosh heeft dat geen externe MIDI interface bevat. Sluit de **TO HOST** aansluiting van de MU100R aan op de Modem of Printer poort op de Macintosh.



Handeling

- 1 Zet de HOST SELECT schakelaar op Mac.
- 2 Sluit de MU100R aan op de host computer.
Zie bovenstaande illustratie. Gebruik een standaard Macintosh kabel (8-pin Mini DIN aan beide kanten; zie pag. 92).
- 3 Zet de host computer aan, dan de MU100R.
- 4 Start uw muzieksoftware op.
Stel, indien nodig, de juiste opties in de software in voor gebruik met de MU100R. U kunt de relevante instellingen vinden in de menu(s) genaamd "Studio Setup," "System Setup," of "MIDI Setup."

In dit menu, kunt u - als het goed is - aparte MIDI uitgangen instellen om toegang tot de twee MIDI poorten van de MU100R te krijgen. Het apparaat voor MIDI OUT 1 moet bijvoorbeeld op "Yamaha MU100" (of "MU80," als "MU100" niet beschikbaar is).

Andere opties die u wellicht in moet stellen:

- MIDI Interface Type ➤ Standaard MIDI Interface
- MIDI Time Piece ➤ Aan (voor het aansturen van alle 32 Parts van de MU100R)
- Clock ➤ 1 MHz

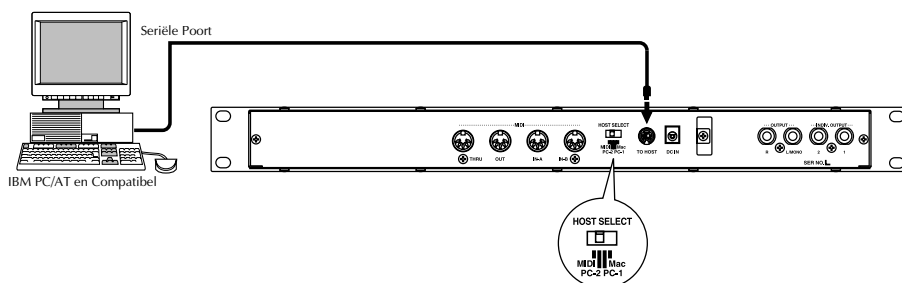
(De specifieke menu/parameter namen kunnen - afhankelijk van de door u gebruikte software - verschillen. Refereer voor gedetailleerde instructies aan de handleiding of help functie in de software.)

Hint

Als u een tweede multi-timbrale toongenerator bezit (zoals de MU50), kunt u deze aan de MIDI OUT aansluiting van de MU100R aansluiten, zodat u drie onafhankelijke MIDI poorten heeft (voor 48-kanalen). De software instellingen hierboven gelden ook hiervoor: Stel het apparaat voor MIDI OUT 3 in op "Yamaha MU50" (of vergelijkbaar). (Zie pag. 159 voor meer informatie.)

IBM PC/AT Compatibel

Volg deze instructies als u een IBM PC/AT of compatibel computer bezit die geen externe MIDI interface bevat. Sluit de TO HOST aansluiting van de MU100R aan op één van de seriële poorten, COM 1 of COM 2.



Onderstaande instructie gaan ervan uit dat u Windows 95 op uw PC gebruikt. Raadpleeg, voor het gebruik van de **TO HOST** aansluiting met andere software en operating systemen, uw Yamaha dealer. Als uw computer en muzieksoftware de **TO HOST** aansluiting niet herkent, kunt u de MU100R nog steeds gebruiken door op de computer een MIDI interface te installeren (interne kaart of extern).

Handeling

- 1 Installeer de meegeleverde driver software.
Voor Windows95
 Installeer de meegeleverde Yamaha CBX Driver voor Windows95. De driver software staat op de met de MU100R meegeleverde floppy disk. Lees ZORGVULDIG de "A:\MIDIDRV\README_E.TXT" file op de disk. Dit bevat belangrijke informatie over het installeren en instellen van de driver op uw computer.
Voor Windows3.1
 Installeer de meegeleverde Yamaha CBX Driver voor Windows3.1. De driver software staat op de met de MU100R meegeleverde floppy disk. Lees ZORGVULDIG de "A:\IBMP\C\CBXT3.WRI" file op de disk. Dit bevat belangrijke informatie over het installeren en instellen van de driver op uw computer.
- 2 Zet de HOST SELECT schakelaar op PC-2.
- 3 Sluit de MU100R aan op de host computer.
 Refereer aan bovenstaande illustratie. Gebruik een standaard computer kabel (8-pin Mini DIN naar 9-pin D-SUB; zie pag. 92).

- 4 Zet de host computer aan, daarna de MU100R.
- 5 Start uw muzieksoftware.
Stel, indien nodig, de juiste opties in de software in voor gebruik met de MU100R. U kunt de relevante instellingen vinden in de menu(s) genaamd "Studio Setup," "System Setup," of "MIDI Setup."

In dit menu, kunt u - als het goed is - aparte MIDI uitgangen instellen om toegang tot de twee MIDI poorten van de MU100R te krijgen. De MIDI OUT 1 moet ingesteld worden op "Yamaha CBX A Driver" (of "Windows MIDI, Output 1"). Vergelijkbaar moet MIDI OUT 2 ingesteld worden op "Yamaha CBX B Driver" (of "Windows MIDI, Output 2").

(De specifieke menu/parameter namen kunnen - afhankelijk van de door u gebruikte software - verschillen. Refereer voor gedetailleerde instructies aan de handleiding of help functie in de software.)

Hint

Als u een tweede multi-timbrale toongenerator bezit (zoals de MU50), kunt u deze aan de MIDI OUT aansluiting van de MU100R aansluiten, zodat u drie onafhankelijke MIDI poorten heeft (voor 48-kanalen). De software instellingen hierboven gelden ook hiervoor: MIDI OUT 3 moet staan op "Yamaha CBX C Driver" (of "Windows MIDI, Output 3"). (Zie pag. 159 voor meer informatie.)

Controleer, als u de MU100R in uw systeem opgesteld heeft, of de MU100R op juiste manier data ontvangt.

Performances Selecteren en Bespelen

Zoals op pagina 43 gedetailleerd uitgelegd wordt, kunt u met de Performances van de MU100R vier Voices tegelijk over één MIDI kanaal bespelen. Deze speciaal geprogrammeerde Performances (100 Preset en 100 Interne) maken volledig gebruik van de dynamische Voices en flexibele wijzig functies van de MU100R — wat resulteert in onwaarschijnlijk krachtige en expressieve geluiden, prima geschikt voor live optredens.

In dit gedeelte leert u hoe u:

- ▶ De Performance mode oproept.
- ▶ Performances Selecteert en bespeelt.

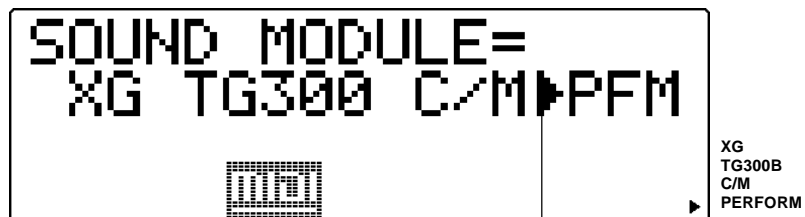
De Performance Afspeel Mode Selecteren en de Performances Bespelen

Handeling

- 1 Druk op de [MODE] knop.



- 2 Selecteer "PFM" (PERFORMANCE) in de display. Gebruik de [SELECT ◀/▶] knoppen, [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial.



Geeft de Performance mode weer.

De Performance mode instelling wordt ook getoond door een pijltje rechtsonder in de display.

N.B.

Zie pag. 6 voor meer informatie over de sound module modes.

- 3 Druk op de [PLAY] knop om naar de Performance Afspelen mode te gaan.
U kunt hiervoor ook de [EXIT] knop gebruiken.



“All” en het toetsenist icoon geven All Part display of Performance Play mode weer.

Als de All Part display hierboven (met het toetsenist icoon) niet getoond wordt, moet u beide [PART \ominus/\oplus] knoppen tegelijk indrukken.

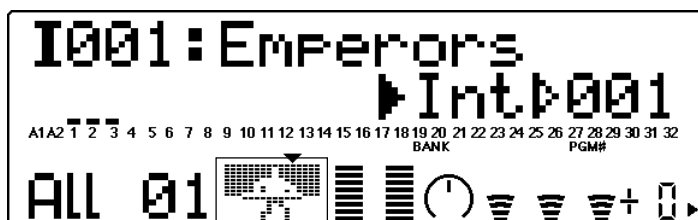
- 4 Selecteer de gewenste Performancebank — Preset of Intern.
Selecteer met de [SELECT \ominus/\oplus] knoppen de Bank parameter, en selecteer met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen de gewenste bank, Preset (Pre) of Intern (Int).

• Preset bank



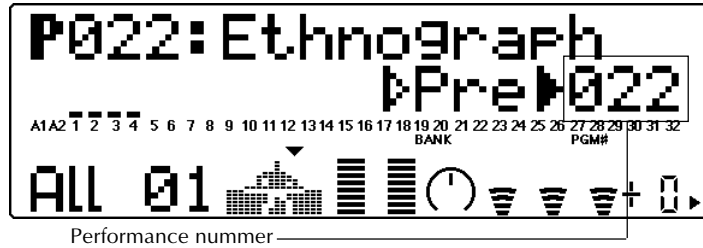
Het bovenste gedeelte van de toetsenist is zwart, hetgeen de Preset bank aangeeft.

• Interne bank



Het bovenste gedeelte van de toetsenist is wit, hetgeen de Interne bank aangeeft.

- 5 Selecteer de gewenste Performance.
 Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen de Program Nummer parameter, en selecteer met de [VALUE -/+] knoppen of data dial het gewenste Performance nummer.



- 6 Speel op het aangesloten MIDI toetsenbord.
 Let er op dat uw toetsenbord uitstuurt over MIDI kanaal 1. (Referer, indien nodig, naar de handleiding van het instrument.)
 Als u de instructies tot nu toe goed opgevolgd heeft, bewegen de “niveau meter” balken in de display — en zou u het geluid van de MU100R moeten horen als u speelt.



De “niveau meter” balken geven de “niveau” (aanslaggevoeligheid) van de binnenkomende MIDI data weer.
 Deze nummers tonen de vier parts in de Performance.

Ga uw gang en selecteer nog enkele Performances in dezelfde bank en bespeel deze ook eens. Probeer de Performances in de andere bank, ga terug naar stap #4 hierboven.

Individuele Voices Selecteren en Bespelen

De MU100R heeft een verbijsterende hoeveelheid Voices — 1267 in totaal. In dit gedeelte, selecteert en bespeelt u Voices en de XG mode, dat 1074 verschillende Voices bevat. De MU100R is tevens uitgerust met een ingebouwde VL toongenerator dat 256 Voices biedt, en maakt gebruik van het geavanceerde Virtual Acoustic Synthese systeem (pag. 63).

In dit gedeelte leert u hoe u:

- ▶ De XG mode oproept.
- ▶ Voice banken en Voices met de paneel knoppen selecteert.
- ▶ De Afspelen mode display naar wens wijzigt.
- ▶ Voices vanaf een MIDI toetsenbord selecteert en bespeelt.

De XG Mode Oproepen

Handeling

- 1 Druk op de [MODE] knop.



- 2 Selecteer "XG" in de display. Gebruik hiervoor de [SELECT ◀/▶] knoppen, [VALUE -/+] knoppen of data dial.



— Geeft de XG mode aan.

De XG mode instelling wordt ook aangegeven door het pijltje rechtsonder in de display.

- 3 Druk op de [PLAY] knop om naar de Afspelen mode te gaan. U kunt hiervoor ook de [EXIT] knop gebruiken.

Over de Modes — Multi en Performance

De MU100R bevat twee basis werkingsmodes: Multi en Performance. U heeft de Performance mode eerder gebruikt om de Performances te bespelen— vier Voices over één MIDI kanaal. De Multi mode wordt voornamelijk gebruikt bij het gebruik van een sequencer en computer muziekprogramma's, omdat het de mogelijkheid biedt alle 32 Parts onafhankelijk over verschillende MIDI kanalen te bespelen.

Op welke mode de MU100R staat is afhankelijk van de geselecteerde Sound Module mode. De XG, TG300B en C/M instellingen zijn alle Multi mode. Als PFM geselecteerd is, staat de MU100R in de Performance mode.

Voice Banks en Voices Vanaf het Paneel Selecteren

Handeling

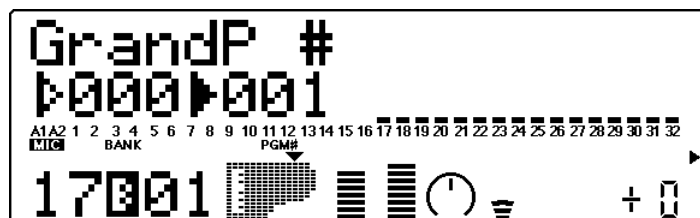
- I** Selecteer een Part.

Gebruik hiervoor de [PART \ominus/\oplus] knoppen. Afhankelijk van de geselecteerde Part, verschijnt één van de volgende displays:

- Voor Parts 1 – 16 en de A/D Parts:



- Voor Parts 17 – 32:



Selecteer in dit voorbeeld Part 1. Druk op de juiste knop totdat "01" in het PART gedeelte van de display verschijnt.

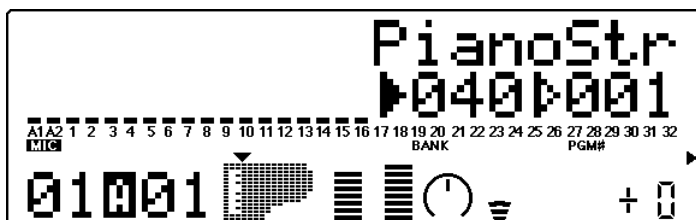


- 2 Selecteer het bank nummer.
 Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen de bank nummer parameter (zie hieronder).



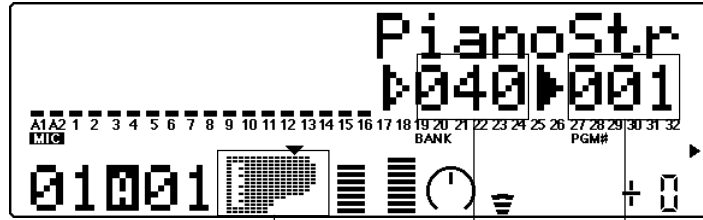
Instrument icoon. Pijltje linksboven het icoon toont dat bank nummer geselecteerd is. Bank nummer. Donkere pijltje toont dat bank nummer geselecteerd is. Program nummer.

- 3 Wijzig het bank nummer.
 Gebruik hiervoor de [VALUE -/+] knoppen of data dial. Kijk hoe de bank nummers “verspringen” zodra ze geselecteerd worden — de MU100R slaat bank nummers die dezelfde Voice hebben als bank “000” over.



In XG mode, zijn diverse banken met Voices beschikbaar. Iedere bank bestaat uit maximaal 128 verschillende Voices, wat een totaal van 1074 Voices biedt.

- 4 Selecteer het program (Voice) nummer.
 Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen de program nummer parameter (zie volgende pag.).



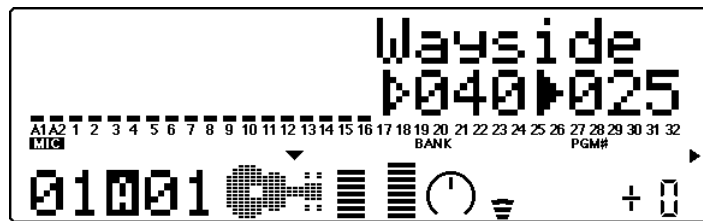
Instrument icoon, dat het type Voice aanduidt. Pijltje rechtsboven toont dat program nummer geselecteerd is.

Bank nummer.

Program nummer. Donker pijltje toont dat program nummer geselecteerd is.

5 Wijzig het program nummer.

Gebruik hiervoor de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial. In onderstaande voorbeeld is Voice nummer 25 geselecteerd.



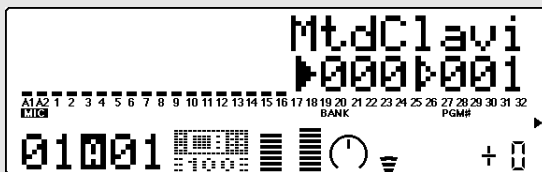
6 Bespeel de Voice.

Bespeel deze nieuwe Voice vanaf het aangesloten MIDI toetsenbord. (Zorg ervoor dat het toetsenbord op MIDI kanaal 1 verstuurt.) Als u alle instructies tot nu goed opgevolgd heeft, beweegt de “niveau meter” van de Part — en zou u het geluid van de MU100R moeten horen als u speelt. Probeer ook een andere Voice banken en Voices te selecteren en bespelen. Iedere Voice bank bevat enkele verschillende Voices, waarvan sommige variaties, en sommige uniek zijn.

Details

- De Voices en program nummers van de MU100R volgen het GM (General MIDI) formaat. Dit betekent dat u een Voice type kunt selecteren op zijn nummer, en per bank de Voice variaties kunt selecteren. De nylon gitaar Voices staan bijvoorbeeld op program nummer 25.
- In XG mode, zijn de Voices handig georganiseerd in banken, corresponderend aan hun type. Voices die bijvoorbeeld stereo variaties of heldere (bright) variaties hebben, vind u in respectievelijk de “Stereo” en “Bright” banken. (Zie het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.)
- Banken MSB 48, 46 en daarboven bevatten Voices die niet zomaar variaties zijn, maar andere instrument samples gebruikt. (Zie het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.)

- Kijk hoe, als u het bank nummer verhoogt, op een bepaald punt in de XG Voice banken (boven bank 127) het bank nummer terugkeert naar "000" en het volgende icoon in de display verschijnt:



Banken die dit icoon tonen zijn MU100 Exclusive Voice banken, en zijn anders dan de hetzelfde genummerde XG Voice banken. (Zie het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.)

- VL Voice banken kunnen ook geselecteerd worden als VL Voice selectie voor de Part aangezet is. (Zie pag. 69.)
- Hoewel de MU100R over bank nummers met identiek Voices heen "sprint" (zie stap #3 hierboven), kan ook ingesteld worden dat hij dit niet doet. (Zie pag. 160: Utility mode/System/Toon Bank Select.)

De Afspeel Mode Display Wijzigen

U kunt met de MU100R de Parts op drie manieren bekijken, afhankelijk van uw wensen.

Druk meerdere malen op de [PLAY] knop.

Iedere druk op de [PLAY] knop schakelt tussen de drie onderstaande displays.

- 1) Volledige niveau meters



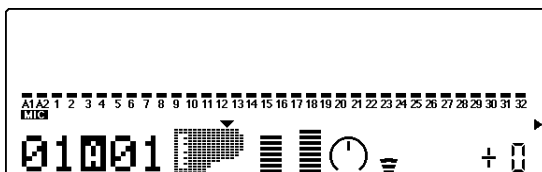
Dit toont de niveau meters op hun maximale hoogte, maar toont de helft van de Parts.

- 2) Alle Parts, met halve niveau meters



Dit toont alle Parts, maar de helft van de niveau meters.

- 3) Alle Parts, met volledige niveau meters



Dit toont alle Parts met de niveau meters op maximale hoogte. De Voice naam en nummer worden niet getoond.

Voices vanaf een MIDI Toetsenbord Selecteren

U kunt de Voices ook op afstand van een aangesloten MIDI toetsenbord selecteren. Hoewel de daadwerkelijke handeling afhankelijk is van het gebruikte toetsenbord, is de algemene procedure hetzelfde. Deze instructies gelden ook bij gebruik van een computer. (Refereer aan de handleiding van uw specifieke instrument of software voor gedetailleerde instructies.)

Handeling

- 1** Maak de benodigde instellingen op het toetsenbord.
Zorg ervoor dat het toetsenbord ingesteld staat om over het gewenste MIDI kanaal te versturen (dezelfde als dat van de geselecteerde Part), en dat het ingesteld is om Program Change boodschappen te versturen.
- 2** Selecteer een program nummer op het toetsenbord.
Het Voice nummer en naam wijzigen op de MU100R, en wordt hetzelfde als het program nummer dat u op uw toetsenbord geselecteerd heeft.

Details

- *Afhankelijk van het toetsenbord dat u gebruikt om de MU100R aan te sturen, kan het zijn dat u goed op moet letten bij het selecteren van program nummers. De program nummers van de MU100R beginnen bij "001," maar sommige toetsenborden gebruiken andere systemen. Sommige beginnen bijvoorbeeld bij "0" — hetgeen betekent dat als u "25" op het toetsenbord selecteert, op de MU100R Voice 026 geselecteerd wordt.*
- *Part 10 is gereserveerd voor het spelen van drumkits. Dit is de default (standaard) fabrieksinstellingen voor alle Multi modes (XG, TG300B, en C/M). Zie pagina 39 voor meer informatie over drum Parts.*

Wijzigingen maken in de Multi Mode

Dit gedeelte loopt stap voor stap met u door een voorbeeld van het maken van wijzigingen in de Multi mode. Met de handelingen en technieken die u hier leert kunt u allerlei wijzigingen maken in de Multi Mode.

Er zijn twee aparte gedeeltes van de Multi mode die gesplitst zijn op het wijzigen van parameters : de Single/All Part parameters, en de Edit menu's.

In dit gedeelte leert u hoe u:

- ▶ Een Part voor het maken van wijzigingen Selecteert.
- ▶ De Single Part parameters gebruikt — om het MIDI kanaal van een Part te wijzigen, en de Volume en Pan instellingen wijzigt.
- ▶ De Edit menu parameters gebruikt — om de filter en EG (Envelope Generator) instellingen van een Part wijzigt.
- ▶ De Drum Setup parameters gebruikt — om de Part instellingen van een drumkit wijzigt.

Hints

- **Parts wijzigen, niet de Voices**

Het is belangrijk om te onthouden dat u bij het wijzigen van de parameters niet de Voice zelf wijzigt, maar de Part waar de Voice aan toegewezen is. Dit betekent dat als u de Voice van een Part wijzigt, de gewijzigde instellingen ook invloed hebben op de nieuwe voice, of deze hiervoor geschikt zijn of niet.

U kunt hier uw voordeel uit halen door alle Multi instellingen in uw sequencer op te nemen, vóór de daadwerkelijke songdata. Hierdoor wordt de MU100R direct met alle bijbehorende instellingen voor iedere song ingesteld.

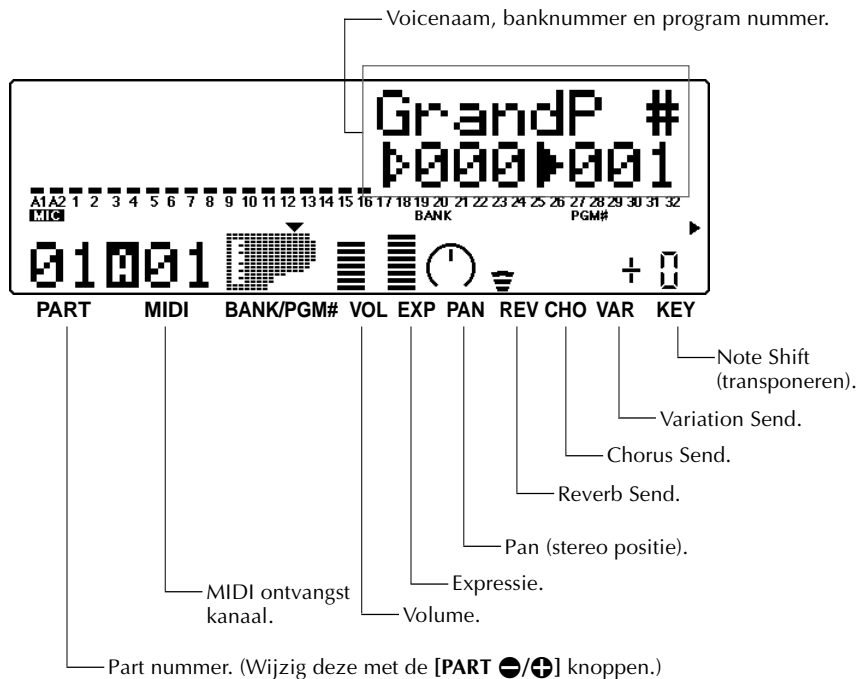
- **Uw wijzigingen opslaan**

Onthoud dat alle wijzigingen die u in de Multi mode maakt, automatisch als standaard instellingen (power on default) weggeschreven worden. In andere woorden, de volgende keer dat u de MU100R aanzet, worden de laatst gemaakte instellingen van alle Parts gebruikt. Als u een "set" wijzigingen op wilt slaan (voor gebruik met bijv. een specifieke song) voordat u een andere set creëert, moet u eerst de huidige setup in een sequencer of MIDI data filer opslaan. (Zie pag. 161 voor details.)

Single (Enkele) Part Parameters

U kunt met de Single (Enkele) Part Parameters wijzigingen aan iedere individuele Part maken. Deze worden in de Multi Afspeel mode getoond, en tonen u in één blik bevestiging en besturing over de belangrijkste instellingen van de geselecteerde Part. Als de Multi mode actief was toen u de MU100R de laatste keer uitzette, worden de volgende keer dat u deze weer aanzet, automatisch de Single Part parameters opgeroepen.

Laten we nogmaals naar de Afspeel display kijken:



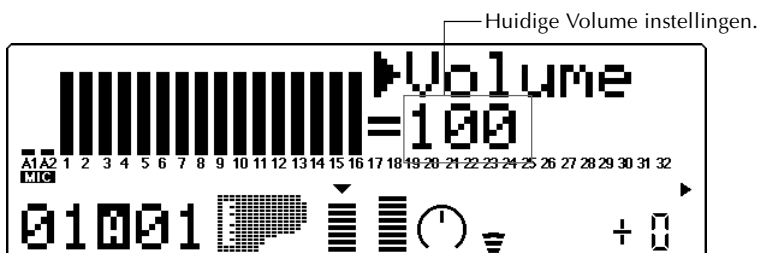
U kunt al deze instellingen voor iedere Part onafhankelijk instellen. Iedere Part kan bijvoorbeeld een andere Volume instelling hebben, of andere Pan instelling. Probeer aan de hand van de volgende gedeelten zelf wijzigingen aan de Part parameters te maken.

De Volume en Pan instellingen van een Part Wijzigen

Hieronder wijzigen we de Volume en Pan instellingen van de Voice van een Part.

Handeling

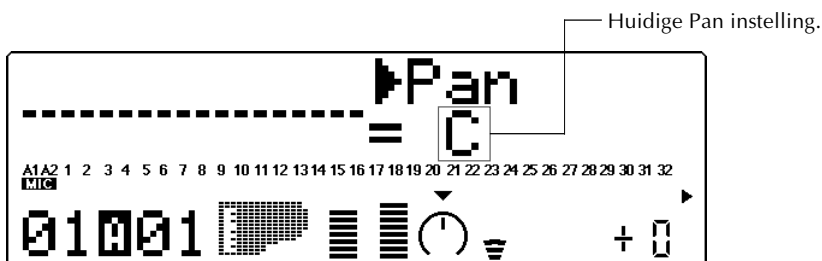
- 1 Selecteer de gewenste Part.
Selecteer met de [PART \ominus/\oplus] knoppen Part 1.
- 2 Selecteer de gewenste parameters.
Selecteer met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleright$] knoppen de Volume parameter.



- 3 Wijzig de instelling.
Gebruik hiervoor de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial, en speel op het toetsenbord zodat u de wijzigingen kunt beluisteren.

Laten we nu de Pan instelling van de Part wijzigen:




- 4 Selecteer de gewenste parameter.
Selecteer met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleright$] knoppen de Pan parameter.




- 5 Wijzig de instelling.
Wijzig de instelling met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial, en bespeel terwijl u wijzigingen aanbrengt op het toetsenbord.
- 6 Keer terug naar de "thuisbasis."
Als u vanuit ieder van de Single Part parameters op de [EXIT] knop drukt, keert u automatisch terug naar de Voice naam/program nummer display. Dit is een handige manier om direct naar het thuisbasis terug te keren vanuit een "genestelde" parameter.

Zelf Proberen...




Als u wilt, kunt u proberen enkele ander Part parameters te wijzigen. De procedure is hetzelfde:

- 1) Selecteer een Part met de [PART ] knoppen.
- 2) Selecteer de te wijzigen parameter met de [SELECT ] knoppen.
- 3) Wijzig de instelling met de [VALUE ] knoppen of data dial.
- 4) Gebruik de [EXIT] knop als u naar de “thuisbasis” terug wilt keren — Voice naam en nummer.

Hint

- U kunt eenvoudig dezelfde parameter voor verschillende Parts wijzigen. Druk hiervoor simpelweg op de [PART ] knoppen, maar verander niet van parameter, en wijzig de parameter voor deze Part.
- Als u verschillende Parts op hetzelfde MIDI kanaal zet, kunt u “vette” ruimtelijk klinkende geluiden creëren — net als de vier-Voice geluiden van de Performance mode. Het voordeel van deze methode is dat er geen limiet van vier Voices is. Het nadeel hiervan is dat u maar één van deze “monster” geluiden tegelijk kunt creëren en gebruiken. (Maar u kunt uw Multi mode instellingen wel opslaan/inladen naar/van een computer of data filer; zie pag. 17.)

Om dit te doen:


- 1) Selecteer de gewenste Part (met de [PART ] knoppen).
- 2) Selecteer de Ontvangst kanaal (“Rcv CH”) parameter (met de [SELECT ] knoppen).
- 3) Stel de Ontvangstkanaal waarde in (met de [VALUE ] knoppen of data dial).
- 4) Selecteer, met het Ontvangstkanaal geselecteerd, een andere Part (met de [PART ] knoppen), en stel het in op dezelfde waarde als de andere Part.
- 5) Herhaal stappen #4 hierboven voor het aantal Parts uw wens te wijzigen.

Als u bijvoorbeeld zowel Part 1 als 2 op MIDI kanaal 1 heeft gezet, bewegen beide “niveau meters” als u speelt. En als op de twee Parts verschillende Voices ingesteld staan, hoort u twee verschillende Voices tegelijk. (Zie “**Individuele Voices Selecteren en Bespelen**” op pagina 26 voor instructies over het wijzigen van de Voice van een Part.)

Zie pagina 96 voor meer informatie over de specifieke Part parameters.

All Part parameters

De instructies in dit gedeelte tonen u hoe u de instellingen voor individuele Parts kunt wijzigen; dit zijn de Single Part parameters. Met de All Part parameters, daarentegen, kunt u bepaalde algemene instellingen instellen die op alle Parts invloed hebben.

Druk, om de All Part parameters te selecteren, tegelijkertijd op de [PART ] knoppen. (Zie pag. 98 voor meer informatie over de All Part parameters.)

Wijzig Menu Parameters

De Wijzig menu parameters bieden meer details en geavanceerde parameters voor de Parts. Dit zijn krachtige “gereedschappen” waarmee u het geluid van een Voice subtiel kunt wijzigen — of radicale wijzigingen aan de karakteristieke kenmerken kunt aanbrengen, voor wilde en unieke geluiden.

De Filter en EG Instellingen van een Part Wijzigen

Handeling

- 1 Selecteer de gewenste Part.
Gebruik hiervoor de [PART \ominus/\oplus] knoppen. Gebruik bij dit voorbeeld Voice #081, “SquareLd”. (Zie pag. 27.)
- 2 Roep het Wijzig menu op.
Druk op de [EDIT] knop.



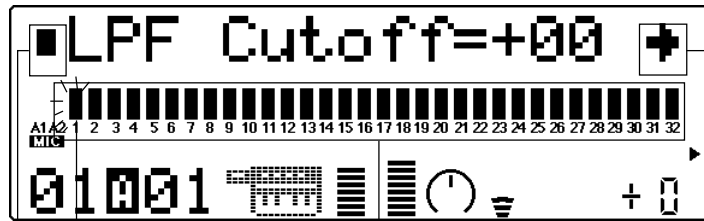
- 3 Selecteer “FILTER” in de display.
Gebruik hiervoor de [SELECT \ominus/\oplus] knoppen. Het Wijzig menu bevat vijf items: FILTER, EG (Envelope Generator), EQ (Equalizer), VIBRATO, en OTHERS. Het “vlaggetje” naast het item gaat knipperen als deze geselecteerd wordt.

Details

- Als een drum Part geselecteerd is, wordt het EQ menu item vervangen door “DRUM.” (Zie pag. 114 voor informatie over het wijzigen van drum Parts.)
- Als een VL Voice Part geselecteerd is, verschijnt tevens het “PLUGIN” menu item in de display.

- 4 Roep de Filter parameters op.
Druk op de [ENTER] knop.

- 5 Selecteer de "LPF Cutoff" parameter.
Gebruik hiervoor de [SELECT ◀/▶] knoppen.



geselecteerde Part knippert.

De balken tonen grafisch de parameter waarden voor iedere Part.

Geeft aan dat er (links) geen andere parameters beschikbaar zijn.

Geeft aan dat er (rechts) nog parameters beschikbaar zijn.

- 6 Wijzig de waarde terwijl u naar het geluid luistert.
Houd een toets op het toetsenbord ingedrukt en draai aan de data dial om de waarde te wijzigen, tussen de maximale (+63) en minimale (-64) waarde. Luister hoe het timbre van het geluid verandert. Zet, voordat u naar de volgende stap gaat, LPF Cutoff op "+63."
- 7 Selecteer "LPF Reso" en wijzig de waarde.
Gebruik hiervoor de [SELECT ◀/▶] knoppen. Doe dan hetzelfde als in de vorige stap, houd een toets ingedrukt en wijzig de waarde met de data dial.

Hint

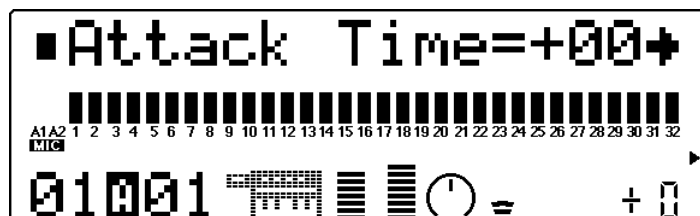
- Probeer noten en akkoorden in verschillende octaven van het toetsenbord te spelen als u de parameters wijzigt, aangezien de Filter effecten afhankelijk zijn van de toonhoogte of frequentie van het geluid.

Details

- Het effect van de Filter parameters hangt ook af van de geselecteerde Voice. (Zie pag. 100 voor meer informatie over de Filter parameters.)

Laten we nu één van de EG parameters wijzigen:

- 8 Ga terug naar het Wijzig menu.
Druk op de [EXIT] knop.
- 9 Selecteer "EG" en roep deze op.
Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen "EG," en druk op de [ENTER] knop.
- 10 Selecteer de "Attack Time" parameter.
Gebruik hiervoor de [SELECT ◀/▶] knoppen.



- 11) Wijzig de waarde terwijl u het geluid beluistert.
Probeer deze op ongeveer "+30" te zetten en bespeel het toetsenbord. Luister hoe de attack van het geluid langzamer wordt.
- 12) Selecteer en wijzig de "Release Time" parameter.
Zet deze met de [SELECT ◀/▶] knoppen op ongeveer "+50."



Speel enkele noten op het toetsenbord en laat het toetsenbord los. Luister hoe het geluid doorklinkt nadat u de toets loslaat.

Details

- Het effect van de EG parameters hangt af van de geselecteerde Voice. (zie pag. 102 voor meer informatie over de EG parameters.)

Zelf Proberen...

Laten we, nu u toch bezig bent, enkele andere Wijzig parameters wijzigen. De procedure is hetzelfde:

- 1) Selecteer de gewenste Part met de [PART ◀/▶] knoppen.
- 2) Roep de Wijzig menu's op met de [EDIT] knop.
- 3) Selecteer het gewenste menu met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en druk op [ENTER].
- 4) Selecteer de gewenste parameter met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en wijzig de waarde met de [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial.
- 5) Gebruik de [EXIT] knop als u naar het Wijzig menu terug wilt keren.

Hint

U kunt tijdens het wijzigen ten alle tijden andere Parts selecteren (met de [PART ◀/▶] knoppen), onafhankelijk van het huidig geselecteerde Wijzig menu of parameter. Hierdoor kunt u snel tussen de diverse parts "wandelen" en effectief de gewenste parameters selecteren. Het geselecteerde Part wordt altijd linksonder in de display getoond.

Zie pag. 100 voor meer informatie over de specifieke Wijzig parameters.

Drumkits Wijzigen— met de Drum Setup Parameters

De Drum Setup parameters bieden een uitgebreide set “gereedschappen” om de drumkit Voices te besturen en wijzigen. Veel van deze parameters kunt u individueel voor ieder geluid in een Drum Part instellen. U kunt tot vier originele setups opslaan.




Tenzij u deze anders ingesteld heeft, worden Parts 10 en 26 automatisch ingesteld als Drum Part en de MIDI kanalen staan beide op 10. (General MIDI song data is gestandaardiseerd voor het spelen van drum/percussie geluiden over kanaal 10.)

In dit voorbeeld selecteren we Part 10 en wijzigen we de bestaande Drum Part. U kunt echter extra Drum Parts aan andere Part nummers toewijzen; refereer aan onderstaande gedeelte hieronder.

Onthoud dat als eenmaal een Part als Drum Part toegewezen is, er andere drumkit Voices geselecteerd kunnen worden. (Refereer aan het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.)

Een Drum Part Toewijzen

Met deze handeling kunt u een Part als Drum Part toewijzen — waardoor u twee of meer verschillende drumkits in dezelfde song kunt gebruiken.

1. Selecteer de gewenste Part.
Gebruik hiervoor de [PART /] knoppen.
2. Roep het Wijzig menu op.
Druk op de [EDIT] knop.
3. Selecteer het OTHERS menu en roep het op.
Gebruik hiervoor de [SELECT /] knoppen, en druk op [ENTER].
4. Selecteer de Part Mode parameter.
Gebruik hiervoor de [SELECT /] knoppen.
5. Stel de parameter in op “drumS1.”
Gebruik hiervoor de [VALUE /] knoppen of data dial. Zolang u één van de “drum sets” (drumS1 – drumS4) selecteert, worden alle wijzigingen die u maakt automatisch in de geselecteerde set opgeslagen.

Details

- De “normal” instelling is voor normale Voices; de “drum” instelling selecteert de Drum Part, maar kan niet gewijzigd worden. (Zie pag. 108 voor meer informatie over de Part Mode.)

6. Druk op de [EXIT] knop.
Druk hier één keer op om naar de Wijzig menu’s terug te keren, twee keer om naar de Afspeel display terug te keren.

Individuele Drumgeluiden wijzigen — de “Drum” Parameters

De Drum parameters bieden buitengewone flexibiliteit, aangezien u hiermee onafhankelijk instellingen voor de individuele drum/percussiegeluiden in een Drum Part kunt wijzigen. We onderzoeken hier een aantal mogelijkheden:

Handeling

- 1 Selecteer “DRUM” vanuit de Wijzig menu’s (met de [SELECT ◀/▶] knoppen) en druk op [ENTER].



- 2 Selecteer “E3: Conga L.”
Speel E3 op het aangesloten MIDI toetsenbord, of selecteer met de [PART ◀/▶] knoppen “E3.”

Details



- U kunt bij de Drum parameters de [PART ◀/▶] knoppen niet gebruiken om een Part te selecteren; deze zijn gereserveerd om noten/geluiden te selecteren.

- 3 Selecteer de Pitch Coarse parameter, en zet deze op “-22.”
Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen de parameter, en wijzig deze met de [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial. Deze instelling creëert een diepe laag drumgeluid.



- 4 Selecteer de Velocity Pitch Sensitivity parameter (VelPchSens) (Toonhoogte Aanslaggevoeligheid), en zet deze op “+12.”
Gebruik wederom de [SELECT ◀/▶] knoppen, daarna de [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial. Speel de toets hard en zacht en luister hoe de toonhoogte verandert, afhankelijk van hoe hard u de toetsen aanslaat.



- 5 Selecteer "F#3: Timbale L."
Speel F#3 op het aangesloten toetsenbord, of gebruik de [PART  / ] knoppen om "F#3" te selecteren
- 6 Selecteer de LPF Cutoff parameter, en zet deze op -40.
- 7 Selecteer de LPF Resonance (LPF Reso) parameter, en zet deze op +63.
- 8 Selecteer de Velocity LPF Sensitivity parameter (VelLPFSens), en zet deze op +16.
Speel de toetsen hard en zacht en luister hoe het timbre, afhankelijk van de aanslag, een "wah-wah" effect krijgt.

Meer Drum Wijzigingen

Probeer zelf ook eens andere parameters in de wijzig menu's (FILTER, EG, VIBRATO, OTHERS) te wijzigen en luister hoe deze de drumgeluiden beïnvloeden. Onthoud dat deze op de gehele Part toegepast worden, en niet individueel per geluid ingesteld kunnen worden.

Probeer, als springplank voor verder onderzoek, ook de volgende parameters in de OTHERS menu een te wijzigen:








1. Roep, terwijl een drum Part geselecteerd is, de OTHERS parameters op.
Druk op [EDIT], selecteer "OTHERS," en druk op [ENTER].
2. Selecteer "PitBndCtrl" en zet de waarde op +24.
Speel met het pitch bend wheel op het aangesloten toetsenbord terwijl u verschillende noten speelt.
3. Selecteer "MW LFOPMod" en zet de waarde op 090.
Speel met het modulation wheel op het aangesloten toetsenbord terwijl u verschillende noten speelt.

Selecteer en wijzig ander parameters op dezelfde manier.

N.B.

Sommige parameters (zoals Release Time in het EG menu) kunnen geen effect hebben op de drumgeluiden. Het effect van een parameter kan afhankelijk van het gespecificeerde drumgeluid tevens ander zijn. (Zie pag. 114 voor meer informatie over het wijzigen van Drum Parts.)

Zelf Proberen...

- 1) Selecteer een Drum Part met de [PART /- 2) Roep de Wijzig menu's op met de [EDIT] knop.
- 3) Selecteer het "DRUM" menu met de [SELECT /- 4) Selecteer het gewenste drumgeluid, druk op de corresponderende toets op het MIDI toetsenbord of met de [PART /- 5) Selecteer de gewenste parameter met de [SELECT 

Hint

Het gebruik van een aangesloten MIDI toetsenbord is een snelle en gemakkelijke manier om Drum Parts te wijzigen. Het laat u niet alleen snel door de verschillende geluiden "wandelen" tijdens het editten, u kunt het geluid dat gewijzigd wordt horen en ziet u de naam van het geluid.

Zie pag. 114 voor meer informatie over de specifieke Drum parameters.

Wijzigingen in de Performance Mode

De Performance mode is een buitengewoon krachtige en flexibele mode waarmee u vier verschillende Voices kunt combineren (inclusief beide A/D ingangen) en deze over één MIDI kanaal kunt bespelen.

De mogelijkheden zijn enorm, en we bekijken hier een paar van. Zoals de naam al aangeeft, is de Performance mode voornamelijk bedoeld voor live optredens. U kunt de vier Voices tegelijkertijd bespelen, in een breed, “vet” gelayerd geluid, of u kunt deze in verschillende zones over het toetsenbord verdelen, en deze vervolgens afhankelijk van aanslaggevoeligheid bespelen.

Er zijn totaal 200 Performances beschikbaar: 100 Presets, die gereserveerd zijn voor fabrieksinstellingen, en 100 Interne, waarin u uw eigen Performances op kunt slaan.

Dit gedeelte leidt u stap voor stap door een aantal wijziging die u in de Performance mode kunt maken. Met de handelingen en technieken die u hier leert kunt u alle wijzigingen in de Performance mode maken.

Zoals bij de Multi mode, bevat de Performance mode ook twee aparte gedeeltes die toegespitst zijn op het wijzigen van parameters: de Single/All Part parameters, en de Edit menu's.

In dit gedeelte leert u hoe u:

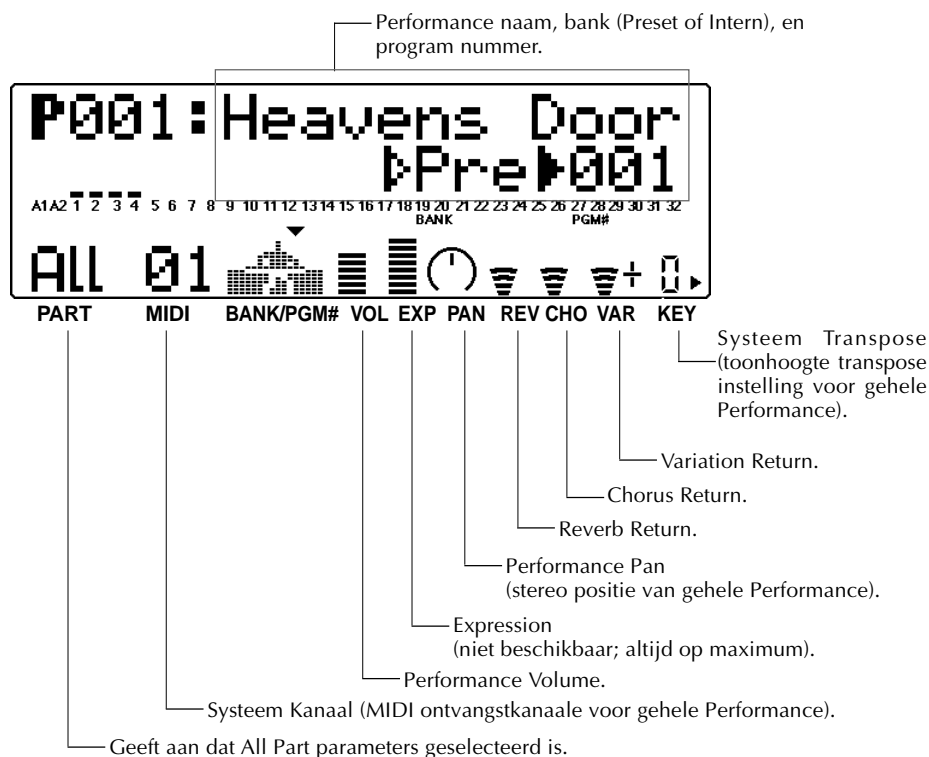
- ▶ De All Part parameters gebruikt — om de algehele toonhoogte van een Performance te transponeren.
- ▶ De Single Part parameters gebruikt — om verschillende Voices voor de Performance te selecteren.
- ▶ De Edit menu parameters gebruikt om een “vette” uit twee Voices bestaand geluid te creëren.
- ▶ De Mute/Solo knop gebruikt voor effectief wijzigen.
- ▶ Een keyboard split instelt — waar u individuele Voices op verschillende gedeelte van het toetsenbord kunt bespelen.
- ▶ Een Performance instelt voor het “bespelen” van filter sweeps met het modulation wheel op uw toetsenbord.
- ▶ Uw originele Performance opslaat.

All Part Parameters

U kunt met de All Part parameters wijzigingen in de gehele Performance maken. Deze worden in de Performance Play mode getoond, en bieden u in één oogopslag bevestiging en besturing over enkele belangrijke instellingen van de geselecteerde Performance.

In de Performance mode worden de All Part parameters automatisch opgeroepen als u het instrument aanzet of de Performance mode selecteert.

Laten we de All Part Performance Play display eens bekijken:




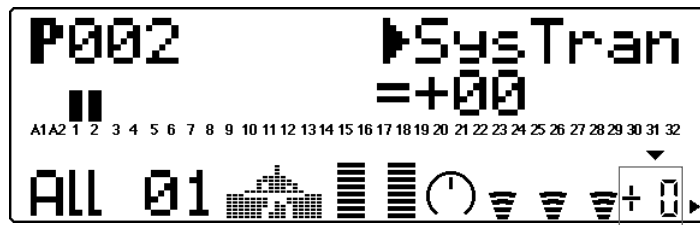
Zie pag. 128 voor meer informatie over de All Part parameters.

Algehele toonhoogte van een Performance transponeren



In dit voorbeeld wijzigt u de Systeem Transpose instelling van de “Rich Piano” Performance. Met deze All Part parameters kunt u directe de toonhoogte wijzigen om deze aan het bereik van de zanger aan te passen, of voor gemak als u moeilijke toonhoogte speelt.

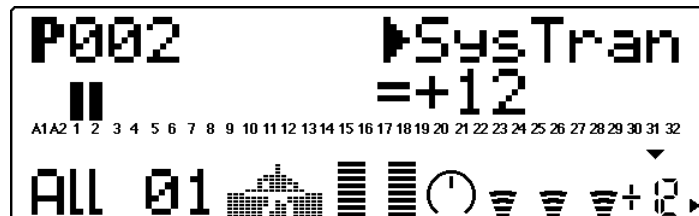
Handeling

- 1 Selecteer de “Rich Piano” Performance.
Selecteer eerst de Preset bank (“Pre”), en selecteer Performance nummer 002 (“Stereo Grand”). (Zie stappen #4 en #5 op pagina 24 voor instructies over het selecteren van Performances.)
- 2 Selecteer de Systeem Transpose parameter.
Beweeg de cursor met de [SELECT ] knoppen naar de juiste parameter. (“SysTran” verschijnt in de display.)



Huidige Systeem transpose instelling (in halve tonen).

- 3 Wijzig naar wens de Systeem Transpose instelling.
Gebruik hiervoor de [VALUE  / ] knoppen of data dial. (De “+00” instelling is normal; ±“12” is één octaaf omhoog/omlaag.)



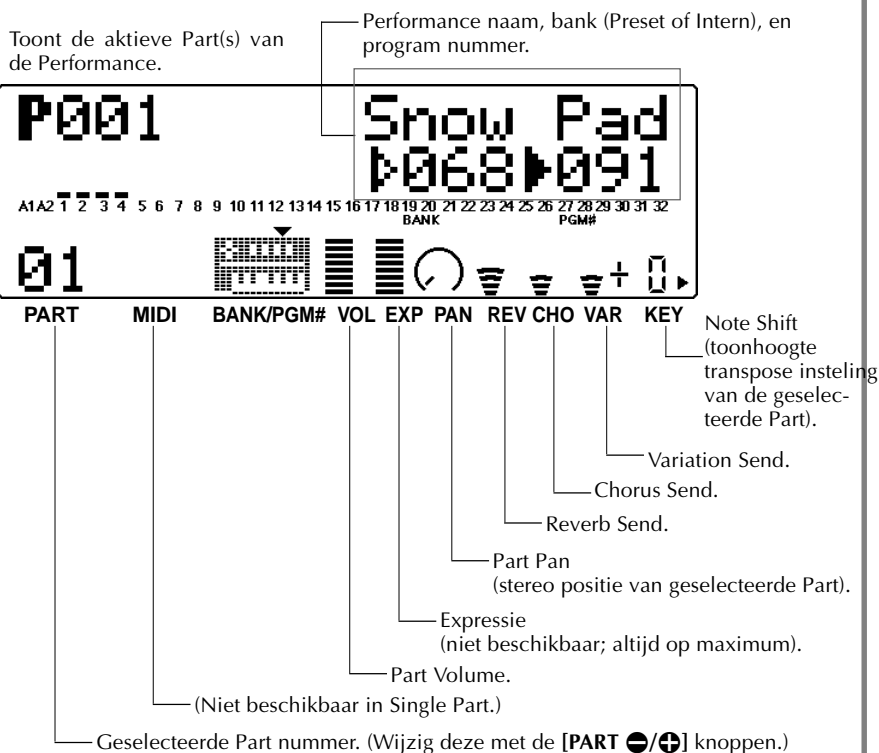
Speel op het aangesloten toetsenbord en probeer ook eens andere transpose instellingen uit terwijl u speelt.

Single Part Parameters — Verschillende Voices in de Performance Selecteren

In dit gedeelte kunt u met de Single Part parameters Voice instellingen van de Performance te wijzigen.

Handeling

- 1 Roep de Single Part parameters op.
Druk beide [PART \ominus/\oplus] knoppen tegelijkertijd in.



Zie pagina 129 voor meer informatie over de Single Part parameters.

- 2 Selecteer de gewenste Part.
Gebruik hiervoor de [PART \ominus/\oplus] knoppen.

Onthoud dat u alleen vanaf de actieve parts zou moeten selecteren— diegene met een donkere balk in de display. Andere Parts kunnen wel geselecteerd en gewijzigd worden, maar deze hoort u niet in de Performance.

- 3 Selecteer de gewenste bank en Voice.
Die dit op dezelfde manier als in de Multi mode. (Zie stappen #2 en #3 op pagina 28.)

Details

- *Drum Parts zijn niet beschikbaar in de Performance mode. U kunt daarentegen wel percussie Voices (nummers 113 – 120) selecteren.*

Als u een Performance wijzigt:

- **Bepaal hoeveel Parts u wilt.**

Kies, als u een Performance wilt creëren, een preset dat hetzelfde aantal Parts (Voices) gebruikt dat u wilt. (U kunt eenvoudig zien hoeveel Parts een Performance bevat door naar de “niveau meters” te kijken; een donkere balk verschijnt boven de actieve Part nummers.)



Twee actieve Parts

- **Start met een vergelijkbaar geluid.**

Als u gaat wijzigen, is het een goed idee om te beginnen met een geluid dat redelijk vergelijkbaar is met het geluid dat u wilt creëren. Als u bijvoorbeeld een zwoele, etherische strings pad wilt creëren, zou u eigenlijk niet moeten beginnen vanaf een brass preset zoals “Dance Chord”! Dit is geen vaststaande regel, want iedere preset is slechts een basis “sjabloon”, waarin u eenvoudig Voices kunt wijzigen en een compleet ander geluid kunt creëren.

Zelf Proberen...

Als u wilt, kunt u proberen enkele andere Part parameters te wijzigen. De procedure is hetzelfde:

- 1) Selecteer een Part met de [PART \ominus/\oplus] knoppen.
- 2) Selecteer de parameter die u wilt wijzigen met de [SELECT $\blacktriangleleft/\blacktriangleright$] knoppen.
- 3) Wijzig de instelling met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen.
- 4) Gebruik de [EXIT] knop om naar de “thuisbasis” terug te keren. (Als u in Single Part wijzigingen maakt, keert u met één druk hierop terug naar de Voice naam en nummer; nogmaals keert u terug naar All Part.)

Zie pag. 96 voor meer informatie over de specifieke Part parameters.

Wijzig Menu Parameters — Een tweevoudige Voice Creëren

Een Performance wijzigen is vrijwel gelijk aan het wijzigen van Parts in de Multi mode. De Wijzig menu hiërarchie is iets anders, en andere parameters zijn ook anders. (Zie pagina 131 voor een volledige lijst en omschrijving van de Performance Wijzig parameters.) In de opvolgende instructies, gebruiken we de Wijzig menu parameters om een tweevoudige Voice Performance te creëren en het geluid met Detune (ontstemmen) “vetter” te maken.

Handeling

- 1 Selecteer de gewenste Performance.
In dit voorbeeld selecteert u de Preset bank, en Performance nummer 027, “Jump-off.”
- 2 Selecteer Part 1.
Roep de Single Part parameters op (druk tegelijkertijd op beide [PART \ominus/\oplus] knoppen-), en selecteer Part 1.
- 3 Solo de geselecteerde Part.
Druk twee keer (of herhaaldelijk tot onderstaande display verschijnt) op de [MUTE/SOLO] knop- om de geselecteerde Part op solo te zetten.



Donkere regel geeft aan dat Part op solo staat.

Gebruik Mute/Solo om effectief wijzigingen te maken:

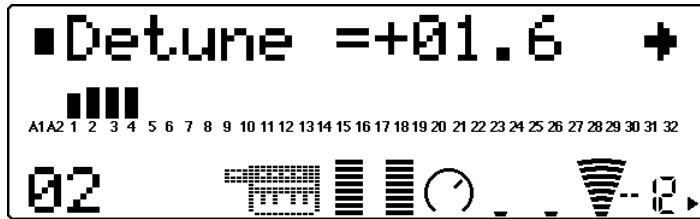
De [MUTE/SOLO] knop is een handig hulpmiddel, in het bijzonder bij het wijzigen van de Performances. Let erop dat de Single Part parameters geselecteerd zijn, en gebruik de [MUTE/SOLO] knop om tussen de volgende drie standen te schakelen. (In All Part, zet de [MUTE/SOLO] knop simpelweg alle Parts op/van mute.)

- Mute:** Laat u horen hoe de andere Parts van de Performance klinken, zonder de geselecteerde Part.
- Solo:** Laat u horen hoe de geselecteerde Part op zichzelf klinkt.
- Normal:** Laat u alle Parts bij elkaar horen.

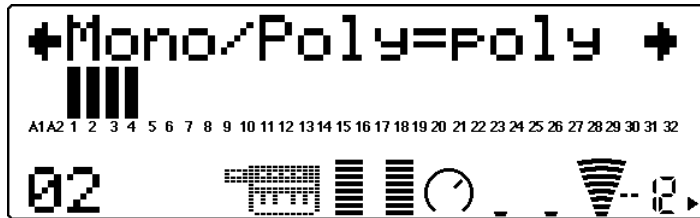
Gebruik deze functie terwijl u het geluid wijzigt. Zet de Part op solo tijdens het wijzigen, zodat u de wijzigingen goed hoort. Gebruik regelmatig de Normal stand om het geheel te beluisteren.

Zie pagina 85 voor meer over Mute/Solo.

- 4 Selecteer Part 1 en selecteer een nieuwe Voice: "HeavySyn" (082).
- 5 Selecteer voor Part 2 ook de "HeavySyn" Voice.
- 6 Selecteer de "OTHERS" parameters.
Druk op de [EDIT] knop. Selecteer vanuit het eerste Wijzig menu "Part" en roep deze op, en selecteer "OTHERS" en roep deze op.



Eerste Edit menu.



Tweede Edit menu.

- 7 Selecteer en stel de Detune parameter van Part 2 in.
Gebruik de [SELECT] knoppen om de parameter te selecteren, daarna de [VALUE] knoppen of data dial. Wijzig, met Part 2 geselecteerd, deze naar "+2.2."
- 8 Stel de Detune parameter van Part 1 in.
Laat de display op de Detune parameter staan en selecteer Part 1. Zet deze waarde op "-2.2."

Dit genereert een "vet" gelaagd geluid. U kunt controleren in hoeverre dit het geluid wijzigt, door naar de Single Part display te gaan en met de [MUTE/SOLO] knop naar de individuele Parts en gezamenlijk te luisteren.

Laten we enkele andere parameters wijzigen.

- 9 Ga uit het tweede Wijzig menu roep de "VIBRATO" parameters op.
Druk éénmaal op de [EXIT] knop, selecteer de "VIBRATO" parameters en roep deze op.

- 10** Wijzig de Vibrato Ratio, Depth (sterkte), en Delay instellingen. Selecteer één van de Parts en stel de Vibrato parameters als volgt in:

Rate (Ratio) :	+15
Depth (Sterkte) :	+04
Delay (Vertraging) :	+15

Dit genereert een vertraagde vibrato voor Part 1; met andere woorden, het vibrato effect begint als de toetsen al een tijdje ingedrukt zijn. Staccato gespeelde noten hebben geen vibrato.

- 11** Keer terug naar de Single Part parameter display. Druk op de **[PLAY]** knop.

Een Toetsenbord Split Instellen

In de volgende stappen gaat u twee verschillende Parts aan aparte gedeelten van het toetsenbord toewijzen.

Handeling

- 1** Selecteer Part 2 en selecteer een nieuwe Voice: "NewAgePd" (089). Gebruik, vanuit de Single Part display, de **[PART -/+]** knoppen om Part 2 te selecteren. Selecteer daarna Voice 089 op de gebruikelijke manier. (Houdt de Voice van Part 1 op "HeavySyn," 082, zoals u in stap #4 van "Een tweevoudige Voice Creëren" hierboven heeft gedaan.)
- 2** Wijzig de Note Limit High (Hoge Nootlimiet) voor Part 1. De Note Limit parameters bepalen het bereik noten waarover de Part hoorbaar is. Om dit te doen:
 - 1) Roep in het Wijzig menu het "PART" menu op, en doe hetzelfde met het "OTHERS" menu.
 - 2) Selecteer Part 1.
 - 3) Selecteer en wijzig de "NoteLimitH" waarde naar "B2." (Laat de "NoteLimitL" instelling ongewijzigd.)
- 3** Wijzig de Note Limit Low instelling van Part 2.
 - 1) Selecteer Part 2.
 - 2) Selecteer en wijzig de "NoteLimitL" waarde op "C3." (Laat de "NoteLimitH" instelling ongewijzigd.)

Als u nu noten onder de middelste C op het toetsenbord speelt, hoort u het synth bas geluid, en boven de middelste C het "New Age" pad.

Hint

- U kunt de octaaf instelling van Part 1 verhogen als u dat wilt. Ga hiervoor uit Single Part, en selecteer Part 1, en selecteer met de **[SELECT ◀]** knoppen de Note Shift parameter. Voor een hoger gestemde "HeavySyn" Voice, zet u deze op "+00." Als u deze nieuwe Performance op wilt slaan, kijk dan bij "Uw Originele Performance opslaan" op pag. 52.

Zelf Proberen...

Probeer, nu u toch bezig bent, ook eens enkele andere Wijzig (part) parameters te wijzigen. De procedure is hetzelfde:

- 1) Roep de Wijzig menu's op met de [EDIT] knop.
- 2) Selecteer "PART" met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en druk op [ENTER].
- 3) Selecteer het gewenste menu met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en druk op [ENTER].
- 4) Selecteer de gewenste Part met de [PART ◀/▶] knoppen.
- 5) Selecteer de gewenste parameter met de [SELECT ◀/▶] knoppen-, en wijzig de waarde met de [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial.
- 6) Gebruik de [EXIT] knop om naar het Wijzig menu terug te keren.

De Toewijsbare Controller in een Performance

In dit gedeelte, stelt u een Performance samen waarin u met het modulation wheel van uw aangesloten toetsenbord dynamische filter sweeps teweeg kunt brengen. Dit doen we met de Toewijsbare Controller functies. Hier tonen we alleen de stappen die u moet uitvoeren; zie pagina 59 voor gedetailleerde informatie over het gebruik van de Toewijsbare Controller in de Multi mode.

Handeling

- 1 Selecteer de "Dark Pad" Performance (Preset #025).
- 2 Selecteer en roep de "COM" (Common=Algemeen) op vanuit het eerste Wijzig menu.
- 3 Selecteer vanuit het Common menu, de "AC1 CC No." parameter en zet deze op "01."
Gebruik hiervoor de [SELECT ◀/▶] knoppen, en daarna de [VALUE ◀/▶] knoppen of data dial.
- 4 Selecteer de "AC1FilCtrl" parameter en zet deze op "+63."
- 5 Selecteer Part 1 en wijzig enkele Filter instellingen hiervan. De Filter instellingen bepalen hoe de Part regaeert op bovenstaande "AC1FilCtrl" instelling. Om deze in te stellen:
 - 1) Selecteer in het Wijzig menu het "PART" menu en roep deze op, en doe hetzelfde met het "FILTER" menu.
 - 2) Selecteer Part 1.
 - 3) Selecteer en wijzig deze parameters:

LPF Cutoff: -64
 LPF Reso: +50

Als uw toetsenbord uitgerust is met een modulation wheel (de meeste wel), en alle ander instellingen juist zijn, kunt u brede, dynamische filter sweeps creëren door toetsen ingedrukt te houden en het modulation wheel te bewegen.

Uw Originale Performance Opslaan

Als u een Performance gewijzigd heeft, kunt u deze een andere naam geven, zodat u deze later eenvoudig terug kunt vinden. De MU100R bevat 100 Interne geheugenlokaties voor uw originele Performances.

Zie pagina 132 voor instructies over het benoemen van een Performance.

Handeling

- 1 Druk op de [EDIT] knop.
- 2 Selecteer "STORE."



Zowel Preset als Interne Performances kunnen gewijzigd worden, maar deze kunnen alleen in de interne bank opgeslagen worden.

- 3 Selecteer een indien gewenst een ander Interne nummer. Gebruik hiervoor de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial.
- 4 Druk op de [ENTER] knop om de Performance op te slaan, of op de [EXIT] knop om te annuleren. Het opslaan van de nieuwe Performance wist de oude. De in de fabriek geprogrammeerde Interne Performances staan op de meegeleverde floppy disk.

Toewijsbare Controller (AC1)

De Toewijsbare Controller (AC1) is één van de krachtigere kenmerken van de MU100R — het biedt buitengewoon flexibele en expressieve realtime besturing over de Voices.

In dit gedeelte leert u:

- ▶ Over MIDI controllers en control nummers, en hoe zij de Voices kunnen beïnvloeden.
- ▶ U systeem instelt voor gebruik met de Toewijsbare Controller.
- ▶ Enkele specifieke controller voorbeelde, zoals:
 - * Het variëren van de brightness (Helderheid) van een Part
 - * Filter sweep en “wah” effecten
 - * “Expressie pedaal” besturing van het volume
 - * Variabele filter besturing van specifieke drumgeluiden

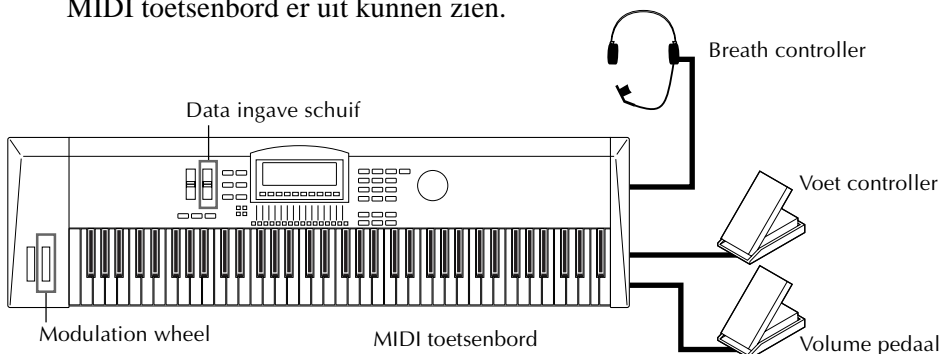
Hint

Een goede manier om uzelf bekend te maken met de mogelijkheden van de Toewijsbare Controller is het onderzoeken van de Performances — veel hiervan bevatten Toewijsbare Controller instellingen waarmee u sommige aspecten van het geluid (meestal met het modulatie wheel op het toetsenbord) kunt besturen. (Zie het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte, en selecteer/bespeel Performances waar “MW” in het “Omschrijving” gedeelte van de lijsten staat.)

Controllers en Control Nummers

In de MIDI wereld, worden “controllers” gebruikt om enkele aspecten van het geluid te besturen. In dit gedeelte, werken we met “continuous”(continue) controllers — zo genoemd omdat u hiermee continu muzikale, expressieve effecten kunt toevoegen, die soepel met de muziek meelopen (zoals crescendos en decrescendos).

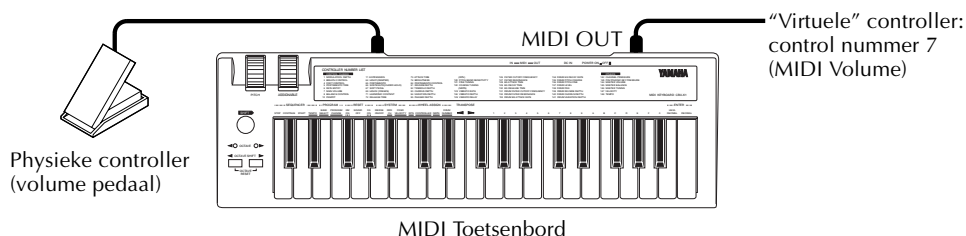
Onderstaande illustratie toont hoe enkele continuous controllers op een MIDI toetsenbord er uit kunnen zien.



N.B.

Uw MIDI instrument hoeft niet alle bovenstaande controllers te bevatten.

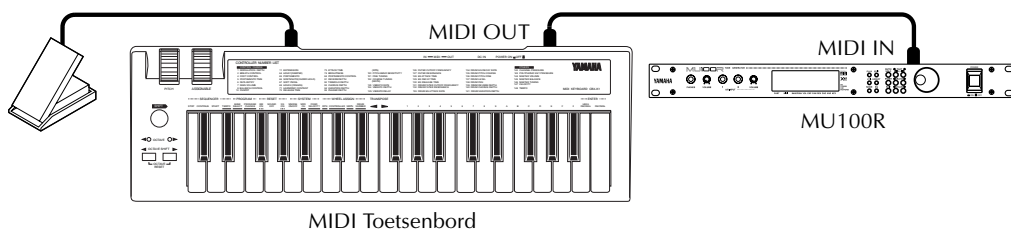
De daadwerkelijke controller zélf (zoals voet pedalen, modulation wheels, enz. op een aangesloten toetsenbord) worden toegewezen aan specifieke “virtuele” control nummers. Een aantal voorbeelden hiervan zijn het modulation wheel (op control nummer 1), voet controller (control nummer 4), en volume pedaal (control nummer 7).*



* Op sommige instrumenten staat het control nummer voor de fysieke controllers vast; bij sommige instrumenten kunt u een ander control nummer aan de bestaande controller toewijzen. (Zie de handleiding van het instrument voor details. Zie de lijst op pag. 126 van deze handleiding voor meer over control nummers, en het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.)

Control Nummers en het Daadwerkelijke Geluid

De hierboven beschreven control nummers zijn toegewezen aan sommige specifieke aspecten van het geluid van de aangesloten toongenerator (bijvoorbeeld aan het volume, pitch modulatie, dry/wet balans van een effect, enz.). Zoals u waarschijnlijk verwacht, beïnvloedt control nummer 7 (Volume) het volume van de aangesloten toongenerator.

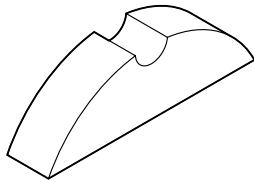


In dit voorbeeld bestuurt de voetcontroller van een toetsenbord het volume op de MU100R.

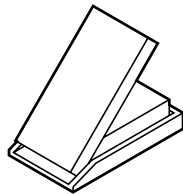
De Assignable (toewijsbare) Controller Toewijzen

Met de Toewijsbare Controller op de MU100R kunt u het control nummer specificeren die gebruikt moet worden, en bepalen welk aspect of aspecten van het geluid worden beïnvloedt. U kunt ook bepalen in welke mate de controller het geluid beïnvloedt.

Fysieke Controllers



Modulatie wheel,



Voetcontroller,



Breath controller, enz.

Controller Parameters

Filter Control
 Amplitude (level) Control
 Variation Effect Control
 Insertion 1 Effect Control
 Insertion 2 Effect Control

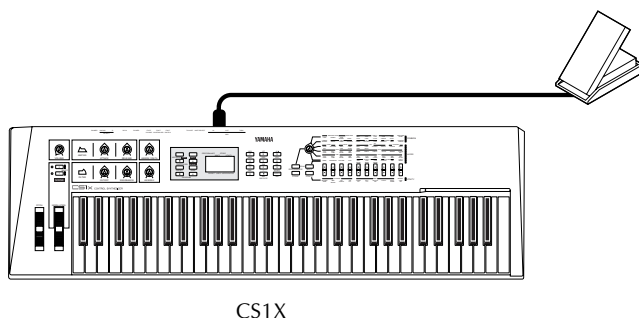
(In Performance mode:)
 Filter Control
 Amplitude Control
 LFO Filter Modulation Depth

De beste manier om dit allemaal te begrijpen is door een aantal voorbeelden te bekijken, om dan pas verder te gaan met het volgende gedeelte en het instellen van uw systeem:

De Toewijsbare Controller Gebruiken — Opstellen

Handeling

- 1 Stel het MIDI toetsenbord of instrument op.
Sluit de voetcontroller aan op de juiste jack, en let er op de het instrument ingesteld staat op het versturen op MIDI kanaal 1. (Als uw instrument geen voetcontroller heeft, kunt u een andere controller gebruiken, zie volgende stap.)



- 2 Selecteer de gewenste Part.
Gebruikt, vanuit de Multi Afspeel mode, de [PART \ominus/\oplus] knoppen. Selecteer voor deze instructies Part 1.
- 3 Stel het Toewijsbare Controller nummer in.
Het control nummer van de controller op uw instrument moet gelijk zijn aan het control nummer van de Toewijsbare Controller. In dit en alle volgende instructies gebruiken we een voetcontroller. Omdat de voetcontroller control nummer 4 is, moet de Toewijsbare Controller op "04" gezet worden.
Om dit te doen:
 - 1) Druk op de [EDIT] knop.
 - 2) Selecteer met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleright$] knoppen "OTHERS," en druk op [ENTER].
 - 3) Selecteer met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleright$] knoppen "AC1 CC No."
 - 4) Zet met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial de waarde op "04."

Als u geen voetcontroller heeft, kunt u een andere controller gebruiken, zoals het modulation wheel (01) of volume pedaal (07) — let erop dat de Toewijsbare Controller nummer overeenkomt. Onthoud dat de instellingen die u hier maakt alleen voor de geselecteerde Part gelden. Andere Parts kunnen aparte control nummer instellingen bevatten.

Modulation Wheel

Het modulation wheel is de meest voorkomende controller, en komt op bijna elk MIDI toetsenbord voor. Het wordt gebruikt om LFO effecten te generen (sinusbeweging in het geluid, zoals vibrato en tremolo). Aangezien het zo algemeen is, bevat de MU100R diverse parameters die alleen gereserveerd zijn voor het modulation wheel.

In de Multi mode, kan het modulation wheel de Pitch LFO besturen. De Performance mode bevat zowel Pitch LFO als Filter LFO. Zie pag. 132 voor meer informatie over deze parameters.

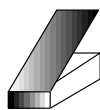
De Toewijsbare Controller Gebruiken— Enkele Mogelijkheden

De Brightness (Helderheid) van een Piano Voice Wijzigen

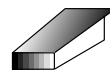
Hoewel u met de Equalizer (pag. 80) de brightness (helderheid) van een Part's Voice kunt wijzigen, kunt u het makkelijker vinden om het karakter van het geluid “terwijl u speelt” te wijzigen. Gebruik hiervoor de AC1 Filter Control parameter. Probeer dit met de Grand Piano Voice (001:GrandP #).

Handeling

- 1** Roep het Wijzig menu op.
Druk, vanuit de Multi Play mode, op de **[EDIT]** knop.
- 2** Selecteer “OTHERS” en roep deze op.
Gebruik de **[SELECT ◀/▶]** knoppen, en druk op **[ENTER]**.
- 3** Selecteer “AC1FilCtrl” en zet deze op “+63.”
Selecteer met de **[SELECT ◀/▶]** knoppen de Filter Control parameter, en stel de waarde in met de **[VALUE ◀/▶]** knoppen of data dial. Als u de Part op de minimale pedaalpositie bespeelt resulteert dat in een mellow “lounge” piano geluid; de maximale positie resulteert in een heldere “rock’n’roll” piano.



Minimale positie —
mellow geluid.



Maximale positie —
helder geluid.

4 Probeer de instelling uit op andere Voices.

Ga uit de Multi Afspeel mode display (druk op de **[PLAY]** knop) en selecteer andere Voices, probeer de nieuwe instelling uit, en beweeg de voetcontroller terwijl u speelt. Probeer de volgende Voices eens uit, en let op hoe het geluid wijzigt:

SynBass2 (040), Saw Ld (082), Warm Pad (090) — voor een “wah” filter sweep effect.

SynVoice (055), NewAgePd (089) — voor het langzaam uitfaden naar een ademachtig geluid.

Zie pag. voor details over de AC1 Filter Control parameter.

Details

- *Onthoud dat de hoeveelheid en karakter van de AC1 Filter Control afhankelijk is van de Filter parameter instelling van de Part (zie pag. 112). Sommige Voices may wijzigen totaal niet tenzij deze parameters juist ingesteld zijn. De voorbeeld Voice hierboven zouden echter duidelijk moeten veranderen door de AC1 (als de Filter parameters alle op de standaard instelling 00 staan).*

De parameterwaarden resetten

Met onderstaande eenvoudige handeling kunt u direct de in de fabriek ingesteld waarden oproepen. Aangezien het automatisch alle wijzigingen die u gemaakt heeft annuleert, moet u hiermee erg oppassen.





1. Druk op de **[MODE]** knop.
2. Selecteer een andere mode, en herselecteer de oorspronkelijk toon.
Als u bijvoorbeeld in XG mode aan het wijzigen was, gebruikt u de **[SELECT ◀/▶]** knoppen om de cursor naar “TG300” en weer terug op “XG” te zetten.

Als u dit doet worden alle Part instellingen naar de in de fabriek geprogrammeerde instellingen gereset, en worden uw wijzigingen in de Multi mode ongedaan gemaakt (inclusief welke Voice u geselecteerd had).

Expressieve Volume besturing van een Part

Dit voorbeeld toont hoe u de voetcontroller als expressie pedaal kunt gebruiken. Dit kan handig zijn als MIDI Volume (#7) of Expression (#11) niet beschikbaar is.

Handeling


- 1 Selecteer de gewenste Part en Voice.
Onthoud de instellingen die u van Part 1 heeft gewijzigd (in het laatste voorbeeld), en selecteer een nieuwe Part/Voice voor dit voorbeeld. Selecteer, vanuit de Multi Afspeel mode, Part 2 met de [PART ] knoppen. (Deze zou op MIDI kanaal 2 moet staan; stel het MIDI kanaal van het aangesloten toetsenbord hetzelfde in.) Een goede Voice bij dit voorbeeld is PercOrg# (018); selecteer deze met de [VALUE ] knoppen of data dial.
- 2 Stel het Toewijsbare Controller nummer van de Part in.
Zet deze op "04." (Zie stap #3 in "De Toewijsbare Controller Gebruiken — Opstellen" hierboven.)
- 3 Selecteer, vanaf de "OTHERS" parameters, "AC1AmpCtrl" en zet deze op "+63."
Selecteer met de [SELECT ] knoppen de Amplitude (niveau) Control parameter, en stel deze met de [VALUE ] knoppen of data dial in.

Bespeel nu het orgelgeluid en gebruik de voetcontroller om volume zwellingen te spelen. Zie pag. 113 voor details over de AC1 Amplitude Control parameter.

Expressieve Besturing van Individuele Drumgeluiden

In dit voorbeeld gebruiken de voetcontroller om - met behulp van de Filter Control parameter - expressieve timbre wijzigingen en filter sweeps op geselecteerde drumgeluiden te creëren.

Handeling

- 1 Selecteer een Drum Part.
Selecteer Part 10 met de [PART ] knoppen, en stel het aangesloten toetsenbord in dat het verstuurd over MIDI kanaal 10.
- 2 Stel het Toewijsbare Controller nummer van de Part in.
Zet deze op "04." (Zie stap #3 in "De Toewijsbare Controller Gebruiken— Opstellen" hierboven.)

- 3 Stel de AC1 Filter Parameters in op "+63."
Aangezien u de "OTHERS" parameters in de vorige stap gebruikt heeft, selecteert u "AC1FilCtrl" (met de [SELECT ◀/▶] knoppen) en zet u deze op "+63" (met de [VALUE -/+] knoppen of data dial).
- 4 Selecteer de "DRUM" parameters.
Roep het Wijzig menu op, selecteer "DRUM" (met de [SELECT ◀/▶] knoppen) en druk op [ENTER].
- 5 Selecteer "A3: Cabasa."
Speel A3 op het aangesloten toetsenbord, of selecteer met de [PART -/+] knoppen "A3."
- 6 Stel enkele filter parameters van het Cabasa geluid in.
Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knop de volgende twee parameters en stel deze als volgt in:

LPF Cutoff:	-40
LPF Reso:	+60

Speel nu het geluid en beweeg de voetcontroller terwijl u speelt. Let op hoe dit u dynamische, expressieve besturing over de timbre van het geselecteerde geluid biedt— zonder daarmee de andere geluiden in de drumkit te beïnvloeden.

Hints

- Aangezien bijna alle sequencers controller data én nootdata opnemen, kunt u deze expressieve geluidswijzigingen in uw song sporen opnemen— terwijl u de noten zelf opneemt, of in een apart spoor.
- U kunt met de negatieve waarden van de AC1 parameters het geluid besturen door de controller in tegengestelde richting te bewegen. Als u bijvoorbeeld de voetcontroller naar de minimale positie beweegt resulteert dat in de grootste wijziging in het geluid.

Een mogelijkheid hiermee is het creëren van een pedaalgestuurde fade tussen twee Parts.

Om dit te doen:

- 1) Stel de twee Parts in op hetzelfde MIDI kanaal. (Zie pag. 96.)
 - 2) Geef iedere Part een andere Voice.
 - 3) Stel de "AC1AmpCtrl" parameter voor één Part in op "-64," en dezelfde parameter voor de andere Part op "+64."
- U kunt Toewijsbare Controller ook gebruiken om een parameters van een geselecteerd effect te besturen.

Zelf Proberen...

Nu u toch bezig bent, kunt u zelf nog andere instellingen wijzigen. De procedure is hetzelfde:

- 1) Selecteer de gewenste Part en Voice.
- 2) Roep de Wijzig menu's op met de [EDIT] knop.
- 3) Selecteer "OTHERS" met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en druk op [ENTER].
- 4) Stel het Toewijsbare Controller nummer voor de Part in.
- 5) Selecteer de juiste parameters met de [SELECT ◀/▶] knoppen.
 - Als u de AC1 Filter Parameter gebruikt, let er op om de andere filter instellingen juist in te stellen (in "FILTER" parameters, pag. 100, en/of "DRUM" parameters, pag. 114).
 - Selecteer de AC1 parameters bij de "OTHERS" parameters. (In de Performance mode, deze zitten in de "COMMON" parameters; zie pag. 133.)
 - Selecteer, als u een Drum Part gebruikt, het gewenste drumgeluid door op de corresponderende toets te drukken, of met de [PART -/+] knoppen.
- 6) Wijzig de waarde met de [VALUE -/+] knoppen of data dial.
- 7) Gebruik de [EDIT] knop om terug te keren naar het Wijzig menu.

VL Voices Bespelen en Wijzigen

Het VL gedeelte van de MU100R is een toongenerator die gebruikt maakt van de revolutionaire nieuwe “Virtual Acoustic Synthese” van Yamaha. Gebaseerd op geavanceerde computer physical modeling technologie, Virtual Acoustic Synthesis produceert geluid dat realistischer, expressiever en muzikaler is dan wat voor systeem dan ook heden ten dage.

Het VL gedeelte is een monofone* toongenerator, met een eigen verzameling parameters, maar is wel volkomen geïntegreerd met de andere onderdelen in de MU100R. VL Voices kunnen alleen worden gebruikt in de XG en Performance modes, en de VL Voice kan slechts door één part tegelijk worden gebruikt.

Zie voor meer details over VL Voices, het “Over het VL Voice Gedeelte,” hieronder.

** Een “monofone” toongenerator kan slechts één noot tegelijk voortbrengen.*

In dit gedeelte kunt u leren hoe u:

- ▶ De VL in elkaar zit.
- ▶ VL Voice banken en VL Voices selecteert.
- ▶ VL Voices wijzigt.

Over het VL Voice Gedeelte

Belangrijkste Kenmerken

- Het is mogelijk songdata af te spelen die is voorgeprogrammeerd met de VL-XG Voice data.
- Het is mogelijk het geluid van akoestische instrumenten te creëren door de VL parameters direct op de MU100R te wijzigen (pag. 119).
- Het is mogelijk de VL Voices te bespelen met een WX11 Wind MIDI Controller (via BT7) aangesloten op de MIDI in van de MU100R.

VL Voice Edit (wijzigen)

• VL-XG Voices Wijzigen

Als u de bestaande MIDI files wilt wijzigen met behulp van de VL Voices in het VL toongeneratorgedeelte, moet u gebruik maken van een externe sequencer die system exclusive gegevens kan editten, en deze data kan versturen naar het VL toongeneratorgedeelte. Zie MIDI Data Formaat voor meer informatie over system exclusive gegevens.

Virtual Acoustic Synthesis

In tegenstelling tot vroegere toongenerators die gebruik maken van oscillators, functiegenerators, preset golfvormen of samples om geluid te produceren, past Yamaha Virtual Acoustic (“VA”) Synthese geavanceerde, computer gebaseerde “physical modeling” technologie toe op muzikale geluidssynthese. Op dezelfde manier dat computer “modellen” worden gebruikt om weersystemen of de vluchtkarakteristieken van een vliegtuig na te bootsen in de ontwerpfase, simuleert het VL toongenerator gedeelte de bijzonder complexe vibraties, resonanties, reflecties en andere akoestische fenomenen die optreden in een echt blaas- of strijkinstrument.

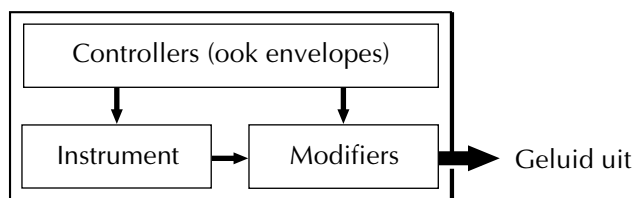
VA Voordelen

Het VL toongenerator gedeelte biedt vele voordelen tijdens het bespelen. Niet alleen qua geluid, maar ook qua ‘gedrag’, hetgeen akoestische instrumenten zo... wel, muzikaal maakt! Yamaha Virtual Acoustic Synthese is gewoon de meest muzikale toongeneratiesysteem dat ooit is ontwikkeld.

- Het VL toongeneratorgedeelte klinkt beter, heeft meer diepgang en is realistischer - muzikaal gesproken - dan ieder ander toongenerator-systeem.
- Het simpelweg, op dezelfde manier, aanslaan van een toets produceert niet altijd hetzelfde geluid. Het instrument reageert en “leeft”.
- Noot-op-noot overgangen vertonen dezelfde continuïteit die akoestische instrumenten vertonen. Wat gebeurt tussen de noten is muzikaal gezien net zo belangrijk de noten zelf.
- Hij is enorme expressief. In plaats van het simpelweg besturen van parameters zoals volume of toonhoogte, kunt u ook de karakteristieken zoals breath en reed pressure besturen, waardoor de juiste complex effecten ontstaan met het timbre van het geluid.

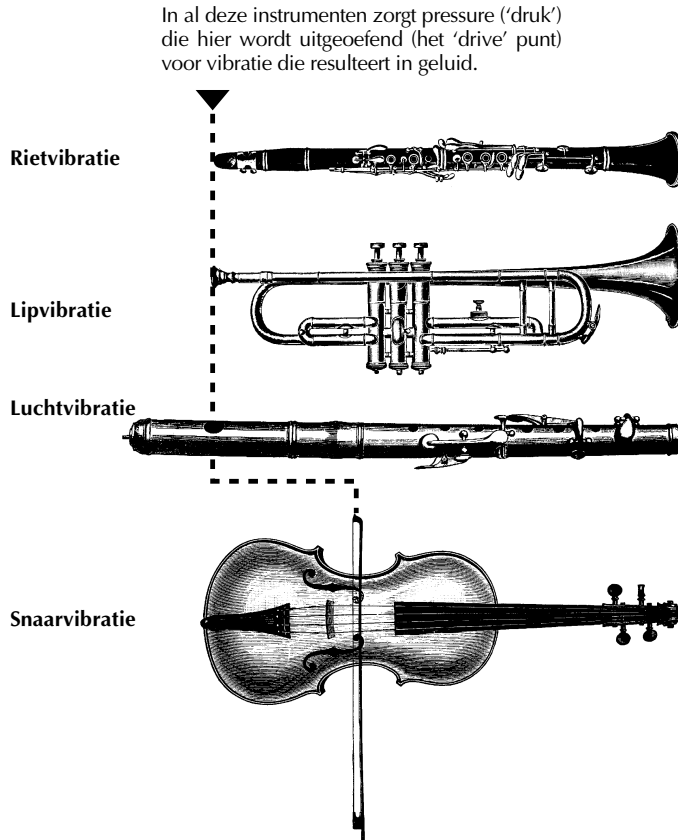
VL Toongenerator Model

Het algemene VL Toongenerator model of “algorithm” bestaat uit drie hoofdblokken: het instrument, de controllers (bestuurders) en de modifiers (lett. wijzigers). In schematische vorm zijn deze blokken op de volgende manier gerangschikt:

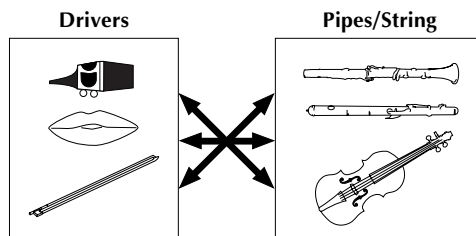


Het Instrument

Het belangrijkste blok in dit algorithm is het instrument, aangezien hier de fundamentele toon ofwel het “timbre” van het geluid wordt bepaald. Het instrumentmodel bestaat voornamelijk uit een driver — het riet/mondstuk, lip/mondstuk, of strijkstok/snaarsysteem — en een resonator die correspondeert met de buis en de luchtkolom of de snaar.



Één van de opvallende kenmerken van Virtual Acoustic Synthese is dat iedere willekeurige driver kan worden gebruikt bij een pijp of een snaar.



OPMERKINGEN

- het geluid wat als zodanig wordt geproduceerd wordt versterkt en gesustained door body van het instrument.
- De toonhoogte van het geluid wordt bepaald door de lengte van luchtkolom of snaar, en het timbre is een complex produkt van de 'drive' bron (riet, lip, lucht, snaar), de vorm van het resonantie-gat, de materialen waarvan het instrument is gemaakt, enz.

De Controllers

De input van een akoestisch blaasinstrument komt van de longen van de speler, de trachea, mondholte en lippen, Bij een snaarinstrument komt deze door de beweging van de arm van de speler, verstuurd naar de snaar via de strijkstok. Deze elementen vormen daadwerkelijk een belangrijk onderdeel van het geluidsgeneratiesysteem en vallen, in het VL toongenerator gedeelte, onder het controllerblok. De speler beïnvloedt ook het geluid van het instrument door het spelen op de toetsen, tongaten, of frets, en dit aspect van besturing vormt een ander onderdeel in het controllerblok. Deze en andere control parameters aanwezig in het VL toongeneratorgedeelte worden getoond in de onderstaande illustratie. Feitelijk bepalen de controllerparameters hoe het instrument “speelt”. Al deze parameters kunnen worden toegewezen aan een externe controller die gebruikt kan worden met de het VL toongeneratorgedeelte: breath controller, voetcontroller, modulatie wheel, enz. De pressure parameter, bijvoorbeeld, wordt normaal gesproken toegewezen aan een breath controller zodat de speler de dynamiek van het instrument kan besturen met de mate van breath pressure die wordt uitgeoefend op de controller — een natuurlijk, instinctieve manier om blaasinstrumenten te bespelen. Daarbij kunnen growl (grom) en throat (keel) parameters worden toegewezen aan de breath controller om natuurlijk respons en effecten te creëren.

Embouchure

De kracht van de lippen tegen het riet of tegen elkaar, of de kracht van de strijkstok tegen de snaar.

Tonguing (tong)

Simuleert de halve-tong techniek zo vaak gebruikt door saxofonisten, door het wijzigen van de “opening” in het riet.

Toonhoogte

Wijzigt de lengte van de luchtkolom of snaar, en daardoor de toonhoogte van het geluid.

Demping & Absorptie

Simuleert het effect van de luchtwrijving in de pijp of op de snaar, en van verlies van hoge frequenties aan het eind van de pijp of de snaar.

Throat (keel)

Bestuurt de karakteristiek van de keel of strijkarm van de “speler”.

Pressure (druk)

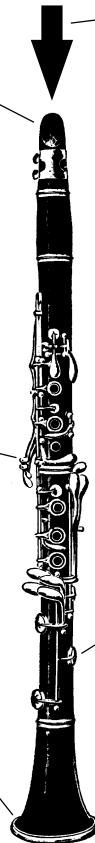
De hoeveelheid breath pressure (druk) die wordt uitgeoefend op het riet of het mondstuk, of strijkkraft die wordt uitgeoefend op de snaar.

Growl (grom)

A periodieke pressure (strijkstokaanslag-gevoeligheid) modulatie die het “growl (=grom)” effect produceert die zo vaak hoorbaar is bij blaasinstrumenten.

Scream

Stuurt het gehele systeem in chaotische oscillatie, waarmee effecten worden gecreëerd die alleen konden worden bereikt via physical modeling technologie.



De Modifiers (lett. ‘wijzigers’)

Het modifierblok bestaat, zoals blijkt uit het diagram, uit 4 gedeelten. Alhoewel het lijkt alsof dit slechts simpele effecten zijn, staan ze intiem in realtime met het geluidproducerende model van de VL, en hebben ze een aanzienlijk effect op het geluid.

Harmonic Enhancer

De Harmonic Enhancer bepaalt de harmonische structuur van het geluid, in zoverre dat deze in staat is radicale timbrale variaties voort te brengen binnen een instrument “familie” (bijvoorbeeld de saxofoonfamilie).

Dynamic Filter

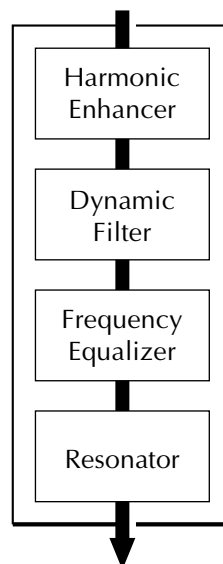
Dit gedeelte is gelijk aan de dynamische filters die u kunt vinden op vele conventionele synthesizers, met high-pass, bandpass, band elimination en and low-pass modes. Sommige filter parameters zijn beschikbaar via het VL toongeneratorgedeelte knoppen.

Frequency Equalizer

Dit is een 5-band parametrische equalizer met frequentie, Q (bandbreedte), en niveau parameters. De equalizer is ook uitgerust met pre-EQ high- en low-pass filters, alsook key scaling, voor exacte respons over het gehele bereik van het instrument.

Resonator

De Resonator maakt gebruik van gesimuleerde “resonator” pijpen of snaren en voegt een “houten” resonantie effect toe — Alhoewel het weinig of geen effect heeft op sommige Voices. De Resonator ingezet als één van de preset Voice parameters.



Voice Structuur

De VL Voices hebben allemaal een uniek programnummer en zijn ondergebracht in 13 banken. Zie de Voice lijst in het “GeluidenLijst & MIDI Data” gedeelte achterin deze handleiding.

- **Banks 112 t/m 119: VL-XG Banken** (Bank Select MSB: 81 of 97)

De Voices van de PRESET 1 en PRESET 2 banken zijn toegewezen aan MIDI banken program change nummers komen overeen met het Yamaha XG formaat.

IMPORTANT

Aangezien het VL toongeneratorgedeelte niet is uitgerust met een volledige set XG-compatibel Voices, worden sommige Voice nummers overgeslagen (22, 23, 25, 27, enz.). Als het overgeslagen nummer wordt toegewezen, is er geen geluid (als Bank Select MSB is 81) of het geluid van de XG Voice in bank 1 klinkt in plaats hiervan (als Bank Select MSB is 97).

- **Bank 000: PRESET 1**

De PRESET 1 bank bevat 128 preset Voices die bedoeld zijn om bespeeld te worden met een toetsenbord.

- **Bank 001: PRESET 2**

De PRESET 2 bank bevat 128 preset Voices die maximaal expressief zijn als ze bespeeld worden met een breath controller of WX Wind MIDI Controller.

- **Bank 002: CUSTOM**

De CUSTOM bank bevat 6 geheugenlokaties (programnummers 001 - 006) waarin u de Voices kunt laden die zijn gecreëerd met de Yamaha VL70-m. De geladen Voices kunnen niet worden gebackuppeld. Als de MU100R wordt aangezet, worden de Voices gereset in standaard instellingen, de sound-effect type Voices in de PRESET banken.

- **Bank 003: INTERNAL**

De interne Voices van de VL70-m kunnen ontvangen en geladen worden (bulk data). De Interne bank bevat 64 geheugenlokaties waarin de Voices die u hebt gewijzigd tijdelijk kunnen worden opgeslagen. De geladen Voices kunnen niet worden gebackuppeld. Als de MU100R wordt aangezet, worden de Voices gereset in standaard instellingen, de Voices in de Preset banken, die zijn ingesteld op bespeeld te worden met een WX Wind MIDI Controller.

BELANGRIJK

De gewijzigde Voices kunnen niet worden opgeslagen in de Interne Voice bank. Als u de gewijzigde Voice wilt bewaren, moet u deze opslaan als songdata onderdeel met sequence software die in staat is System Exclusive te wijzigen en te versturen.

N.B.

- Als u MU100R Performance mengt en stapelt met een VL Voice, wordt het VL Voice nummer en de op het MU100R paneel gewijzigde VL parameters opgeslagen.
- Houd er rekening mee dat de "programnummers" hier 001~128 zijn, en de "MIDI program change nummers" lopen van 000~127. Bij het selecteren van Voices (programs) met een extern MIDI instrument moet u de waarde "1" aftrekken van het "programnummer" om gelijk te zijn aan de "MIDI program change nummers."

Banken Selecteren

- Maak gebruik van de MIDI bank MSB (control number 00) en LSB (control number 32) nummers die staan opgesomd aan de rechterkant, om VL banken te selecteren via een extern MIDI instrument.

BANK	MSB	LSB
BANK 112	97 or 81	112
BANK 113	97 or 81	113
BANK 114	97 or 81	114
BANK 115	97 or 81	115
BANK 116	97 or 81	116
BANK 117	97 or 81	117
BANK 118	97 or 81	118
BANK 119	97 or 81	119
PRESET 1	33	0
PRESET 2	33	1
CUSTOM	33	2
INTERNAL	33	3

VL Voice banken en VL Voices Selecteren

De VL Voices worden op dezelfde manier geselecteerd als de XG Voices.


VL Voices Selecteren op een Extern Instrument



Als de MU100R, inclusief het VL toongeneratorgedeelte, wilt besturen met sequence software en/of gebruik wilt maken van de toongenerator zonder paneelknoppen (als geluidskaart), moet u de MIDI boodschappen zoals XG System On, Bank Select MSB/LSB en program change naar de MU100R versturen m.b.v. sequence software die in staat is system exclusive te versturen en te wijzigen. Zie MIDI Data Formaat in het "GeluidsLijst & MIDI Data" gedeelte achterin deze handleiding.

Bediening

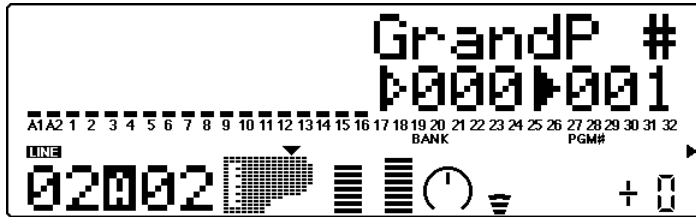
- 1 Zorg er voor dat de XG of Performance mode is geselecteerd. Zie pag. 172 voor meer informatie over het selecteren van de Sound Module mode.
- 2 Wijs één van de parts toe aan het spelen van VL Voices. Slechts één Part kan worden gebruikt voor de VL Voices, en deze moet juist zijn toegewezen.

Om dit te doen:

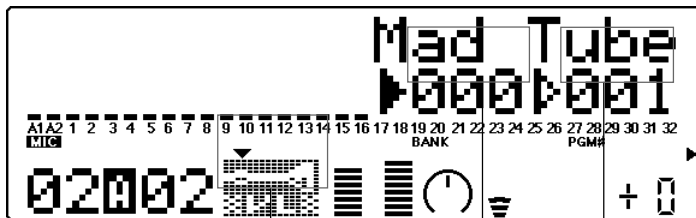
- 1) Druk op de [UTIL] knop.
- 2) Selecteer "PLUGIN" (met de [SELECT 

- 4) Selecteer de Part Assign parameter (met de [SELECT  / 

- 3 Keer terug naar de Afspeelmode, en selecteer de gewenste Part. Druk op [PLAY] knop, en selecteer met de [PART \ominus/\oplus] knoppen hetzelfde Part dat u heeft toegewezen in stap #2 hiervoor.



- 4 Selecteer één van de VL banknummers. Licht de banknummer parameter op met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleleft$] knoppen, en selecteer met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial één van de VL Voice banken. (De VL Voice bank volgt na de "SFX" bank. Selecteer bijvoorbeeld VL bank 000.)



VL Voice icon:

Banknummer.

Programnummer.

- 5 Selecteer de gewenste Voice. Licht met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleleft$] knoppen de programnummer parameter op, en selecteer met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial één van de VL Voices.
- 6 Bespeel de Voice. Bespeel deze nieuwe Voice via het aangesloten MIDI toetsenbord. Ga door en selecteer andere VL Voices in deze bank, en van andere banken. Zie pag. 68 voor meer details over de beschikbare VL Voice banken.

Een VL Voice Wijzigen

Dit gedeelte toont de algemene stappen bij het wijzigen van VL Voices. De VL parameters wijken volkomen af van de die van de normale Voices, die u gewijzigd hebt op pag. 36. (Zie pag. 119 voor meer informatie over de VL Edit parameters.)

Onthoud dat bij het wijzigen van de VL Voices, u de Voice zelf niet echt wijzigt, maar meer de Part waaraan de Voice is toegewezen. Dit betekent dat bij het selecteren van een andere VL Voice voor de Part, de gewijzigde instellingen gelden voor de nieuwe Voice, of dit nu wel of niet ‘past’.

U kunt hiervan gebruik maken door alle VL Part instellingen op te nemen in uw sequencer, voor de daadwerkelijk songdata. Dit zorgt er voor dat het VL Part precies zo wordt afgespeeld als bedoeld was voor iedere song.

Onthoud ook dat wijzigingen die u maakt in de VL Part automatisch worden opgeslagen als standaard bij het aanzetten van het instrument. Met andere woorden, als u het instrument de volgende keer aanzet, wordt de VL part automatisch in dezelfde hoedanigheid opgeroepen. Als u één “set” van wijzigingen wilt opslaan (bijvoorbeeld voor één specifieke song) alvorens het creëren van een andere set, moet u eerst de huidige setup opslaan in een sequencer of MIDI data filer. (Zie pag. 18 voor meer details.)

N.B.

De VL Wijzig parameters zijn niet beschikbaar in de normale Voices of Drumvoices.


Bediening

- 1 Selecteer het VL Part.

Om de VL Voice te wijzigen moet u eerst de Part selecteren waaraan de VL Voice is toegewezen. Daarbij moet u er ook voor zorgen dat er een VL Voice is geselecteerd voor die Part. (Zie “VL Voice banken en VL Voices Selecteren” hiervoor.)

- 2 Roep het Wijzig menu op.
Druk op de [EDIT] knop.



- 3 Roep het VL Wijzig menu op.
Selecteer met de [SELECT ] knop “PLUGIN” in de display, en druk vervolgens op [ENTER].

- 4 Selecteer de gewenste parameter.
Selecteer met de [SELECT ◀/▶] knoppen de parameter die u wilt wijzigen. Zie pag. 119 voor complete beschrijvingen en details van alle VL Edit parameters.
- 5 Wijzig de parameter waarde of instelling.
Wijzig met de [VALUE ◯/⊕] knoppen of data dial de waarde of instelling.
- 6 Keer terug naar de Speelmode als u klaar bent met wijzigen.
Druk op de [PLAY] knop om terug te keren naar de Speelmode.

N.B.

Er zijn meer VL-gerelateerde parameters in de Utility mode. Zie pag. 169 voor meer informatie over deze parameters.

Om deze parameters op te roepen:

1. Druk op de [UTIL] knop.
2. Selecteer met de [SELECT ▶] knop "PLUGIN," en druk op [ENTER].
3. Selecteer, als dit nog niet gebeurd is, "PLG100-VL" met de [SELECT ◀] knop, en druk op [ENTER].
4. Selecteer en wijzig de parameters op de normale manier, met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en de [VALUE ◯/⊕] knoppen of data dial.

Effecten

Om de grote hoeveelheid Voices en de 32-Part multitimbrale capaciteit te complementeren is de MU100R ook uitgerust met een ingebouwde multi-effect processor met zeven onafhankelijke digitale effecten: Reverb, Chorus, Variation, Insertion 1 en 2, Harmony en and EQ. (In dit gedeelte onderzoeken we eerst de eerste vijf; Harmony en EQ op pag. 77 en 80, respectievelijk.)

Deze hoge kwaliteit effecten zijn enorm flexibel en kunnen het geluid op indringende wijze veranderen. Combineer deze met de Part parameters in de Multi mode, en u heeft een “virtuele” 34-kanaals mixer tot uw beschikking, met EQ per kanaal, master EQ, en zes effect sends — compleet met zes onafhankelijke effect units!

Bij de volgende instructies nemen we aan dat de XG mode is geselecteerd (pag. 26). Gebruik maken van de effecten in de Performance mode en de andere modes is echter praktisch hetzelfde.

In dit gedeelte kunt u leren hoe:


















- ▶ Het Reverb Type wordt ingesteld en hoeveel u aan een Part kunt geven.
- ▶ Het Chorus Type wordt ingesteld en hoeveel u aan een Part kunt geven.
- ▶ Gebruik kunt maken van de Variation effecten om distortion te geven aan een Part.

Reverb en Chorus Gebruiken

Verstandig gebruik van Reverb creëert een bepaalde breedte, en vergroot het realisme van de Voices. Het geselecteerde Reverb Type geldt voor alle Parts; de hoeveelheid Reverb van iedere Part kan echter worden afgesteld. Hierdoor kunt u speciale ‘textures’ toevoegen aan de mix van een song, zoals het “verzuipen” van een Part in Reverb terwijl een andere Part “droog” blijft.

Het Chorus effect gedeelte bevat een groot aantal pitch modulatie effecten. Met deze effecten kunt u op subtiele wijze het geluid verrijken of “vetter” maken, of deze volledig transformeren op wilde en unieke wijze. Net als bij Reverb, kunt u slechts één Chorus Type gebruiken voor alle Parts; de hoeveelheid van iedere Part is echter instelbaar.

Handeling

- 1 Zet eerst de Send en Return parameters op het juiste niveau. Alvorens daadwerkelijk de Reverb of Chorus instellingen te wijzigen, zou u eerst de Send en Return parameters in moeten stellen, om het effect en te wijzigen goed te kunnen beluisteren.
Om dit te doen:
 - 1) Selecteer de gewenste Part in de Multi Speelmode Single Part display. (Met de [PART /] knoppen.)
 - 2) Selecteer "RevSend" (Reverb Send) of "ChoSend" (Chorus Send) met de [SELECT /] knoppen, en zet deze op "40" of hoger.
 - 3) Selecteer de All Part display (door op beide [PART /] knoppen te drukken).
 - 4) Selecteer "RevRtn" (Reverb Return) of "ChoRth" (Chorus Return) met de [SELECT /] knoppen, en zet deze op "60" of hoger.
- 2 Roep de Effect Edit mode op.
Druk op de [EFFECT] knop.
- 3 Selecteer en roep het gewenste effect gedeelte op.
Selecteer "REV" (Reverb) of "CHO" (Chorus) met de [SELECT /] knoppen.
- 4 Selecteer en wijzig de Type parameter.
Selecteer met de [SELECT ] knop "Type," en wijzig de instelling met de [VALUE /] knoppen of data dial.
- 5 Wijzig naar wens andere parameters.
Als u eenmaal een Reverb of Chorus Type hebt geselecteerd kunt u de andere parameters wijzigen.
Bij Reverb moet u een de Reverb Time en HPF Cutoff wijzigen en dan luisteren hoe het Reverb geluid wijzigt. Bij Chorus hangen de parameters af van het geselecteerde Chorus Type. Selecteer met de [SELECT /] knoppen de parameter, en wijzig de waarde met de [VALUE /] knoppen of data dial.

Zie pag. 142 voor een lijst van Reverb Types en andere informatie over Reverb. Zie voor een opsomming van de beschikbare parameters voor ieder Reverb Type het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.

Zie pag. 143 voor een lijst van Reverb Types en andere informatie over Reverb. Zie voor een opsomming van de beschikbare parameters voor ieder Reverb Type het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.






Distortion Geven aan een Part —







De Variation Effecten Gebruiken






Het Variation effect gedeelte zit vol met extra effecten. Met een totaal van 70 verschillende Typen, bevat het sommige effecten die u ook vindt in de Reverb, Chorus en Insertion gedeeltes. Dit is niet overbodig, hierdoor is het mogelijk om Typen Reverb of Chorus te gebruiken op verschillende Voices. Als u bijvoorbeeld een Symphonic effect wilt op de ene Voice en Phaser op de andere. Variation bevat echter ook vele speciale effecten die u niet kunt vinden in de Reverb en Chorus gedeeltes, zoals Delay, Gate Reverb, Wah en Pitch Change.





Het Variation effect kan worden gebruikt op alle Parts (zoals Reverb en Chorus), of op één enkele Part (zoals hieronder wordt omschreven).

Handeling

- 1 Zet Variation Connection op "INS" (Insertie).
Om Variation toe te passen op één Part moet u de Variation Connectie parameter op Insertie zetten.
Om dit te doen:
 - 1) Druk op de [EFFECT] knop.
 - 2) Selecteer "VAR" (met de [SELECT / ] knoppen) en druk op [ENTER].
 - 3) Selecteer "VarConnect" (met de [SELECT ] knop), en wijzig de instelling in "INS" (met de [VALUE / ] knoppen of data dial).

- 2 Selecteer de gewenste Part en zet Variation Send op "on."
Om dit te doen:
 - 1) Keer terug naar de Multi Speelmode Single Part display (druk op de [PLAY] knop), en selecteer de gewenste Part (met de [PART / ] knoppen).
 - 2) Selecteer "VarSend" (met de [SELECT / ] knoppen), en zet deze op "on" (met de [VALUE / ] knoppen of data dial).

- 3 Keer terug naar de Variation parameters, selecteer het Distortion Type en wijzig andere belangrijke instellingen.
Om dit te doen:
 - 1) Druk op de [EFFECT] knop.
 - 2) Selecteer "VAR" (met de [SELECT / ] knoppen) en druk [ENTER].
 - 3) Selecteer "Type" (met de [SELECT ] knop), en wijzig de instelling in "DISTORTION" (met de [VALUE / ] knoppen of data dial).

- 4) Als het Distortion effect niet goed hoorbaar is moet u de “Dry/Wet” parameter selecteren (met de [SELECT /] knoppen) en deze afstellen (met de [VALUE /] knoppen of data dial) tot het geluid naar wens is.
- 5) Met dezelfde methode als in stap #4 kunt u andere Distortion parameters selecteren en wijzigen, zoals de “Drive” en het “OutputLvl” (Output Niveau).

Bespeel nu de Part en luister naar het Distortion effect in het geluid. Selecteer andere Typen en speel ook eens met andere typen. De Variation parameters wijken af per geselecteerd Variation Type. Zie pag. 144 voor een lijst van Variation Types en andere informatie over Variation. Zie voor een lijst van beschikbare parameters van de Variation Typen het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.

Details

- Als Variation staat ingesteld om gebruikt te worden met één enkele Part (Insertie), is alleen Variation Send beschikbaar. (De Dry/Wet parameter in Variation Edit voert in dit geval feitelijk dezelfde functie uit als Variation Return; zie pag. 145.) Daarbij kan Variation Send ook slechts voor één Part op “on” worden gezet.
- Als Variation is ingesteld om gebruikt te worden op alle Parts (System), moeten zowel Variation Send en Return op juiste waarden gezet worden. (De handeling is hetzelfde als in stap #1 in “Reverb Gebruiken” en “Chorus Gebruiken” hierboven.)

Zie voor meer informatie “Over de Effect Aansluitingen — Systeem en Insertie” op pag. 152.

Insertie 1 en 2 Effect Gedeelten

De Insertie 1 en 2 gedeelten bieden extra signaal processing. Beide Insertie gedeelten kunnen worden toegepast op één enkele Part, en elk bevatten 43 effect Typen.

Zie pag. 146 voor een opsomming van Insertie Typen en andere informatie over Insertie. Zie voor een opsomming van de beschikbare parameters van de verschillende Insertion Typen het “Sound Lijst & MIDI Data” gedeelte.

Harmony Effect

Met dit geavanceerde effect wordt het geluid van uw stem (via een microfoon en één van de A/D inputs) gereproduceerd als een harmonie-stem, waarbij max. vier harmonieën geboden kunnen worden (inclusief uw originele voice).

U kunt de toonhoogte interval van de harmonie programmeren, of “spelen” op het aangesloten MIDI toetsenbord (of sequencer), en de harmonieën wijzigen aan de hand van de akkoorden die u speelt. Als uw eigen stem op de juiste toonhoogte is en u de juiste akkoorden aanslaat, zorgt de MU100R er voor dat de harmonie “voices” harmonisch correct blijven en in toonhoogte blijven met de akkoordwijzigingen van de song.

Alhoewel ieder Part voorzien kan worden van het Harmonie effect is deze eigenlijk bedoeld voor vocale input. Het effect kan ook het “geslacht” veranderen, waarmee een mannenstem verandert in een vrouwenstem (en vice versa), en bevat ook een vibrato effect die automatisch een warme, natuurlijke vibrato toevoegt aan uw stem.

In dit gedeelte kunt u leren hoe u:

- ▶ Het systeem en de MU100R instelt voor het Harmony effect.
- ▶ Een Harmony Type en Mode selecteert.
- ▶ Vocale harmonieën “speelt” vanaf een aangesloten MIDI toetsenbord, om overeen te komen met de melodie die u zingt.

Het Harmony Effect Gebruiken

Handeling

- 1 Stel het MIDI toetsenbord in.
Sluit een MIDI toetsenbord aan (zoals omschreven op pag. 17) en zet het MIDI verstuurkanaal op 1.

Hint

- Een andere manier is het instellen van een sequencer in deze stap zodat u met de songdata van de sequencer het Harmony effect bestuurt en bepaalde harmonie noten selecteert. Op deze manier worden alle ondersteunende harmonieën automatisch voortgebracht als u meezingt bij het afspelen van de song.

- 2 Sluit een microfoon aan op de MU100R en stel de A/D Part in.
Sluit een microfoon aan op de A/D INPUT 1 jack, selecteer Part “A1,” en selecteer de “Mic” preset (bank #000, program #002). (Zie het gedeelte “Gebruik maken van de A/D Inputs” op pag. 87 voor meer instructies)

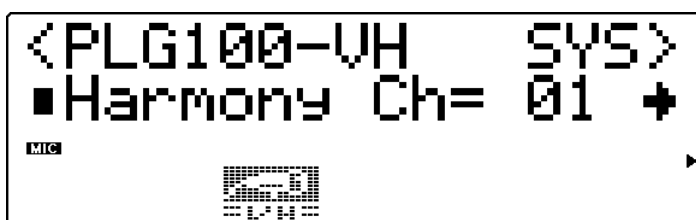
- 3] Roep het Harmony System menu op (in the Utility mode).

Om dit te doen:

- 1) Druk op de [UTIL] knop.
- 2) Selecteer "PLUGIN" met de [SELECT ◀/▶] knoppen, en druk op de [ENTER] knop.
- 3) Selecteer "PLG100-VH" (Harmony) met de [SELECT ▶] knop en druk op de [ENTER] knop.

- 4] Zet het Harmonie Kanaal op 1.

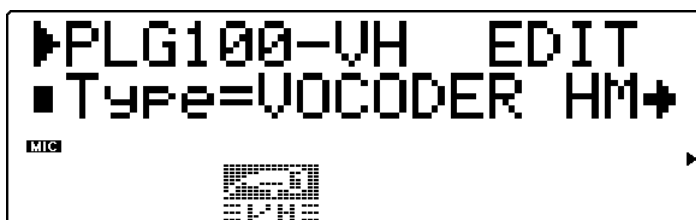
Selecteer met de [SELECT ▶] knop "Harmony Ch" (Harmonie Kanaal), en zet de parameter op "01" om overeen te komen met het verstuurkanaal van het aangesloten MIDI toetsenbord.



- 5] Roep het Harmony Edit menu op.





Om dit te doen:

- 1) Druk op de [EFFECT] knop.
- 2) Selecteer "PLG" (met de [SELECT ▶] knop) en druk op de [ENTER] knop.
- 3) Bij het "PLG100-VH" (Harmonie) menu aangekomen, moet u nog een keer op [ENTER] drukken.



- 6] Zet de Harmony Insert Part op het corresponderende A/D Part. Selecteer met de [SELECT ▶] knop "Ins Part" (Insert Part), en zet de parameter op "AD01".



- 7 Zet het Harmony Type op Chordal.
Selecteer "Type" (met de [SELECT ] knop), en zet de parameter op "CHORDAL HM" (met de [VALUE /+] knoppen of data dial). Als deze op Chordal staat bepalen akkoorden via het MIDI toetsenbord de noten van het Harmonie effect. (Zie pag. 147 voor meer informatie over Chordal en andere Typen.)
- 8 Zet de Harmony Mode op "trio above".
Selecteer "Mode" (met de [SELECT /+] knoppen), en zet de parameter op "trio above" (met de [VALUE /+] knoppen of data dial).
- 9 Zing in de microfoon en sla akkoorden aan op het MIDI toetsenbord.
De Harmonie functie herkent 34 verschillende akkoordtypen. Akkoorden kunnen overal op het toetsenbord worden aangeslagen en resulteren in dezelfde harmonieën. Experimenteer met verschillende akkoorden (majeur, mineur, septiem, enz.) en luister naar de harmonie wijzigingen — zelfs met dezelfde stemtoonsoort.

Hints

- Onthoud dat u het akkoord niet ingedrukt hoeft te houden — sla één keer aan op het punt waar de harmonie moet wijzigen, laat dan los en zing door tot de volgende akkoordwijziging.
- Als een andere Part op MIDI kanaal 1 staat, kunt u zijn Voice het akkoord horen afspelen. Om er voor te zorgen dat deze Voice niet hoorbaar is moet u met de [MUTE/SOLO] knop de part mute'n, of het Volume heel laag zetten.

Zelf Proberen...

Hier is een opsomming van de stappen die u moet volgen bij het gebruik van het Harmonie effect:

- 1) **Stel één van de A/D input Parts in en selecteer één van de presets.**
Doe dit als u Harmonie wilt toepassen op een externe bron (zoals een microfoon of een gitaar). (Zie pag. 87.)
- 2) **Stel het Harmonie Kanaal zo in dat deze overeenkomt met het verstuurkanaal van een aangesloten MIDI toetsenbord.**
Doe dit als u het Harmonie effect wilt besturen via MIDI.
Pad: UTILITY ➡ "PLUGIN" ➡ "PLG100-VH" ➡ "Harmony Ch"
- 3) **Zet het Insert Part op het corresponderende Part.**
De A/D inputs kunnen het beste op "AD01" of "AD02" gezet worden. Pad: EFFECT ➡ "PLG" ➡ "PLG100-VH" ➡ "Ins Part"
- 4) **Stel andere belangrijke instellingen in in het "PLG100-VH" menu (opgeroepen in stap #3 hierboven).**
De meest belangrijke zijn Harmony Type, Harmony Mode en Lead/Harmonie Balans. (Zie page 147.)

Equalizer (EQ)

De MU100R bevat een uitgebreide verzameling equalizer parameters waarmee u de klankkleur kunt aanpassen — zowel de individuele Parts als het gehele instrumentale geluid.

In dit gedeelte kunt u leren hoe u:

- ▶ Met de Part EQ edit parameters de klank van een bepaalde Part af stelt.
- ▶ Met de hoofd EQ de algemene klank van de MU100R afstelt.







De Klank van een Bepaalde Part Afstellen — Part EQ

De Part EQ parameters bieden twee-bands (lage en hoge frequenties) parameters voor het geluid van de individuele Parts. Deze kunnen worden gebruikt in de Multi mode en de Performance mode.

N.B.

Als een Drum Part is geselecteerd, is het EQ menu niet beschikbaar. Dezelfde EQ parameters kunnen echter worden gewijzigd voor ieder individueel drumgeluid in het "DRUM" menu. (Zie pag. 117.)

Handeling

- 1 Selecteer de gewenste Part.
In de Multi mode Single Part display kunt u met de [PART  / ] knoppen het gewenste Part selecteren (behalve Drum Parts).
- 2 Roep de EQ parameters op.
Druk op de [EDIT] knop, selecteer "EQ" (met de [SELECT  / ] knoppen) en druk op de [ENTER] knop.
- 3 Selecteer het algemene frequentiebereik — laag of hoog.
In dit voorbeeld gaan we de bas van het Part boosten, dus moet u "Low Freq" (Lage Frequentie) selecteren met de [SELECT  / ] knoppen.



- 4 Stel de frequentie in die afgesteld moet worden. In dit voorbeeld moet u de Low Frequency waarde op "315" (Hz) zetten.
- 5 Selecteer de Low Gain parameter en wijzig de waarde. In dit voorbeeld moet u de Low Gain waarde op "+35" zetten. Bespeel de Voice (in het bijzonder in de lagere octaven) en luister naar de klankwijziging.

N.B.

Afhankelijk van de Voice die is geselecteerd voor de Part (en afhankelijk van het octaaf waarin u de Voice bespeelt), hoort u wel of niet een grote verandering in bepaalde frequenties.

Als u wilt kunt u ook proberen de Hoge Frequentie/Gain parameters af te stellen.

EQ in de Performance Mode









De EQ instellingen van individuele Parts in de Performance mode kunnen op dezelfde manier worden afgesteld:

- 1) Selecteer een Part (in de Single Part parameters).
- 2) Druk op de **[EDIT]** knop.
- 3) Selecteer "PART", en druk op de **[ENTER]** knop.
- 4) Selecteer "EQ", en druk op de **[ENTER]** knop, en wijzig de parameters op de manier die staat omschreven in stappen #3 – #5 hierboven.

De Algemene Klankkleur Afstellen — Main EQ

In het EQ hoofdgedeelte staan vijf bandparameters (op specifieke frequenties) tot uw beschikking voor het gehele geluid van de MU100R. Ook zijn er speciale presets beschikbaar voor het onmiddellijk wijzigen van de klank voor een bepaalde soort muziek.

Handeling

- 1) Roep de "EQ TYPE" parameter op en selecteer de gewenste EQ preset.
Druk eerst op de [EQ] knop en selecteer de parameter met de [SELECT / ] knoppen. Selecteer vervolgens met de [VALUE / ] knoppen of data dial de gewenste preset.
- 2) Indien gewenst kunt u de waarde van de vijf verschillende banden wijzigen. Selecteer met de [SELECT / ] knoppen de parameter, en wijzig de waarde met de [VALUE / ] knoppen of data dial.



- 1) In de grafische EQ display wordt de EQ curve getoond.
- 2) De sliders van het EQ icoon geven de huidige instellingen aan en bewegen als de waarde wordt gewijzigd.

De wijzigingen die u maakt in een geselecteerde EQ preset blijven bewaard zelfs als u het instrument uitzet. Het selecteren van een andere preset annuleert echter automatisch uw originele instellingen.

Zie pag. 155 voor meer informatie over de Equalizer effecten. Zie ook de Multi Mode Equalizer Lock parameter (pag. 158).

Individuele Outputs

Met deze handige functie kunt u de output van een geselecteerde Part of Parts naar de INDIV. OUTPUT jacks sturen. Bij Drum Parts kunt u zelfs specifieke drumgeluiden selecteren en uitsturen via deze jacks.

In het algemeen bieden de uitgebreide ingebouwde effecten en andere Part parameters van de MU100R alles wat u nodig heeft bij het processeren en mixen van ingewikkelde multi-Part songs. Het kan echter voorkomen (bij studio opnamen bijvoorbeeld) dat u een bepaalde Voice of geluid wilt opknappen of wilt voorzien van effect via een favoriete externe effect unit, of een Part wilt opnemen op een aparte track van een tape recorder. Hiervoor zijn de individuele outputs ontwikkeld.

In dit gedeelte kunt u leren hoe u:

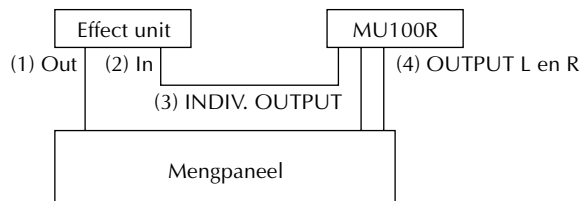
- ▶ De MU100R zo in kunt stellen dat twee Parts onafhankelijk worden geroute naar de twee INDIV. OUTPUT jacks.

Gebruik Maken van de Individuele Outputs

Handeling

- 1 Maak de noodzakelijke audio aansluitingen.

In de voorbeeld illustratie hieronder is de INDIV. OUTPUT 1 jack aangesloten op de input van een effect unit. De output van de effect unit is aangesloten op een kanaal van een mengpaneel, samen met de algemene OUTPUT jacks van de MU100R.



Een variatie van dit voorbeeld is het direct aansluiten van INDIV. OUTPUT 1 op een apart inputkanaal van het mengpaneel, waar het signaal voorzien kan worden van effect van een externe effect unit via de send/return aansluitingen op het mengpaneel.

Hint

Als u geen extern mengpaneel hebt, maar toch gebruik wilt maken van de individuele output en een extern effect voor een Part, is dit mogelijk door de output van het effectapparaat terug te sturen naar de MU100R via één van de A/D inputs. (Zie pag. 87 voor meer informatie over het gebruik van de A/D inputs.)

- 2 Selecteer het gewenste Part.
Selecteer, in de Multi mode Single Part display, met de [PART \ominus/\oplus] knoppen het gewenste Part voor individuele output.
- 3 Zet de Output Select parameter op de gewenste instelling.
In dit voorbeeld sturen we de geselecteerde Part output naar de INDIV. OUTPUT 1 jack.
Om dit te doen:
 - 1) Moet u op de [EDIT] knop drukken.
 - 2) Selecteer "OTHERS" met de [SELECT \blacktriangleright] knop, en druk op de [ENTER] knop.
 - 3) Selecteer "OutPtSel" (Output Select) met de [SELECT \blacktriangleright] knop.
 - 4) Zet de parameter op "ind1" met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial.

De geselecteerde Part wordt nu alleen uitgestuurd via de INDIV. OUTPUT 1 jack. (Er wordt niets meer uitgestuurd via de hoofd OUTPUT jacks en PHONES jack.)

Om een andere Part te selecteren voor individuele output, moet u stappen #2 en #3 hierboven herhalen. U kunt extra Parts door dezelfde jack sturen, en "ind2" selecteren om een Part of Parts door INDIV. OUTPUT 2 te sturen.

Zie voor meer informatie over de individuele outputs, de Output Select parameter (pag. 113) en de Output Select Lock parameter (pag. 158).

Drum Sounds routen naar de Individuele Outputs

Individuele drumgeluiden kunnen ook worden geroute naar de individuele outputs.

Om dit te doen:

- 1) Selecteer een Drum Part.
- 2) Druk op de [EDIT] knop.
- 3) Selecteer "DRUM," en druk op de [ENTER] knop.
- 4) Selecteer het gewenste drumgeluid (met het aangesloten MIDI toetsenbord of met de [PART \ominus/\oplus] knoppen).
- 5) Roep de Output Select parameter op (met de [SELECT \blacktriangleright] knop) en maak de gewenste instelling (met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen of data dial).

Zie, voor meer informatie over het gebruik van Drum Parts met de individuele outputs, de Output Select parameter (pag. 118).

Mute/Solo

De MU100R is uitgerust met handige Mute en Solo functies voor het selectief mute'n of solo'en van de 32 normale Parts en de A1 en A2 A/D Parts. Dit is handig bij het afspelen van verschillende Parts via een computer of sequencer. Met mute kunt u één Part tijdelijk uitzetten om te horen hoe de andere Parts klinken zonder de betreffende Part. Met Solo kunt u een enkele Part isoleren om te horen hoe de Part alleen klinkt. In de Performance mode zijn Mute en bijzonder effectieve hulpmiddelen bij het wijzigen van de Parts, aangezien u beter kunt horen hoe instellingen bepaalde Voices en het algemene geluid van de Performance wijzigen.

Gebruik Maken van Mute/Solo

Handeling

- 1 Selecteer de gewenste Part.
Zorg er voor dat de Single Part mode actief is (zie pag. 108), en selecteer de Part met de [PART \ominus/\oplus] knoppen.

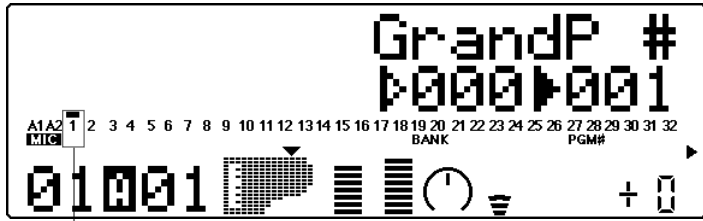


Geselecteerde Part nummer.

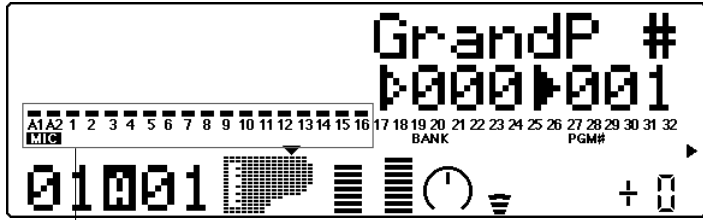
- 2 Druk op de [MUTE/SOLO] knop.
Tijdens het bespelen van het toetsenbord (of tijdens het afspelen van een song vanaf een sequencer), moet u op de [MUTE] knop drukken. Ieder druk op de knop gaat door de verschillende functies: Mute, Solo en Normal.



De geselecteerde Part is gemute, andere Parts klinken normaal.



De geselecteerde Part wordt gesolo'd, andere Parts gemute.



Alle Parts klinken normaal.

A/D Inputs

De MU100R is uitgerust met een speciale A/D (Analog-to-Digital) input functie waarmee u twee verschillende externe signalen (microfoon, elektrische gitaar, CD player, enz.), kunt mengen met de signalen van de MU100R Voices. A/D input is perfect voor het meezingen met hetgeen u speelt op het toetsenbord, aangezien u de twee signalen kunt mengen zonder gebruik te maken van een extern mengpaneel. Ook kunt u meezingen, of gitaar spelen, met de begeleidingstracks die afgespeeld worden door een MIDI sequencer. Er zijn twee A/D Parts (A1 en A2) en ze kunnen op dezelfde manier worden behandeld als de andere parts — ze kunnen bijvoorbeeld onafhankelijke Volume, Pan en effect send instellingen bevatten. Afgezien daarvan kunt u bepaalde parameters automatisch aansturen via een aangesloten MIDI sequencer. (Zie pag. 17.) De twee A/D Parts bevatten meerdere speciaal voorgeprogrammeerde presets, compleet met bijpassende gain instellingen en geschikte effecten — gebruik makend van de ingebouwde effecten van de MU100R.

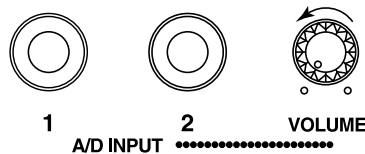
In dit gedeelte kunt u leren hoe u:

- ▶ De MU100R moet instellen voor gebruik met de A/D inputs.
- ▶ De A/D input presets op moet roepen.

Gebruik Maken van de A/D Inputs

Handeling

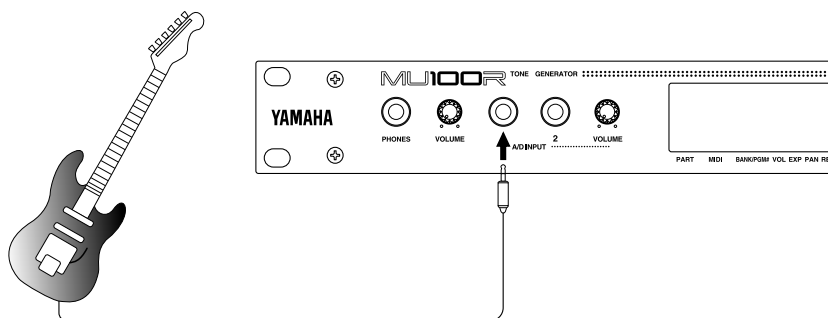
- 1 Draai de A/D INPUT VOLUME knop op het frontpaneel dicht.



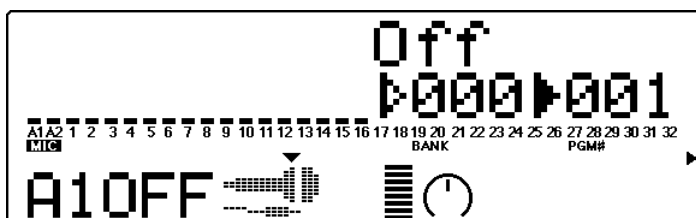
PAS OP!

Draai altijd de VOLUME knop dicht alvorens een externe input aan te sluiten.

- 2 Sluit de microfoon of het instrument aan op één van de A/D INPUT jacks.
Sluit in dit voorbeeld de A/D INPUT 1 jack aan. (Afhankelijk van de gebruikte apparatuur moet gebruik gemaakt worden van de juiste conversie adaptors; de A/D INPUT jacks werken met 1/4" hoofdtelefoon pluggen.)



- 3 Selecteer de corresponderende Part met de [PART \ominus/\oplus] knoppen. Aangezien u bent aangesloten op de A/D INPUT 1 jack, moet u in deze stap Part A1 selecteren.

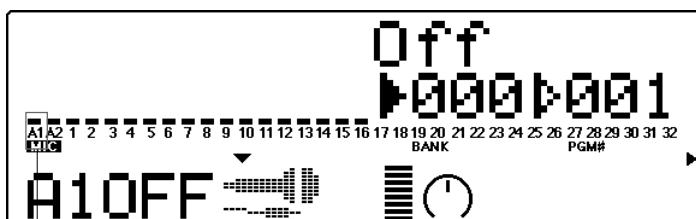


- 4 Selecteer de gewenste presetbank. Doe dit op de normale manier door met de [SELECT $\blacktriangle/\blacktriangleright$] knoppen de bank nummer parameter op te lichten, en wijzig de bank met de [VALUE \ominus/\oplus] knoppen.



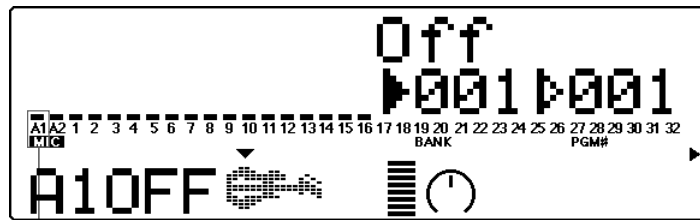
De geselecteerde bank bepaalt het type input en stelt het juiste gain niveau in. Ieder bank/type wordt aangegeven met een icoon in de LCD:

Bank 000



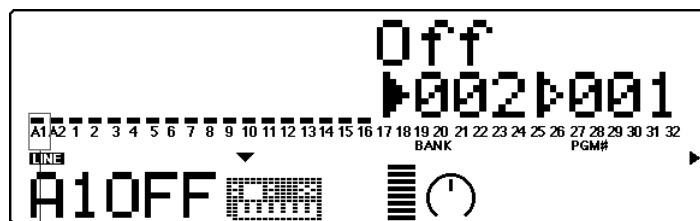
Input van een microfoon (of ander mic niveau instrument).

Bank 001



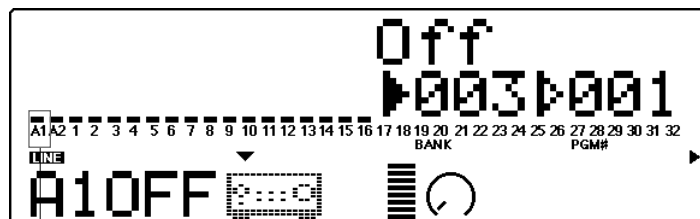
Input van een elektrische- of elektrisch/akoestische gitaar (of ander mic niveau instrument).

Bank 002



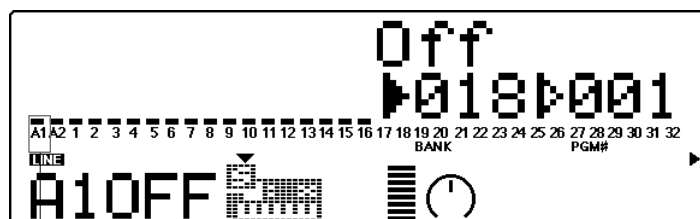
Input van een keyboard (of ander lijnniveau instrument, zoals een toongenerator, drumcomputer enz.).

Bank 003



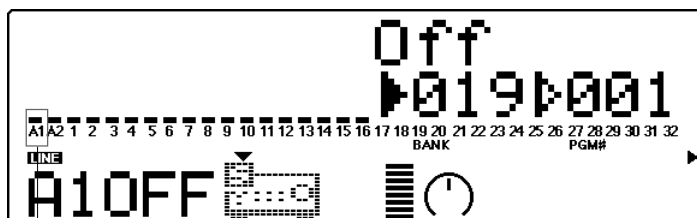
Input van audioapparatuur (zoals CD spelers, cassettedecks, enz.).

Bank 018



Input van een stereo keyboard (of andere stereo signalen van lijnniveau instrumenten, zoals toongenerators, drumcomputers enz.).

Bank 019



Input van stereo audioapparatuur
(zoals CD spelers, cassettedecks, enz.).

PAS OP!

Maak geen gebruik van lijnniveau signalen (zoals van keyboards e.d.) in de mic niveau banken. Het signaal kan te hoog zijn, resulterend in schade aan de MU100R.

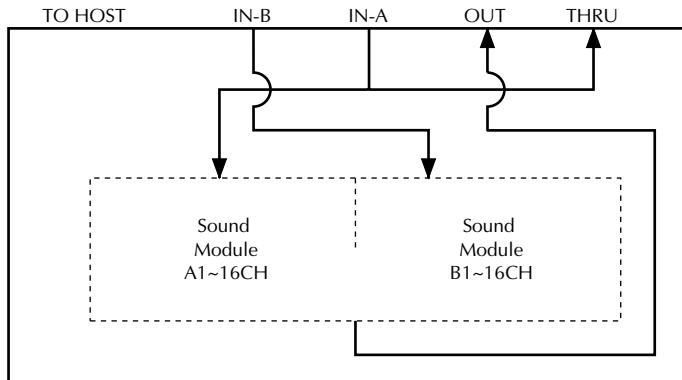
- 5 Selecteer de gewenste preset.
Doe dit op de normale manier (alsof u Voices selecteert), door met de [SELECT ◀/▶] knoppen de program nummer parameter op te lichten, en met de [VALUE -/+] knoppen de preset te selecteren.

De beschikbare presets zijn speciaal geprogrammeerd om te passen bij het type input dat is geselecteerd. De presets voor Mic input bevatten Karaoke en Vocal; Gitaar input presets bevatten Tube, Stack en Phaser. Onderzoek zelf een aantal van deze instellingen met een microfoon en verschillende instrumenten. (Zie, voor een opsomming van alle beschikbare A/D input presets, het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.)

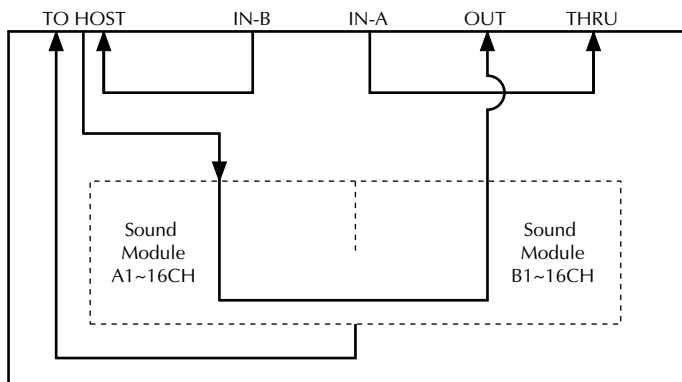
- 6 Draai het niveau omhoog.
Als de aangesloten bron een volumeknop heeft moet u deze eerst op een geschikt niveau zetten, en vervolgens de A/D INPUT VOLUME knop op de MU100R omhoog draaien, tijdens het afspelen van het instrument (of het zingen in de microfoon), tot het niveau geschikt is.

Data Signaalbaan Blokdiagram

Als de **HOST SELECT** schakelaar op **MIDI** staat (31,250 bps):



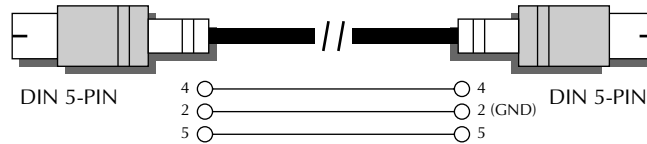
Als de **HOST SELECT** schakelaar op **PC-1/MAC (31,250 bps)** of **PC-2 (38,400 bps)** staat:



MIDI/Computer Kabels

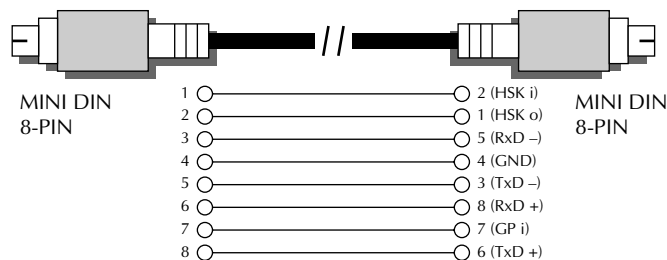
MIDI

Standaard MIDI kabel. Maximale lengte 15 meter.



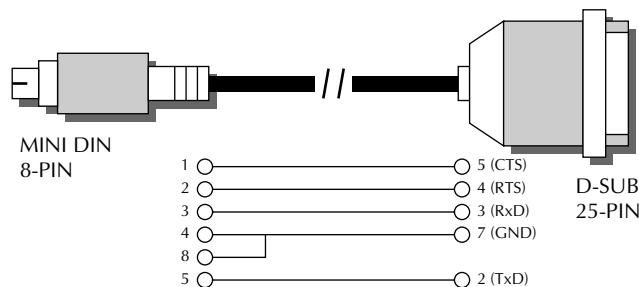
Mac

Apple Macintosh Peripheral kabel (M0197). Maximale lengte 2 meter.



PC-1

8-pin MINI DIN naar D-SUB 25-pin kabel. Als uw PC-1 type computer is uitgerust met een 9-pin seriële poort, moet u gebruik maken van de PC-2 type kabel. Maximale lengte 1.8 meter.



PC-2

8-pin MINI DIN naar D-SUB 9-pin kabel. Maximale lengte 1.8 meters.



Hiermee zijn we aan het einde gekomen van de rondleiding. Meer informatie vindt u in het **Referentie** gedeelte dat hierop volgt, en waarin u een aantal van de functies en handelingen kunt proberen die u interesseren.

REFERENTIE

Het Referentie gedeelte van deze handleiding behandelt in detail alle functies van de MU100R. Sla deze open als u meer informatie wilt over een specifieke functie, parameter of handeling.

Multi Mode

In de Multi mode, functioneert de MU100R als een multitimbrale toon-generator die 32 Parts tegelijk kan afspelen over 32 MIDI kanalen. Normaal gesproken staat de MU100R in Multi mode als u deze gebruikt met een sequencer en General MIDI song data. Er zijn drie Multi modes: XG, TG300B en C/M. (Zie voor het selecteren van deze modes pag. 6 en 172.)

Part Parameters	95
Single Part Parameters	96
All Part Parameters	98
Multi Edit Mode	100
Filter (FIL)	100
Envelope Generator (EG)	102
Equalizer (EQ).....	105
Vibrato	106
Diversen	107
Drum Setup Parameters	114
VL Voice Part Parameters (Plugin)	119

Part Parameters

De Part parameters in de Play mode biedt hulpmiddelen voor het afstellen van het algemene geluid en de instellingen van de verschillende Parts. In de MU100R kunt u individueel instellingen ingeven voor de verschillende Parts (Single Part parameters) of samen (All Part parameters). Deze verschillende typen worden later met meer detail uitgelegd.

N.B.

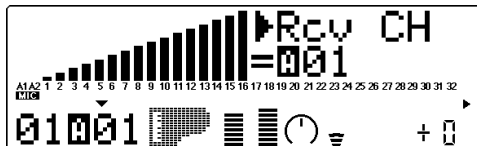
In de Multi mode kunnen er geen instellingen permanent worden opgeslagen in het interne geheugen van de MU100R. U kunt echter met de Dump Out functie Multi instellingen opslaan in een MIDI data opslagmedium. (Zie pag. 18.)

Single Part Parameters

De Single Part parameters bevatten: MIDI Ontvangst Kanaal, Bank Nummer, Program Nummer, Volume, Expression, Pan, Reverb Send, Chorus Send, Variation Send en Note Shift. Zie pag. 33 voor algemene informatie over het gebruik van Single Part parameters.

MIDI Ontvangst Poort/Kanaal

Instellingen: A1 — A16, B1 — B16, OFF



Dit bepaalt de MIDI IN poort (A of B) en het ontvangstkanaal (1 — 16) van de geselecteerde Part.

Bank Nummer

Instellingen:

A1 (A/D Input part):
000 — 003, 018, 019

A2 (A/D Input part):
000 — 003

Normal part:

XG: 000, 001, 003, 006, 008, 012,
014, 016 — 022, 024 — 029,
032 — 043, 045, 048, 052 —
054, 064 — 088, 096 — 101,
126, 127
[icon-MU100] 000, 008, 016,
024, 048, 056, 064, 072, 080,
088, 096, 104, 120
[icon-SFX] SFX
[icon-VL] 000 — 003, 112 —
119

TG300B: 000, 001 — 011, 016 — 019,
024 — 026, 032, 033, 040,
126, 127

C/M: Fixed (slechts één bank)

Drum part:

XG: 126, 127

TG300B: 000

C/M: Fixed (slechts één bank)



Dit bepaalt het banknummer van de geselecteerde Voice van de Part. (Zie het **GELUIDSLIJST & MIDI DATA** gedeelte.)

Zie pag. 28 voor meer informatie over het selecteren van banken, en pag. 160 over de Display Bank Select parameter.

Program (Voice) Nummer

Instellingen:

A1 (A/D Input part): 001 — 013

A2 (A/D Input part): 001 — 005

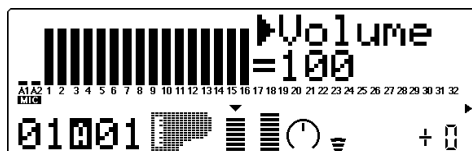
Normal part: 001 — 128



Dit bepaalt de Voice van de geselecteerde Part. (Zie **GELUIDSLIJST & MIDI DATA** gedeelte.)

Volume

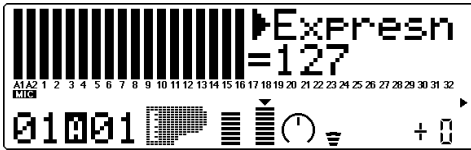
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de Volume instelling van de geselecteerde Voice van de Part.

Expression (Expresn)

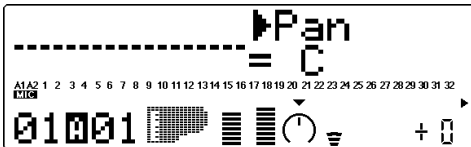
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de Expression instelling van de geselecteerde Voice van de Part.

Pan

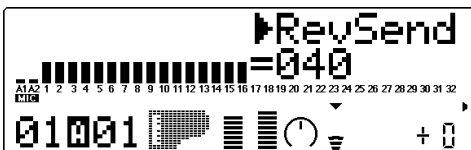
Instellingen: Rnd (Random),
L63 — C — R63



Dit bepaalt de stereo positie van de geselecteerde Voice van de Part. De instelling “Rnd” (Random) wijst de Voice toe aan een willekeurige pan positie. Dit is handig als u Voices in verschillende plekken in het stereobeeld wilt. (De Random instelling beïnvloedt de A/D input Parts en VL Voice Parts niet.)

Reverb Send (RevSend)

Bereik: 000 — 127



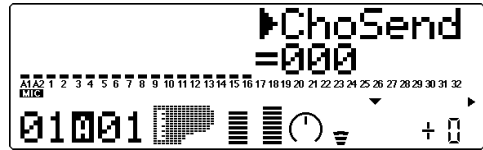
Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde Voice van de Part die naar het Reverb effect gestuurd wordt. 000 resulteert in een “droog” Voice geluid.

N.B.

Vergeet niet dat het Reverb effect goed moet zijn ingesteld om deze parameter goed te laten functioneren. (Zie pag. 142.)

Chorus Send (ChoSend)

Bereik: 000 — 127



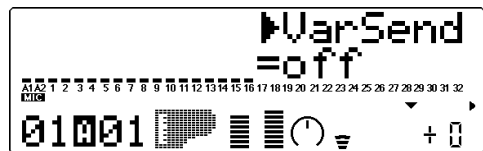
Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde Voice van de Part die naar het Chorus effect gestuurd wordt. 000 resulteert in “droog” Voice geluid (geen Chorus effect).

N.B.

Vergeet niet dat het Chorus effect goed moet zijn ingesteld voor deze parameter om te werken zoals u het wilt. (Zie pag. 143.)

Variation Send (VarSend)

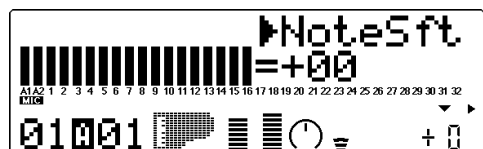
Instellingen: off, on (Als **Variation Connection** op **INS** staat);
000 — 127 (Als **Variation Connection** op **SYS** staat)



Dit bepaalt of de geselecteerde Voice van de Part wel of niet naar Variation effect wordt gestuurd. Bij de instelling “off” of “000” wordt de Voice niet voorzien van Variation effect.

Note Shift (NoteSft)

Bereik: -24 — +24 halve tonen



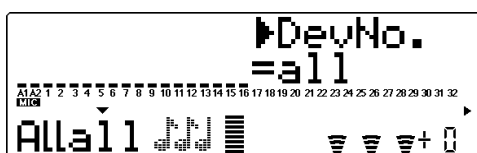
Dit bepaalt de transpositie instelling van de Voice van de Part.

All Part Parameters

De All Part parameters bevatten: Device Nummer, Master Volume, Master Attenuator, Reverb Return, Chorus Return, Variation Return en Transpose. Onthoud dat deze parameters alle Parts op dezelfde manier beïnvloeden, en waarde toevoegen of aftrekken van hun individuele waarden. Als Note Shift van één Part bijvoorbeeld op -12 staat, en Transpose (in All Part) wordt op $+12$ gezet, is de pitch waarde van de betreffende Part dus eigenlijk 0 ofwel normaal. Zie pag. 35 voor algemene informatie over de All Part parameters.

Device Nummer (DevNo.)

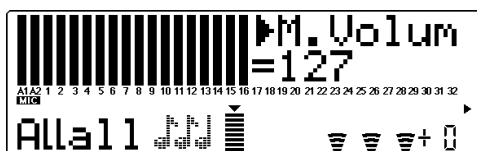
Instellingen: 1 — 16, all



Dit bepaalt het Device Nummer van de MU100R, een soort van MIDI “identificatie” nummer om onderscheid te kunnen maken tussen meerdere instrumenten. Als u meer dan één MU100R gebruikt, moet u een afwijkend Device Nummer geven aan beiden. Deze instelling is alleen van belang bij data dump functies. (Zie pag. 161.) Als u één MU100R hebt kunt u deze op “all” zetten.

Master Volume (M.Volum)

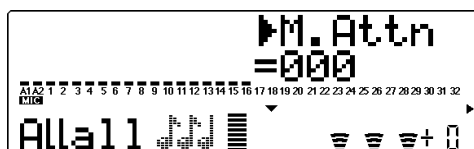
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt het algemene Parts Volume.

Master Attenuator (M.Attn)

Bereik: 000 (maximum volume) — 127 (minimum volume)



Dit bepaalt het niveau van alle Parts, maar functioneert als een attenuator; des te groter de waarde, des te lager het volume. Dit is handig bij het afspelen van meerdere songs waar u hun algehele niveau hetzelfde wilt houden.

Reverb Return (RevRtn)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Reverb return in de algehele mix.

Chorus Return (ChoRtn)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Chorus return in de algehele mix.

Variation Return (VarRtn)

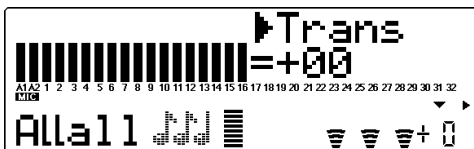
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Variation return in de algehele mix. Variation Return is alleen beschikbaar als de **Variation Connection** parameter op **SYS** staat. (Zie pag. 145.)

Transpose (Trans)

Bereik: -24 — +24 halve tonen



Dit bepaalt de algehele Transpositie instelling van de Parts.

Multi Edit Mode

De Multi Edit mode bevat diverse parameters voor het wijzigen van de Filter, de EG (Envelope Generator), de EQ, en Vibrato. Het bevat tevens een aantal overige parameters die in de Others parameter groep ondergebracht zijn. Als een Drum Part geselecteerd is, zijn tevens de parameters die met drum te maken hebben beschikbaar. Als aan de geselecteerde part VL Voices toegewezen zijn, kunt u de VL Edit parameters (“PLUGIN”) wijzigen (pag. 119).

Zie, voor algemene informatie over het gebruik van de Multi Edit mode-pagina 36.

N.B.

Als een VL Voice geselecteerd is, zijn de volgende Multi Edit parameters niet beschikbaar:

HPF Cutoff — in het Filter menu

Low Frequency en High Frequency — in het EQ Menu (beide Gain parameters zijn desondanks wel te wijzigen.)

Element Reserve, Velocity Limit Low en Velocity Limit High — in het Others menu

Filter (FIL)

Pad: [EDIT] knop → “FILTER” (“FIL” als een VL Part geselecteerd is.)

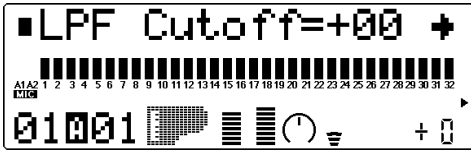
Filter _____

- LPF Cutoff Frequency
- LPF Resonance
- HPF Cutoff Frequency

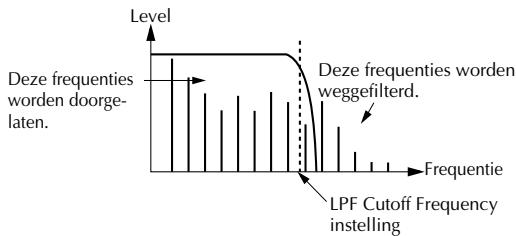
De MU100R bevat een digitaal filter waarmee u het timbre van Voices kunt wijzigen. Het filter wordt bestuurd (samen met het level) door de EG (Envelope Generator), waardoor u tevens het timbre over het verloop van de gespeelde tijd kunt wijzigen. (Zie **EG**, pag. 102.)

LPF Cutoff Frequency (LPF Cutoff)

Bereik: -64 — +63

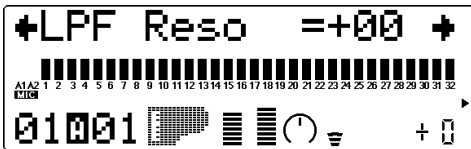


Dit bepaalt de cutoff frequency van de low pass filter (LPF). De LPF filtert de frequenties die hoger liggen dan het cutoff punt weg en laat de lagere frequenties door. Lagere cutoff waarden creëren een dieper, rondere toon, en hogere waarden creëren een helderdere toon.



LPF Resonance (LPF Reso)

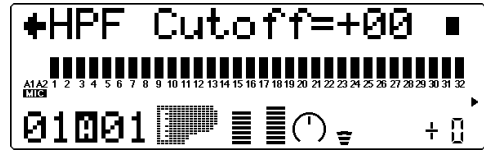
Bereik: -64 — +63



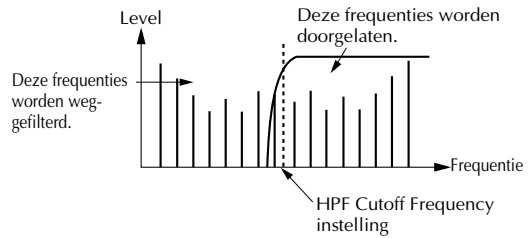
Dit bepaalt de hoeveelheid resonantie of versterking van bovenstaande LPF Cutoff Frequency. Hogere waarden maken het filter effect duidelijker en sterker, hetgeen een resonante piek rond de cutoff frequency creëert.

HPF Cutoff Frequency (HPF Cutoff)

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de cutoff frequency van de high pass filter (HPF). De HPF filtert de frequenties die lager liggen dan het cutoff punt weg en laat de lagere frequenties door. Lagere cutoff waarden behouden de fundamentele en lagere boventonen van het geluid, en hogere waarden creëren een dunner, helderdere toon.



Envelope Generator (EG)

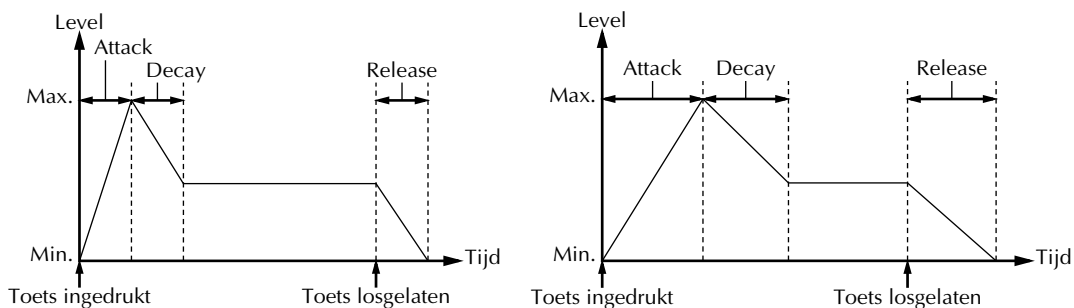
Pad: [EDIT] knop → “EG”

EG (Envelope Generator)	_____
Level/Filter EG Parameters	103
• EG Attack Time	
• EG Decay Time	
• EG Release Time	
Pitch EG Parameters	103
• Pitch EG Initial Level	
• Pitch EG Attack Time	
• Pitch EG Release Level	
• Pitch EG Release Time	

Met de EG parameters kunt u het geluid van de Voice van een part als het ware modelleren — of, met andere woorden, instellen hoe het niveau en timbre van het geluid in tijd wijzigt. Dit gedeelte bevat tevens onafhankelijke Pitch Envelope Generator (PEG) parameters om te kunnen instellen hoe de toonhoogte van de Voice van een Part in tijd wijzigt.

De verhouding tussen de belangrijkste EG parameters — Attack, Decay en Release — worden in onderstaande illustratie getoond. Deze parameters beïnvloeden niet alleen het geluidsniveau, maar ook het timbre (met de Filter parameters; zie pag. 100).

1) Korte Attack, Decay, Release tijden: 2) Lange Attack, Decay, Release tijden:



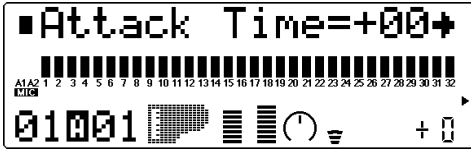
Hoewel de toets in beide voorbeelden even lang ingedrukt is, bereikt het geluid in het tweede voorbeeld langzamer het maximale niveau en sterft over een langere periode uit. Het bevat tevens een langere sustain nadat de toets losgelaten is.

Onthoud dat de EG parameters elkaar beïnvloeden, en worden beïnvloed door de tijd dat een toets ingehouden wordt. Als bijvoorbeeld de Decay op een lage waarde staat en de toets langere tijd ingehouden wordt, kunt wijzigingen aan de Release parameter niet duidelijk meer horen.

Level/Filter EG Parameters

EG Attack Time

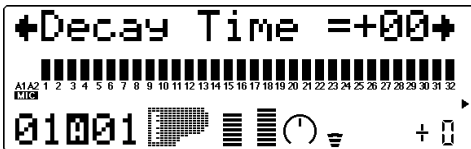
Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de Attack Time van de EG, ofwel hoe lang het duurt voordat het maximale volume bereikt is als de noot aangeslagen wordt. Bij de Filter bepaalt dit hoelang het duurt voordat het geluid met de maximale Filter waarden bewerkt wordt.

EG Decay Time

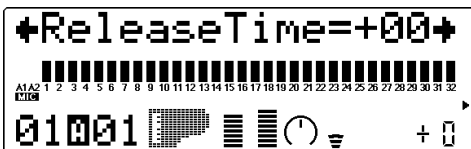
Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de Decay Time van de EG, ofwel hoe snel het geluid uitsterft als een toets ingehouden wordt. Bij het Filter bepaalt dit hoe lang het duurt voordat het Filter effect uitsterft.

EG Release Time

Bereik: -64 — +63

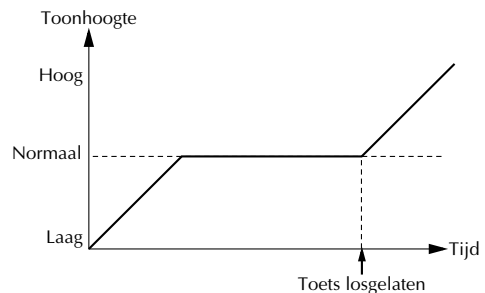


Dit bepaalt de Release Time van de EG, oftewel hoe lang de sustain van het geluid is nadat de toets losgelaten is. Bij de Filter bepaalt dit hoe lang het Filter effect door blijft klinken nadat de toets losgelaten is.

Pitch EG Parameters

De Pitch EG parameters bepalen hoe de toonhoogte van de Voice van een Part in tijd wijzigt. Hierdoor kunt u subtiele of uitgesproken toonhoogte wijzigingen produceren als u een noot aanslaat.

Bij Pitch EG instellingen van onderstaand voorbeeld, buigt de toonhoogte langzaam omhoog naar de normale toonhoogte, en blijft daar zolang de toets ingedrukt is. Zodra de toets losgelaten wordt, klimt de toonhoogte snel omhoog.

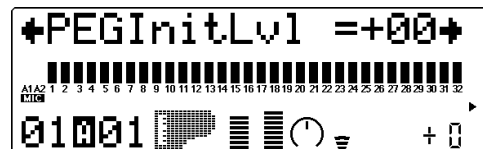


N.B.

De Pitch EG parameters kunnen afhankelijk van de geselecteerde Voice en volume EG parameters geen of weinig effect hebben.

Pitch EG Initial Level (PEGInitLvl)

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de oorspronkelijke toonhoogte van de Voice van een Part, als de noot voor het eerst aangeslagen wordt. De instelling 00 correspondeert met de normale toonhoogte.

Pitch EG Attack Time (PEGAtakTime)

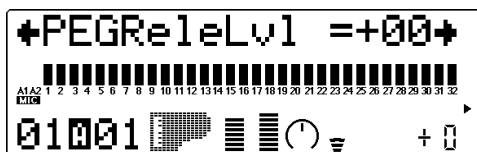
Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de Attack Time van de Pitch EG, oftewel hoe lang het duurt voordat de toonhoogte op het normale niveau terecht komt (vanuit de pitch waarde dat bij Initial Level ingesteld is).

Pitch EG Release Level (PEGReleLvl)

Bereik: -64 — +63



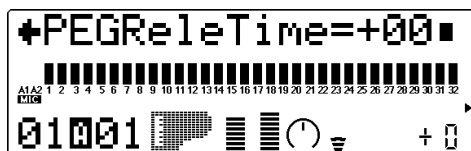
Dit bepaalt de uiteindelijke toonhoogte van de Voice van een Part, oftewel de toonhoogte die bereikt wordt nadat de toets lasgelaten wordt. De instelling 00 correspondeert met de normale toonhoogte.

N.B.

De Pitch EG Release Level en Time parameters kunnen geen hoorbaar verschil produceren, zelfs niet als de Voice zelf geen sustain bevat als de toets losgelaten wordt. (Korte percussie Voices kunnen in deze categorie vallen.) Let er tevens op dat de meest belangrijke EG Release Time op een goede waarde staat zodat het geluid sustain heeft.

Pitch EG Release Time (PEGReleTime)

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de Release Time van de Pitch EG, oftewel hoe lang het duurt voordat de toonhoogte op de bij Release Level ingestelde toonhoogte terecht komt.

Equalizer (EQ)

Pad: [EDIT] knop → "EQ"

EQ (Equalizer)

- EQ Low Frequency
- EQ Low Gain
- EQ High Frequency
- EQ High Gain

Met de EQ parameters kunt u de klankkwaliteit van de Voice van een Part instellen, zoals het versterken van een basgeluid, of het juist helderder maken. Deze twee-bands equalizer bevat een breed frequentiebereik per band, en is onafhankelijk van de algemene EQ parameters (zie pag. 155).

EQ Low Frequency (Low Freq)

Bereik: 32 Hz — 2.0 kHz



Dit bepaalt de frequentie die van iedere Part versterkt of verzwakt moet worden (in de Low Gain parameter hieronder).

EQ Low Gain

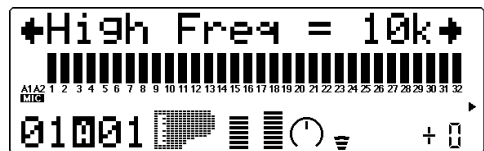
Bereik: -64 — +00 — +63



Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde frequentie (in Low Freq hierboven). Positieve waarden versterken het niveau van de geselecteerde frequentie en negatieve waarden verzwakken deze.

EQ High Frequency (High Freq)

Bereik: 500 Hz — 16 kHz



Dit bepaalt de frequentie die van iedere part versterkt of verzwakt moet worden (in de High Gain parameter hieronder).

EQ High Gain

Bereik: -64 — +00 — +63



Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde frequentie (in High Freq hierboven). Positieve waarden versterken het niveau van de geselecteerde frequentie en negatieve waarden verzwakken deze.

Vibrato

Pad: [EDIT] knop → “VIBRATO”
 (“VIB” als een VL Part geselecteerd is)

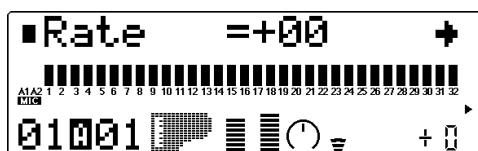
Vibrato

- Vibrato Rate
- Vibrato Depth
- Vibrato Delay

Vibrato genereert door middel van het moduleren van de toonhoogte een trillend, vibrerend geluid in de Voice van een Part. U kunt de snelheid en sterkte van de Vibrato instellen, net als de vertraging voordat het Vibrato effect toegepast wordt.

Vibrato Rate

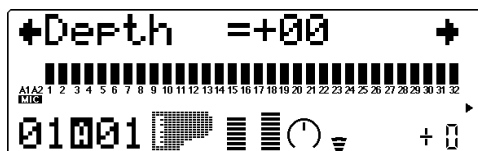
Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de snelheid van het Vibrato effect. Hogere waarden resulteren in een sneller Vibrato geluid.

Vibrato Depth

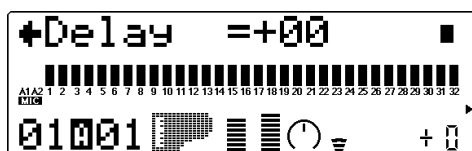
Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de diepte van het Vibrato effect. Hogere waarden resulteren in een sterker, duidelijker Vibrato geluid.

Vibrato Delay

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de vertraging van het inzetten van het Vibrato effect. Delay is in het bijzonder geschikt voor snaarinstrument Voices. Violisten gebruiken bijvoorbeeld soms vertraagde vibrato, vooral tijdens het spelen van lange noten. U kunt dit effect met de Delay parameter creëren, hetgeen het geluid natuurlijker en levens-echter maakt. Hogere waarden resulteren in een grotere vertraging.

Others

Pad: [EDIT] knop → “OTHERS”

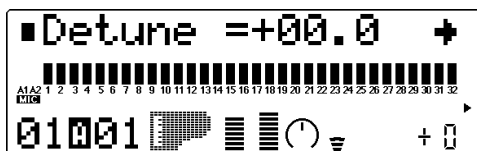
Others	
<u>Detune</u>	108
• Detune	
<u>Toewijzingsparameters</u>	108
• Part Mode	
• Mono/Poly Mode	
<u>Portamento Parameters</u>	109
• Portamento Switch	
• Portamento Time	
<u>Element</u>	109
• Element Reserve	
<u>Noot limiet Parameters</u>	110
• Note Limit Low	
• Note Limit High	
<u>Dry Level</u>	110
• Dry Level (VarConnect=SYS)	
<u>Velocity Sensitivity Parameters</u>	110
• Velocity Sensitivity Depth	
• Velocity Sensitivity Offset	
<u>Velocity Limit Parameters</u>	111
• Velocity Limit Low	
• Velocity Limit High	
<u>Pitch Bend, Modulation Wheel,</u> <u>Assignable Controller</u>	111
• Pitch Bend Control	
• MW LFO Pitch Modulation Depth	
• AC1 Control Change Number	
• AC1 Filter Control	
• AC1 Amplitude Control	
<u>Uitstuur toewijzing</u>	113
• Output select	

Het Others gedeelte van de instellingen bevat verscheidene parameters, inclusief diegene die te maken hebben met stemming (tuning), Part Mode, velocity (aanslaggevoeligheid), portamento, nootbereik, enz.

Detune

Detune

Bereik: -12.8 — +12.7



Dit bepaalt de fijnstemming van de Voice van de Part.

HINT

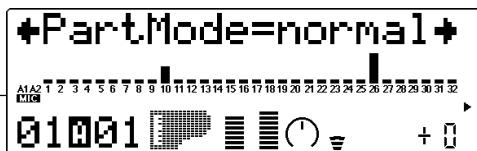
U kunt voor een voller geluid een Voice met detune licht ontstemmen ten opzichte van de andere Voices. U kunt met detune tevens twee verschillende Voices ontstemmen als deze in unison gespeeld worden. Als bijvoorbeeld twee parts op hetzelfde MIDI kanaal en Voice gezet worden (zie pag. 96), kunt u door beide voices in tegenovergestelde richting licht te ontstemmen een natuurlijk vet chorus effect creëren.

Toewijzingsparameters

Part Mode

Instellingen: normal, drum, drumS1 — S4
(Als de Sound Module mode op C/M staat, staan Parts 10 en 26 op drumS1.)

Hoogte van de balken geeft de geselecteerde Part Mode instelling aan. (Een enkele balk stelt de "normal" instelling voor.)



Dit bepaalt de mode voor de Part. Met de **normal** instellingen kunt u normal instrument Voices selecteren. (Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte.) Met de drum instelling kunt u drum kits selecteren. (Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte.) De **drumS1 — S4** instellingen zijn lokaties voor het opslaan van speciaal geprogrammeerde drum setups. U kunt deze setups wijzigen met de Drum Setup parameters in Multi Edit mode. (Zie pag. 114.) De **drum** en **drumS1 — S4** in-

stellingen zijn in Performance mode niet beschikbaar (alle Parts staan vast op "normal"). De Part Mode instellingen verschillen afhankelijk van de geselecteerde Sound Module mode. Zie hieronder.

In **XG** (Extended General MIDI) mode: Alle bovenstaande instellingen zijn beschikbaar. Als **normal** geselecteerd is, kunnen alle Voices in de basic (algemene) of de extended (uitgebreide) Voiceverzameling voor de Part gebruikt worden.

In **TG300B** mode:

De instellingen **normal** en **drumS1 — S4** zijn beschikbaar; **drum** kan niet geselecteerd worden. Als **normal** geselecteerd is, kunnen zowel Voices in de basic als extended Voiceverzameling (van de TG300B mode) voor de Part gebruikt worden.

In **C/M** mode:

De Part Mode instellingen staan vast in deze mode en kunnen niet gewijzigd worden: Parts 10 en 26 staan op **drumS1**, en alle andere Parts staan op **normal**. De MIDI Ontvangstkanaal instellingen van Parts 1 en 17 staan op **off**. De 128 Voices van C/M Type 1 kunnen voor Parts 1 — 9 en 17 — 25 gebruikt worden; de 64 Voices van C/M Type 2 kunnen voor Parts 11 — 16 en 27 — 32 gebruikt worden.

In **PFM** (Performance) mode:

Alle vier Parts staan op **normal**; er zijn geen **drum** instellingen beschikbaar. U kunt alle Voices in de basic of de extended Voiceverzameling voor elke Part gebruiken.

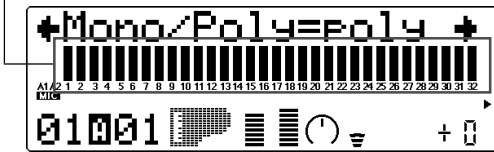
N.B.

*Als twee of meerdere verschillende Parts op dezelfde wijzigbare drum setup (**drumS1 — S4**) staan, beïnvloeden eventuele wijzigingen aan de drum setup automatisch al deze Parts. Als er bijvoorbeeld twee Parts op **drumS1** staan, gelden wijzigingen aan **drumS1** voor beide Parts.*

Mono/Poly Mode

Instellingen: mono, poly

Hoogte van de balken geeft geselecteerde Mono/Poly Mode instelling aan. (Een enkele balk stelt de "mono" instelling voor, en een volledig volle balk geeft "poly" aan.)



Dit bepaalt of de Voice van de Part monofoon (één noot tegelijk) of polyfoon (tot 64 noten tegelijk) bespeeld wordt. Deze parameter is niet beschikbaar als de Part Mode op Drum staat.

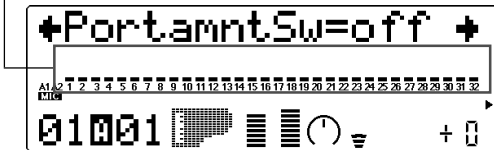
Portamento Parameters

Portamento is een functie dat soepel de toonhoogte tussen twee noten in elkaar laat "glijden".

Portamento Switch (PortametSw)

Instellingen: off, on

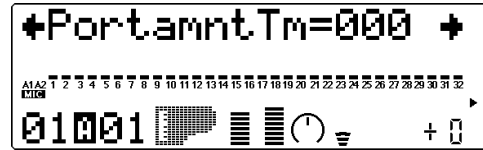
Hoogte van de balken geeft de geselecteerde Portamento Switch instelling weer. (Een enkele balk geeft de "off" instelling weer, een volledige balk geeft "on" weer.)



Dit bepaalt of Portamento voor de Part aan (on) of uit (off) staat. (Deze parameter is niet beschikbaar voor Drum Parts.)

Portamento Time (PortametTm)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de tijd van het Portamento effect, ofwel hoe lang het duurt om de toonhoogte van één noot naar de andere te laten glijden. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogte "slide". (Deze parameter is niet beschikbaar voor Drum Parts.)

Element

Element Reserve (ElemReserv)

Bereik: 00 — 64



Dit bepaalt het minimale aantal geluidselementen dat voor de Part gereserveerd wordt. Door deze instelling bent u er zeker van dat als het maximaal aantal stemmen van 64 noten (of elementen) overschreden wordt, de geselecteerde Part blijft spelen met het aantal ingestelde elementen. Als de Element Reserve van een Part bijvoorbeeld op 10 staat, worden de geluiden van die Part (tot 10 noten tegelijk) niet "afgeknepen", zelfs niet als de maximale polyfonie overschreden wordt. Het totaal aantal Element Reserve waarden van alle Parts kan nooit meer dan 64 zijn.

Deze parameter is handig als u complexe song data afspeelt, en het verzekert u dat de belangrijkste Parts in de song data correct blijft afspelen, zonder dat er noten "afgeknepen" worden.

Note Limit Parameters

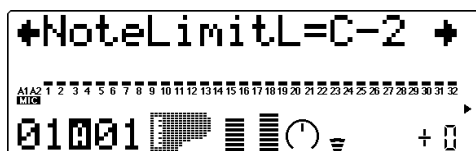
Met de Note Limit Low en High parameters kunt u het nootbereik van de Voice van een Part instellen. Noten buiten dit bereik worden niet afgespeeld.

HINT

U kunt met Note Limit toetsenbord splits creëren. Stel twee Parts in op hetzelfde MIDI kanaal (zie pag. 96), maar geef deze Note Limit instellingen zodat één Part links van het toetsenbord, en de andere Part rechts van het toetsenbord bespeeld wordt.

Note Limit Low (NoteLimitL)

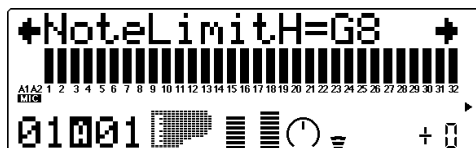
Bereik: C-2 — G8



Dit bepaalt de laagst reagerende noot van de Part. Noten onder deze waarde worden niet afgespeeld.

Note Limit High (NoteLimitH)

Bereik: C-2 — G8

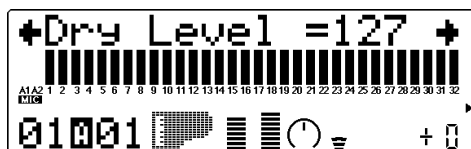


Dit bepaalt de hoogste reagerden noot van de Part. Noten boven deze waarde worden niet afgespeeld.

Dry Level

Dry Level

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid onbewerkt geluid van de Voice (geluid zonder toegevoegde effecten). Deze parameter is alleen beschikbaar als de **Variation Connection** parameter op **SYS** staat. (Zie pag. 145.)

Aanslaggevoeligheid Parameters

Velocity Sensitivity Depth (VelSensDpt)

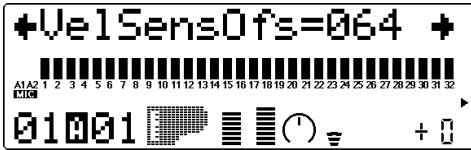
Bereik: 000 — 127



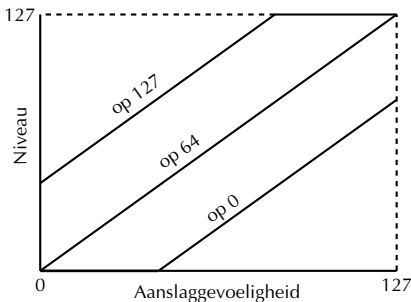
Dit bepaalt in hoeverre aanslaggevoeligheid Voice van de Part beïnvloedt. Hogere waarden maken de Voice aanslaggevoeliger.

Velocity Sensitivity Offset (VelSensOfs)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt het volume bereik dat door aanslaggevoeligheid beïnvloed wordt. Bij lagere waarden beïnvloedt de aanslaggevoeligheid het volumebereik tussen minimum en gemiddeld-luid. Bij hogere waarden beïnvloedt aanslaggevoeligheid het bereik van gemiddeld-zacht tot het maximum.



N.B.

Afhankelijk van de gebruikte Voice, kan het zijn dat als Velocity Sensitivity Offset op een te lage waarde staat, u de Voice niet hoort, hoe hard u ook speelt.

Velocity Limit Parameters

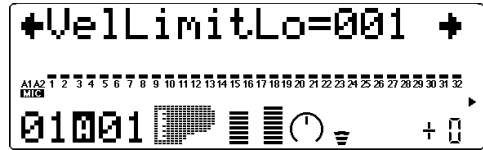
Met de Velocity Limit Low en High parameters kunt u het effectieve aanslaggevoeligheidsbereik van de Voice van een Part instellen. Velocity waarden buiten dit bereik worden niet gespeeld.

HINT

U kunt Velocity Limit gebruiken om velocity splits in te stelen. U kunt een velocity split instellen zodat de Voice van één part hoorbaar is u hard speelt, en u een andere Voice hoort als u zacht speelt. Stel twee Parts in op het zelfde MIDI kanaal (zie pag. 96), maar geef deze verschillende Velocity Limit instellingen zodat deze afhankelijk van uw aanslagsterkte hoorbaar zijn.

Velocity Limit Low (VelLimitLo)

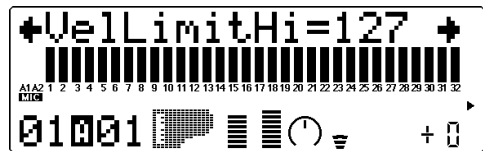
Bereik: 000 — 127



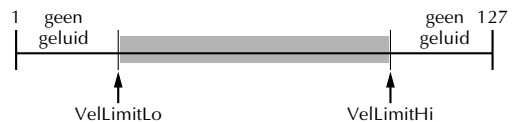
Dit bepaalt de laagste velocity waarde waarop de Voice van een Part speelt. Hoe hoger de waarde, hoe harder u moet spelen om de Voice te kunnen horen.

Velocity Limit High (VelLimitHi)

Bereik: 000 — 127



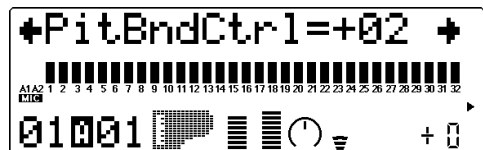
Dit bepaalt de hoogste velocity waarde waarop de Voice van de Part speelt. Hoe lager de waarde, des te minder aanslagkracht heeft u nodig om het maximale volume te verkrijgen.



Pitch Bend, Modulation Wheel, Assignable Controller

Pitch Bend Control (PitBndCtrl)

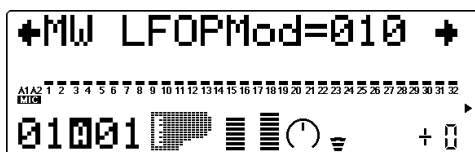
Bereik: -24 — +24 halve tonen
(+/- 2 octaven)



Dit bepaalt het Pitch Bend bereik van de Voice van de Part. (Pitch Bend wordt normaal gesproken door een pitch bend wheel op een MIDI toetsenbord bestuurd.)

Modulation Wheel — LFO Pitch Modulation Depth (MW LFOPMod)

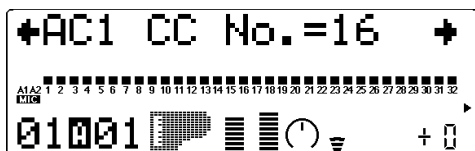
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt hoe sterk de toonhoogte door de LFO (low frequency oscillator) gemoduleerd wordt. Deze wordt normaal gesproken door een modulation wheel op een MIDI toetsenbord bestuurd, en produceert een vibrato effect. Hoe hoger de waarde, hoe dieper de toonhoogtemodulatie (sterker vibrato effect).

Assignable Controller 1 Control Change Number (AC1 CC No.)

Bereik: 00 — 95



Dit bepaalt welk MIDI control change nummer voor de geselecteerde Part aan de Assignable Controller (AC1) toegewezen is. U kunt met AC1 de Filter (pag. 112), het volume (Amplitude; pag. 113), LFO (pag. 133) of het Variation effect (pag. 145) besturen. Let erop dat parameters die u niet met AC1 wilt besturen op 00 staan.

HINT

Hoewel u met deze parameter ieder control change nummer van 0 t/m 95 kunt toewijzen, worden hiervan slechts enkele vaak gebruikt. De meest voorkomende controllers zijn:

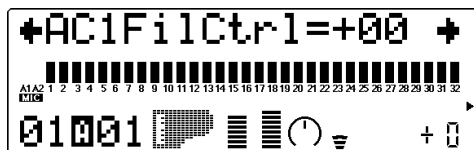
- 01 — Modulation wheel
- 02 — Breath controller
- 04 — Foot controller
- 07 — Volume controller

Sommige of al deze kunnen aanwezig zijn op uw MIDI instrument, en kunt u hiermee bepaalde functies van de MU100R real time besturen. MIDI instrumenten geven u de mogelijkheid om van een bepaalde controller het control change num-

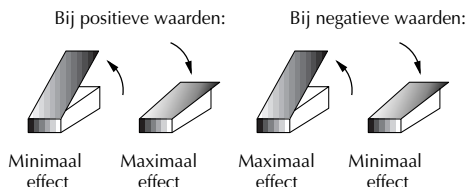
mer te wijzigen: bijvoorbeeld het instellen van het modulation wheel (normaal 01) om Volume (07) te besturen. Zie de handleiding van uw specifieke instrument voor meer informatie. Zie, voor meer details over de controllers, pagina 62 in het VL Voice gedeelte.

Assignable Controller 1 Filter Control (AC1 FilCtrl)

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de hoeveelheid waarmee de Assignable Controller 1 (AC1) de Cutoff Frequency van de Low Pass Filter van ieder Part bestuurt. U kunt deze voor het beste effect, het best op extreme waarden instellen, negatief of positief. Bij de instelling 00 kunt u de Filter niet besturen, zelfs niet als AC1 gebruikt wordt (of control change data ontvangen wordt). Negatieve instellingen beïnvloeden de Filter in negatieve zin; met andere woorden, als de controller op de laagste positie staat, bestuurt dit het Filter het meest (zie onderstaande illustratie). (Het control nummer dat voor AC1 gebruikt is wordt in bovenstaande Assignable Controller 1 Control Change Number parameter ingesteld.)

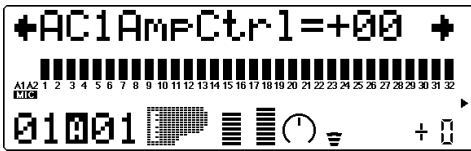


HINT

Positieve en negatieve waarden kunnen het meest effectief gebruikt worden door bij twee verschillende Parts tegenovergestelde instellingen te maken. Zo kunt u door de controller (b.v. foot controller) één kant op te bewegen de eerste Part besturen, en door het de andere kant op te bewegen de tweede Part te besturen.

Assignable Controller 1 Amplitude Control (AC1 AmpCtrl)

Bereik: 64 — +63



Dit bepaalt de hoeveelheid waarmee Assignable Controller 1 (AC1) voor iedere Part het volume (Amplitude) beïnvloedt. U kunt deze voor het beste effect, het best op extreme waarden instellen, negatief of positief. Bij de instelling 00 kunt u het volume niet besturen, zelfs niet als AC1 gebruikt wordt (of control change data ontvangen wordt). Negatieve instellingen beïnvloeden de Filter in negatieve zin; als de controller op de laagste positie staat, bestuurt dit het volume het meest. (Het control nummer dat voor AC1 gebruikt is wordt bij Assignable Controller 1 Control Change Number parameter ingesteld.)

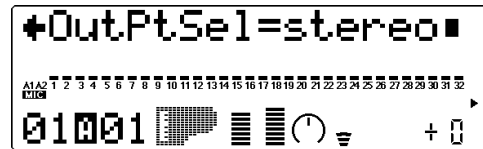
N.B.

Zie, voor meer informatie over het gebruik van positieve en negatieve waarden, de illustratie en hint bij Assignable Controller 1 Filter Control (pag. 112).

Output Assignment

Output Select (OutPtSel)

Instellingen: stereo, ind1+2, ind1, ind2



Dit bepaalt de uitstuur-configuratie van de geselecteerde Part. Als deze op “stereo” staat, wordt de Part (met effecten) door de OUTPUT en PHONES jacks uitgestuurd. Als deze op één van de “ind” (individuele) instellingen staat, wordt het door de INDIV. OUTPUT jacks uitgestuurd. In dit geval kunnen alleen Insertion effecten toegevoegd worden; Systeem effecten kunnen niet door de INDIV. OUTPUT jacks uitgestuurd worden. Als deze op “ind1+2” staat, wordt de Part stereo uitgestuurd (1: links, 2: rechts). Bij “ind1” en “ind2” wordt de Part mono door de corresponderende jack uitgestuurd. (Parts die door de INDIV. OUTPUT jacks uitgestuurd worden zijn door de PHONES jack niet hoorbaar.)

N.B.

- De Output Select Lock parameter (pag. 158) moet op “off” staan als u deze instelling via MIDI wilt wijzigen.
- Als de Part Mode parameter (pag. 108) op “drum” of “drum S1 — S4” staat, is deze instelling niet actief.

Drum Setup Parameters

Met de Drum Setup parameters kunt u een grote hoeveelheid instellingen van de drumklanken in een Drum Part wijzigen. Deze instellingen omvatten Pitch parameters, Level, Pan, effect send, filter parameters, EG (Envelope Generator), en anderen. Daarnaast kunt u deze parameters per drumklank onafhankelijk van elkaar instellen.

U kunt alleen toegang krijgen tot de Drum Setup parameters door een Part te selecteren waaraan een Drum Part toegewezen is. (Zie pagina 39 voor algemene informatie over het gebruik van de Drum setup parameters.)

Pad: [EDIT] knop → “DRUM”

Drum Setup Controls	
<u>Pitch Parameters</u>	115
• Pitch Coarse	
• Pitch Fine	
• Velocity Pitch Sensitivity (VelPchSens)	
<u>Level</u>	115
• Level	
<u>Pan</u>	115
• Pan	
<u>Effect Send Parameters</u>	115
• Reverb Send (Rev Send)	
• Chorus Send (Cho Send)	
• Variation Send (Var Send)	
<u>Filter Parameters</u>	116
• LPF Cutoff Frequency (LPF Cutoff)	
• LPF Resonance (LPF Reso)	
• Velocity LPF Cutoff Sensitivity (VelLPFSens)	
• HPF Cutoff Frequency (HPF Cutoff)	
<u>EQ Parameters</u>	117
• EQ Low Frequency (Low Freq)	
• EQ Low Gain	
• EQ High Frequency (High Freq)	
• EQ High Gain	
<u>EG Parameters</u>	117
• EG Attack	
• EG Decay 1	
• EG Decay 2	

<u>Toewijzing</u>	117
• Alternate Group	
<u>Note On/Off</u>	118
• Receive Note On (RcvNoteOn)	
• Receive Note Off	
<u>Uitstuur Toewijzing</u>	118
• Output Select (OutptSel)	

De Drum Setup parameters zijn alleen beschikbaar als de Part Mode op drumS1 — S4 staat. (Zie pag. 108.)

Pitch (Toonhoogte) Parameters

Pitch Coarse

Bereik: -64 — +63

Dit bepaalt de groffe toonhoogte instelling van de geselecteerde drumklank.

Pitch Fine

Bereik: -64 — +63

Dit bepaalt de fijne toonhoogte instelling van de geselecteerde drumklank.

Velocity Pitch Sensitivity (VelPchSens)

Bereik: -16 — +16

Dit bepaalt in hoeverre de toonhoogte van de geselecteerde drumklank door aanslaggevoeligheid wordt beïnvloed. U kunt hiermee instellen hoe de toonhoogte van de klank wijzigt als u de toetsen op het aangesloten toetsenbord harder aanslaat. Positieve waarden verhogen de toonhoogte en negatieve waarden verlagen de toonhoogte. Bij de waarde 00 is de toonhoogte niet via aanslaggevoeligheid te wijzigen.

Level

Level

Bereik: 000 — 127

Dit bepaalt het volume van de geselecteerde drumklank.

Pan

Pan

Instellingen: Rnd (Random), L63 — C — R63

Dit bepaalt de stereopositie van de geselecteerde drumklank. Bij de instelling “Rnd” (Random=willekeurig) wordt er willekeurig een stereopositie aan de klank gegeven. Dit is handig als u verschillende drumklanken op verschillende plaatsen in het stereobeeld wilt plaatsen.

Effect Send Parameters

Reverb Send (Rev Send)

bereik: 000 — 127

Dit bepaalt hoeveel signaal van de geselecteerde drumklank naar het Reverb effect gestuurd wordt. De waarde 000 resulteert in een volledig “droge” drumklank, onafhankelijk hoeveel Reverb er aan de Drum Part wordt toegevoegd.

N.B.

Onthoud dat het Reverb effect correct ingesteld moet zijn voordat deze parameter op correcte wijze gebruik kan worden. (Zie pag. 142.) Daarnaast moeten tevens de Reverb Send (in Single Part; pag. 97) en Reverb Return (All Part control; pag. 98) juist ingesteld zijn.

Chorus Send (Cho Send)

Bereik: 000 — 127

Dit bepaalt hoeveel signaal van de geselecteerde drumklank naar het Chorus effect gestuurd wordt. De waarde 000 resulteert in een volledig “droge” drumklank, onafhankelijk hoeveel Chorus er aan de Drum Part wordt toegevoegd.

N.B.

Onthoud dat het Chorus effect correct ingesteld moet zijn voordat deze parameter op correcte wijze gebruikt kan worden. (Zie pag. 143.) Daarnaast moeten tevens de Chorus Send (in Single Part; pag. 97) en Chorus Return (All Part control; pag. 98) juist ingesteld zijn.

Variation Send (Var Send)

Instellingen: off, on (als Variation Connection op INS staat);
000 — 127 (als Variation Connection op SYS staat)

Dit bepaalt hoeveel signaal van de geselecteerde drumklank naar het Variation effect gestuurd wordt. De waarde off resulteert in een volledig “droge” drumklank, onafhankelijk hoeveel Variation aan de Drum Part wordt toegevoegd.

N.B.

Onthoud dat het Variation effect correct ingesteld moet zijn voordat deze parameter op correcte wijze gebruikt kan worden. (Zie pag. 144.) Daarnaast moeten tevens de Variation Send (in Single Part; pag. 97) en Variation Return (All Part control; pag. 99) juist ingesteld zijn.

Filter Parameters

LPF Cutoff Frequency (LPF Cutoff)

Bereik: -64 — +63 (XG mode), 000 — 127 (TG300B of C/M mode)

Dit bepaalt de cutoff frequency van de low pass filter (LPF) voor de geselecteerde drumklank. De LPF filtert frequenties hoger dan het cutoff punt weg, en laat de lagere frequenties door. Lagere cutoff waarden creëren een dieper, ronder geluid, en hogere waarden maken het geluid helderder. (Zie LPF Cutoff Frequency op

pag. 101 voor meer informatie.)

LPF Resonance (LPF Reso)

Range: -64 — +63 (XG mode), 000 — 127 (TG300B or C/M mode)

Dit bepaalt de hoeveelheid filter resonantie of versterking van de LPF Cutoff Frequentie voor de geselecteerde drumklank. Hogere waarden maken het filter effect sterker en duidelijker, en ontstaat er een resonante piek rond de cutoff frequentie. (Zie LPF Resonance op pag. 101 voor meer informatie.)

Velocity LPF Cutoff Sensitivity (VelLPFSens)

bereik: -16 — +16

Dit bepaalt in hoeverre de LPF Cutoff Frequentie van de geselecteerde drumklank reageert op aanslaggevoeligheid. U kunt hiermee de LPF Cutoff Frequency van het filter omhoog of omlaag verschuiven (en daarmee de timbre van het geluid wijzigen) door de toetsen op het aangesloten toetsenbord harder aan te slaan. Positieve waarden verhogen de LPF Cutoff Frequency en negatieve waarden verlagen deze. Bij de waarde 00 is er geen frequentiewijziging, hoe hard er ook gespeeld wordt.

HPF Cutoff Frequency (HPF Cutoff)

Bereik: -64 — +63

Dit bepaalt de cutoff frequency van de high pass filter (HPF) voor de geselecteerde drumklank. De HPF filtert frequenties hoger dan het cutoff punt weg, en laat de hogere frequenties door. Lagere cutoff waarden behouden de fundamentele en lagere boventonen van het geluid, en hogere waarden genereren een dunnere, helder geluid. (Zie HPF Cutoff Frequency op pag. 101 voor meer informatie.)

EQ Parameters

EQ Low Frequency (Low Freq)

Bereik: 32 Hz — 2.0 kHz

Dit bepaalt de frequentie die voor de geselecteerde drumklank versterkt of verzwakt moet worden (in de Low Gain parameter hieronder).

EQ Low Gain

Bereik: -64 — +63

Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde frequentie (in Low Freq hierboven). Positieve waarden versterken het niveau van de geselecteerde frequentie en negatieve waarden verzwakken de frequentie van de geselecteerde drumklank.

EQ High Frequency (High Freq)

Bereik: 500 Hz — 16 kHz

Dit bepaalt de frequentie die voor de geselecteerde drumklank versterkt of verzwakt moet worden (in de High Gain parameter hieronder).

EQ High Gain

Bereik: -64 — +63

Dit bepaalt het niveau van de geselecteerde frequentie (in High Freq hierboven). Positieve waarden versterken het niveau van de geselecteerde frequentie en negatieve waarden verzwakken de frequentie van de geselecteerde drumklank.

EG Parameters

EG Attack

Bereik: -64 — +63 (XG mode),
000 — 127 (TG300B of
C/M mode)

Dit bepaalt de Attack Time van de EG (Envelope Generator), oftewel hoe lang het duurt voordat de drumklank het maximale volume heeft als deze gespeeld wordt. (Zie pag. 102 voor meer informatie over de EG functie; zie tevens onderstaande illustratie.)

EG Decay 1

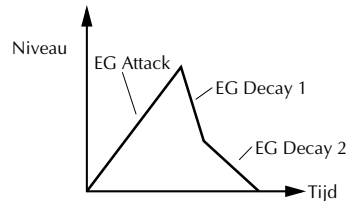
Bereik: -64 — +63 (XG mode), 000 —
127 (TG300B of C/M mode)

Dit bepaalt de Decay 1 time van de EG, oftewel hoe snel het geluid naar Decay 2 niveau zakt. (Zie onderstaande illustratie.) Hogere waarden resulteren in een langere Decay tijd.

EG Decay 2

Bereik: -64 — +63 (XG mode), 000 —
127 (TG300B of C/M mode)

Dit bepaalt de Decay 2 time van de EG, oftewel hoe snel het geluid uitsterft. (Zie onderstaande illustratie.) Hogere waarden resulteren in een langere Decay tijd.



Assignment

Alternate Group

Instellingen: off, 001 — 127

Dit bepaalt de groep toewijzing voor de geselecteerde drumklank. Drums die aan dezelfde groep toegewezen zijn kunnen niet tegelijk afgespeeld worden. Met andere woorden, als een drumklank in een groep speelt terwijl een tweede klank uit dezelfde groep afgespeeld wordt, wordt de eerste klank afgebroken en wordt de nieuwe klank afgespeeld.

HINT

De voornaamste functie van deze parameter is het creëren van realistische hi-hat geluiden. Als u aan een open hi-hat en een closed hi-hat dezelfde groep toewijst, kunt u de open hi-hat stoppen door een closed hi-hat te spelen — net als het indrukken van de hi-hat pedaal op een echt drumstel.

Note On/Off Parameters

Receive Note On (RcvNoteOn)

Instellingen: on, off

Dit bepaalt hoe de geselecteerde drumklank reageert op MIDI Note On boodschappen. Normaal gesproken staat deze op “on”, zodat de corresponderende drumklank afgespeeld wordt als een MIDI Note On boodschap ontvangen wordt. Zet deze op **off** als u niet wilt dat de geselecteerde klank afgespeeld wordt.

Receive Note Off

Instellingen: on, off

Dit bepaalt hoe de geselecteerde drumklank reageert op MIDI Note Off boodschappen. Als deze op “on” staat, stopt de geselecteerde klank als MIDI Note Off ontvangen wordt. De “on” instelling is bruikbaar voor doorklinkende geluiden (zoals whistle), waarvan u de lengte wil besturen, of voor met de toetsen de cymbaal dempen. Deze zou daarentegen voor de meeste drumklanken op “off” moeten staan, zodat de drumklank geheel afgespeeld wordt (en niet afgeknepen wordt).

Output Assignment

Output Select (OutPtSel)

Instellingen: stereo, ind1+2, ind1, ind2

Dit bepaald de uitstuur-configuratie van de geselecteerde drumklank. Als deze op “stereo” staat, wordt de drumklank (met effecten) door de OUTPUT en PHONES jack uitgestuurd. Als deze op één van de “ind” (individuele) instellingen staat, wordt het (zonder effecten) door de INDIV. OUTPUT jacks uitgestuurd. Als deze op “ind1+2” staat, wordt de drumklank stereo uitgestuurd (1: links, 2: rechts). De instellingen “ind1” en “ind2” sturen de drumklank mono uit de corresponderende jack. (Drumklanken die via de INDIV. OUTPUT jacks uitgestuurd worden zijn niet door de PHONES jack hoorbaar.)

N.B.

De Output Select Lock parameter (pag. 158) moet op “off” staan om deze instelling te kunnen wijzigen.

VL Voice Part Parameters (Plugin)

De VL Voice Part parameters bieden u een grote hoeveelheid gereedschap om het karakter te wijzigen, en een expressieve besturing over de VL Voices. Net als de andere MU100R Voices, worden de daadwerkelijke Voices niet door de wijzigingen beïnvloed, alleen de Part. Met andere woorden, iedere parameterwijziging wordt voor de volgende geselecteerde VL Voice gebruikt. Let erop dat de te wijzigen Part juist ingesteld is voor VL Voices. Zie pagina 62 voor algemene instructies over het wijzigen van VL Voices.

Pad: [EDIT] → “PLUGIN”

Plugin

<u>Filter</u>	120
• Filter Envelope Generator Depth	
<u>Pressure (druk)</u>	120
• Pressure Control Change Number	
• Pressure Control Depth	
<u>Embouchure</u>	120
• Embouchure Control Change Number	
• Embouchure Control Depth	
<u>Tonguing (lett: tongen)</u>	121
• Tonguing Control Change Number	
• Tonguing Control Depth	
<u>Scream (lett: Gil)</u>	121
• Scream Control Change Number	
• Scream Control Depth	
<u>Breath Noise (lett. ademruis)</u>	122
• Breath Noise Control Change Number	
• Breath Noise Control Depth	
<u>Growl (lett: grom)</u>	122
• Growl Control Change Number	
• Growl Control Depth	
<u>Throat Formant (lett: keel)</u>	123
• Throat Formant Control Change Number	
• Throat Formant Control Depth	
<u>Harmonic Enhancer</u>	123
• Harmonic Enhancer Control Change Number	
• Harmonic Enhancer Control Depth	
<u>Damping</u>	124
• Damping Control Change Number	
• Damping Control Depth	
<u>Absorption (lett: absorbtie)</u>	124
• Absorption Control Change Number	
• Absorption Control Depth	

Filter

Filter Envelope Generator Depth (FileG Dept)

Instellingen: -64 — +63

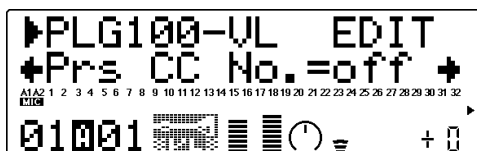


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan de dynamic filter wordt toegewezen. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de filter cutoff frequentie, en negatieve waarden verlagen de filter cutoff frequentie bij hogere controller waarden.

Pressure (Druk)

Pressure Control Change Number (Prs CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



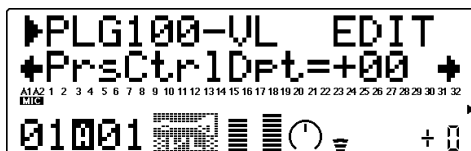
“Pressure” correspondeert met de hoeveelheid druk er op het rietje of mondstuk gezet wordt, of de kracht waarmee de strijkstok over een snaar strijkt. Pressure variaties beïnvloeden zowel volume en timbre. De “Prs CC No.” parameter specificeert de controller voor pressure besturing. Als deze op “off” staat, wordt continu maximum druk gebruikt.

Details

- Onthoud dat druk niet alleen het volume beïnvloed, maar ook de timbre en toonhoogte. Alleen bij maximale druk wordt de juiste toetsenbord/controller toonhoogte geproduceerd.
- De “PrsCtrlDpt” parameter (onder) moet op een juiste waarde staan (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat pressure besturing goed werkt.

Pressure Control Depth (PrsCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63



Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan druk wordt toegewezen. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de druk, en negatieve waarden verlagen de druk bij hogere controller waarden.

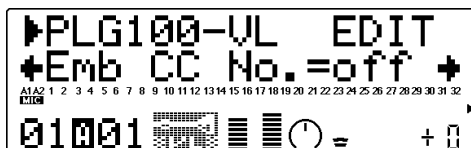
Details

- Zet deze parameter op “+00” als u de druk niet met een controller wilt besturen.

Embouchure

Embouchure Control Change Number (Emb CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



“Embouchure” correspondeert met hoe dicht de lippen tegen het rietje of op elkaar gedrukt zijn. Bij een snaarinstrument Voice, correspondeert embouchure met hoe hard de strijkstok tegen de snaar aangedrukt wordt. Dit beïnvloed zowel toonhoogte als timbre. Met de “Emb CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor embouchure besturing wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, wordt ten alle tijden gemiddelde embouchure gebruikt.

Details

- Onthoud dat bij vele Voices, alleen bij gemiddelde embouchure de juiste toetsenbord/controller toonhoogte geproduceerd wordt.
- De “EmbCtrlDpt” parameter (onder) op een juiste waarde staan (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat embouchure besturing goed werkt.

Embouchure Control Depth (EmbCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63

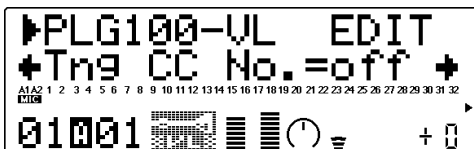


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan embouchure toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de embouchure, en negatieve waarden verlagen de embouchure bij hogere controller waarden.

Tonguing

Tonguing Control Change Number (Tng CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



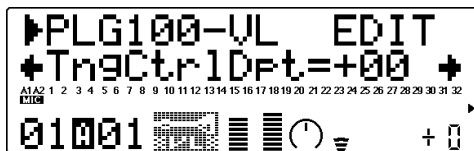
“Tonguing” simuleert de halve-tong techniek die door saxofonisten gebruikt wordt, en resulteert in het wijzigen van de “slit” van het rietje. De slit is de ruimte tussen het topje van het riet en het mondstuk. Met de “Tng CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor tonguing besturing wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, wordt tonguing niet gebruikt.

Details

- Houd er rekening mee dat alleen de juiste toetsenbord toonhoogte geproduceerd wordt als de maximale hoeveelheid tonguing wordt gebruikt, of de tonguing controller uitstaat.
- De “TngCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat tonguing besturing goed werkt.

Tonguing Control Depth (TngCtrlDpt)

Settings: -64 — +63

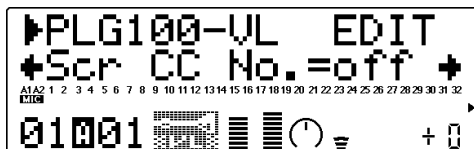


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan tonguing toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de tonguing, en negatieve waarden verlagen de tonguing bij hogere controller waarden.

Scream (lett. Gil)

Scream Control Change Number (Scr CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



“Scream” laat het gehele systeem chaotisch oscilleren, hetgeen effecten creëert die alleen met physical modeling technology gemaakt kunnen worden. Met de “Scr CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor scream besturing wilt gebruik. Als deze op “off” staat, kunt u met een controller geen scream toevoegen, maar wordt continu een scream waarde bepaald door onderstaande “ScrCtrlDpt” parameter. (Negatieve waarden verhogen het scream niveau.)

Details

- De “ScrCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat scream besturing goed werkt.

Scream Control Depth (ScrCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63

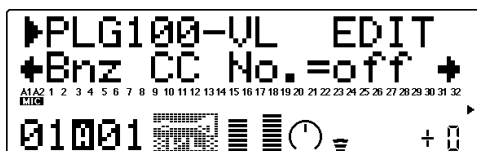


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan scream toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de scream, en negatieve waarden verlagen de scream bij hogere controller waarden.

Breath Noise

Breath Noise Control Change Number (Bnz CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



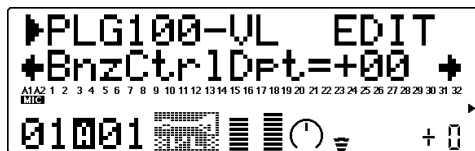
“Breath Noise” kan gebruikt worden om een gewenste hoeveelheid breath noise aan een Voice toe te voegen. Met de “Bnz CC No.” parameter specificeert u de controller die u voor breath noise wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, kunt u via een controller geen breath noise besturen, maar wordt er continu een breath noise waarde bepaald door de “BnzCtrlDpt” parameter hieronder (negatieve waarden verhogen het breath noise niveau).

Details

- De “BnzCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat breath noise besturing goed werkt.

Breath Noise Control Depth (BnzCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63

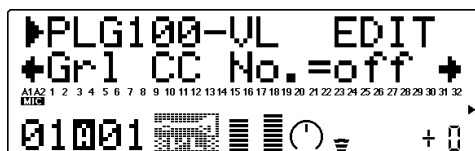


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan breath noise toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de breath noise, en negatieve waarden verlagen de breath noise bij hogere controller waarden.

Growl

Growl Control Change Number (Grl CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



“Growl” genereert een tijdelijke druk modulatie, wat het “grommende” effect produceert wat soms bij blaasinstrumenten hoorbaar is. Met de “Grl CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor growl wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, kunt u via een controller de growl niet besuren, maar wordt er continu een growl waarde bepaald door de “GrlCtrlDpt” parameter hieronder (negatieve waarden verhogen het growl niveau).

Details

- De “GrlCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat growl besturing goed werkt.

Growl Control Depth (GrlCtrlDpt)

Settings: -64 — +63

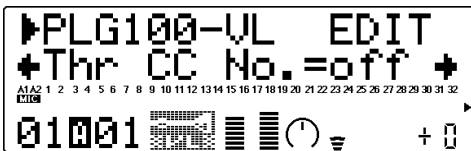


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan growl toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de growl, en negatieve waarden verlagen de growl bij hogere controller waarden

Throat Formant

Throat Formant Control Change Number (Thr CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



“Throat Formant” bestuurt de kenmerken van de longen, luchtpijp en mondholte van de gesimuleerde speler, en kan realistische “ruigte” aan het geluid toevoegen. Met de “Thr CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor throat formant wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, kunt u via een controller de throat formant niet besuren, maar wordt er continu een throat formant waarde bepaald door de “ThrCtrlDpt” parameter hieronder (negatieve waarden verhogen het throat formant niveau).

Details

- De “ThrCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat throat formant besturing goed werkt.
- Throat Formant geldt alleen voor sommige riet-achtige Voices.

Throat Formant Control Depth (ThrCtrlDpt)

Settings: -64 — +63

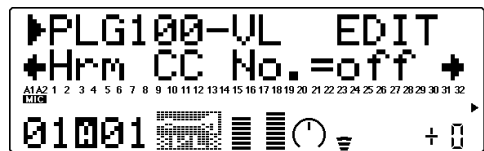


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan throat formant toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de throat formant, en negatieve waarden verlagen de throat formant bij hogere controller waarden.

Harmonic Enhancer

Harmonic Enhancer Control Change Number (Hrm CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



Met de Harmonic Enhancer kunt u de harmonische structuur van het geluid over een groot bereik wijzigen. Met de “Hrm CC No.” parameter kunt u de controller specificeren die u voor de harmonic enhancer sterkte wilt gebruiken (wet/dry balans). Als deze op “off” staat, kunt u de harmonic enhancer sterkte niet via een controller besturen.

Details

- De “HrmCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat harmonic enhancer besturing goed werkt.
- Aangezien de meeste VL Voices voldoende harmonischen bevatten, wordt de Harmonic Enhancer eigenlijk alleen voor enkele Voices gebruikt. Daardoor kan het wijzigen van de controller bij vele Voices resulteren in ofwel geen wijziging óf alleen volumewijziging.

Harmonic Enhancer Control Depth (HrmCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63

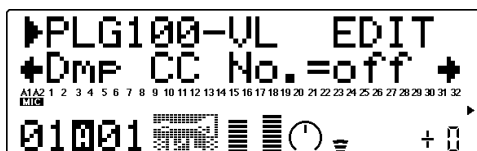


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan de harmonic enhancer toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de harmonic enhancer, en negatieve waarden verlagen de harmonic enhancer bij hogere controller waarden.

Damping

Damping Control Change Number (Dmp CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



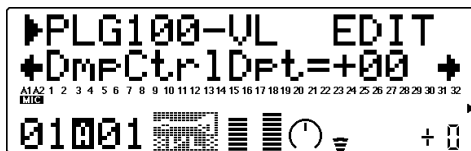
“Damping” simuleert het effect van demping in de body van een blaasinstrument of een snaar door luchtwrijving. Dit beïnvloed zowel toonhoogte als timbre. Met de “Dmp CC No.” parameter kunt u specificeren welke controller u voor damping wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, kunt u via een controller damping niet besturen.

Details

- De juiste toonhoogte wordt geproduceerd is als de demping maximaal is.
- De “DmpCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat damping besturing goed werkt.

Damping Control Depth (DmpCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63

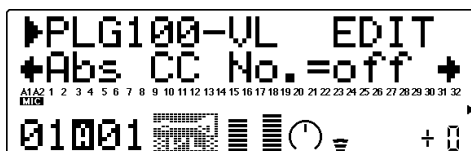


Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan damping toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de damping, en negatieve waarden verlagen de damping bij hogere controller waarden.

Absorption

Absorption Control Change Number (Abs CC No.)

Instellingen: off, 01 — 31, off, 33 — 95, AT, VEL, PB



“Absorption” simuleert het effect van het verlies van hoge frequenties aan het einde van de luchtkolom of snaar. Met de “Abs CC No.” parameter kunt u specificeren welke controller u voor absorption wilt gebruiken. Als deze op “off” staat, kunt u via een controller absorption niet besturen.

Details

- De juiste toonhoogte wordt geproduceerd is als de absorption maximaal is.
- De “AbsCtrlDpt” parameter (onder) moet juist ingesteld zijn (hoger dan “+01” of lager dan “-01”) voordat absorption besturing goed werkt.

Absorption Control Depth (AbsCtrlDpt)

Instellingen: -64 — +63



Stelt de hoeveelheid variatie in door de controller die aan absorption toegewezen is. Hoe hoger de waarde, hoe meer variatie. Positieve waarden genereren bij hogere controller waarden (b.v. meer breath druk of hogere modulation wheel positie) een verhoging van de absorption, en negatieve waarden verlagen de absorption bij hogere controller waarden.

Controllers

Hieronder staat een lijst van enkele van de physical controllers die u met het VL toongenerator gedeelte kunt gebruiken:

Breath Controller

(MIDI control change nr. 02)

A prima kandidaat voor het besturen van pressure, tonguing, throat formant, growl, en andere parameters.

Pitch Bend Wheel

Het pitch bend wheel op uw toetsenbord of andere MIDI apparaat kan aan een grote hoeveelheid parameters toegewezen worden, maar zijn “normale” functie is het besturen van de toonhoogte. Een controller parameter zoals Embouchure kunt ook aan het pitch bend wheel toegewezen worden, om zodoende realistische toonhoogte variaties te creëren.

Modulation Wheel

(MIDI control change nr. 01)

Aangezien het modulation wheel op uw toetsenbord of ander MIDI device aan iedere controller parameter toegewezen kan worden, kan het een belangrijk onderdeel zijn voor muzikale expressie. Gebruik het samen met een breath controller of een foot controller voor brede expressieve besturing.

Foot Controller

(MIDI control change nr. 04)

Net als het modulation wheel, kan een foot controller, aangesloten op uw toetsenbord of ander MIDI apparaat, aan iedere VL controller parameter toegewezen worden.

Aftertouch

Met toetsenbord aftertouch kunt u iedere controller parameter besturen met de druk die u aan de toets geeft nadat deze oor-

spronkelijk ingedrukt was. Dit is waarschijnlijk de meest “intieme” manier van expressie besturing met het toetsenbord.

Velocity (Aanslaggevoeligheid)

Hoewel deze normaal gesproken aan druk toegewezen is (in het bijzonder bij getokkelde snaar Voices), kan toetsenbord aanslaggevoeligheid ook aan iedere willekeurige controller parameter toegewezen worden.

Anderen

Het MIDI protocol biedt 119 control change nummers, waarvan enkele in de fabriek toegewezen specifieke controllers zijn — zoals hierboven besproken, is “01” bijvoorbeeld “Modulation Wheel”. U kunt 95 hiervan toewijzen aan de VL controller parameters, zodat ieder beschikbaar MIDI besturingsapparaat volledig gebruikt kan worden. Een complete lijst beschikbare MIDI control change nummers wordt hieronder getoond.

MIDI Control Change Nummer Toewijzing

Control Nr.	Controller
off(00)	off (uit) (gebruikt door Bank Select MSB)
01	Modulation Wheel
02	Breath Controller
03	Niet toegewezen
04	Foot Controller
05	Portamento Time
06	Data Entry MSB
07	Volume Control
08~09	Niet toegewezen
10	Panpot
11	Expression
12~31	Niet toegewezen
off(32)	off (uit) (gebruikt door Bank Select LSB)
33~37	Niet toegewezen
38	Data Entry LSB
39~63	Niet toegewezen
64	Hold1
65	Portamento Switch
66	Niet toegewezen
67	Soft Pedal
68~70	Niet toegewezen
71	Harmonic Content
72	Release Time
73	Attack Time
74	Brightness
75~90	Unassigned
91	Effect Send Level (Reverb Effect)
92	Niet toegewezen
93	Effect Send Level 3 (Chorus Effect)
94	Effect Send Level 4 (Variation Effect)
95	Niet toegewezen
AT	After Touch
VEL	Velocity (aanslaggevoeligheid)
PB	Pitch Bend

Performance Mode

In de Performance mode, werkt de MU100R als een uit vier Parts bestaande toongenerator, waarbij alle Parts via één MIDI kanaal bestuurd worden. Het heet Performance (eng. optreden) mode omdat het uitermate geschikt is voor live performance (optreden). U kunt hiermee vier verschillende Voices tegelijk vanaf uw MIDI toetsenbord bespelen — in verschillende lagen, of in complexe toetsenbord en velocity splits. Het biedt tevens uitgebreide besturingsmogelijkheden voor ieder van de vier Parts . Er zijn in totaal 200 Performances beschikbaar: 100 Preset en 100 Intern. Zie pagina 23 voor algemene informatie over het gebruik van de Performance Mode.

N.B.

Drum Parts zijn niet beschikbaar in de Performance mode.

Performance Part Control	128
All Part	128
Single Part	129
Performance Edit (Wijzig) Mode	131
Common	131
Part	134
Kopiëer en Opslag handelingen	137
Copy (Kopiëren)	137
Store (Opslaan)	138
Recall (Terugroepen) Functie	140

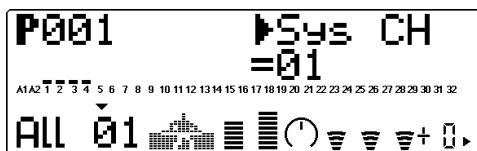
Performance Part Control

All Part

Zie pagina 44 voor algemene informatie over de All Part controls in de Performance mode.

System MIDI Channel (Sys CH)

Instellingen: 01 — 16



Dit bepaalt het MIDI ontvangstkanaal voor alle Parts van de Performance.

Performance Bank

Instellingen: Pre (Preset), Int (Intern)



Dit bepaalt de bank met Performance programs: Preset of Internal. Preset Performances zijn degenen die in de fabriek geprogrammeerd zijn; de Interne bank is gereserveerd voor eigen Performances.

N.B.

Als u van Performance bank wisselt, kan er een kleine vertraging zijn voordat het geluid wijzigt.

Performance Nummer

Bereik: 001 — 100



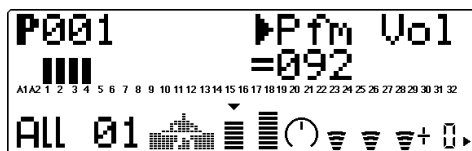
Dit bepaalt het Performance nummer.

N.B.

Als u het Performance nummer wijzigt, kan er een kleine vertraging zijn voordat het geluid wijzigt.

Performance Volume (Pfm Vol)

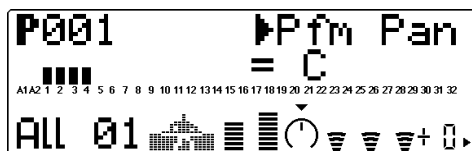
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt het algemene Volume van de Performance.

Performance Pan (Pfm Pan)

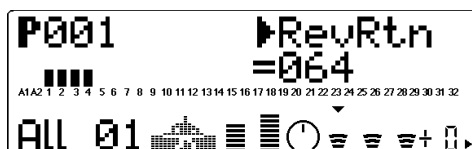
Bereik: L63 — C — R63



Dit bepaalt de algemene Pan positie van de Performance.

Reverb Return (RevRtn)

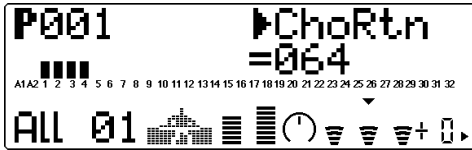
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Reverb return van de Performance in de gehele mix.

Chorus Return (ChoRtn)

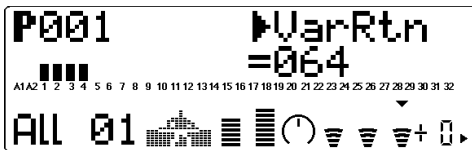
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Chorus return van de Performance in de gehele mix.

Variation Return (VarRtn)

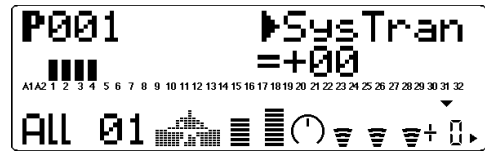
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de hoeveelheid Variation return van de Performance in de gehele mix. Variation Return is alleen beschikbaar als de **Variation Connection** parameter op **SYS** staat. (Zie pag. 145.)

System Transpose (SysTran)

Bereik: -24 — +24 halve tonen



Dit bepaalt de algehele Transpose instelling van de Performance.

Single Part

Zie pagina 46 voor algemeen informatie over het gebruik van de Single Part controls in Performance mode.

Bank Nummer

Instellingen:

A1 part: 000 — 003, 018, 019

A2 part: 000 — 003

1 — 4 part:

XG Voice banks,
MU100 Exclusive Voice banks,
VL Voice banks



Dit bepaalt het bank nummer van de geselecteerde Voice van de Part. Iedere bank bevat 128 Voices. (Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte.)

Program (Voice) Nummer

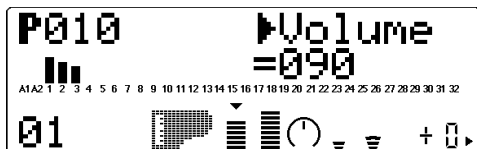
Bereik: 001 — 100



Dit bepaalt de Voice voor de geselecteerde Part. (Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte.)

Volume

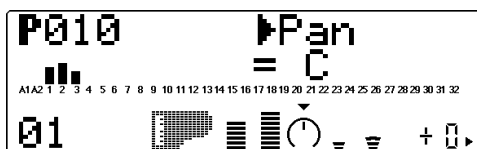
Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt de Volume instelling van de geselecteerde Voice van de Part.

Pan

Instellingen: Rnd (Random), L63 — C — R63



Dit bepaalt de stereo positie van de geselecteerde Voice van de Part. Bij de instelling “Rnd” (Random) wordt er willekeurig een pan positie aan de Voice gegeven. Dit is handig als u verschillende Voices in willekeurige gedeelten van het stereobeeld wilt plaatsen.

Reverb Send (RevSend)

Bereik: 000 — 127



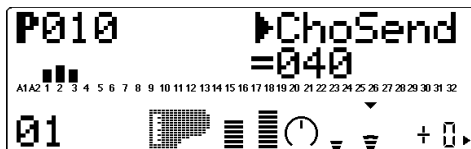
Dit bepaalt hoeveel niveau van de Voice naar het Reverb effect gestuurd wordt. De waarde 000 resulteert in een volkomen “droog” geluid.

N.B.

Onthoud dat het Reverb effect juist aangezet en ingesteld moet zijn voordat deze parameter naar behoren werkt. (Zie pag. 142.)

Chorus Send (ChoSend)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt hoeveel niveau van de Voice naar het Chorus effect gestuurd wordt. De waarde 000 resulteert in een volkomen “droog” geluid.

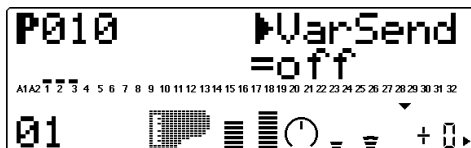
N.B.

Onthoud dat het Chorus effect juist aangezet en ingesteld moet zijn voordat deze parameter naar behoren werkt. (Zie pag. 143.)

Variation Send (VarSend)

Instellingen:

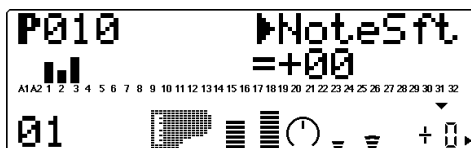
- off, on (Als **Variation Connection** op **INS** staat);
- 000 — 127 (Als **Variation Connection** op **SYS** staat)



Dit bepaalt of de geselecteerde Voice van de Part naar het Variation effect gestuurd wordt of niet. Bij de instelling **off** of **000** wordt er aan de Voice geen Variation effect toegevoegd.

Note Shift (NoteSft)

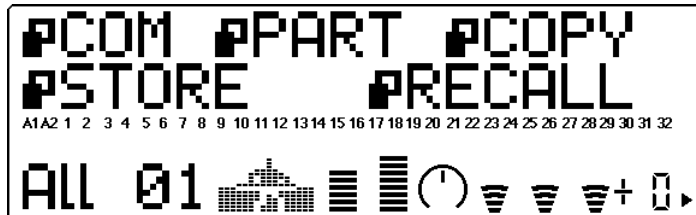
Bereik: -24 — +24 halve tonen



Dit bepaalt de toets tranpose instelling van de Voice van de Part.

Performance Edit Mode

De Performance Edit mode biedt diverse functies en parameters, gegroepeerd in de volgende gedeelten: Common (de gehele Performance), Part (voor ieder van de vier Parts), en de Copy (Kopiëer) en Store (Opslaan) handelingen. Zie pagina 43 voor algemene informatie over de Performance Edit mode.



Common

Pad: [EDIT] knop → “COM”

Common

<u>Performance Naam</u>	132
• Performance Naam (Perform Name)	
<u>Portamento Parameters</u>	132
• Portamento Switch (PortamnSw)	
• Portamento Time (PortamnTm)	
<u>Modulation Wheel Parameters</u>	132
• LFO Pitch Modulation Depth (MW LEOPMod)	
• LFO Filter Modulation Depth (MW LFOFMod)	
<u>Pitch Bend</u>	133
• Pitch Bend Control (PitBndCtrl)	
<u>A/D Part</u>	133
• A/D Part	
<u>Toewijsbare Controller Parameters</u>	133
• Toewijsbare Controller 1 Control Change Number (AC1 CC No.)	
• Toewijsbare Controller 1 Filter Control (AC1 FilCtrl)	
• Toewijsbare Controller 1 Amplitude Control (AC1 AmpCtrl)	
• Toewijsbare Controller 1 LFO Filter Modulation Depth (AC 1 LFOFMod)	

Met de Common parameters kunt u een Performance een naam geven, de A/D Parts aanzetten voor de Performance, en het control change nummer instellen voor realtime parameter besturing.

Performance Naam

Performance Name (Perform Name)



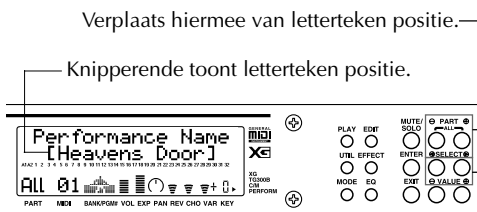
Hiermee kunt u een naam aan uw gewijzigde Performance geven.

Handeling

- 1 Druk, vanuit de Performance Name display, op de **ENTER** knop.

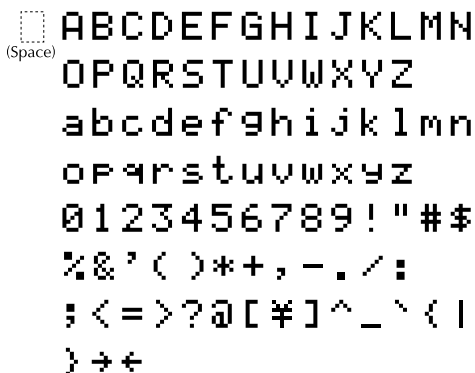


- 2 Selecteer met de **SELECT** (left/right arrow) knoppen de teken positie (knipperend teken) in de naam, en wijzig met de **VALUE** (minus/plus) knoppen of data dial het teken op die positie.



Wijzig hiermee het teken op de geselecteerde positie.

U kunt max. 12 tekens invoeren voor de Performance naam. De beschikbare tekens omvatten alle letters in het alfabet, hoofd- en kleine letters, nummers 0 t/m 9, en een verscheidenheid aan andere tekens.



- 3 Druk op de **EXIT** knop om naar de vorige display terug te keren (of druk op de **PLAY** knop om naar de Play display te gaan).

Na het creëren en benoemen van een Performance, wilt u deze waarschijnlijk opslaan voor een toekomstig gebruik. Zie de Store handeling op pagina 138 voor instructies over het opslaan van een Performance.

Portamento Parameters

Portamento Switch (PortamnSw)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 109.)

Portamento Time (PortamnTm)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 109.)

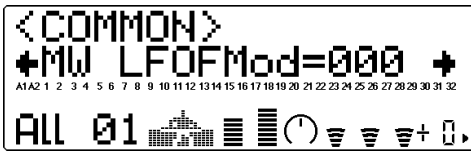
Modulation Wheel Parameters

Modulation Wheel — LFO Pitch Modulation Depth (MW LFOPMod)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 112.)

Modulation Wheel — LFO Filter Modulation Depth (MW LFOFMod)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt in hoeverre de Filter (pag. 135) door de LFO (low frequency oscillator) gemoduleerd wordt. Dit wordt normaal gesproken bestuurd door een modulation wheel op een MIDI toetsenbord, en creëert dit afhankelijk van de gebruikte Voice, een “swoosh” of “wah-wah” filter sweep effect. Hogere waarden resulteren in sterkere filter modulatie, hetgeen een duidelijker filter sweep effect creëert.

Pitch Bend

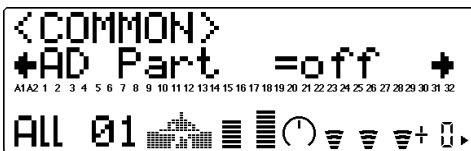
Pitch Bend Control (PitBndCtrl)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 111.)

A/D Part

A/D Part

Instellingen: off, on



De hoogte van de balken toont de A/D Part instelling. (Een enkele balk geeft de “off” inselling aan, volledige hoogte geeft “on” aan.)

Dit bepaalt of de A/D Parts voor de Performance aan staan of niet. Als deze op “on” staat, worden Parts 3 en 4 automatisch als A/D Parts (A1 en A2) ingesteld.

HINT

U kunt de MU100R als effect processor voor de A/D ingang gebruiken (voor bijvoorbeeld gitaar of microfoon), door de bewuste A/D Part (A1 of A2) als SOLO in te stellen.

Toewijsbare Controller Parameters

Toewijsbare Controller 1 Control Change Number (AC1 CC No.)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 112), met de uitzondering dat AC1 in Performance mode tevens LFO filter modulatie kan besturen (zie Assignable Controller 1 LFO Filter Modulation Depth onder).

Toewijsbare Controller 1 Filter Control (AC1 FilCtrl)

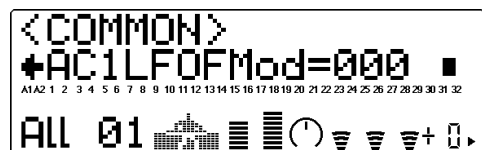
Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 112.)

Toewijsbare Controller 1 Amplitude Control (AC1 AmpCtrl)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 113.)

Toewijsbare Controller 1 LFO Filter Modulation Depth (AC1LFOFMod)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaald in hoeverre de Toewijsbare Controller 1 (AC1) LFO modulatie van het Filter bestuurt. Dit creëert een regelmatige en ononderbroken “wah-wah” of filter sweep effect. Hoe hoger de waarde, hoe meer LFO filter modulatie. (Het control nummer dat voor AC1 gebruikt wordt, wordt bij de Toewijsbare Controller 1 Control Change Number parameter hierboven ingesteld.)

Part

Pad: [EDIT] knop → “ PART”

PART _____

FILTER

- LPF Cutoff Frequency
- LPF Resonance
- HPF Cutoff Frequency

EG (Envelope Generator)

Level/Filter EG Parameters

- EG Attack Time
- EG Decay Time
- EG Release Time

Pitch EG Parameters

- Pitch EG Initial Level
- Pitch EG Attack Time
- Pitch EG Release Level
- Pitch EG Release Time

EQ (Equalizer)

- EQ Low Frequency
- EQ Low Gain
- EQ High Frequency
- EQ High Gain

Vibrato

- Vibrato Rate
- Vibrato Depth
- Vibrato Delay

Others

Detune 136

- Detune

Assignment (Toewijzing) 136

- Mono/Poly Mode

Note Limit Parameters 136

- Note Limit Low
- Note Limit High

Dry Level 136

- Dry Level (VarConnect=SYS)

Velocity Parameters 136

- Velocity Sensitivity Depth
- Velocity Sensitivity Offset
- Velocity Limit Low
- Velocity Limit High

Plugin

Het Part menu bevat Filter, EG, Vibrato, Others en Plugin parameters van de Performance.

Filter

Pad:[EDIT] knop → “PART” → “FILTER” (“FIL” als een VL Part geselecteerd is)

Het Filter gedeelte van de Performance Edit parameters zijn identiek aan de corresponderende parameters in Multi Edit mode. (Zie pag. 100.)

EG

Pad:[EDIT] → “PART” → “EG”

Het EG gedeelte van de Performance Edit parameters zijn identiek aan de corresponderende parameters in Multi Edit mode. (Zie pag. 102.)

EQ

Pad:[EDIT] → “PART” → “EQ”

De EQ Performance Edit parameters zijn identiek aan de corresponderende parameters in Multi Edit mode. (Zie pag. 105.)

Vibrato

Pad:[EDIT] knop → “PART” → “VIBRATO” (“VIB” als een VL Part geselecteerd is)

De Vibrato Performance Edit parameters zijn identiek aan de corresponderende parameters in Multi Edit mode. (Zie pag. 106.)

Others

Pad:[EDIT] knop → “PART” → “OTHERS”

De Others Performance Edit parameters bevatten diverse instellingen, waaronder parameters die te maken hebben met stemming, aanslag-gevoeligheid, nootbereik, enz. Naast een aantal weggelaten parameters, zijn deze identiek aan de parameters in de Multi Edit mode.

N.B.

De Part Edit parameter (beschikbaar in Multi Edit) is niet beschikbaar in Performance Edit mode. U kunt voor een Performance geen Drum Parts selecteren.

Detune

Detune

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 108.)

Toewijzing

Mono/Poly Mode

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 109.)

Note Limit Parameters

Note Limit Low (NoteLimitL)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 110.)

Note Limit High (NoteLimitH)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 110.)

Dry Level

Dry Level

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 110.)

Deze parameter is alleen beschikbaar als de Variation Connection parameter op **SYS** staat. (zie pag. 145.)

Velocity (Aanslaggevoeligheid) Parameters

Velocity Sensitivity Depth (VelSensDpt)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 110.)

Velocity Sensitivity Offset (VelSensOfs)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 111.)

Velocity Limit Low (VelLimitLo)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 111.)

Velocity Limit High (VelLimitHi)

Identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 111.)

Plugin

Pad: [EDIT] knop → "PART" → "PLUGIN"

De VL Voice gedeelte parameters van Performance Edit zijn identiek aan de corresponderende parameter in de Multi Edit mode. (Zie pag. 119.)



Copy (Kopieër) en Store (Opslag) Handelingen

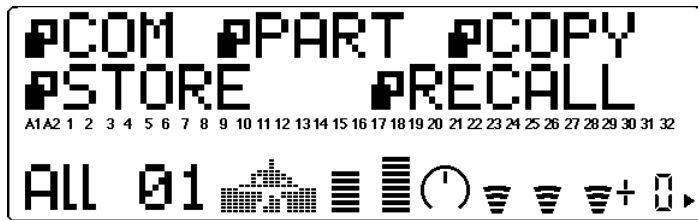
Met de Copy (Kopieër) en Store (Opslag) handelingen kunt uw eigen Performances opslaan en organiseren.





Copy (Kopiëren)

Met de Copy handeling kunt u de instellingen van één Performance program (Preset of Intern) naar een ander Performance nummer (Alleen Intern) kopiëren.

Handeling

- 1 Selecteer, vanuit het Performance Edit menu, met de **SELECT** / knoppen "COPY". Druk daarna op de **ENTER** knop om de Copy handeling op te roepen.



- 2 Selecteer met de **SELECT** / knoppen de gewenste parameter: geheugen locatie, bron nummer of bestemmingsnummer. (De geselecteerde parameter knippert.) Wijzig met de **VALUE** / knoppen of data dial de waarde.

Geheugen lokatie (P = Preset, I = Intern)

Bron Performance nummer

Selecteer hiermee de gewenste parameter.

Bestemming Performance nummer

Wijzig hiermee de waarde.

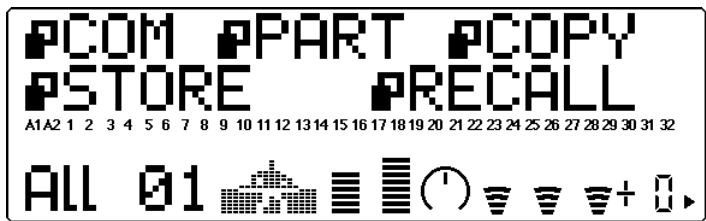
3 Druk op de **ENTER** knop om daadwerkelijk de Copy handeling uit te voeren. Een "Executing..." boodschap knippert tijdens de uitvoering in de display . Zodra de data gekopieerd is, keert de MU100R terug naar het Performance Edit menu.
Druk, om de handeling zonder te kopiëren te annuleren, op de **EXIT** knop (voordat u op **ENTER** drukt).

Store

Als u eenmaal een Performance gecreëerd heeft, kunt u die nieuwe Performance met de Store handeling voor toekomstig gebruik opslaan. Performances kunnen in één van de 100 Interne geheugen lokaties opgeslagen worden. Met uitzondering van de Ontvangstkanaal en Transpose (Note Shift) instelling die in het Play scherm gemaakt worden, worden alle parameter instellingen die in het Play scherm en in de Edit, Effect en EQ modes gemaakt zijn in het geselecteerde Performance nummer opgeslagen.

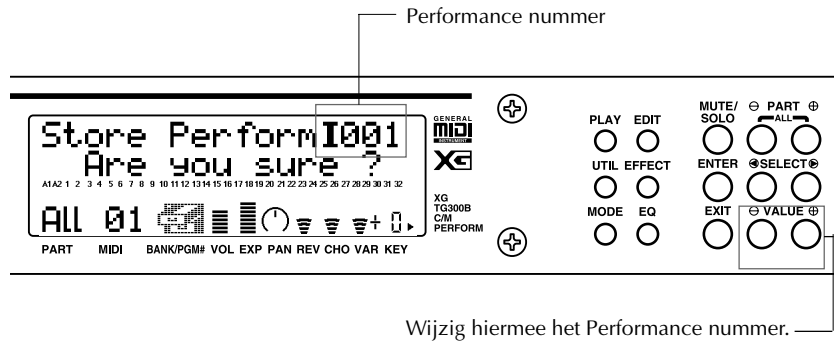
Handeling

- 1 Selecteer, vanuit het Performance Edit menu, met de **SELECT** (left arrow) / (right arrow) knoppen "STORE". Druk daarna op de **ENTER** knop om de Store handeling op te roepen.





- 2 Wijzig met de **VALUE** \ominus/\oplus knoppen of data dial het bestemmings Performance nummer.



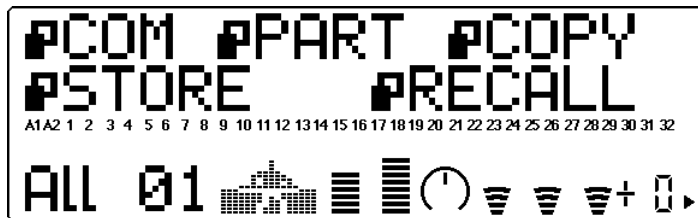
- 3 Druk op de **ENTER** knop om de Store handeling daadwerkelijk uit te voeren. Een "Executing..." boodschap knippert tijdens de uitvoering in de display . Zodra de data opgeslagen is, keert de MU100R terug naar het Performance Edit menu. Druk, om de handeling zonder op te slaan te annuleren, op de **EXIT** knop (voordat u op **ENTER** drukt).

Recall Functie

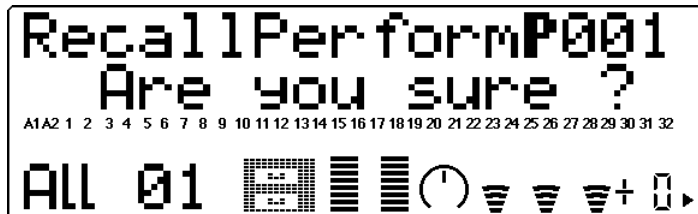
Recall is een handige functie waarmee u een per ongeluk gewiste Performance kunt terugroepen. Als u bijvoorbeeld een Performance aan het wijzigen bent en per ongeluk een andere Performance selecteert, bent u de gewijzigde Performance normaal gesproken kwijt. Als u Recall gebruikt voordat u de MU100R uitzet of een andere Performance gaat wijzigen, kunt u de hiervoor gewiste Performance data terugkrijgen.

Om Recall te gebruiken:

- 1 Selecteer RECALL in het Performance Edit Mode menu, en druk op de ENTER knop.



De volgende display verschijnt kort in het scherm:



- 2 Druk bij de "Are you sure?" vraag hierboven, nogmaals op de ENTER knop om de functie uit te voeren.

Als er geen hiervoor gewijzigde Performance data aanwezig is, verschijnt de volgende display tijdelijk om aan te geven dat er geen Performance terugroepen kan worden.



Effect Wijzig Mode

De MU100R bevat een ingebouwde multi-effect processor met 6 onafhankelijke digitale effecten: Reverb, Chorus, Variation, Insertion 1/2 en EQ. De eerste 5 hiervan worden vanuit de Effect Wijzig mode bestuurd.

In dit gedeelte, worden alleen de effect Typen en de algemene parameters die gelijk zijn aan alle Typen besproken. Zie het SOUND LIJST & MIDI DATA gedeelte voor beschrijvingen details over de parameters van ieder effect Type.

Druk, om naar Effect Wijzig mode te gaan, op de EFFECT knop. Het volgende menu verschijnt:



Reverb (REV)	142
Chorus (CHO)	143
Variation (VAR)	144
Insertion 1, 2 (INS 1, 2)	146
Plugin (PLG) — Harmony Parameters	147
Over de Effect Aansluitingen — System en Insertion	152

Reverb (REV)

Reverb genereert de geluiden van verscheidene speelomgevingen door het toevoegen van ruimtelijke galm en vertragingen door reflecties. Er zijn diverse verschillende typen Reverb effects beschikbaar om zodoende de akoestiek van diverse soorten en grootten van kamers te simuleren.

Hieronder volgen enkele voorbeelden van de Reverb Typen en Reverb Pan parameters. Zie SOUND LIST & MIDI DATA gedeelte voor beschrijvingen en details over de parameters van alle andere Reverb parameters.

Type

Instellingen: NO EFFECT, HALL 1 — 2, ROOM 1 — 3, STAGE 1 — 2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT



Dit bepaalt het Reverb Type. Ieder Reverb Type heeft verschillende waarden voor de resterende Reverb parameters; Basement heeft bijvoorbeeld een Reverb Time van 0.6 seconden, terwijl deze bij Canyon op 12.0 seconden staat.

N.B.

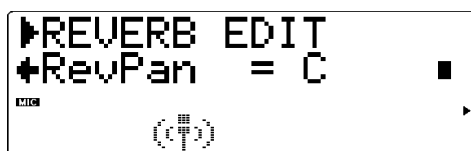
Als "NO EFFECT" geselecteerd is, staat Reverb uit en zijn de andere Reverb parameters niet beschikbaar (behalve de Reverb Pan parameter).

HINT

Als u Reverb wilt gebruiken, kunt u het gewenste Type selecteren, en het gebruiken zonder de overige parameters te wijzigen. Als u het Reverb sound gedetailleerd wilt instellen, kunt u naar wens de overige parameters instellen.

Reverb Pan (RevPan)

Bereik: L63 — C — R63



Dit bepaalt de Pan positie van het Reverb geluid, oftewel waar het in het stereobeeld geplaatst wordt.

Zie het SOUND LIST & MIDI DATA gedeelte voor details over de parameters van ieder Reverb Type.

Chorus (CHO)

Het Chorus gedeelte maakt gebruik van toonhoogtemodulatie om een verscheidenheid aan rijke ruimtelijk klinkende effecten te creëren, inclusief Chorus, Flanger, Symphonic en Phaser.

Hieronder worden enkele voorbeelden van de Chorus Type en Chorus Pan parameters besproken. Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte voor omschrijvingen en uitleg over alle andere Chorus parameters.

Type

Instellingen: NO EFFECT; CHORUS 1 — 4; CELESTE 1 — 4; FLANGER 1 — 3; SYMPHONIC; ENSEMBLE DETUNE; PHASER 1



Dit bepaalt het Chorus Type. De specifieke parameters en waarden kunnen afhankelijk van het geselecteerde Type verschillen.

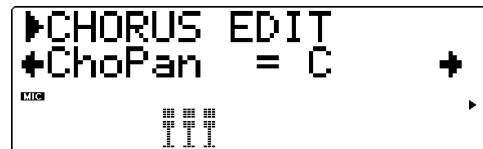
Met Chorus 1 en 2 wordt het geluid subtiel uitgebreid, en dit maakt het geluid rijker, vetter en warmer. Flanger maakt gebruik van modulatie om een bewogen, wervelend effect te creëren, en produceert een kenmerkend metaalgeluid. Symphonic breidt het geluid ook subtiel uit door een enkele Voice als meerdere Voices te laten klinken. Phaser is vergelijkbaar met Flanger, maar met een diepere, sterkere modulatie.

N.B.

Als "NO EFFECT" geselecteerd is, staat Reverb uit en zijn de andere Reverb parameters niet beschikbaar (behalve de Chorus Pan en Send Chorus to Reverb parameters).

Chorus Pan (ChoPan)

Bereik: L63 — C — R63



Dit bepaalt de Pan positie van het Chorus geluid, oftewel waar het in het stereobeeld geplaatst wordt.

Send Chorus to Reverb (SendCho → Rev)

Bereik: 000 — 127



Dit bepaalt hoeveel signaal er van de Chorus naar het Reverb effect gestuurd wordt. Bij de instelling 000 wordt er geen Chorus signaal naar het Reverb effect gestuurd.

HINT

Als u deze instelling op een relatief hoog niveau zet, geeft dit een natuurlijker geluid, omdat het met Chorus bewerkte geluid tevens door de reverb bewerkt wordt. U kunt ongewone effecten creëren door een lange Reverb in te stellen en deze instelling op 0 te zetten, zodat het Chorusgeluid "droog" is (geen Reverb) en het oorspronkelijke geluid doorweekt is met Reverb.

Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte voor details over de parameters van ieder Chorus Type.

Variation (VAR)

Het Variation gedeelte biedt een overvloed aan extra effecten om de Voices van de MU100R mee te bewerken. Het biedt enkele effecten uit de Reverb, Chorus en Insertion gedeeltes. Dit is geen overbodige luxe; hierdoor kunt u twee typen Reverb, Chorus of andere effecten tegelijk gebruiken op verschillende Voices. U kunt bijvoorbeeld het Flanger effect op één Voice gebruiken, en de Phaser op een andere. Variation biedt tevens vele speciale effecten die niet in de andere gedeeltes aanwezig zijn, zoals Delay, Gate Reverb, Wah en Pitch Change (toonhoogte wijzigen).

Het Variation gedeelte van effecten kan zowel aan één enkele geselecteerde Part of aan alle Parts toegevoegd worden, afhankelijk van de connection instelling: Insertion of System. (Zie pagina 152, **Over de Effect Connections — System en Insertion** voor meer informatie.)

Hieronder worden enkele Variation Type en andere veel gebruikte parameters besproken. Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte voor specifieke omschrijvingen van de Variation Typen en uitleg over alle andere Variation parameters.

Type

Instellingen: NO EFFECT; WHITE ROOM; TUNNEL; CANYON; BASEMENT; DELAY L,C,R; DELAY L,R; ECHO; CROSS DELAY; ER 1 — 2; GATE REVERB; REVERSE GATE; KARAOKE 1 — 3; CHORUS 1 — 4; CELESTE 1 — 4; FLANGER 1 — 3; SYMPHONIC; ENSEMBLE; DETUNE; AMBIENCE; ROTARY SPEAKER; 2WAY ROTARY SPEAKER; TREMOLO; AUTO PAN; PHASER 1 — 2, DISTORTION; COMP+ DISTORTION; OVER DRIVE; AMP SIMULATOR; 3BAND EQ (MONO); 2BAND EQ (STEREO); AUTO WAH (LFO); AUTO WAH+DIST; AUTO WAH+ODRV; TOUCH WAH 1; TOUCH WAH+DIST; TOUCH WAH+ ODRV; TOUCH WAH 2; PITCH CHANGE 1 — 2; AURAL EXCITER®; COMPRESSOR; NOISE GATE; VOICE

CANCEL; TALK MOD; LO-FI; DIST+DELAY; ODRV+DELAY; CMP+DT+DLY; CMP+OD+DLY; WAH+DT+DLY; WAH+OD+DLY; THRU



N.B.

Als **NO EFFECT** of **THRU** als Type geselecteerd is, wordt er geen Variation effect toegevoegd, en zijn alleen de algemene parameters hieronder beschikbaar (behalve **Dry/Wet**). De **NO EFFECT** instelling annuleert het Variation effect. Als Variation Connection op **SYS** (System) staat, kan het geluid zonder effect beluisterd worden. Als Variation Connection op **INS** (Insertion) staat, wordt er voor de Part geen geluid uitgestuurd. Als deze op **THRU** staat, wordt het geluid van de Part (of Parts) zonder Variation effect uitgestuurd. Als Variation Connection op **INS** (Insertion) staat, moet u het Type op **Thru** zetten. Als Variation Connection op **SYS** (System) staat, moet u het Type op **NO EFFECT** zetten.

Dry/Wet (Insertion connection)

Bereik: D63>W — (D=W) — D<W63

Past de niveaubalans tussen het oorspronkelijke geluid (dry, of **D**) en het bewerkte geluid (wet, of **W**) aan. De instelling (**D=W**) resulteert in een gelijke balans tussen het dry en wet geluid.

Toewijsbare Controller 1 Variation Control (AC1VarCtrl) (Insertion connection)

Bereik: 000 — 127

Bepaalt in hoeverre de Toewijsbare Controller invloed heeft op het Variation effect.

Variation Pan (VarPan) (System connection)

Bereik: L63 — C — R63

Bepaalt de pan positie van het Variation effect.

Send Variation to Chorus (SendVar→Cho) (System connection)

Bereik: 000 — 127

Bepaalt hoeveel Variation effect geluid naar het Chorus effect gestuurd wordt.

Send Variation to Reverb (SendVar→Rev) (System connection)

Range: 000 — 127

Bepaalt hoeveel Variation effect geluid naar het Reverb effect gestuurd wordt.

Variation Connection (VarConnect)

Instellingen: INS (Insertion), SYS (System)

Bepaalt hoe het Variation effect in de effectketting van de MU100R aangesloten is. Als deze op **SYS** (System) staat, wordt Variation aan alle Parts toegevoegd, afhankelijk van de Variation Send instelling van iedere Part. Als deze op **INS** (Insertion) staat, wordt Variation alleen aan de Part toegevoegd die ingesteld staat bij de Send Variation parameters (zie boven).

N.B.

*Bovenstaande algemene parameters zijn voor bijna alle Variation effect typen vergelijkbaar. (Uitzonderingen worden in het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte omschreven.)*

Insertion 1, 2 (INS 1, 2)

De Insertion 1 en 2 effecten bieden extra effecten voor het bewerken van individuele Parts.

Hier onder wordt uitleg over het Type, Dry/Wet Balans en Part parameters gegeven. Zie het **SOUND LIST & MIDI DATA** gedeelte voor beschrijvingen en uitleg over alle andere parameters.

De Insertion effecten zijn ingesteld voor Insertion routing en kunnen alleen aan één enkele Part toegevoegd worden. Zie **Over de Effect Aansluitingen** — **System en Insertion** op pag. 152 voor meer informatie.

Type

Instellingen: THRU; HALL 1 — 2; ROOM 1 — 3; STAGE 1 — 2; PLATE; DELAY L,C,R; DELAY L,R; ECHO; CROSS DELAY; KARAOKE 1 — 3; CHORUS 1 — 4; CELESTE 1 — 4; FLANGER 1 — 3; SYMPHONIC; ENSEMBLE DETUNE; ROTARY SPEAKER; TREMOLO; AUTO PAN; PHASER 1; DISTORTION; OVER DRIVE; AMP SIMULATOR; 3BAND EQ (MONO); 2BAND EQ (STEREO); AUTO WAH (LFO); TOUCH WAH 1 — 2, AURAL EXCITER®, COMPRESSOR; NOISE GATE



N.B.

Als **THRU** als Type geselecteerd is, wordt er geen effect toegevoegd, en zijn er geen parameters beschikbaar (met uitzondering van de Part parameter).

Dry/Wet Balans

Bereik: D63>W — (D=W) — D<W63

Dit bepaalt de balans tussen het directe, onbewerkte signaal (dry) en het bewerkte signaal (wet). Regel naar wens met behulp van deze parameter en de Output Level parameter het gehele geluid in.

Assignable Controller 1 Insertion 1/2 Control (AC1INS1/2Ctrl)

Range: -64 — +63



Dit bepaalt in hoeverre de Toewijsbare Controller 1 (AC1) de met MIDI-bestuurbare parameters van de Insertion effecten bestuurt. Ieder Insertion effect bevat één parameter dat door AC1 bestuurd kan worden. (Zie de “Effect Parameter Lijst” in het “SOUND LIST & MIDI DATA” gedeelte). Deze parameter is in performance mode niet beschikbaar.

Insertion 1, 2 Part (INS 1, 2 Part)

Bereik: Part 1 — 32, AD 1, AD 2, off



Dit bepaalt de Part waaraan het Insertion effect wordt toegevoegd. Insertion kan aan één Part tegelijk toegevoegd worden.

Plugin (PLG) — Harmony Parameters

Pad: [EFFECT] knop → “PLG” → “PLG100-VH”

Deze parameters besturen het Harmony effect. Andere Harmony parameters die in dit gedeelte niet besproken worden zijn de MIDI kanaal instellingen van de harmony en melodie, die in Utility mode ingesteld worden (zie pag. 171). Zie het Rondleiding gedeelte op pagina 77 voor algemene informatie over het Harmony effect en het gebruik ervan.

Type

Instellingen: THRU, VOCODER HM, CHORDAL HM, DETUNE HM, CHROMAT.HM (Chromatic)



Dit bepaalt het Type van het Harmony effect (zoals hieronder uitgelegd). Zie de Mode parameter (pag. 148) voor informatie over hoe ieder van de Typen ingesteld kunnen worden, waar u verschillende instellingen per Type kunt maken. Andere Harmony parameters kunnen wel of niet beschikbaar zijn, afhankelijk van het hier geselecteerde Type .

Thru

Er wordt geen Harmony effect toegevoegd.

N.B.

Als Thru geselecteerd is, is de Insert Part parameter de enige andere beschikbare parameter (pag. 151).

Vocoder

Dit genereert max. drie harmonienoten, waarvan de toonhoogten corresponderen met de noten die u op een aangesloten MIDI toetsenbord speelt. Met andere woorden, u kunt de melodie zingen, en de harmonie(ën) vanaf een toetsenbord (of sequencer) “spelen”. U kunt het Harmony geluid tevens transponeren (zie de Mode parameter hieronder).

N.B.

Als er meer dan drie MIDI noten ontvangen worden (of twee noten, als de Lead Gender Type parameter op iets anders dan “off” staat), wordt aan de meest recent gespeelde noten prioriteit gegeven. (Met andere woorden, de harmonieën van eerdere noten worden afgekapt.)

Hint

U kunt Vocoder Type gebruiken als:

- U harmonie noten en stemmen wilt gebruiken die buiten de standaard akkoorden vallen in het Chordal type (onder).
- U zelf de exacte harmonienoten wilt bepalen, inclusief het oktaaf register en of deze boven of onder de oorspronkelijke melodienoot gespeeld worden.
- U de harmony part op het toetsenbord of vanaf een sequencer wilt spelen.
- U zelf wilt besturen hoe de harmonienoot of noten van toonhoogte wijzigen vanuit een vastgestelde melodie toonhoogte.

Chordal

Dit genereert max. drie harmonnoten die corresponderen met de akkoorden die u op een aangesloten MIDI toetsenbord (of chords opgenomen op een sequencer) speelt. Als u bijvoorbeeld een C majeur triool op het toetsenbord speelt, en een C noot zingt (en Chordal Mode op “trio” staat), resulteert dit in een harmonie van C, E, en G. In deze mode worden 43 verschillende akkoorden herkend (zie onderstaande lijst), hetgeen u een ongelooflijk vol en flexibele hoeveelheid harmonieën biedt, geschikt voor vrijwel iedere muziekstijl. Het aantal harmonieën en zijn positie boven of onder de melodie wordt in de Mode parameter (pag. 148) ingesteld.

Over het algemeen is het Chordal Type het best inzetbaar als u simpelweg de akkoorden wilt spelen en het Harmony effect zelf automatisch de geschikte noten laat zoeken.

Herkende Akkoorden in het Chordal Type

Detune

Dit produceert een licht “ontstemde” toonhoogte en mengt deze met het ingangssignaal om een rijk chorus effect te creëren. De hoeveelheid onstemming wordt in de Mode parameter ingesteld. MIDI nootdata van een toetsenbord of sequencer heeft in dit type geen effect.

N.B.

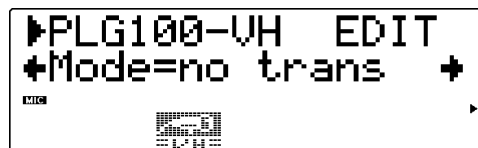
Als Detune geselecteerd is, zijn de Harmony Gender Type en Lead Pitch Correction parameters niet beschikbaar.

Chromatic (CHROMAT.HM)

Dit produceert een harmonie op een vastgestelde toonhoogte interval van het oorspronkelijke geluid (bijv. één oktaaf, of een derde). De hoeveelheid toonhoogte verschuiving wordt in de Mode parameter ingesteld. MIDI nootdata van een toetsenbord of sequencer heeft in dit type geen effect.

Mode

Instellingen: (Beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het geselecteerde Type; zie onder.)



For Vocoder Type:

no trans

Geen transpose. De harmonienoten corresponderen met de toonhoogte van de binnenkomende MIDI noten.

auto trans

Automatisch transponeren van de harmonienoten. Dit houdt de harmonienoten dichtbij (± 600 cent) het ingangssignaal, onafhankelijk in welk oktaaf de MIDI noten gespeeld worden. Als u bijvoorbeeld op C3 zingt, resulteert het spelen van een E ergens op het MIDI toetsenbord in een harmonienoot op E3.

-3oct trns — +3oct trns

Dit stelt oktaaf transpose van de harmonienoten vast, instelbaar van 3 oktaven naar onder (-) tot 3 oktaven naar boven (+).

Bij Chordal Type:

duet above (Duet Above)

Genereert één harmonienoot, in een toonhoogte boven de lead noot.

duet below (Duet Below)

Genereert één harmonienoot, in een toonhoogte onder de lead noot.

duet abv+b (Duet Above + Bass)

Genereert twee harmonienoten — één boven de lead noot, een één oktaaf onder de akkoordgrondtoon harmonie. (De “+b” in de type naam staat voor “toegevoegde basnoot.”)

trio above (Trio Above)

Genereert twee harmonienoten, in toonhoogten boven de lead noot.

trio a&b (Trio Above & Below)

Genereert twee harmonienoten — één boven de lead note, en één eronder.

trio below (Trio Below)

Genereert twee harmonienoten, in toonhoogten onder de lead noot.

trio a&b+b (Trio Above & Below+Bass)
 Genereert drie harmonienoten — één boven de lead noot, en twee eronder — één hiervan is één oktaaf onder de akkoordgrondtoon harmonie. (De “+b” in de type naam staat voor “toegevoegde basnoot.”)

quar above (Quartet Above)
 Genereert drie harmonienoten, in toonhoogten boven de lead noot.

quar a&b (Quartet Above & Below)
 Genereert drie harmonienoten— twee in toonhoogten boven de lead noot, en één eronder.

quar below (Quartet Below)
 Genereert drie harmonienoten, in toonhoogten onder de lead noot.

Bij Detune Typen:

low
 Ontstemt de toonhoogte met ± 7 cents (de minste ontstemming).

mid-low
 Ontstemt de toonhoogte met ± 11 cents.

mid-high
 Ontstemt de toonhogte met ± 15 cents.

high
 Ontstemt de toonhoogte met ± 20 cents (de grootste ontstemming).

Bij Chromatic Typen:

oct below
 Genereert een harmonienoot één oktaaf onder de ingevoerde noot.

3rd below
 Genereert een Majeur triool harmonienoot in het oktaaf de ingevoerde noot. (Harmony wordt acht halve tonen naar beneden getransponeerd.)

5th below
 Genereert een kwint harmonienoot in het oktaaf onder de ingevoerde noot. (Harmony wordt vijf halve tonen naar onder getransponeerd.)

unison
 Genereert een “harmonie” noot op dezelfde toonhoogte als de ingevoerde noot. (Deze kan van het oorspronkelijke signaal gescheiden worden door de Harmony Gender te wijzigen; zie onder.)

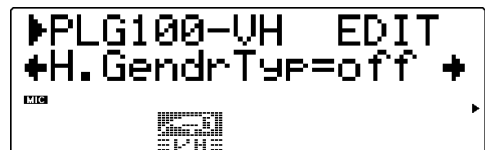
3rd above
 Genereert een majeure triool harmonienoot in hetzelfde oktaaf als de ingevoerde noot. (Harmony wordt vier halve tonen naar boven getransponeerd.)

5th above
 Genereert een “fifth” harmonienoot in hetzelfde oktaaf als de ingevoerde noot. (Harmony wordt zeven halve tonen naar boven getransponeerd.)

oct above
 Genereert een harmonienoot één oktaaf boven de ingevoerde noot.

Harmony Gender Type (H.GendrTyp)

Instellingen: off, Auto



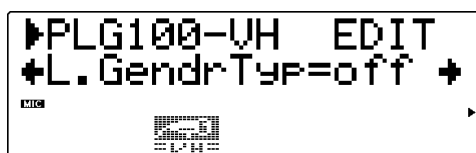
Dit bepaalt het geslacht van de harmonienoten. Als deze op “off” staat, wijzigt het geslacht van de harmonienoten niet (in verhouding tot het geslacht van de zanger). Onthoud, dat als deze op “Auto” staat, het gender change effect afhankelijk van de kwaliteit, kenmerken en toonhoogte van de daadwerkelijke stem kan verschillen.

N.B.

De Harmony Gender Type parameter is niet beschikbaar als het Harmony Type op Detune staat (pag. 147).

Lead Gender Type (L.GendrTyp)

Instellingen: off, unis (unison), male, fem. (female)



Deze instelling bepaalt of het geslacht van de “lead” voice gewijzigd kan worden of niet. U kunt het geslacht tevens instellen. Als deze op “off” staat, kan het geslacht van de lead voice niet gewijzigd worden. Als deze op “unis” (unison) staat, wordt de lead voice op exact dezelfde toonhoogte gereproduceerd; u kunt daarentegen het geslacht wijzigen met de Lead Gender Depth parameter hieronder. De “male” (mannelijk) en “fem.” (female = vrouwelijk) instellingen reproduceren de stem met de respectievelijk mannelijk of vrouwelijke stemeigenschappen. (Gebruik onderstaande Lead Gender Depth parameter om de kwaliteit van de lead voice fijn in te stellen.)

N.B.

Als deze op “unis”, “male” of “fem.” staat, kunt u tot uit twee parts bestaande harmonieën kiezen.

De Lead Voice gebruiken

Stel , om de lead voice correct te gebruiken, onderstaande parameters in:

Lead Gender Type

— “unis,” “male,” of “fem.”

Lead Gender Depth

— Stel in op gewenste/correct waarde.

Lead/Harmony Balans

— Stel in op correcte waarde. (Bij waarden op of bij het maximum van “L<H63,” kunt u soms de lead niet horen.)

U kunt de toonhoogte van de lead voice apart van de andere harmonieën besturen. U zou bijvoorbeeld de melodie- en harmoniedata op verschillende sporen/MIDI kanalen van de sequencer op kunnen nemen — het melodiestoor bestuurt de toonhoogte van de lead voice, en het harmoniestoor bestuurt de harmonieën. Hierdoor blijven alle zangparts gestemd met elkaar en de song — zelf als u daadwerkelijk licht uit toon zingt !!

Maak, om de toonhoogte van de lead voice vanaf een aangesloten MIDI toetsenbord of sequencer (apart van de harmonieën) te besturen, de volgende instellingen:

Lead Gender Type

— “unis”, “male”, of “fem.”

Pitch Correction

— “on”

Melody Channel (pag. 171)

— Stel in op hetzelfde kanaal als het MIDI apparaat. (Vergelijk deze met het melodiestoor van de song data.)

Harmony Channel (pag. 171)

— Stel in op dezelfde waarde als Melody Channel. (Vergelijk deze met het harmoniestoor van de song data.)

Lead Gender Depth (L.GendrDpt)

Bereik: -64 — +63



Dit bepaalt de kwaliteit of kenmerken van de lead voice, en is afhankelijk van de instellingen in Lead Gender Type hierboven. (Deze parameter heeft geen effect als Lead Gender Type op “off” staat). Extreem negatieve of positieve waarden resulteren in duidelijke vervorming van de stem. Daarnaast kan het effect afhankelijk van de kwaliteit, kenmerken en toonhoogte van de daadwerkelijke stem verschillen. Experimenteer hiermee tot u de waarden gevonden heeft die het meest natuurlijk klinken (of onnatuurlijk, als u dat wenst).

Lead Pitch Correction (PchCorrect)

Instellingen: off, on



Dit bepaalt of de toonhoogte van de lead voice bepaald wordt door MIDI nootdata of niet. Als deze parameter en Lead Gender op “on” staan, wordt de toonhoogte van de lead voice “gecorrigeerd” naar de toonhoogte van de ontvangen MIDI noot op het Melody Channel (pag. 171).

N.B.

De Pitch Correction parameter is niet beschikbaar als Harmony Type op Detune (pag. 147) staat. Deze parameter heeft geen effect als Lead Gender Type op “off” staat.

Lead/Harmony Balans (Lead/Harm)

Bereik: L63>H (maximum lead, minimum harmony) — L=H (equal level) — L<H63 (maximum harmony, minimum lead)



Dit bepaalt de relatieve balans tussen de lead en harmonie stemmen. Bij de meeste pop songs, zou deze op “L=H” of een iets hoger lead niveau (zoals “L10>H” of meer).

Insert Part (Ins Part)

Instellingen: 01 — 32, AD01, AD02, off



Dit bepaalt de Part waaraan het Harmony effect wordt toegevoegd. Als u bijvoorbeeld Harmony aan microfoon ingang door A/D INPUT 1 wilt toevoegen, zet u deze op “AD01”. Als deze op “off” staat, wordt het Harmony effect geannuleerd.

Over de Effect Aansluitingen

— System en Insertion

De multi-effects van de MU100R bieden niet alleen een groot bereik aan geluidsbewerkingsmogelijkheden, maar ook een flexibel systeem om deze interne aan te sluiten. In tegenstelling tot eenvoudige effect routing schema's in conventionele sound modules waarbij alle voices dezelfde effecten hebben, kunt u met de MU100R onafhankelijke, speciale effecten aan één of twee Parts toevoegen, en kunt u algemene effecten op alle 34 Parts tegelijk gebruiken. U kunt bijvoorbeeld een Distortion effect op een gitaar Part en een rotary speaker effect op een orgel Part gebruiken, en daarnaast nog steeds ruimtelijke effecten zoals Reverb en Chorus voor de algehele mix gebruiken.

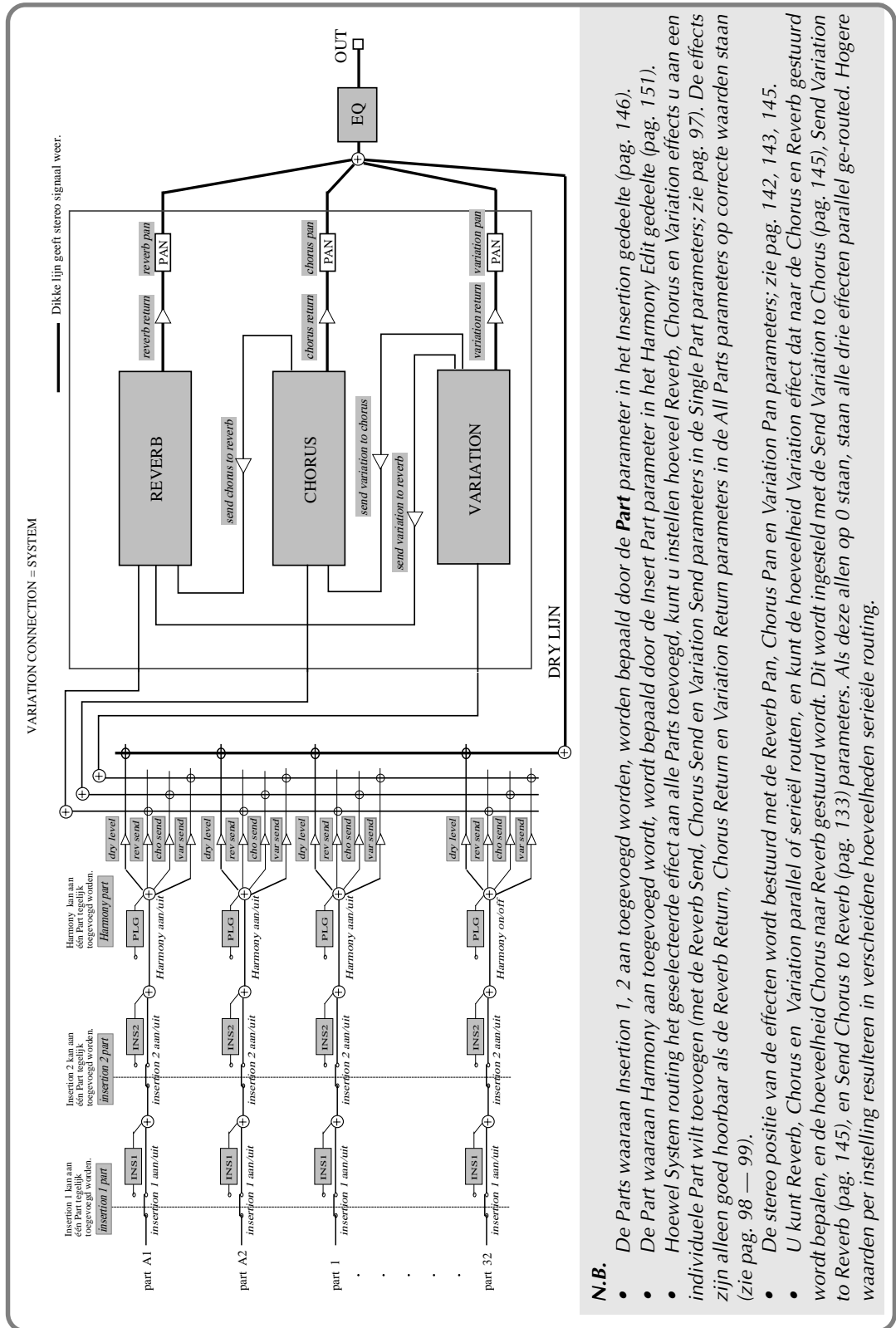
Alle effect gedeelten zijn op één van de twee manieren ge-routed of aangesloten: **System** of **Insertion**. System voegt het geselecteerde effect toe aan alle 34 Parts, en Insertion voegt het geselecteerde effect toe aan één specifieke Part. Reverb, Chorus, en EQ zijn alle System effecten, en Insertion 1 en 2, en Harmony zijn Insertion effecten. Het Variation effect gedeelte daarentegen, kan zowel als System of Insertion effect gebruikt worden. (Met behulp van de **Variation Connection** parameter; zie pag. 145.) Aangezien System en Insertion onderdeel zijn van het XG MIDI (Extended General MIDI) formaat, kunt u door gebruik te maken van dezelfde flexibele effect-routings song data opnemen en afspelen op iedere toongenerator of sound module waar het **XG** ikoon op staat.

N.B.

*De default instelling van **Variation Connection** is Insertion.*

De onderstaande illustraties en uitleg behandelen grotendeels de System en Insertion aansluitingen.

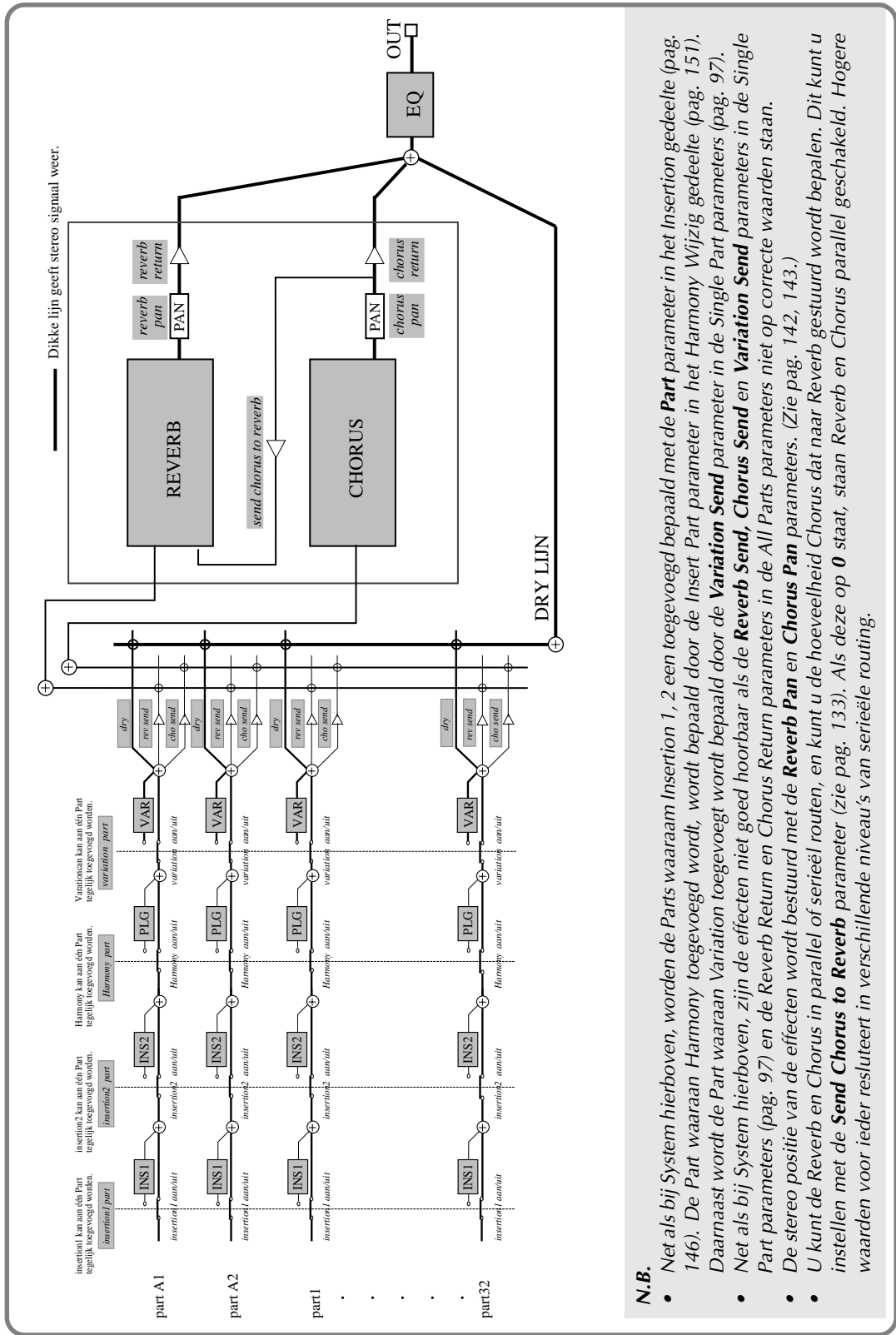
Als Variation op System staat:



N.B.

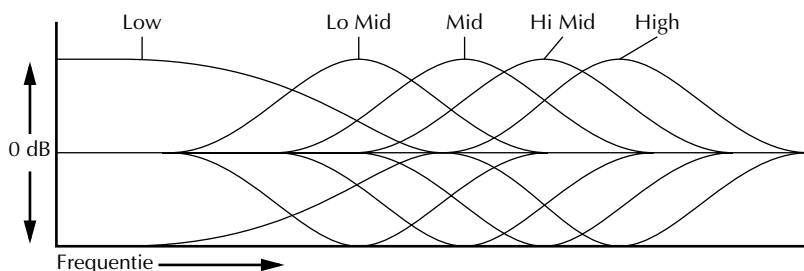
- De Parts waaraan Insertion 1, 2 aan toegevoegd worden, worden bepaald door de **Part** parameter in het Insertion gedeelte (pag. 146).
- De Part waaraan Harmony aan toegevoegd wordt, wordt bepaald door de **Insert Part** parameter in het Harmony Edit gedeelte (pag. 151).
- Hoewel System routing het geselecteerde effect aan alle Parts toevoegd, kunt u instellen hoeveel Reverb, Chorus en Variation effects u aan een individuele Part wilt toevoegen (met de Reverb Send, Chorus Send en Variation Send parameters in de Single Part parameters; zie pag. 97). De effects zijn alleen goed hoorbaar als de Reverb Return, Chorus Return en Variation Return parameters in de All Parts parameters op correcte waarden staan (zie pag. 98 — 99).
- De stereo positie van de effecten wordt bestuurd met de Reverb Pan, Chorus Pan en Variation Pan parameters; zie pag. 142, 143, 145.
- U kunt Reverb, Chorus en Variation parallel of serieel routen, en kunt de hoeveelheid Variation effect dat naar de Chorus en Reverb gestuurd wordt bepalen, en de hoeveelheid Chorus naar Reverb gestuurd wordt. Dit wordt ingesteld met de Send Variation to Chorus (pag. 145), Send Variation to Reverb (pag. 145), en Send Chorus to Reverb (pag. 133) parameters. Als deze allen op 0 staan, staan alle drie effecten parallel ge-routed. Hogere waarden per instelling resulteren in verscheidene hoeveelheden serieële routing.

Als Variation op Insertion staat:



Equalizer (EQ) Wijzigen

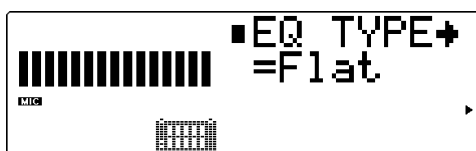
Met de Equalizer (EQ) Wijzig parameters kunt u de algehele toon van het MU100R geluid met vijf aparte frequentiebanden instellen. Er zijn tevens EQ presets beschikbaar waarmee u direct tooninstellingen op kunt roepen voor verschillende muziekgenres.



Druk op de EQ knop om naar de Equalizer Edit mode te gaan.

EQ Type

Instellingen: Flat, Jazz, Pops, Rock, Concert



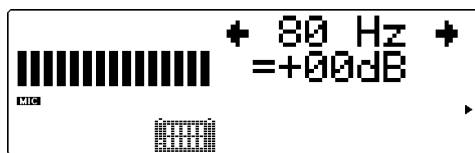
EQ Type biedt vijf verschillende preset EQ instellingen, geprogrammeerd voor specifieke muziekgenres. De Flat instelling is een “platte” EQ preset zonder equalizing. Jazz, Pops, Rock en Concert bevatten ieder verschillende EQ instellingen en frequentiebanden, speciaal geschikt voor die muziekgenres.

EQ Frequentie Parameters

Thru: 80 Hz, 500 Hz, 1.0 kHz, 4.0 kHz, 8.0 kHz
Jazz: 50 Hz, 125 Hz, 900 Hz, 3.2 kHz, 6.3 kHz
Pops: 125 Hz, 315 Hz, 1.0 kHz, 2.0 kHz, 5.0 kHz
Rock: 125 Hz, 200 Hz, 1.2 kHz, 2.2 kHz, 6.3 kHz

Concert: 80 Hz, 315 Hz, 1.0 kHz, 6.3 kHz, 8.0 kHz

Bereik: -12 — +12 dB



Met de overige EQ parameters kunt u van ieder van de vijf frequenties het niveau instellen: low, low-mid, mid, high-mid en high. De balken tonen de EQ instellingen als een frequentie “curve,” waar pieken aangeven dat de frequentie versterkt wordt, en diepten aangeven dat deze verzwakt wordt. Bij de instelling 00 dB is er geen frequentie versterking/verzwakking .

N.B.

Als u het EQ Type wijzigt, worden automatisch de default Frequentie Parameter instellingen opgeroepen en worden eventuele wijzigingen die u gemaakt heeft geannuleerd.

Utility Mode

Met de Utility mode kunt u functies die met de algehele werking van de MU100R te maken hebben instellen, zoals Master Tune, display contrast en het afspelen van de Demo Song. Er zijn tevens utility handelingen aanwezig, zoals diverse soorten data transfer met externe data opslagapparaten, en het initialiseren van de MU100R instellingen.

Druk, om naar Utility mode te gaan, op de **UTIL** knop. Het volgende menu verschijnt:



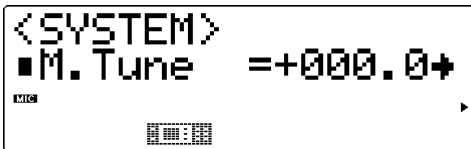
System Functies (SYS)	157
Dump Out Functies (DUMP)	161
Opslaan en Oproepen van Data via MIDI.....	161
Opslaan en Oproepen van Data via TO HOST	161
Initializeer Functies (INIT)	165
Demo Song Play (DEMO)	168
VL Voice en Harmony System Parameters (PLUGIN)	169
VL Voice System Parameters	169
Harmony System Parameters.....	171

System Functies (SYS)

De System functies bieden diverse parameters voor de algehele werking van de MU100R, zoals Master Tune, Mute en A/D Part Lock, enkele MIDI ontvangst filters en een display Contrast parameter.

Master Tune (M.Tune)

Bereik: -102.4 — +102.3 cents
(ong. +/- 1 halve toon)



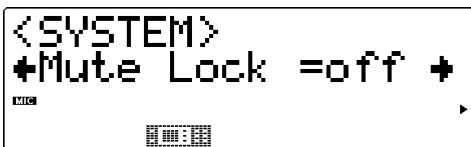
Dit bepaalt de algehele stemming van de MU100R Voices. Het beïnvloedt tevens de toonhoogte van de individuele drum/percussie geluiden van de drum kits. Master Tune is bijzonder handig bij het aanpassen van de MU100R toonhoogte als u deze samen met andere instrumenten gebruikt. De daadwerkelijk toonhoogte van iedere Voice is tevens afhankelijk van andere parameters die met toonhoogte te maken hebben: Key (in Play mode) en Detune (in Wijzig mode).

N.B.

Rond de 440 Hz, is 1 Hz ongeveer gelijk aan 4 cents.

Mute Lock

Instellingen: off, on



Dit bepaalt of de Part Mute status van de MU100R gereset wordt als **GM System On** of **XG System On** ontvangen wordt. Deze boodschap wordt als onderdeel van General MIDI song data automatisch naar de MU100R verstuurd. Als Mute Lock op **off** staat, reset de Mute status van de MU100R parts. Als u de huidige Mute instellingen wilt behouden en deze reset wilt uitzetten, zet u Mute Lock op **on**. (Zie pag. 85 voor meer informatie over de Mute functie.)

A/D Part Lock

Instellingen: off, on



Dit bepaalt of de huidige parameter waarden en Variation effect instellingen van de A/D Parts wel of niet gereset worden als er een **GM System On** or **XG System On** boodschap ontvangen wordt. Als u de huidige parameter waarden en Variation instellingen van de A/D Parts wilt behouden, zet u Mute Lock op **on**. (Deze parameter heeft geen effect in de Performance mode.)

Multi Mode Equalizer Lock

(Mlt EQ Lock)

Instellingen: off, on



Dit bepaalt of de Equalizer instellingen (pag. 155) door ontvangen MIDI boodschappen geïnitieerd kunnen worden. Als deze op "on" staat, blijven de huidige Equalizer instellingen behouden, en worden boodschappen die met EQ te maken hebben zodra een XG System On of GM System On boodschappen ontvangen worden genegeerd, waardoor u uw eigen Equalizer instellingen beschermt. Als deze op "off" staat, wijzigt de Equalizer afhankelijk van ontvangen XG/GM System On boodschappen. Deze instelling beïnvloedt alleen de Multi mode, niet de Performance mode.

Output Select Lock (OutSel Lock)

Instellingen: on, off

```
<SYSTEM>
+OutSel Lock=off+
```



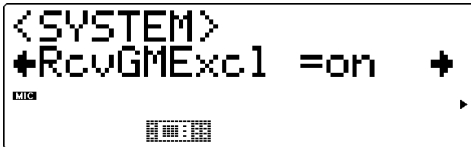
The image shows a MIDI data entry screen with a black background and white text. At the top, it says '<SYSTEM>'. Below that, it shows '+OutSel Lock=off+'. There is a small 'MIDI' icon on the left and a right-pointing arrow on the right. At the bottom, there is a keyboard icon.

Dit bepaalt of de Output Select instellingen (pag. 113, 118) wel of niet gereset worden als **GM System On** of **XG System On** ontvangen wordt. Het bepaalt tevens of de Output Select instelling van een Part via MIDI gewijzigd kan worden of niet. Als u de Output Select instellingen “vast” wilt zetten en deze niet wilt laten wijzigen, zet u deze parameter op “on.”

Receive General MIDI Exclusive (RcvGMExcl)

Instellingen: off, on

```
<SYSTEM>
+RcvGMExcl =on +
```



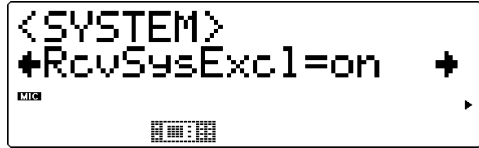
The image shows a MIDI data entry screen with a black background and white text. At the top, it says '<SYSTEM>'. Below that, it shows '+RcvGMExcl =on +'. There is a small 'MIDI' icon on the left and a right-pointing arrow on the right. At the bottom, there is a keyboard icon.

Dit bepaalt of **GM System On** of **XG System On** boodschappen ontvangen kunnen worden of niet. Bij “on” kunnen deze boodschappen ontvangen worden.

Receive System Exclusive (RcvSysExcl)

Instellingen: off, on

```
<SYSTEM>
+RcvSysExcl=on +
```



The image shows a MIDI data entry screen with a black background and white text. At the top, it says '<SYSTEM>'. Below that, it shows '+RcvSysExcl=on +'. There is a small 'MIDI' icon on the left and a right-pointing arrow on the right. At the bottom, there is a keyboard icon.

Dit bepaalt of System Exclusive boodschappen ontvangen worden of niet. System Exclusive boodschappen zijn data specifiek (of “exclusief”) voor de MU100R. Met “On” kunnen deze boodschappen ontvangen worden. Deze parameter met op “On” staan als u bulk data vanaf een MIDI data opslag apparaat wilt ontvangen. (Zie pag. 18.)

Receive Bank Select (RcvBankSel)

Instellingen: off, on

```
<SYSTEM>
+RcvBankSel=on +
```

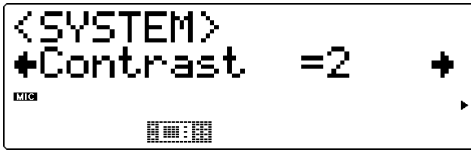


The image shows a MIDI data entry screen with a black background and white text. At the top, it says '<SYSTEM>'. Below that, it shows '+RcvBankSel=on +'. There is a small 'MIDI' icon on the left and a right-pointing arrow on the right. At the bottom, there is a keyboard icon.

Dit bepaalt of Bank Select boodschappen ontvangen kunnen worden of niet. Bank Select boodschappen kunnen vanaf een ander MIDI apparaat verstuurd worden om de Voicebank van de MU100R te wijzigen. (Zie pag. 31). Met de “On” instelling kunnen Bank Select boodschappen ontvangen worden.

Contrast

Bereik: 1 — 8



Dit bepaalt het contrast van de display. Wijzig deze indien nodig voor optimale duidelijkheid. (Bij extreme instellingen kan het display onleesbaar worden.)

Dump Interval (DumpIntrval)

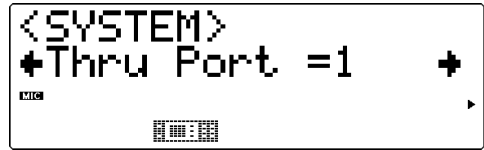
Instellingen: 50, 100, 150, 200, 300



Dit bepaalt de tijdsduur dat de MU100R pauzeert als het met de Dump Out functies data blokken verstuurd. Als het ontvangende apparaat de data niet kan verwerken of een “buffer full” boodschap toont, moet u deze parameter op een hogere waarde zetten en nogmaals proberen de data te versturen.

Thru Port

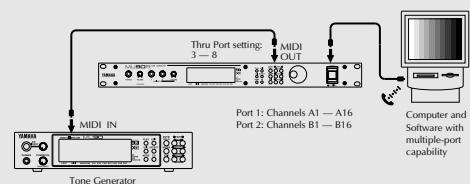
Bereik: 1 — 8



Sommige MIDI apparaten en sequencers hebben de mogelijkheid om data over diverse MIDI “poorten” te versturen, en daarmee de 16-kanaals barrière doorbreken. Als deze data via de TO HOST aansluiting op de MU100R ontvangen wordt, kunt u met deze parameter bepalen welke MIDI poort data door de MIDI OUT aansluiting verstuurd moet worden. Hierdoor kunt u een andere multi-timbrale toongenerator op de MU100R aansluiten en data over 48 onafhankelijke MIDI kanalen afspelen — 32 op de MU100R en nog eens 16 op de aangesloten toongenerator.

N.B.

De MU100R kan Cable boodschappen (F5) ontvangen als de TO HOST aansluiting aangesloten is op de seriële poort van een computer. Op de MU100R, worden MIDI ontvangstkanalen A1 — A16 bestuurd vanuit Poort 1, en kanalen B1 — B16 vanuit Poort 2. Als de door u gebruikte software aparte MIDI poorten kan aansturen, kan over 32 kanalen tegelijk data ontvangen worden, waardoor u via één seriële kabel 32 parts kunt bespelen. Als u een andere multi-timbrale toongenerator op de MIDI OUT aansluiting van de MU100R aansluit, en de Thru Port functie op een andere waarden dan 1 of 2 zet, kunt u over een totaal van 48 MIDI kanalen data afspelen— 32 op de MU100R en 16 op de aangesloten toongenerator.



Display Bank Select (DispBankSel)

Instellingen: 1 (toont allen banken met unieke Voices),
2 (toont alle banken)

```
<SYSTEM>
+DispBankSel=1
```



Dit bepaalt of de MU100R alle Voice banken toont of niet als u de bank wijzigt. (Zie pag. 28 voor meer informatie over het wijzigen van banken.) Als deze op “1” staat, slaat de MU100R banken over die dezelfde Voice bevatten. Als u dus door de beschikbare banken heen wandelt, stopt de display allen bij banken waarvan de Voice uniek of anders is (van het geselecteerde program nummer). Als “2” geselecteerd is, worden alle banken getoond, onafhankelijk of de Voices hetzelfde zijn of niet. De Display Bank Select instelling zelf ken niet door binnenkomende MIDI boodschappen gewijzigd worden.

Voice Map (Map)

Instellingen: MU basic, MU100Native

```
<SYSTEM>
+Map=MU100Native
```



Dit bepaalt de Voice configuratie of toewijzing van de XG Voice set van de MU100R. Deze parameter moet ingesteld worden zodat het past bij bepaalde soorten song data. Als u data afspeelt dat opgenomen of bedoeld is voor de MU90R, MU80, en MU50, moet deze op “MU basic” staan. Als u andere GM- en XG-compatibele data afspeelt, of de meest recente song data (in het bijzonder die bedoeld zijn voor de MU100R), moet deze op “MU100Native” staan.

N.B.

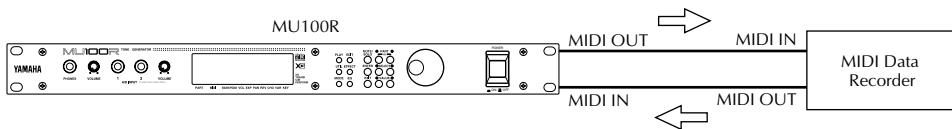
- Alleen de Voice map van de basic Voice bank (MSB = 0, LSB = 0) wordt door deze parameter beïnvloed. De andere extra Voice banken worden niet beïnvloed.
- Deze instelling wordt niet beïnvloed door binnenkomende XG System On of GM System On MIDI boodschappen.

Dump Out Functies (DUMP)

Met de Dump Out functies kunt u diverse instellingen van de MU100R (zoals instellingen van Parts, Performances, systeem, enz.) naar een MIDI sequencer, computer of een MIDI data recorder (zoals de Yamaha MDF2 MIDI Data Filer) versturen.

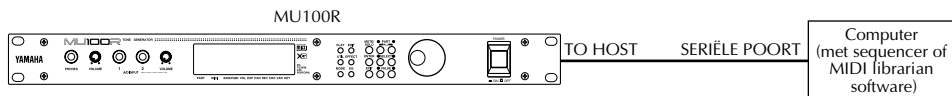
Onderstaande illustraties geven voorbeeld aansluitmogelijkheden voor de Dump Out functies.

Opslaan en Oproepen van Data via MIDI



Bulk Dump data kan verstuurd- en ontvangen worden via de MIDI IN en MIDI OUT.

Opslaan en Oproepen van Data via TO HOST



Bulk Dump data kan verstuurd- en ontvangen worden via de MIDI IN en MIDI OUT.

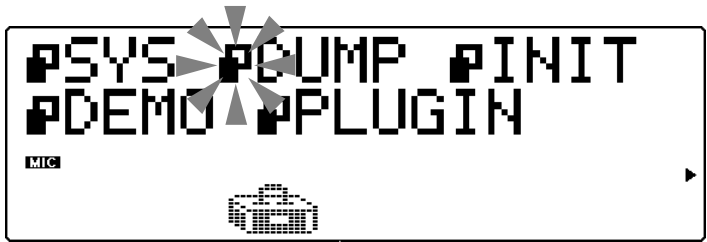
Handeling

- 1 Zorg ervoor dat de MU100R juist is aangesloten op het apparaat en dat de **HOST SELECT** schakelaar juist ingesteld is.

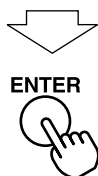
Sluit, als u de MIDI aansluitingen gebruikt, de **MIDI OUT** van de MU100R aan op de **MIDI IN** van de data recorder. (Zie bovenstaande illustraties.) Zet tevens de **HOST SELECT** schakelaar op **MIDI**.

Stel, als u de **TO HOST** aansluiting gebruikt, de **HOST SELECT** schakelaar corresponderend met het apparaat dat u gebruikt in. (Zie pag. 19 voor meer over host computer aansluitingen.)

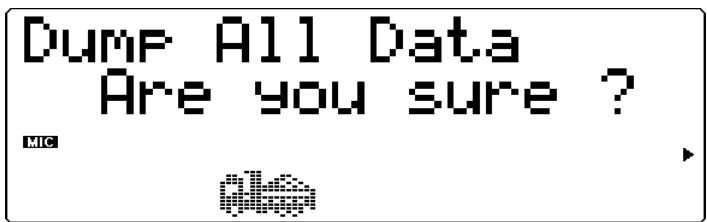
- 2 Druk op de UTIL knop en selecteer "DUMP," en druk op de ENTER knop.



- 3 Selecteer, vanuit het Dump Out menu, het type data dat u wilt versturen: All, Multi of Performance. Druk daarna op de ENTER knop om de geselecteerde data dump op te roepen.



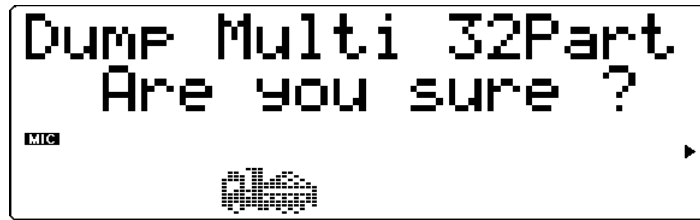
All



Dit verstuurd alle MU100R data (inclusief Part, Performance, system, en alle parameter waarden) naar het aangesloten apparaat.

Multi

Instellingen: 32 Parts, 16 Parts, 32 Parts + A/D, 16 Parts + A/D



Dit stuurt de geselecteerde MU100R Multi Part data (inclusief System, Effect en EQ data) naar het aangesloten apparaat. (Selecteer met de **VALUE** \ominus/\oplus knoppen het type/hoeveelheid data dat u wilt versturen.)

Performance (PERFORM)

Instellingen: ALL, I 001 — I 100 (Interne Performance nummers)



Dit stuurt de geselecteerde MU100R Performance data naar het aangesloten apparaat. (Selecteer met de **VALUE** \ominus/\oplus knoppen of data dial het type/hoeveelheid data dat u wilt versturen.)

- 4 Druk, bij de "Are you sure?" boodschap, op de **ENTER** knop om de handeling uit te voeren, of druk op de **EXIT** knop om het te annuleren en terug te keren naar het Dump Out menu.

Tijdens de uitvoering van de handeling verschijnt een "Transmitting..." boodschap. Als het versturen gereed is, keert de MU100R terug naar het Dump Out menu.

N.B.

Als u meer dan één MU100R in uw MIDI systeem aangesloten heeft en verschillende sets data naar iedere MU100R te sturen, kunt u op ieder een ander Device Nummer instellen. (Zie pag. 98.) U moet op iedere MU100R die u gebruikt het Device Nummer instellen, voordat u data naar het data opslag apparaat stuurt. Als u daarna de data weer inlaad in de aangesloten MU100R's, ontvangt iedere unit automatisch alleen de data dat bij het bijbehorende Device Nummer hoort.

Om de data vanaf de data recorder in de MU100R te laden:

Zorg ervoor dat de apparaten correct aangesloten zijn (zie de **Data Oproepen** illustraties op pag. 18), en voer de benodigde data transfer handeling vanaf de data recorder uit. (Zie de handleiding van het desbetreffende apparaat voor instructies.) De MU100R ontvangt automatisch binnenkomende bulk data.

Initializeer Functies (INIT)

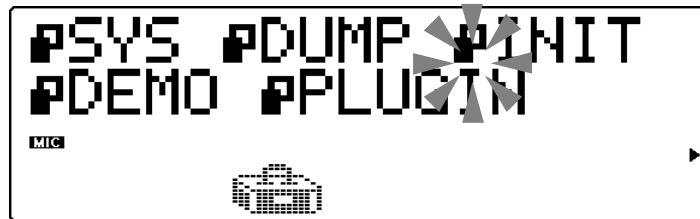
Met de Initialize functies kunt u de fabrieksinstellingen van de MU100R oproepen.

N.B.

Aangezien de Initialize functies alle bestaande data vervangen, moet u vóór u deze functies gebruikt eerst alle belangrijke data op een MIDI data opslag apparaat opslaan. (Zie pag.18.)

Handeling

- 1 Druk op de **UTIL** knop en selecteer "INIT", gevolgd door de **ENTER** knop.



ENTER



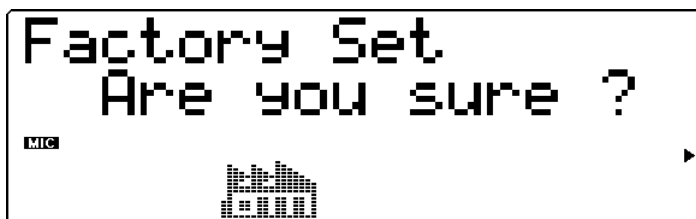
- 2 Selecteer, vanuit het Initialize menu, het type data dat geïnitieerd moet worden: Fabrieksinstellingen (FactSet), geselecteerde Sound Module mode (XG Init, GM Init, C/M Init, PFM Init) of Drum (Drum Init). Druk daarna op de **ENTER** knop om de geselecteerde data dump op te roepen.



ENTER



Fabrieksinstellingen (FactSet)



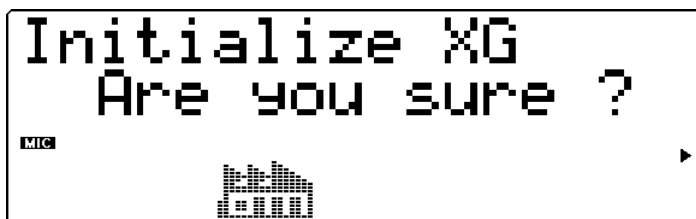
Dit roept de oorspronkelijk fabrieksinstellingen van de MU100R op.

N.B.

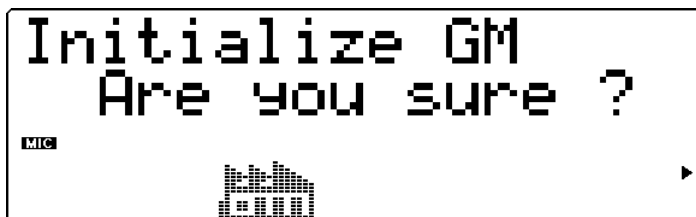
Deze functie vervangt alle interne performance data in de "Internal Performance 2". Laad, om de "Internal Performance 1" (als eerste ingeladen) op te roepen, de data in van de meegeleverde floppy disk. (Zie het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.)

Geselecteerde Sound Module Mode:

Extended General MIDI (XGInit)



General MIDI (GM Init)



Computer Music (C/MInit)



Performance (PFMInit)



Een van de vier bovenstaande parameters is beschikbaar, afhankelijk van de huidige geselecteerde Sound Module mode: **XG**, **TG300B**, **C/M** of **PFM**. Het initialiseren van deze parameter roept de oorspronkelijke instellingen van de geselecteerde mode op.

N.B.

- Bij de **PFMInit** instelling, wordt alleen de huidig geselecteerde Performance geïnitieerd.
- Bij **XGInit** en **GM Init**, zijn de geïnitieerde instellingen hetzelfde als dat de MU100R door een **XG System On** of **GM System On** boodschap gereset wordt.

Drum (DrumInit)

Bereik: DrumS1 — DrumS4



Dit roept de oorspronkelijke drum instellingen van de geselecteerde Drum Setup S1 — S4 op. (Selecteer met de **VALUE** \ominus/\oplus knoppen of data dial de gewenste Drum Setup.)

N.B.

Deze parameter is niet beschikbaar als de MU100R in Performance mode staat.

- 3 Druk, bij de "Are you sure?" boodschap, op de **ENTER** knop om de handeling uit te voeren, of de **EXIT** knop om het te annuleren en terug te keren naar de voorgaande display.

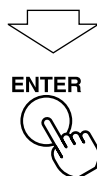
Tijdens de uitvoer van de handeling verschijnt een "Executing..." boodschap in de display. Als de handeling uitgevoerd is, keert de MU100R terug naar het Initialize menu.

Demo Song Afspelen (DEMO)

Met de Demo Song functie in het Utility menu kunt u de ingebouwde Demo Song afspelen.

Handeling

- 1 Druk op de **UTIL** knop en selecteer "DEMO", gevolgd door de **ENTER** knop.



- 2 Druk op de **ENTER** knop om de Demo Song af te spelen. De Demo Song begint direct af te spelen en blijft zich herhalen totdat het gestopt wordt (in stap 4 hieronder). Het afspelen van de individuele Parts van de song wordt grafisch door de "niveau meter" balken in de display getoond.

N.B.

Tijdens het afspelen van de Demo Song kunt u de paneel knoppen (behalve de **EXIT** knop en **VOLUME** knop) niet gebruiken.

- 3 Druk, om het afspelen van de song te stoppen, op de **EXIT** knop.



- 4 Druk, om de Demo Song functie te verlaten, nogmaals op de **EXIT** knop.

VL Voice en Harmony Systeem Parameters (PLUGIN)

VL Voice System Parameters

Pad: [UTIL] knop → “PLUGIN” → “PLG100-VL”

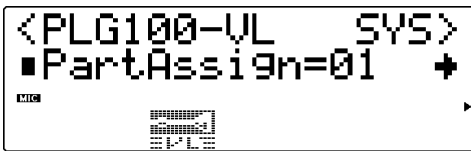
Deze parameters bevatten toewijzingen van de Part voor de VL Voice, gecombineerd met parameters die de algehele werking beïnvloedt. Zie pagina 62 voor meer informatie over de VL Voices en hoe u deze moet gebruiken.

Part Assign (Part toewijzen)

Instellingen:

In XG Mode: 01 - 16, off

In Performance Mode: 01 - 04, off



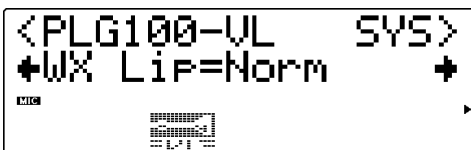
Dit bepaalt de Part waaraan de VL Voice toegewezen is. Als de Part hier onjuist toegewezen is, kunt u geen van de VL Voice banken voor de Part selecteren.

N.B.

De VL voices kunnen niet tegelijk aan meerdere Parts toegewezen worden, omdat het VL toongenerator gedeelte monofoon is.

WX Lip Mode

Instellingen: Norm, Expd



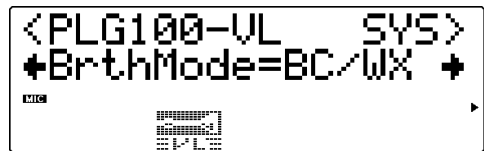
WX-series Wind MIDI Controllers genereren pitch bend data in het bereik van “-16” t/m “+32” door de hoeveelheid lip (reed) druk. De WX Lip parameter bepaalt of deze waarden zoals gespeeld gebruikt moeten worden (“Norm”), of dat deze in bereik uitgebreid moeten worden tot “-64” t/m “+63” (“Expd”). Dit is tevens handig bij het gebruiken van pitch bend data vanaf andere apparaten dan de WX-serie.

Details

- Wij raden de “Expd” instelling aan als u een WX controller in de “tight lip” mode gebruikt. Wij raden de “Norm” instelling aan als u de WX controller in “loose lip” mode gebruikt.
- De hier gemaakte instellingen gelden alleen voor de interne VL toongenerator.

Breath Mode

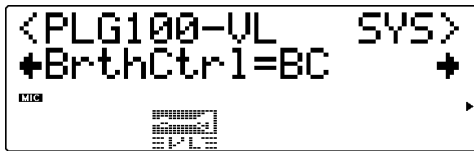
Instellingen: BC/WX, Vel, TchEG



Stelt de besturingsbron voor “breath” besturing in. Deze parameter moet op “BC/WX” staan als u een breath controller of Yamaha WX-series Wind MIDI Controller gebruikt. Als “Velocity” geselecteerd is, wordt breath variatie bestuurd door de aanslaggevoeligheid van het toetsenbord. Als “Touch EG” geselecteerd is, wordt breath variatie bestuurd door een combinatie van aanslaggevoeligheid en aftertouch. De hardheid van de aanslag bepaalt het oorspronkelijke blaasniveau, en aftertouch bepaalt de vorm van de opvolgende breath envelope.

Breath Control

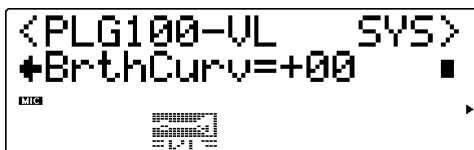
Instellingen: BC, Exp



Dit bepaalt het MIDI control change nummer dat voor breath besturing van de VL Voice gebruikt moet worden, zelfs als breath controller data (nummer 02) via MIDI ontvangen wordt. Als “BC” geselecteerd is, wordt control nummer 02 (breath control) gebruikt. Als “Exp” geselecteerd is, wordt control nummer 11 (expression) gebruikt.

Breath Curve

Bereik: -16 — +16



Bepaalt de verhouding tussen breath controller data (nummer 02) dat via MIDI ontvangen wordt, en de daadwerkelijke hoeveelheid toegevoegde breath variatie. Negatieve instellingen resulteren in een hoge breath variatie met relatief weinig blaaskracht, bij positieve instellingen heeft u meer blaaskracht nodig om dezelfde hoeveelheid breath variatie te verkrijgen.

Details

- Dit is tevens goed te gebruiken bij breath controller data dat verstuurd wordt vanaf andere apparaten dan de WX-serie.
- De hier gemaakte instellingen zijn werken alleen als bij de Breath Mode parameter “BC/WX” geselecteerd is.

Harmony Systeem Parameters

Pad: [UTIL] knop → “PLUGIN” → “PLG100-VH”

Deze parameters omvatten de MIDI kanaal instellingen van harmony en melodie. Zie het Rondleiding gedeelte, pagina 77, voor algemene informatie over het Harmony effect en hoe u deze moet gebruiken.

Harmony Channel (Harmony Ch)

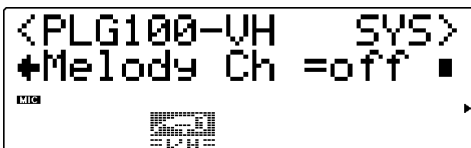
Instellingen: off, 1 - 16



Dit bepaalt het MIDI kanaal waarmee het Harmony effect bestuurd wordt. Als deze bijvoorbeeld op het MIDI verstuurkanaal van een aangesloten MIDI toetsenbord staat, en het Vocoder of Chordal Harmony Type geselecteerd is (pag. 147), kunt u met het toetsenbord harmonieën “spelen”. (Zie pag. 77.)



Melody Channel (Melody Ch)

Instellingen: off, 1 - 16

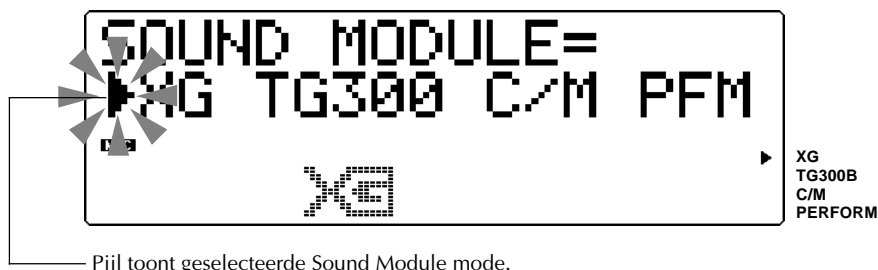


Dit bepaalt het MIDI kanaal waarmee het lead geluid van het Harmony effect bestuurd wordt. Als deze bijvoorbeeld op het MIDI verstuurkanaal van een aangesloten MIDI toetsenbord staat, kunt u met het toetsenbord de toonhoogte van het lead geluid besturen.

Sound Module Mode (MODE)

Hiermee selecteert u de werkingsmode van de MU100R. Druk op de **MODE** knop, en selecteer met de **SELECT** / knoppen de gewenste Sound Module mode: **XG** (Extended General MIDI), **TG300B** (General MIDI), **C/M** (Computer Music) of **PFM** (Performance). Als **XG**, **TG300B** of **C/M** geselecteerd zijn, schakelt de MU100R automatisch naar Multi mode. Als **PFM** geselecteerd is, staat de MU100R in Performance mode. (Zie pag. 6.)

De huidig geselecteerde Sound Module mode wordt linksonder in de display getoond.



Druk op **EXIT** (of één van de andere mode selectie knoppen: **PLAY**, **EDIT**, **UTIL**, **EFFECT** of **EQ**) om de MU100R in de huidige mode te gebruiken.

N.B.

- Als de MU100R **niet** op XG mode staat, en er wordt een **XG System On** boodschap ontvangen, wijzigt de MU100R changes na ongeveer 0.5 seconden naar XG mode.
- Als de TG300B of C/M mode geselecteerd is, kunnen de VL Voices en Harmony effect niet gebruikt worden.
- In de C/M mode, zijn de beschikbare Voices in Parts 11 - 16 anders dan diegene beschikbaar in Parts 1 - 9. (Zie het "Sound Lijst & MIDI Data" gedeelte.)
- De TG300B mode bevat tevens meerdere banken. In de C/M mode, is er slechts één bank (bij de Bank Number parameter verschijnt "Fix"), en kunt u voor de drum Part slechts één drumkit selecteren.

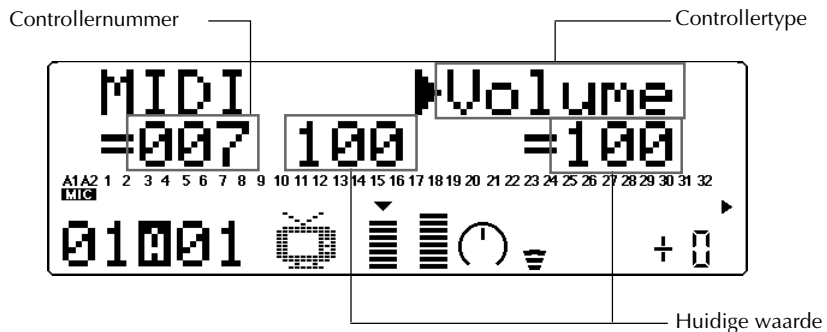
Diverse Functies

Toon Control Change

Met deze functie kunt u het huidig gebruikte control change nummer bekijken, het type en zijn waarde (in decimaal formaat). U kunt tevens de getoonde waarde met één druk op de knop versturen.

Handeling

- 1 Dubbelklik, vanuit Multi Play mode of Performance Play mode, op de **ENTER** knop (druk het twee keer snel in). (Het Toon Control Change display verschijnt.)



- 2 Druk, om de huidig getoonde boodschap te versturen, nogmaals op de **ENTER** knop. De boodschap wordt via de MIDI of TO HOST aansluitingen verstuurd.
- 3 Druk op de **EXIT** knop om naar de Play display terug te keren.

Hiermee kunt u snel de gewenste instellingen naar een sequencer versturen.

Voice Bank instellingen Tonen/versturen

U kunt met de Toon Control Change functie tevens Voice bank MSB en LSB instellingen binnen XG mode tonen en versturen.

Om dit te doen:

- 1) Selecteer, vanuit Multi Play mode (XG mode), het gewenste bank nummer. (Zie pagina 28 voor informatie over het selecteren van banken.)
- 2) Dubbelklik, met de bank nummer parameter opgelicht, op de [ENTER] knop.



- 3) Druk op de [EXIT] knop om naar het Play display terug te keren.

N.B.

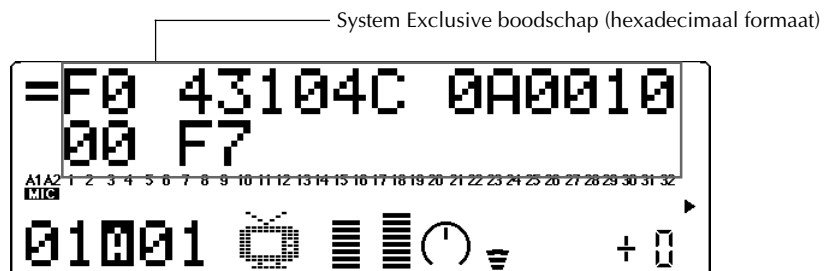
MSB/LSB waarden worden altijd tegelijkertijd gebruikt om een groter aantal banken te kunnen selecteren dan via de 128-nummer limiet van het hexadecimale systeem van MIDI mogelijk is. XG Voices zitten bijvoorbeeld in banken 000 - 127; deze banken worden via midi geselecteerd met een MSB waarde van 000. MU100 Exclusive Voice banken zitten op MSB 048. Zie pagina 30 voor meer informatie over MSB en LSB waarden.

Toon Exclusive

Met deze functie kunt u de huidige system exclusive boodschap tonen (in hexadecimaal formaat). U kunt tevens de getoonde waarde met één druk op de knop versturen.

Handeling

- 1 Dubbelklik de **ENTER** knop (druk het tweemaal snel in). (De Show Exclusive display verschijnt.)



- 2 Druk, om de huidig getoonde boodschap te versturen, nogmaals op de **ENTER** knop. De boodschap wordt via de MIDI of TO HOST aansluitingen verstuurd.
- 3 Druk op de **EXIT** knop om naar de vorige display terug te keren.



APPENDIX

Troubleshooting (in de problemen?)

Zelfs al is de MU100R extreem gemakkelijk in gebruik, het kan gebeuren dat hij dingen doet die u niet verwacht. Als dit gebeurt moet u eerst de mogelijke problemen en oplossingen controleren alvorens aan te nemen dat het instrument stuk is.

Probleem	Mogelijk e Reden en Oplossing
Gaat niet aan.	Als u gebruik maakt van een AC adaptor, controleer dan of de adaptor goed in het stopcontact en de MU100R zit (Zie pag. 3.)
Geen geluid.	Controleer of: <ul style="list-style-type: none"> • De volumeknop op het paneel op een redelijk niveau staat. • Andere volume parameters op de juiste niveaus staan. (Zie Volume en Expressie in de Single Part parameters, pag. 96, en Master Volume en Master Attenuator in de All Part parameters, pag. 98.) • Mute of Solo zijn niet actief. (Zie pag. 85.) Als een Part gemute is, of een lege Part op solo staat, is er misschien geen geluid. • De Variation effect instellingen juist zijn. Er is geen geluid als de Variation Connection op INS staat (pag. 145), Variation Send aanstaat voor de Part (pag. 97), en NO EFFECT is geselecteerd voor het Variation Type (pag. 144). De meest eenvoudige oplossing in zulke gevallen is het uitzetten van Variation Send van de Part. • De EG Attack Time (pag. 103) kort genoeg is, voor korte percussiegeluiden. • De Velocity Sensitivity Offset (pag. 111) goed staat ingesteld. • De Note Limit Low en Note Limit High (pag. 110, 136) instellingen juist zijn. Als de eerste hoger staat dan de laatste, is er geen geluid. • De Velocity Limit Low en Velocity Limit High (pag. 111, 136) instellingen juist zijn. Als de eerste te hoog staat, en de laatste te laag is er geen geluid.
Geen geluid bij het bespelen van de MU100R vanaf een computer, sequencer of extern toetsenbord.	Controleer MIDI aansluitingen, zorg ervoor dat de MIDI OUT van het externe apparaat aangesloten is op de MIDI IN van de MU100R, en dat de MIDI IN van het externe apparaat is aangesloten op de MIDI OUT van de MU100R. (Zie pag. 17 – 19.) Of, als u de TO HOST terminal gebruikt met een computer, let er dan op dat de aansluiting met de computer juist is en dat de HOST SELECT schakelaar juist staat ingesteld voor de gebruikte computer. (Zie pag. 19 – 22.) Ook moet u er voor zorgen dat het aangesloten MIDI instrument of computer aanstaat alvorens de MU100R aan te zetten. Als dit niet het geval is, hoeft u alleen de MU100R aan- en uit te zetten om het probleem op te lossen.
Noten worden afgesneden of overgeslagen.	De maximale polyfonie van de MU100R wordt overschreden. De MU100R kan niet meer dan 64 noten tegelijk voortbrengen. (Al lijkt dit veel, u kunt te kort komen als u op een aangesloten toetsenbord speelt en tegelijk veel songdata afspeelt.)
Reverb, Chorus en/of Variation effecten zijn niet hoorbaar.	Controleer alle Reverb-, Chorus- en Variation parameters: Reverb Send, Chorus Send en Variation Send in Single Part parameters (pag. 97); Reverb Return, Chorus Return en Variation Return (als Variation Connection op SYS staat) in All Part parameters (pag. 98 – 99). Controleer ook de individuele effect instellingen; als no Type is geselecteerd, of als de parameter instellingen te laag zijn, is er geen effect geluid.
Het A/D input geluid (mic, gitaar, enz.) zijn niet hoorbaar.	Zorg er voor dat de juiste A/D Part (A1 of A2) aanstaat en dat de A/D INPUT control op een juist niveau staat. Voor het beste resultaat moet u er op letten dat de A/D input type (Mic, Gitaar, Keyboard, Audio) overeenkomt met de input die u gebruikt.
VL Voice Gedeelte/ Harmony Effect	Controleer de volgende punten: <ul style="list-style-type: none"> • De VL Voices en Harmony effecten werken alleen in XG of Performance modes. • De VL Voice moet worden toegewezen aan een Part met de Part Toewijs parameter (pag. 169), en het Harmony effect moet worden toegewezen met de Insert Part parameter (pag. 151). • De VL Voices kunnen alleen worden gebruikt met Parts 1 – 16. • Bij MIDI kunnen VL Voices en het Harmony effect alleen worden bestuurd via de MIDI-A terminal. Bij gebruik van TO HOST kunnen ze alleen worden bestuurd via MIDI poort 1.
N.B. over VL Voices en Harmony effect:	<ul style="list-style-type: none"> • De VL Voices en het Harmony effect werken in de Performance mode; de Store handeling slaat echter alleen wijzigingen op die gemaakt zijn met de paneelknoppen, en niet met de “verborgen” parameters toegankelijk via MIDI. • Bij het besturen van bepaalde VL Voice en Harmony effect parameters via MIDI, wijzigt de waarde of instelling in de LCD soms niet, als wijzigt de daadwerkelijke voice wel. • Wijzigingen aangebracht in de “verborgen” VL Voices/Harmony effect parameters (alleen toegankelijk via MIDI) worden niet opgeslagen; het uitzetten van het instrument annuleert automatisch deze instellingen. • Bij het backuppen van VL Voice en Harmony effect data via MIDI, kan het even duren tot de data verstuurd is. Let er op dat u het instrument ondertussen niet uitzet of de adaptor verwijdert tot de gehele handeling verricht is.

Probleem	Mogelijke red en Oplossing
<p>Over VL Gedeelte</p> <p>Sommige voices klinken in de originele octaaf als ze een octaaf lager gezet worden.</p>	<p>Dit komt omdat Virtual Acoustic synthese het akoestische gedrag van een pijp of snaar simuleren. Eenvoudig gesteld blijft de harmonische balans van de voice in de normale octaaf behouden, zelfs als de voice een octaaf lager wordt gezet. De wijziging in timbre is soms groter, soms kleiner, afhankelijk van de geselecteerde voice.</p>
<p>Portamento produceert meer een glissando effect op sommige voices.</p>	<p>Trumpets and some other brass instruments tend to exhibit this phenomenon more than others. In a VA tone generator portamento is produced by lengthening or shortening the instrument's pipe or string and changing the Embouchure. A trumpet is designed to emphasize the "modes" of the pipe(s) to produce notes over a wide range using only three valves. When portamento is applied to a trumpet voice, the pitch tends to jump from mode to mode, thus producing the observed glissando effect. The same effect occurs with some flute voices. Saxophone modes are not nearly as strong as trumpet modes, but some sax voices do have two definite modes which, when spanned by a portamento slide, can produce irregularities.</p>
<p>De filter, EG en andere parameters hebben meer effect op sommige voices dan anderen.</p>	<p>De meeste voices gebruiken het low-pass filter type, sommige gebruiken bandpass, high-pass of band eliminate typen. Sommige voices gebruiken de filter bijna helemaal niet. Soms is het effect van het wijzigen van de filter nauwelijks hoorbaar. Ook de interne Breath Noise, Throat Formant, Growl, Harmonic Enhancer en Pitch EG parameter instellingen kunnen een duidelijk effect hebben op de mate waarin parameters toegankelijk via het VL gedeelte het geluid daadwerkelijk besturen.</p>
<p>Sommige strijkinstrumenten "krassen".</p>	<p>Iedereen die eens geprobeerd heeft een viool te bespelen weet dat deze instrumenten de neiging hebben te 'krassen', als ze niet juist worden aangestreken. Hetzelfde gebeurt met VA synthese. Net als bij een echt strijkinstrument moeten strijktoksnelheid en druk juist worden bestuurd in het VL gedeelte om het gewenste geluid te produceren. Strijkstok snelheid wordt bestuurd met breath control of een expressiepedaal. Druk wordt bestuurd via controlnummer 13: "64" is medium druk, lagere waarden produceren verminderde strijktok druk, hogere waarde verhogen de druk.</p>
<p>Pitch bends met een pitch bend wheel zijn niet altijd accuraat.</p>	<p>Natuurlijke akoestische instrumenten kennen geen "pitch parameter". Toonhoogte wordt bepaald door de eigenschappen van de resonator body en de hoedanigheid van de driver van het instrument. Hetzelfde geldt voor Virtual Acoustic Synthese: bij het pitchbend van het VL gedeelte wordt pitch bend gesimuleerd door de juiste pijp/snaar lengte en driver karakteristieken te manipuleren. Hierdoor is het pitch bend bereik niet altijd "wiskundig" correct. Bij rietinstrumenten zoals saxofoon of clarinet, worden bijzonder realistische pitch bends geproduceerd door de toonhoogte en embouchure tegelijkertijd te besturen. Aangezien de embouchure een onderdeel is van de pitch bend reageert deze akoestische karakteristieken onvoorspelbaar, er worden niet altijd precieze pitch bends geproduceerd.</p>
<p>Sommige voices reageren niet zoals de EG wijzigen doen verwachten.</p>	<p>Het effect van het wijzigen van envelope generator parameters is niet altijd zoals verwacht — in het bijzonder met geplukte snaarinstrument voices zoals gitaar of bas. Dit komt omdat het VL gedeelte daadwerkelijk het plukken, vrije oscillatie en het muten van de snaren bestuurt i.p.v. het gebruiken van een EG om deze gebeurtenissen ongeveer plaats te laten vinden. Als het geluid van een snaarvoice bijvoorbeeld natuurlijk uitsterft, zal het instellen van een lange releasetijd weinig of geen effect hebben op het daadwerkelijke geluid van de voice. Aangezien de attack en decay gedeeltes van de voice ook natuurlijke timbre variaties kennen, kunnen deze onnatuurlijk worden gewijzigd door onjuiste EG instellingen — wat OK is als u een onnatuurlijk effect wil creëren. Experimenteren is de enige manier om te bepalen hoe EG parameters de voice in kwestie zullen beïnvloeden.</p>
<p>Het VL gedeelte is een monofone toongenerator. Waarom wordt oorspronkelijk de "poly" mode geselecteerd als ik naar de VL-XG sound module ga ?</p>	<p>Dit is om compatibiliteit te bieden tussen het huidige XG formaat en toekomstige polyfone VL toongenerators. Daarbij biedt het ook een bepaalde mate van compatibiliteit bij het afspelen van VL-XG song data op bestaande toongenerators die geen VL-XG extensie bevatten. Om precies te zijn kunt u om het VL gedeelte om te laten springen naar mono mode een "mono mode" commando (control change nr.126, waarde 0-16) embedden in de song data die, als ontvangen door een 32- of 64-stemmige polyfone XG toongenerator, de parts omzet naar mono mode. Hetzelfde geldt bij toekomstige polyfone VL toongenerators, waardoor geen verder wijzigingen nodig zijn. Het VL gedeelte selecteert derhalve automatisch zijn "poly" als een MIDI "XG on" system exclusive message wordt ontvangen.</p>

Foutmeldingen

Battery Low!

Het batterij voltage (voor interne geheugenbackup) is waarschijnlijk te laag. Breng het apparaat naar uw Yamaha dealer of Yamaha service personeel.

Illegal Data!

Er is een data error opgetreden tijdens het ontvangen van MIDI messages. Probeer de data nog eens te versturen, of zet de MU100R uit en weer aan.

MIDI Buffer Full!

Er wordt teveel MIDI data tegelijkertijd ontvangen door de MU100R. Verminder de hoeveelheid data die naar de MU100R wordt gestuurd.

HOST is OffLine!

Deze melding verschijnt als de host computer niet aanstaat, de kabel niet goed is aangesloten, of als de sequence software niet actief is.

SysEx Adrs ERROR!

De data van de ontvangen System Exclusive message is incorrect. Controleer het address van de message en probeer nog eens te versturen.

SysEx Data ERROR!

De data van de ontvangen System Exclusive message is incorrect. Controleer de data van de message (of het bijvoorbeeld een MSB of LSB header nodig heeft) en verstuur nog eens.

SysEx Size ERROR!

De data van de ontvangen System Exclusive message is incorrect. Controleer de grootte van de message en verstuur nog eens.

Check Sum ERROR!

De checksum van de ontvangen System Exclusive message is incorrect. Controleer de checksum van de message en verstuur nog eens.

This Parameter isn't Excl Data

De geselecteerde parameter heeft geen System Exclusive waarde en kan niet worden getoond met de Show Exclusive functie.

No Parameter

De geselecteerde parameter voor gebruik met de Show Exclusive functie bestaat niet als een geldige parameter.

Rcv CH is OFF!

De geselecteerde parameter voor gebruik met de Show Exclusive functie kan niet worden geconverteerd naar een MIDI message waarde aangezien het ontvangstkanaal van de Part op off staat. Zet het ontvangstkanaal op een juiste waarde.

Specificaties

Toongenerator Methode

AWM2 (Advanced Wave Memory 2), Virtual Acoustic Synthesis System (VL)

Maximale Polyfonie

64-stemmig + 1-stemmig (VL)

Sound Module Modes

XG (Extended General MIDI), TG300B, C/M, en Performance

Multitimbrale Capaciteit

32-Parts (over 32 MIDI kanalen; met element reserve prioriteit voor de laatste noten en dynamische Voice allocation)

Internal Voice/Program Structuur

Normal Programs

Totale Voices	1267 + 256 (VL)
XG mode	1074 + 256 (VL)
TG300B mode	614
C/M mode	128 (Parts 1 — 9), 64 (Parts 11 — 16)

Drum Programs

Totale Programs	46
XG mode	36
TG300B mode	10
C/M mode	1

Performance Programs

Max. vier Voices en alle effect instellingen worden onthouden in een Performance.	
Preset Programs	100
User Programs	100

Effects

Zes gedeelten multi-effects: Reverb (12 Types), Chorus (14 Types), Variation (70 Types), Insertion 1, 2 (43 Types), Harmony (4 Types), Effect en EQ (4 Types)

Display

Custom back-lit LCD

Knoppen

VOLUME knop; A/D INPUT level control; Mode select knoppen: PLAY, UTIL (UTILITY), MODE, EDIT, EFFECT, EQ; andere knoppen: MUTE/SOLO, ENTER, EXIT, PART \ominus/\oplus , SELECT $\blacktriangleleft/\blacktriangleright$, VALUE \ominus/\oplus ; data dial; POWER knop (aan/uit knop)

Inputs en Outputs

Frontpaneel: PHONES jack (1/4"), A/D INPUT 1, 2 jacks (1/4"),
Achterpaneel: INDIVIDUAL OUTPUT 1, 2 jacks; OUTPUT R, L/MONO jacks (Right, Left/Mono); DC IN jack; TO HOST terminal; HOST SELECT schakelaar; MIDI IN A/B, MIDI OUT, en MIDI THRU

Computer/MIDI Interface

Directe aansluiting voor to host computerpoort (RS-232C, RS-422) met los verkrijgbare kabels (CCJ-PC1, CCJ-PC1, CCJ-MAC); via MIDI kunnen MIDI sequencers of MIDI controllers worden aangesloten.

Data Transfer (Baud) Rate

MIDI — 31,250 bps (bits per second)
Mac — 31,250 bps
PC-1 — 31,250 bps
PC-2 — 38,400 bps

Stroomvoorziening

Yamaha PA-5B AC Adaptor (meegeleverd)

Afmetingen (B × D × H)

483 × 229 × 44 mm (19" × 9" × 1-3/4")

Gewicht

2.4 kg (5 lbs., 5 oz.)

Meegeleverde Accessoires

Nederlandstalige handleiding, Yamaha PA-5B AC Adaptor
Floppy Disk

** Specificaties kunnen zich wijzigen zonder dat dit vantevoren wordt gemeld.*

Woordenlijst

A/D input Afkorting voor analog-to-digital. De A/D inputs van de MU100R kunt u analoge inputs ‘processen’ (zoals een microfoon, elektrische gitaar, CD speler of een ander elektronische instrument) met de digitale effecten van de MU100R en deze mengen met de interne Voices.

Assignable Controller 1 Bepaalde functies op de MU100R (zoals de Filter, het Volume of het Variation effect) kunnen in realtime gewijzigd worden door controllers op een aangesloten MIDI instrument. Bij Assignable Controller 1 kunt u bepalen welke controller (bijvoorbeeld: modulatie wheel, breath controller, voetcontroller, enz.) gebruikt moet worden voor dat doel.

AWM2 Afkorting voor Advanced Wave Memory 2, een uitgebreide versie van Yamaha’s originele toongenerator systeem, uitgebreid met digitale filters voor een superieur geluid.

bank Een verzameling van Voices of programs. De MIDI standaard ondersteunt 128 banken, die allemaal 128 Voices of programs bevatten.

edit Editten is het proces van wijzigen van de instellingen van de MU100R.

EG Afkorting van Envelope Generator, een veelvoorkomende parameter op elektronische instrumenten die de “vorm” (envelope) bepaalt van het geluid in tijd. De MU100R bevat twee soorten EG: één voor het niveau en één voor de toonhoogte.

Filter Een parameter voor het bepalen van de frequentie inhoud van een geluid. Met filters kunt u selectief bepaalde frequenties in een geluid ‘cutten’ of ‘boosten’ — hiermee het geluid sumentiel aanpassen, of op dramatische wijze zijn karakter wijzigen. Op de MU100R kan de filter in realtime bestuurd worden door de Assignable Controller 1.

General MIDI (GM) Een toevoeging aan de MIDI standaard die er voor zorgt dat General MIDI-compatibel songdata juist wordt afgespeeld op een willekeurige General MIDI toongenerator. GM-compatibel toongenerator moeten minimaal 24-stemmig polyfoon zijn, 16-part multitimbraal en 128 standaard voices bevatten. De MU100R is 64-stemmig polyfoon, 32-parts multitimbraal en bevat 1523 Voices.

host computer De besturende computer in een computer muzieksysteem. De host computer is aangesloten op de MU100R (via de TO HOST of MIDI uitgangen) en runt de software die nodig om songdata op te kunnen nemen en af te spelen, die gereproduceerd wordt met de internal geluiden en effecten van de MU100R.

LFO Afkorting voor low frequency oscillator, genereert een laag frequentie signaal om bepaalde aspecten van het geluid te moduleren, zoals toonhoogte of niveau. Chorus, Flanger, Tremolo, Vibrato en andere modulation effecten maken gebruik van LFO’s.

MIDI Afkorting voor Musical Instrument Digital Interface, een wereldwijde standaard waarmee MIDI-compatibel instrumenten en apparatuur met elkaar kunnen communiceren. Instrumenten die met elkaar willen communiceren moeten op hetzelfde MIDI kanaal staan.

modulation wheel Een controller die op de meeste MIDI keyboards voorkomt, die normaal gesproken wordt gebruikt om toonhoogte en andere vormen van modulatie te besturen. Het kan verschillende aspecten van het geluid van de MU100R besturen door het juist instellen van de Assignable Controller 1. (Zie pag. 53.)

multitimbraal Dit slaat op de mogelijkheid van een toongenerator om meerdere verschillende klanken tegelijk te produceren. De MU100R is een 32-Parts multitimbrale toongenerator, in staat om 32 verschillende instrument Voices tegelijk voort te brengen, over onafhankelijke MIDI kanalen.

Mute Met de Mute functie van de MU100R kunt u een Part tijdelijk uitzetten om te horen hoe de andere Parts klinken zonder deze Part.

parameter Het woord “parameter” slaat op de instelbare instellingen van een elektronisch muziekinstrument. De Vibrato functie van de MU100R kent bijvoorbeeld drie parameters: Rate, Depth en Delay.

Part De Voices van de MU100R zijn toegewezen aan verschillende Parts, 32 van deze Parts kunnen tegelijkertijd klinken. Parts zijn analoog met de verschillende instrumentale gedeelte in muziek: piano part, gitaar part, enz.

Performance In de MU100R slaat “Performance” op een bedieningsmode en de programs die worden gebruikt in die mode. Een Performance bevat maximaal vier verschillende Parts, bestuurbaar over hetzelfde MIDI kanaal. De preset Performances van de MU100R zijn speciale multi-Part sound programs die zijn ontwikkeld voor live- en studio sessies.

Pitch Bend Een functie die praktisch op ieder MIDI keyboard voorkomt (normaal gesproken bestuurd door een pitch bend wheel) waarmee de toonhoogte continue verhoogd of verlaagd kan worden. Het bereik van de Pitch Bend Control parameter waarin de toonhoogte wijzigt in de MU100R kan ingesteld worden.

polyfonie Het aantal noten die tegelijkertijd kunnen klinken op een elektronisch instrument. De MU100R is 64-stemmig polyfoon, dus zelfs de meest complexe songdata wordt in zijn geheel afgespeeld, zonder missende noten.

poort Om de vraag naar meer MIDI kanalen te vervullen (de limiet is 16), bieden MIDI interfaces tegenwoordig twee of meer MIDI poorten, een ieder met 16 MIDI kanalen. De MU100R is uitgerust met twee onafhankelijke MIDI poorten (A en B), en dus 32 kanalen. De twee poorten kunnen ook bestuurd worden via de TO HOST computer interface.

Portamento Een functie die voorkwam op vroegere synthesizers waarmee de toon van de verschillende noten naar elkaar toe glijden. Op de MU100R kan de lengte (time) van de ‘glide’ worden afgesteld.

return In relatie met effecten, slaat “return” op het effect-geprocesseerde signaal dat wordt teruggestuurd naar de algehele geluidsmix. Bijvoorbeeld, de parameter Reverb Return geeft de hoeveelheid Reverb-processed signaal aan dat is gemengd met de algehele geluidsmix van de MU100R. (“Return” hoort bij de functie “send” hieronder.)

send In relatie met effecten, slaat “send” op het signaal dat naar een effect wordt gestuurd om van effect voorzien te gaan worden. Bijvoorbeeld de parameter Reverb Send bepaalt de mate van effect waarmee een individueel Part voorzien wordt van het Reverb effect. (“Send” hoort bij de functie “return” hierboven.)

sequencer Een apparaat om MIDI data mee op te nemen, te editten en af te spelen. Er zijn twee soorten sequencers: “alleenstaande” sequencers en apparatuur, en op computers gebaseerde sequence software. De MU100R werkt samen met beide soorten.

Solo Met de Solo functie van de MU100R kunt u een enkele Part isoleren, om te horen hoe die Part op zichzelf klinkt.

Sound Module mode De MU100R kent vier Sound Module modes, en deze bepalen de algemene behandelingen van het apparaat als een toongenerator. Three Multi modes (XG, TG300B and C/M) and one Performance mode (PFM) are available.

tone generator Een elektronisch instrument die functioneert als een MIDI-bestuurbare geluidsbron. Over het algemeen slaat “toongenerator” op die apparatuur die geen toetsenbord of andere controller hebben, maar moeten worden aangesloten op en gespeeld worden door een losstaand toetsenbord of computer.

Variation In de MU100R slaat “Variation” het speciale gedeelte met gemengde effecten, inclusief Reverb, Delay, Chorus en vele andere. Het Variation effect bevat totaal 70 effecten, welke tegelijkertijd gebruikt kunnen worden met de andere effect gedeelte van de MU100R: Reverb, Chorus, Insertion 1, 2 Harmony Effect en EQ.

velocity De snelheid waarmee een toets wordt aangeslagen (bijvoorbeeld op een toetsenbord). Normaal gesproken betekent dat hoe sneller (of des te harder) een toets wordt aangeslagen des te hoger de corresponderende velocity van de noot is — en daarmee des te harder het geluid dat wordt geproduceerd. De MU100R bevat een grote hoeveelheid velocity-gerelateerde parameters waarmee u de velocity respons van de Voices kunt beïnvloeden, en zelfs geavanceerde velocity splits in kunt stellen, waarin de Voices wijzigen aan de hand van de velocity.

Vibrato Vibrato is een trillend, vibrerend geluid, en wordt in de MU100R geproduceerd door de toonhoogte van een Voice regelmatig te moduleren. De snelheid en sterkte van de Vibrato kan worden afgesteld, net als de tijd voordat het Vibrato effect inzet.

Voice De algemene geluidseenheid (of sound program) van de MU100R. Er zijn totaal 1523 Voices beschikbaar op de MU100R.

XG-MIDI De afkorting voor Extended General MIDI, een nieuwe standaard gecreëerd door Yamaha die op indringende wijze de General MIDI standaard verbeterd door een grotere variatie van hoge kwaliteit Voices en verbeterde effect bediening.

Index

A

aansluitingen, audio	12
aansluitingen, MIDI	17
A/D input	87
A/D Part	87, 133
A/D Part Lock	157
Absorptie Control Change Nummer	124
Absorption Control Sterkte	125
All Part parameters	35, 98, 128
Alternate Group (Drum Setup)	117
Assignable (toewijsbare) Controller 1	53, 112, 133
Assignable Controller 1 Amplitude parameters	113, 133
Assignable Controller 1 Control Change Nummer	112, 133
Assignable Controller 1 Filter besturing	112, 133
Assignable Controller 1 Insertion 1/2 parameters	146
Assignable Controller 1 LFO Filter Modulatie Depth (sterkte)	133
Assignable Controller 1 Variation parameters	145

B

Bank (Performance mode)	24, 128–129
Bank Number (Multi mode)	27, 96
Breath Control	170
Breath Curve	170
Breath Mode	169
Breath Noise Control Change Nummer	122
Breath Noise Control Depth (sterkte)	122

C

C/M mode	6
Chordal Type	147
Chorus	143
Chorus Pan	143
Chorus Return (Multi mode)	98
Chorus Return (Performance mode)	128
Chorus Send (Drum Setup)	116
Chorus Send (Multi mode)	97
Chorus Send (Performance mode)	130
Chorus Type	143
Chromatic Type	148
Common parameters	131
computer, connecting cables	19
computer, MU100R aansluiten op	19
computer, IBM PC en clones	21
computer, Macintosh	19
Contrast	159
Copy	137

D

Damping Control Change Nummer	124
Damping Control Depth (sterkte)	124
Demo song	15, 168
Detune (ontstemmen)	108, 136

Detune Type	148
Device nummer	98
Display Bank Selecteren	160
Drum Setup parameters	114
Dry Level	110, 136
Dry/Wet (Variation)	145
Dry/Wet Balans (Insertie)	146
Dump Interval	159
Dump Out functies	161

E

Effect Edit mode	141
effect aansluitingen (System en Insertion)	152
EG (Envelope Generator)	102, 135
EG Attack (Drum Setup)	117
EG Attack Time	103
EG Decay 1 (Drum Setup)	117
EG Decay 2 (Drum Setup)	117
EG Decay Time	103
EG Release Time	104
Element Reserve	109
Embouchure Control Change Nummer	120
Embouchure Control Depth (sterkte)	121
EQ Frequentie parameters	155
EQ High Frequentie	105, 117
EQ High Gain	105, 117
EQ Low Frequentie	105, 117
EQ Low Gain	105, 117
EQ Type	155
Equalizer (EQ)	80, 105, 135, 155
Expressie	97

F

Filter	100, 135
Filter EG Depth (sterkte)	120

G

Growl Control Change Nummer	122
Growl Control Depth (sterkte)	123

H

Harmonic Enhancer Control Change Nummer	123
Harmonic Enhancer Control Depth (sterkte)	124
Harmony Kanaal	171
Harmony Parameters	147
Harmony Gender Type	149
Harmony Type	147
HPF Cutoff Frequentie (Drum Setup)	116
HPF Cutoff Frequentie (Multi mode)	101

I

Individuele outputs	3, 83
Initialize functies	165
Insert Part	151

Insertie aansluiting	145, 152
Insertion 1, 2 effecten	146
Insertion Part	146
Insertion Type	146

L

Lead Gender Depth (sterkte)	150
Lead Gender Type	150
Lead Pitch Correctie	151
Lead/Harmony Balans	151
Level (Drum Setup)	115
LPF Cutoff Frequency (Drum Setup)	116
LPF Cutoff Frequency (Multi mode)	101
LPF Resonance (Drum Setup)	116
LPF Resonance (Multi mode)	101

M

Master Attenuator	98
Master Tune	157
Master Volume	98
Melody Kanaal	171
MIDI kanaal	96, 128
MIDI data flow (diagram)	91
MIDI data opslagmedium	18
MIDI devices, aansluiten op	17
MIDI keyboard, de MU100R bespelen met	17
MIDI keyboard, Voices selecteren met	31
MIDI, Receive (ontvangst) Kanaal	96, 128
MIDI, Receive (ontvangst) Poort	96
Modulation Wheel —	
LFO Filter Modulatie Depth	133
Modulation Wheel —	
LFO Pitch Modulatie Depth	112, 132
Mono/Poly Mode	109, 136
MU100 Exclusive Voice	30
Multi Edit mode	100
Multi mode	85
Multi Mode Equalizer Lock	157
Mute	85
Mute Lock	157

N

Note Limit High	110, 136
Note Limit Low	110, 136
Note Shift (Multi mode)	97
Note Shift (Performance mode)	130

O

Others parameters	107, 135
Output Select (Drum Setup)	118
Output Select (Multi mode)	113
Output Select Lock	158

P

Pan (Drum Setup)	115
Pan (Multi mode)	97
Pan (Performance mode)	130
Part Assign	169

Part Mode	108
Parts, selecteren	27
Performance Bank	128
Performance Edit mode	131
Performance mode	43, 127
Performance Naam	132
Performance Nummer	128
Performance Pan	128
Performance Part parameters	128
Performance Volume	128
Performances, Preset of Internal selecteren	24
Pitch Bend parameters	111, 133
Pitch Coarse (Drum Setup)	115
Pitch EG	104
Pitch EG Attack Time	104
Pitch EG Initial Level	104
Pitch EG Release Level	104
Pitch EG Release Time	104
Pitch Fine (Drum Setup)	115
Plugin	119, 136, 147, 169
Portamento Schakelaar	109, 132
Portamento Tijd	109, 132
Pressure Control Change Nummer	120
Pressure Control Depth (sterkte)	120
Program (Voice) Number (Multi mode)	96
Program (Voice) Number (Performance mode) ...	129

R

Recall Functie	140
Receive Bank Selecteren	158
Receive General MIDI Exclusive	158
Receive Note Off (Drum Setup)	118
Receive Note On (Drum Setup)	118
Receive System Exclusive	158
Resonance (LPF; Drum Setup)	116
Resonance (LPF; Multi mode)	101
Reverb	142
Reverb Pan	142
Reverb Return (Multi mode)	98
Reverb Return (Performance mode)	128
Reverb Send (Drum Setup)	115
Reverb Send (Multi mode)	97
Reverb Send (Performance mode)	130
Reverb Type	142

S

Scream Control Change Nummer	121
Scream Control Depth (sterkte)	122
Send Chorus to Reverb	133
Send Variation to Chorus	145
Send Variation to Reverb	145
Show Control Change	173
Show (toon) Exclusive	174
Single Part control (Multi mode)	33
Single Part control (Performance mode)	129
Solo	85
Sound Module mode	6, 172
Store (opslaan)	138
System aansluiting	153
System functies	157

System MIDI Kanaal	128
System Transpose	129

T

TG300B mode	6
Throat Formant Control Change Nummer	123
Throat Formant Control Depth (sterkte)	123
Thru Poort	159
Tonguing Control Change Nummer	121
Tonguing Control Depth (sterkte)	121
Transpose	99

U

Utility mode	156
--------------------	-----

V

Variation	144
Variation Aansluiting	145
Variation Pan	145
Variation Return (Multi mode)	99
Variation Return (Performance mode)	129
Variation Send (Drum Setup)	116
Variation Send (Multi mode)	97
Variation Send (Performance mode)	130
Variation Type	144
Velocity LPF Cutoff Frequentie	116
Velocity Limit High	111, 136
Velocity Limit Low	111, 136
Velocity Pitch Sensitivity (gevoeligheid)	115
Velocity Sensitivity Depth (sterkte)	110, 136
Velocity Sensitivity Offset	111, 136
Vibrato	106, 135
Vibrato Delay	106
Vibrato Depth	106
Vibrato Rate	106
Virtual Acoustic Synthese	62
VL Voice	62
VL Voice Part Parameters	119
Vocoder Type	147
Voice Map	160
Voices, selecting	26
Volume (Multi mode)	96
Volume (Performance mode)	128, 130

W

WX Lip Mode	169
-------------------	-----

X

XG mode	6, 26
---------------	-------

YAMAHA

TerrActs
Postbus 15094, 3501 BB Utrecht, Nederland
Tel.030-2733506 - Fax.030-2713715
Email: office@terraacts.nl
URL: <http://www.terraacts.nl>

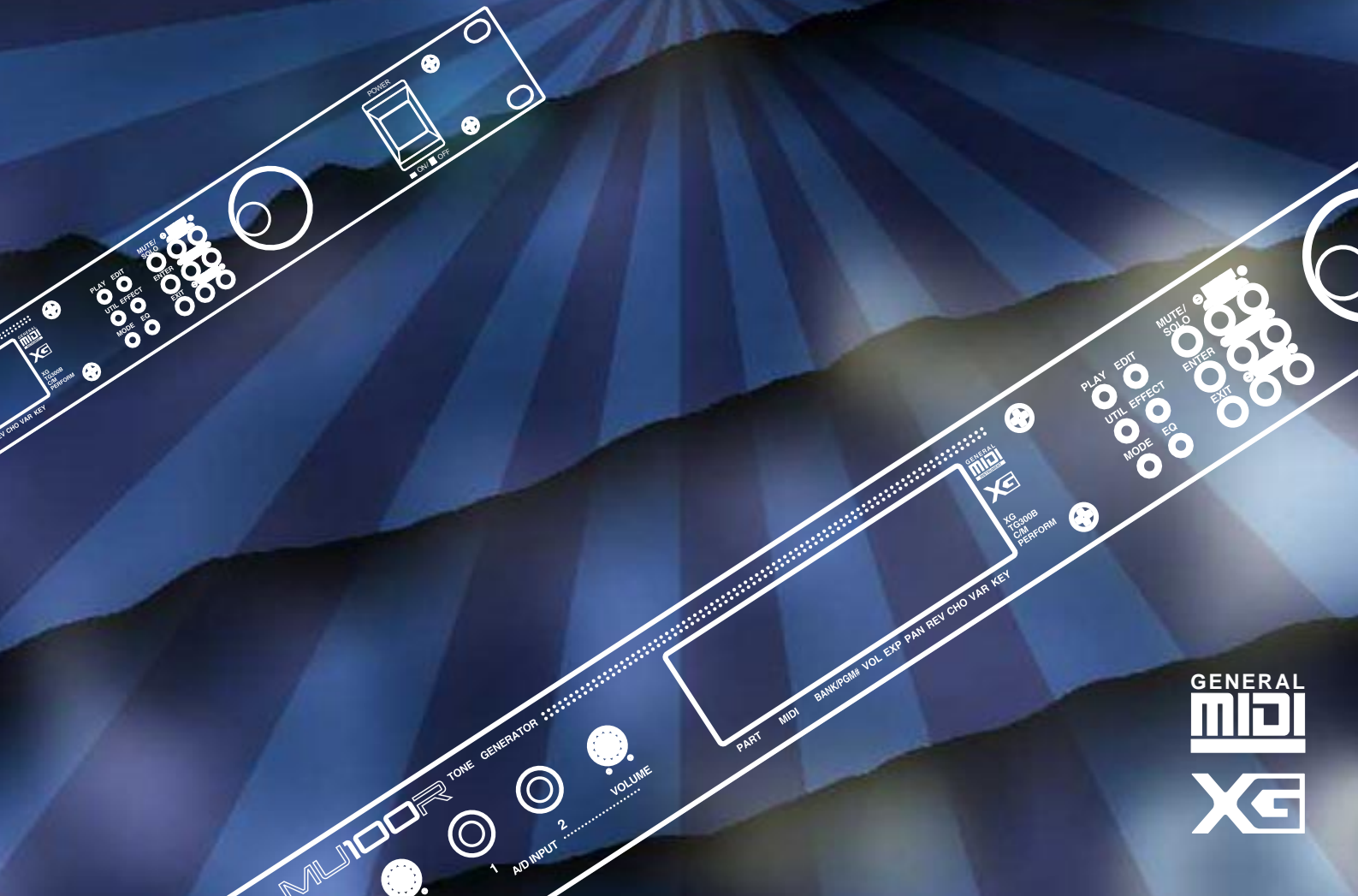
The logo for TerrActs features the word "TerrActs" in a bold, sans-serif font. The letters "T", "A", and "S" are significantly larger than the other letters. Horizontal bars are positioned above and below the "T", "A", and "S" characters, creating a stylized, blocky appearance.

VERTALINGEN - HANDLEIDINGEN - DRUKWERK - DTP - WEBHOSTING - WEBDESIGN - ECOMMERCE

YAMAHA

MU100R TOONGENERATOR

DATA BOEK



GENERAL
MIDI
XG

INHOUDSOPGAVE

■ EFFECT

A/D Input Preset	2
Effect Type Lijst	3
Effect LSB/MSB Lijst	6
Effect Parameter Lijst	9
Effect Data Toewijs Tabel	24

■ MIDI

MIDI Data Formaat	27
MIDI Implementation Chart	70

■ VOICE

XG Voice Lijst	72
VL-XG Voice Lijst	100
VL Voice Lijst	102
TG300B Voice Lijst	108
Over de 128 GM Geluiden	116
C/M Voice Lijst	118
XG Drum Map	119
TG300B Drum Map	124
C/M Drum Map	125
Performance Lijst	126

■ Over de MU100R DISK 129

A/D Input Preset

		A/D1													
		A/D2													
BANK	Bron	PGM CNG# = 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
0	MIC	Preset Naam input gain var type	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Chorus+Reverb mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	Oct Up mic Pitch Change	Oct Down mic Pitch Change
1	GUITAR (N.B. 1)	Preset Naam input gain var type	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Chorus+Reverb mic -	Tube mic Amp Sim.	Stack mic Amp Sim.	Flang Gtr mic Flanger	Clean Gtr mic Celeste	Funk Gtr mic Touch Wah	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser	5th Guitar mic Pitch Change
2	KEYBOARD	Preset Naam input gain var type	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Chorus+Reverb line -	Phaser EP line Phaser	Pan EP line Auto Pan	Wah Clavi line Touch Wah	Rotary Orgn line Rotary Speaker	Synth Str line Symphonic	Synth Pad line Flanger2	Synth Lead line Delay LCR	SFX line Pitch Change
3	AUDIO (N.B. 2)	Preset Naam input gain var type	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Chorus+Reverb line -								
18	STEREO KEYBOARD (N.B. 3)	Preset Naam input gain var type	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Chorus+Reverb line -	Phaser EP line Phaser	Pan EP line Auto Pan	Wah Clavi line Touch Wah	Rotary Orgn line Rotary Speaker	Synth Str line Symphonic	Synth Pad line Flanger2	Synth Lead line Delay LCR	SFX line Pitch Change
19	STEREO AUDIO (N.B. 3)	Preset Naam input gain var type	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Chorus+Reverb line -								

(N.B. 1) Afhankelijk van de gitaar kan het zijn dat de input vervormd is. Wijzig het A/D INPUT VOLUME of het volume van uw gitaar.

(N.B. 2) AUDIO stelt PAN in van Lch voor A/D1 en Rch voor A/D2.

(N.B. 3) De Stereo instelling kan alleen worden geselecteerd van A/D1.

De A/D1 en A/D2 inputs worden behandeld als respectievelijk de Lch en Rch respectively van een stereo signaal.

Dit wil zeggen dat als u Stereo selecteert, het bank nummer en program nummer van part A2 wordt weergegeven als "****" en dat deze niet kan worden ingesteld.

Effect Type Lijst

REVERB

Nr.	MSB	LSB	Effect Type	Opmerkingen
0	00H	00H	NO EFFECT	Zet het effect uit.
1	01H	00H	HALL 1	Reverb die de akoestiek van een hal simuleert.
2	01H	01H	HALL 2	~
3	02H	00H	ROOM 1	Reverb die de akoestiek van een kamer simuleert.
4	02H	01H	ROOM 2	~
5	02H	02H	ROOM 3	~
6	03H	00H	STAGE 1	Reverb die erg geschikt is voor een solo instrument.
7	03H	01H	STAGE 2	~
8	04H	00H	PLATE	Reverb die een plaatgalm simuleert.
9	10H	00H	WHITE ROOM	Unieke korte reverb voorafgegaan door een kleine vertraging.
10	11H	00H	TUNNEL	Simulatie van een cylinder vormige ruimte die links en rechts steeds breder wordt.
11	12H	00H	CANYON	Een hypothetische akoetische ruimte die limietloze grootte.
12	13H	00H	BASEMENT	Reverb met een opvallende resonantie voorafgegaan door een kleine vertraging.

CHORUS

Nr.	MSB	LSB	Effect Type	Opmerkingen
0	00H	00H	NO EFFECT	Zetten het effect uit.
1	41H	00H	CHORUS 1	Een standaard chorus effect, voegt natuurlijke breedte toe aan het geluid.
2	41H	01H	CHORUS 2	~
3	41H	02H	CHORUS 3	~
4	41H	08H	CHORUS 4	~
5	42H	00H	CELESTE 1	Een effect met een 3-voudige LFO om modulatie en breedte toe te voegen aan het geluid.
6	42H	01H	CELESTE 2	~
7	42H	02H	CELESTE 3	~
8	42H	08H	CELESTE 4	~
9	43H	00H	FLANGER 1	Een effect dat doet denken aan een straaljager die opstijgt en landt.
10	43H	01H	FLANGER 2	~
11	43H	08H	FLANGER 3	~
12	44H	00H	SYMPHONIC	Een multi-stage versie van CELESTE modulatie.
13	57H	00H	ENSEMBLE DETUNE	Chorus effect zonder modulatie, gecreëerd door de toonhoogte iets te wijzigen.
14	48H	00H	PHASER 1	Cyclische verandering van de fase om het geluid te moduleren.

VARIATION

Nr.	MSB	LSB	Effect Type	Opmerkingen
0	00H	00H	NO EFFECT	Zet het effect uit.
1	01H	00H	HALL 1	Reverb die de akoestiek van een hal simuleert.
2	01H	01H	HALL 2	-
3	02H	00H	ROOM 1	Reverb die de akoestiek van een kamer simuleert.
4	02H	01H	ROOM 2	-
5	02H	02H	ROOM 3	-
6	03H	00H	STAGE 1	Reverb die bijzonder geschikt is voor een solo instrument.
7	03H	01H	STAGE 2	-
8	04H	00H	PLATE	Reverb die een plaatgalm simuleert.
9	10H	00H	WHITE ROOM	Opvallend korte reverb voorafgegaan door een beetje vertraging.
10	11H	00H	TUNNEL	Simulatie van een cilindervormig voorwerp die steeds breder wordt links and en rechts.
11	12H	00H	CANYON	Een hypothetische akoestische space ruimte van limietloze grootte.
12	13H	00H	BASEMENT	Reverb met een opvallende resonantie voorafgegaan door een kleine vertraging.
13	05H	00H	DELAY L,C,R	Drie delays L, R en C (center).
14	06H	00H	DELAY L,R	Twee delays L en R, met twee feedback delays.
15	07H	00H	ECHO	Twee delays L en R, met onafhankelijke feedback delay voor L en R.
16	08H	00H	CROSS DELAY	Dit effect crosst de feedback van twee delays.
17	09H	00H	ER 1	Dit effect isoleert alleen het early reflection onderdeel van de reverb.
18	09H	01H	ER 2	-
19	0AH	00H	GATE REVERB	Simulatie van een gated reverb.
20	0BH	00H	REVERSE GATE	Simulatie van een omgedraaide gated reverb.
21	14H	00H	KARAOKE 1	Echo voor karaoke.
22	14H	01H	KARAOKE 2	-
23	14H	02H	KARAOKE 3	-
24	41H	00H	CHORUS 1	Conventioneel chorus effect die een natuurlijke breedte geeft aan het geluid.
25	41H	01H	CHORUS 2	-
26	41H	02H	CHORUS 3	-
27	41H	08H	CHORUS 4	-
28	42H	00H	CELESTE 1	Een effect met een 3-voudige LFO om modulatie en breedte toe te voegen aan het geluid.
29	42H	01H	CELESTE 2	-
30	42H	02H	CELESTE 3	-
31	42H	08H	CELESTE 4	-
32	43H	00H	FLANGER 1	Een effect dat doet denken aan een straaljager die opstijgt en landt.
33	43H	01H	FLANGER 2	-
34	43H	08H	FLANGER 3	-
35	44H	00H	SYMPHONIC	Een multi-stage versie van CELESTE modulatie.
36	57H	00H	ENSEMBLE DETUNE	Chorus effect zonder modulatie, gecreëerd door de toonhoogte iets te wijzigen.
37	58H	00H	AMBIENCE	Een effect die breedte toevoegt zonder de lokatie van het geluid onduidelijk te maken.
38	45H	00H	ROTARY SPEAKER	Simulatie van een lesie. AC1 (toewijbare controller 1) enz. kan de rotatiesnelheid besturen.
39	56H	00H	2WAY ROTARY SPEAKER	Simulatie van een lesie. AC1 (toewijbare controller 1) enz. kan de rotatiesnelheid besturen.
40	46H	00H	TREMOLO	Een effect die cyclisch het volume moduleert.
41	47H	00H	AUTO PAN	Een effect die het geluid cyclisch van links naar rechts, en voor naar achter beweegt.
42	48H	00H	PHASER 1	Wijzigt cyclisch de fase om het geluid te moduleren.
43	48H	08H	PHASER 2	-
44	49H	00H	DISTORTION	Voegt een raspende distortion toe. Aangezien hij ook is uitgerust met een noise gate erg geschikt voor A/D input.
45	49H	01H	COMP+DISTORTION	Vanwege de compressor in de eerste stage, is distortion altijd gelijk, onafhankelijk van het input niveau.
46	4AH	00H	OVER DRIVE	Voegt milde distortion toe aan het geluid. Ook geschikt voor A/D input vanwege de toegevo. noise gate.
47	4BH	00H	AMP SIMULATOR	Simulatie van een gitaarversterker. Ook geschikt voor A/D input vanwege de toegevoegde noise gate.
48	4CH	00H	3BAND EQ(MONO)	Mono EQ met equalizing van LOW, MID en HIGH.
49	4DH	00H	2BAND EQ(STEREO)	Stereo EQ met equalizing van LOW en HIGH. Ideaal voor Drum Parts.
50	4EH	00H	AUTO WAH(LFO)	Wijzigt cyclisch de middenfrequentie van een wah filter. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
51	4EH	01H	AUTO WAH+DIST	Voegt DISTORTION toe aan AUTO WAH output om het geluid te vervormen. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
52	4EH	02H	AUTO WAH+ODRV	Voegt OVERDRIVE toe aan AUTO WAH output om het geluid te vervormen. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
53	52H	00H	TOUCH WAH 1	Wijzigt middenfrequentie van wah filter aan de hand van inputniveau. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
54	52H	01H	TOUCH WAH 2	Voegt DISTORTION toe aan TOUCH WAH output om het geluid te vervormen. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
55	52H	02H	TOUCH WAH+DIST	Voegt OVERDRIVE toe aan TOUCH WAH output om het geluid te vervormen. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
56	52H	08H	TOUCH WAH+ODRV	Wijzigt de middenfrequency van een wah filter aan de hand van het input niveau. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
57	50H	00H	PITCH CHANGE 1	Dit effect wijzigt de toonhoogte van het inputsignaal.
58	50H	01H	PITCH CHANGE 2	-
59	51H	00H	AURAL EXCITER®	Dit effect voegt nieuwe boventonen toe aan het input signaal om het geluid op te laten vallen.
60	53H	00H	COMPRESSOR	Houdt de output laag als het inputniveau een bepaald niveau overschrijdt, of kan ook attack aan het geluid toevoegen.
61	54H	00H	NOISE GATE	'Gate' de input als deze lager is dan een bepaald niveau. Bruikbaar bij het elimineren van A/D input bijgeluiden.
62	55H	00H	VOICE CANCEL	Brengt het volume van vokale gedeelten van bijv. CD's naar beneden (stem 'eliminieren').
63	5DH	00H	TALKING MODULATOR	Voegt een harmonie geluid toe aan het input signaal.
64	5EH	00H	LO-FI	Degradeert de audiokwaliteit van het input signaal.
65	5FH	00H	DIST+DELAY	DISTORTION en DELAY zijn serieël aangesloten.
66	5FH	01H	OVERDRIVE+DELAY	OVERDRIVE en DELAY zijn serieël aangesloten.
67	60H	00H	COMP+DIST+DELAY	COMPRESSOR, DISTORTION en DELAY zijn serieël aangesloten.
68	60H	01H	COMP+OVERDRIVE+DELAY	TOUCH WAH, DISTORTION en DELAY zijn serieël aangesloten.
69	61H	00H	WAH+DIST+DELAY	TOUCH WAH, OVERDRIVE en DELAY zijn serieël aangesloten.
70	61H	01H	WAH+OVERDRIVE+DELAY	Bypass zonder effect toe te voegen.
71	40H	00H	THRU	

Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk van Aphex Corporation.

INSERTION1,2

Nr.	MSB	LSB	Effect Type	Opmerkingen
0	40H	00H	THRU	Bypass zonder effect toe te voegen.
1	01H	00H	HALL 1	Reverb die de akoestiek van een hal simuleert.
2	01H	01H	HALL 2	-
3	02H	00H	ROOM 1	Reverb die de akoestiek van een kamer simuleert.
4	02H	01H	ROOM 2	-
5	02H	02H	ROOM 3	-
6	03H	00H	STAGE 1	Reverb die bijzonder geschikt is voor een solo instrument.
7	03H	01H	STAGE 2	-
8	04H	00H	PLATE	Reverb die een plaatgalm simuleert.
9	05H	00H	DELAY L,C,R	Drie delays L, R and en (center).
10	06H	00H	DELAY L,R	Twee delays L en R, met twee feedback delays.
11	07H	00H	ECHO	Twee delays L en R, met onafhankelijke feedback delay voor L en R.
12	08H	00H	CROSS DELAY	Dit effect crosst de feedback van twee delays.
13	14H	00H	KARAOKE 1	Echo voor karaoke.
14	14H	01H	KARAOKE 2	-
15	14H	02H	KARAOKE 3	-
16	41H	00H	CHORUS 1	Conventioneel chorus effect die het geluid natuurlijk breed maakt.
17	41H	01H	CHORUS 2	-
18	41H	02H	CHORUS 3	-
19	41H	08H	CHORUS 4	-
20	42H	00H	CELESTE 1	Een drievoudige LFO voorziet het geluid van breedte en modulatie.
21	42H	01H	CELESTE 2	-
22	42H	02H	CELESTE 3	-
23	42H	08H	CELESTE 4	-
24	43H	00H	FLANGER 1	Een effect dat doet denken aan het landen en opstijgen van een straaljager.
25	43H	01H	FLANGER 2	-
26	43H	08H	FLANGER 3	-
27	44H	00H	SYMPHONIC	Een multi-stage versie van CELESTE modulatie.
28	57H	00H	ENSEMBLE DETUNE	Chorus effect zonder modulation, door de toonhoogte iets te wijzigen.
29	45H	00H	ROTARY SPEAKER	Simulatie van een leslie. Met AC1 (toewijsbare controller 1) enz. kunt u de rotatiesnelheid regelen.
30	46H	00H	TREMOLO	Een effect die cyclisch het volume moduleert.
31	47H	00H	AUTO PAN	Een die cyclisch het geluid beweegt tussen links/rechts en voor/achter.
32	48H	00H	PHASER 1	Wijzigt cyclisch de fase om het geluid te moduleren.
33	49H	00H	DISTORTION	Voegt een raspende vervorming toe aan het geluid.
34	4AH	00H	OVER DRIVE	Voegt een milde vervorming toe aan het geluid.
35	4BH	00H	AMP SIMULATOR	Simulatie van een gitaarversterker.
36	4CH	00H	3BAND EQ(MONO)	Mono EQ met equalizing van LOW, MID en HIGH.
37	4DH	00H	2BAND EQ(STEREO)	Stereo EQ met equalizing van LOW en HIGH. Ideaal voor Drum Parts.
38	4EH	00H	AUTO WAH(LFO)	Wijzigt cyclisch de middenfrequentie van een wah filter. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
39	52H	00H	TOUCH WAH 1	Wijzigt middenfrequentie van wah filter aan de hand van inputniveau. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
40	52H	08H	TOUCH WAH 2	Voegt DISTORTION toe aan TOUCH WAH output om het geluid te vervormen. Werkt ook met AC1 etc. als pedaal wah.
41	51H	00H	AURAL EXCITER®	Dit effect voegt nieuwe boventonen toe aan het input signaal om het geluid op te laten vallen.
42	53H	00H	COMPRESSOR	Houd de output laag als het inputniveau een bepaald niveau overschrijdt. of kan ook attack aan het geluid toevoegen.
43	54H	00H	NOISE GATE	'Gate' de input als deze lager is dan een bepaald niveau. Bruikbaar bij het elimineren van A/D input bijgeluiden.

Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk van Aphex Corporation.

Effect LSB/MSB Lijst

REVERB TYPE

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
000	0	GEEN EFFECT				
001	1	HALL 1	HALL 2			
002	2	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3		
003	3	STAGE 1	STAGE 2			
004	4	PLATE				
005	5	GEEN EFFECT				
:	:	:				
015	F	GEEN EFFECT				
016	10	WHITE ROOM				
017	11	TUNNEL				
018	12	CANYON				
019	13	BASEMENT				
020	14	GEEN EFFECT				
:	:	:				
127	7F	GEEN EFFECT				

GEEN EFFECT

Zelfde als algemene effecten (LSB=00)

CHORUS TYPE

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
000	0	GEEN EFFECT				
001	1	GEEN EFFECT				
:	:	:				
064	40	GEEN EFFECT				
065	41	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		CHORUS 4
066	42	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		CELESTE 4
067	43	FLANGER 1	FLANGER 2			FLANGER 3
068	44	SYMPHONIC				
069	45	GEEN EFFECT				
:	:	:				
071	47	GEEN EFFECT				
072	48	PHASER 1				
073	49	GEEN EFFECT				
:	:	:				
086	56	GEEN EFFECT				
087	57	ENSEMBLE DETUNE				
088	58	GEEN EFFECT				
:	:	:				
127	7F	GEEN EFFECT				

GEEN EFFECT

Zelfde als algemene effecten (LSB=00)

VARIATION TYPE (MSB=0 - 63)

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
000	0	GEEN EFFECT				
001	1	HALL 1	HALL 2			
002	2	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3		
003	3	STAGE 1	STAGE 2			
004	4	PLATE				
005	5	DELAY L,C,R				
006	6	DELAY L,R				
007	7	ECHO				
008	8	CROSS DELAY				
009	9	ER 1	ER 2			
010	A	GATE REVERB				
011	B	REVERSE GATE				
012	C	GEEN EFFECT of THRU				
:	:	:				
015	F	GEEN EFFECT of THRU				
016	10	WHITE ROOM				
017	11	TUNNEL				
018	12	CANYON				
019	13	BASEMENT				
020	14	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3		
021	15	GEEN EFFECT of THRU				
:	:	:				
063	3F	GEEN EFFECT of THRU				

GEEN EFFECT (voor SYS) of THRU (voor INS)

Hetzelfde als algemene effecten (LSB=00)

VARIATION TYPE (MSB=64 - 127)

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
064	40	THRU				
065	41	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		CHORUS 4
066	42	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		CELESTE 4
067	43	FLANGER 1	FLANGER 2			FLANGER 3
068	44	SYMPHONIC				
069	45	ROTARY SPEAKER				
070	46	TREMOLO				
071	47	AUTO PAN				
072	48	PHASER 1				PHASER 2
073	49	DISTORTION	COMP+DISTORTION			
074	4A	OVER DRIVE				
075	4B	AMP SIMULATOR				
076	4C	3-BAND EQ				
077	4D	2-BAND EQ				
078	4E	AUTO WAH(LFO)	AUTO WAH+DIST	AUTO WAH+OVERDRIVE		
079	4F	THRU				
080	50	PITCH CHANGE1	PITCH CHANGE2			
081	51	AURAL EXCITER®				
082	52	TOUCH WAH 1	TOUCH WAH+DIST	TOUCH WAH+OVERDRIVE		TOUCH WAH 2
083	53	COMPRESSOR				
084	54	NOISE GATE				
085	55	VOICE CANCEL				
086	56	2WAY ROTARY SPEAKER				
087	57	ENSEMBLE DETUNE				
088	58	AMBIENCE				
089	59	THRU				
:	:	:				
092	5C	THRU				
093	5D	TALKING MODULATOR				
094	5E	LO-FI				
095	5F	DIST+DELAY	OVERDRIVE+DELAY			
096	60	COMP+DIST+DELAY	COMP+OVERDRIVE+DELAY			
097	61	WAH+DIST+DELAY	WAH+OVERDRIVE+DELAY			
098	62	THRU				
:	:	:				
127	7F	THRU				

Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk van Aphex Corporation.

THRU

Hetzelfde als algemene effecten (LSB=00)

INSERTIE TYPE

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
000	0	THRU				
001	1	HALL 1	HALL 2			
002	2	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3		
003	3	STAGE 1	STAGE 2			
004	4	PLATE				
005	5	DELAY L,C,R				
006	6	DELAY L,R				
007	7	ECHO				
008	8	CROSS DELAY				
009	9	THRU				
:	:	:				
019	13	THRU				
020	14	KARAOKE 1	KARAOKE 2	KARAOKE 3		
021	15	THRU				
:	:	:				
063	3F	THRU				
064	40	THRU				
065	41	CHORUS 1	CHORUS 2	CHORUS 3		CHORUS 4
066	42	CELESTE 1	CELESTE 2	CELESTE 3		CELESTE 4
067	43	FLANGER 1	FLANGER 2	FLANGER 3		
068	44	SYMPHONIC				
069	45	ROTARY SPEAKER				
070	46	TREMOLO				
071	47	AUTO PAN				
072	48	PHASER 1				
073	49	DISTORTION				
074	4A	OVER DRIVE				
075	4B	AMP SIMULATOR				
076	4C	3BAND EQ				
077	4D	2-BAND EQ				
078	4E	AUTO WAH(LFO)				
079	4F	THRU				
080	50	THRU				
081	51	AURAL EXCITER®				
082	52	TOUCH WAH 1				TOUCH WAH 2
083	53	COMPRESSOR				
084	54	NOISE GATE				
085	55	THRU				
086	56	THRU				
087	57	ENSEMBLE DETUNE				
088	58	THRU				
:	:	:				
127	7F	THRU				

Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk van Apex Corporation.  THRU  Hetzelfde als algemene effecten (LSB=00)

UNIQUE INSERTION EFFECT (HARMONY) TYPE

TYPE MSB		TYPE LSB				
DEC	HEX	00	01	02	...	08
000	0	THRU				
:	:	:				
088	58	THRU				
089	59	VOCODER HARMONY				
090	5A	CHORDAL HARMONY				
091	5B	DETUNE HARMONY				
092	5C	CHROMATIC HARMONY				
093	5D	THRU				
:	:	:				
127	7F	THRU				

 THRU  Hetzelfde als algemene effecten (LSB=00)

Effect Parameter Lijst

N.B.

- Parameters die gemarkeerd zijn met een ● in de "Control" kolom kunnen worden bestuurd door een AC1 (assignable (=toewijsbare) controller 1) enz. Dit geldt echter alleen voor een Variation effect (als deze geselecteerd is als Insertie) en voor Insertie effecten 1/2.
- Dry/Wet geldt alleen bij een Variatie effect (als deze geselecteerd is als Insertie) en voor Insertie effecten 1/2.
- Parameters 1 - 5 kunnen worden gewijzigd vanaf het frontpaneel van de MU100R.
- Afkortingen zdie worden gebruikt in de effect block diagrammen

LPF = Low Pass Filter
 HPF = High Pass Filter
 LSF = Low Shelving Filter
 HSF = High Shelving Filter
 PDF = Peak Dip Filter
 EF = Envelope Follower
 ER = Early Reflection

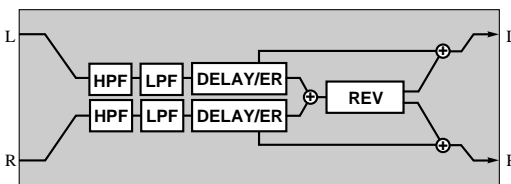
- HALL1, 2
 ROOM1, 2, 3
 STAGE1, 2
 PLATE (Reverb, Variation, Insertion1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0-69	tabel#4	
2	Diffusion	0 – 10	0-10	tabel#5	
3	Initial Delay	0 – 63	0-63	tabel#5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0-52	tabel#3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34-60	tabel#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0 – 63	0-63	tabel#5	
12	Density	0 – 4 (reverb, variation blok) 0 – 2 (insertion1,2 blok)	0-4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
16					

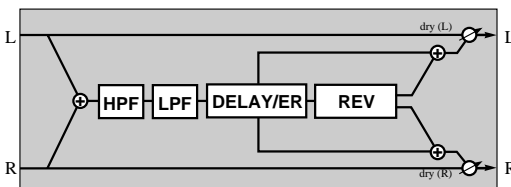
- WHITE ROOM
 TUNNEL
 CANYON
 BASEMENT (Reverb, Variatie blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Reverb Time	0.3 – 30.0s	0-69	tabel#4	
2	Diffusion	0 – 10	0-10	tabel#5	
3	Initial Delay	0 – 63	0-63	tabel#5	
4	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0-52	tabel#3	
5	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34-60	tabel#3	
6	Width	0.5 – 10.2m	0-37	tabel#11	
7	Height	0.5 – 20.2m	0-73	tabel#11	
8	Depth	0.5 – 30.2m	0-104	tabel#11	
9	Wall Vary	0 – 30	0-30		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0 – 63	0-63	tabel#5	
12	Density	0 – 4	0-4		
13	Er/Rev Balance	E63>R – E=R – E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
15	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
16					

Reverb Blok

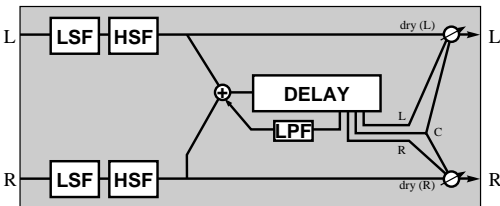


Variatie, Insertie Blok



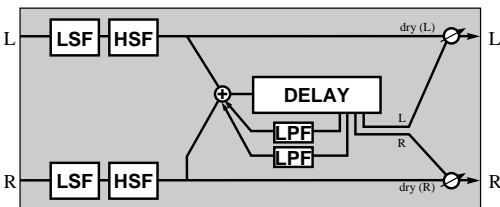
● DELAY L, C, R
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Lch Delay	0.1 – 1486.0ms (variation blok)	1-14860		
2	Rch Delay	0.1 – 1486.0ms (insertion1,2 blok)	1-14860		
3	Cch Delay	0.1 – 1486.0ms (variation blok)	1-14860		
4	Feedback Delay	0.1 – 1486.0ms (insertion1,2 blok)	1-14860		
5	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
6	Cch Level	0 – 127	0-127		
7	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		



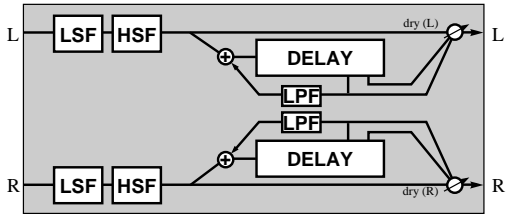
● DELAY L, R (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Lch Delay	0.1 – 1486.0ms (variation blok)	1-14860		
2	Rch Delay	0.1 – 1486.0ms (insertion1,2 blok)	1-14860		
3	Feedback Delay 1	0.1 – 1486.0ms (variation blok)	1-14860		
4	Feedback Delay 2	0.1 – 1486.0ms (insertion1,2 blok)	1-14860		
5	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
6	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		



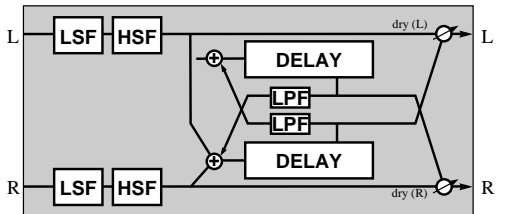
● ECHO (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Lch Delay1	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
2	Lch Feedback Level	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
3	Rch Delay1	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
4	Rch Feedback Level	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
5	High Damp	-63 – +63	1-127		
6	Lch Delay2	0.1 – 1.0	1-10		
7	Lch Delay2	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
8	Rch Delay2	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
9	Rch Delay2	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
10	Delay2 Level	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
11					
12					
13	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
14	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
15	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
16	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
17	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		



● CROSS DELAY
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	L->R Delay	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
2	R->L Delay	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
3	R->L Delay	0.1 – 743.0ms (variation blok)	1-7430		
4	Feedback Level	0.1 – 371.4ms (insertion1,2 blok)	1-3714		
5	Input Select	-63 – +63	1-127		
6	High Damp	L,R,L&R	0-2		
7		0.1 – 1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
14	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
16	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		



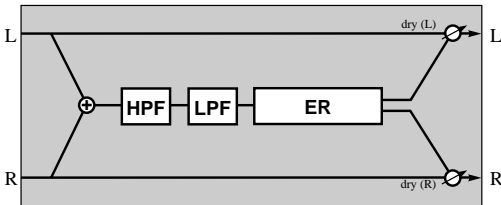
● EARLY REF 1, 2 (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Pit, Spr	0-5		
2	Room Size	0.1 – 7.0	0-44	tabel#6	
3	Diffusion	0 – 10	0-10		
4	Initial Delay	0 – 63	0-63	tabel#5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0-52	tabel#3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34-60	tabel#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	Liveness	0 – 10	0-10		
12	Density	0 – 3	0-3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
14					
15					
16					

GATE REVERB

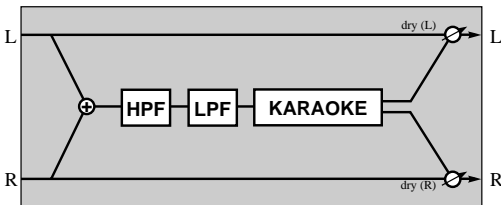
REVERSE GATE (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Type	TypeA, TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1 – 20.0	0-127	tabel#6	
3	Diffusion	0 – 10	0-10		
4	Initial Delay	0 – 127	0-127	tabel#5	
5	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0-52	tabel#3	
7	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34-60	tabel#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	Liveness	0 – 10	0-10		
12	Density	0 – 3	0-3		
13	High Damp	0.1 – 1.0	1-10		
14					
15					
16					



● KARAOKE1, 2, 3 (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Delay Time	0 – 127	0-127	tabel#7	
2	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru – 8.0kHz	0-52	tabel#3	
4	LPF Cutoff	1.0k – Thru	34-60	tabel#3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

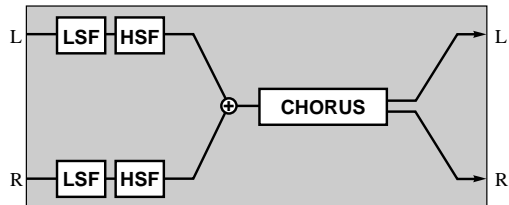


● CHORUS 1, 2, 3, 4

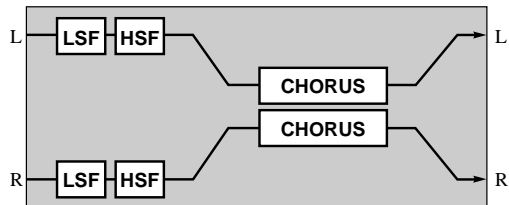
CELESTE 1, 2, 3, 4 (Chorus, Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 – 127	0-127		
3	Feedback Level	-63 – +63	1-127		
4	Delay Offset	0 – 127	0-127	tabel#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

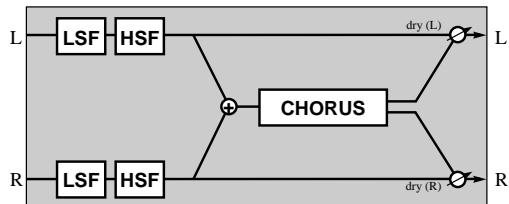
Chorus Block: als input mode = "mono"



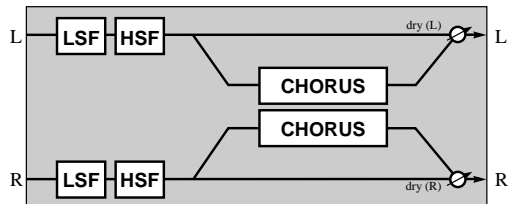
Chorus Block: als input mode = "stereo"



Variation, Insertion Blok: als input mode = "mono"



Variation, Insertion Blok: als input mode = "stereo"

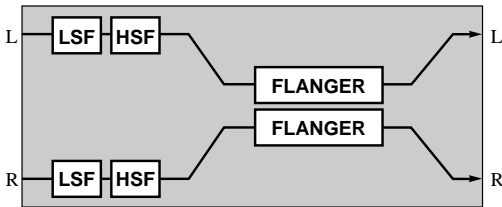


● FLANGER 1, 2, 3

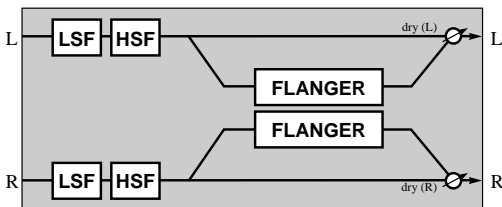
(Chorus, Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
3	Feedback Level	-63 – +63	1-127	tabel#2	
4	Delay Offset	0 – 63	0-63	tabel#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76	tabel#3	
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120	tabel#3	
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg	4-124	resolutie=3deg.	
15					
16					

Chorus Blok



Variation, Insertion Blok

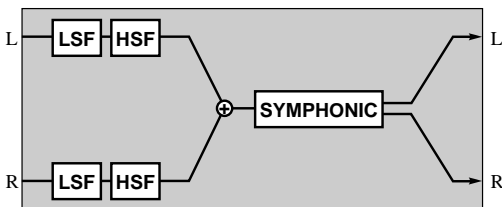


● SYMPHONIC

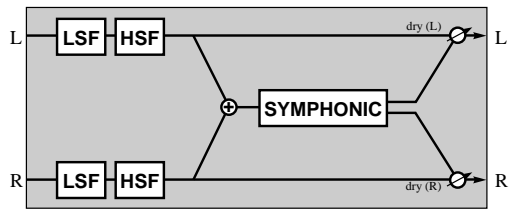
(Chorus, Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
3	Delay Offset	0 – 127	0-127	tabel#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76	tabel#3	
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120	tabel#3	
14					
15					
16					

Chorus Blok



Variation, Insertion Blok

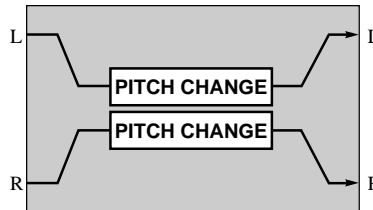


● ENSEMBLE DETUNE

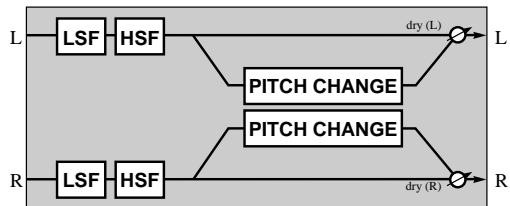
(Chorus, Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Detune	-50 – +50cent	14-114		
2	Lch Init Delay	0 – 127	0-127	tabel#2	
3	Rch Init Delay	0 – 127	0-127	tabel#2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz (variation, insertion1,2 blok)	4-40	tabel#3	
12	EQ Low Gain	-12 – +12dB (variation, insertion1,2 blok)	52-76	tabel#3	
13	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz (variation, insertion1,2 blok)	28-58	tabel#3	
14	EQ High Gain	-12 – +12dB (variation, insertion1,2 blok)	52-76	tabel#3	
15					
16					

Chorus Blok

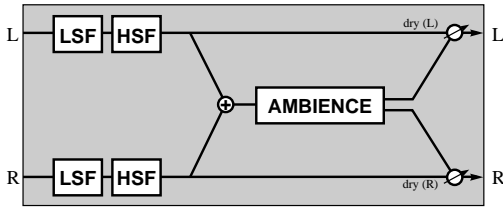


Variation, Insertion Blok



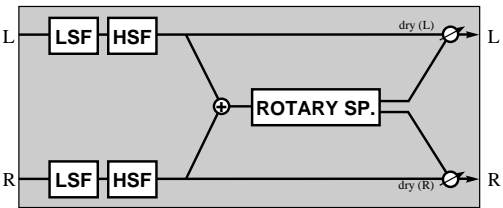
● AMBIENCE (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Delay Time	0 – 127	0-127	tabel#2	
2	Output Phase	normal/invers	0-1	tabel#2	
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					



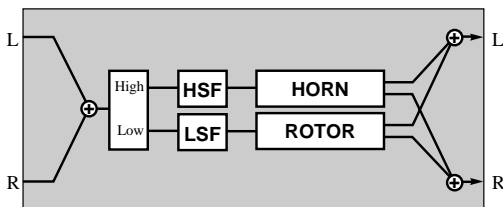
● ROTARY SPEAKER
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120		
14					
15					
16					



● 2WAY ROTARY SPEAKER
(Variation blok)

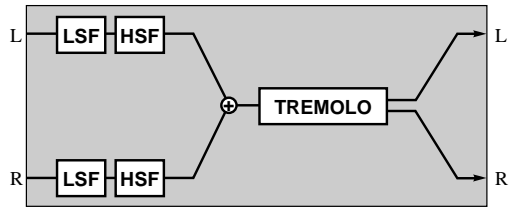
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Rotor Speed	0.0Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	●
2	Drive Low	0 – 127	0-127		
3	Drive High	0 – 127	0-127		
4	Low/High	L63>H – L=H – L<H63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10					
11	Crossover Frequency	100Hz – 10.0kHz	14-54	tabel#3	
12	Mic L-R Angle	0deg – 180deg	0-60	resolutie=3deg.	
13					
14					
15					
16					



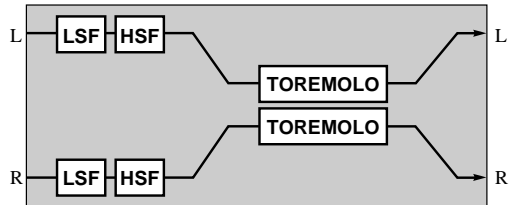
● TREMOLO (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	●
2	AM Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
3	PM Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10					
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180 – +180deg	4-124	resolutie=3deg.	
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

Als input mode="mono"

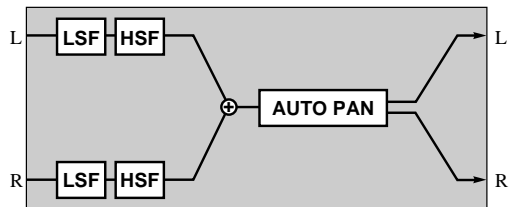


Als input mode="stereo"



● AUTO PAN (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	●
2	L/R Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
3	F/R Depth	0 – 127	0-127	tabel#1	
4	PAN Direction	L<>R,L>R,L<R,Lturn,Rturn,L/R	0-5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76	tabel#3	
10					
11	EQ Mid Frequency	100Hz – 10.0kHz (variation blok)	14-54	tabel#3	
12	EQ Mid Gain	-12 – +12dB (variation blok)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0 – 12.0 (variation blok)	10-120		
14					
15					
16					

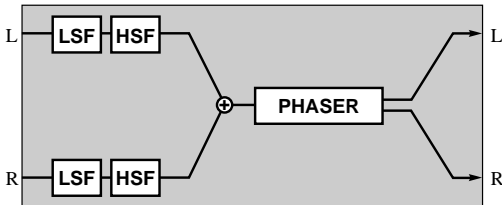


● PHASER 1

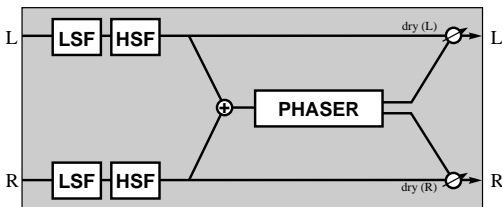
(Chorus, Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz - 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0 - 127	0-127		
4	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	4,5,6 (chorus, insertion1,2 blok)	4-6		
12	Diffusion	4 - 12 (variation blok)	4-12		
13		mono/stereo	0-1		
14					
15					
16					

Chorus Blok

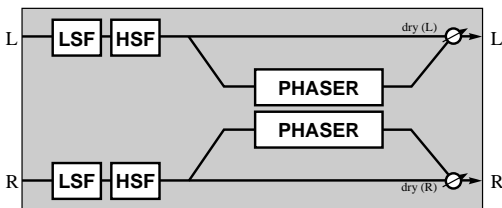


Variation, Insertion Blok



● PHASER 2 (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz - 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0 - 127	0-127		
4	Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Stage	3,4,5,6	3-6		
12					
13	LFO Phase Difference	-180deg - +180deg	4-124	resolutie=3deg.	
14					
15					
16					



● DISTORTION

OVERDRIVE (Variation, Insertion 1, 2 blok)

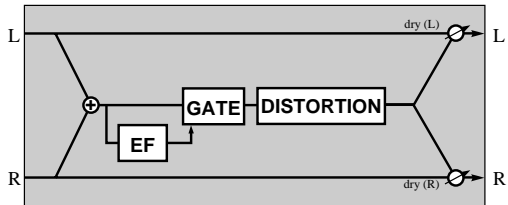
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Drive	0 - 127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
3	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	tabel#3	
5	Output Level	0 - 127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz - 10.0kHz	14-54	tabel#3	
8	EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0-127	mid tot schep	
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIMULATOR

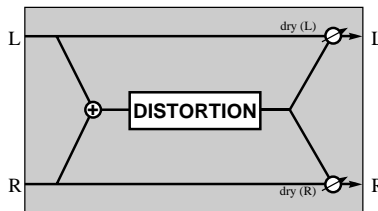
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Drive	0 - 127	0-127		●
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	tabel#3	
4	Output Level	0 - 127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0-127	mid tot schep	
12					
13					
14					
15					
16					

Variation Blok

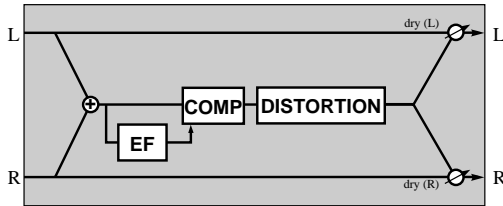


Insertion Blok



● COMP+DIST (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Drive	0 - 127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
3	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
4	LPF Cutoff	1.0k - Thru	34-60	tabel#3	
5	Output Level	0 - 127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz - 10.0kHz	14-54	tabel#3	
8	EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
9	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10-120	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0 - 127	0-127	mild tot scherp	
12	Attack	1ms - 40ms	0-19	tabel#8	
13	Release	10ms - 680ms	0-15	tabel#9	
14	Threshold	-48dB - -6dB	79-121		
15	Ratio	1.0 - 20.0	0-7	tabel#10	
16					

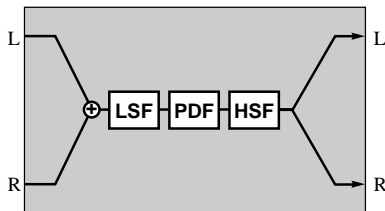


● 3BAND EQ (MONO)

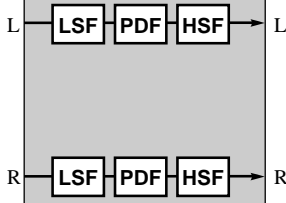
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz - 10.0kHz	14-54	tabel#3	
3	EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
4	EQ Mid Width	1.0 - 12.0	10-120	tabel#3	
5	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
6	EQ Low Frequency	50Hz - 2.0kHz	8-40	tabel#3	
7	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

Als input mode="mono"



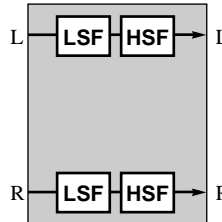
Als input mode="stereo"



● 2BAND EQ (STEREO)

(Variation, Insertion 1, 2 blok)

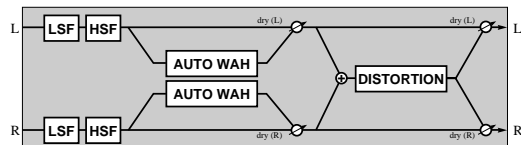
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
2	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
3	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	
4	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					



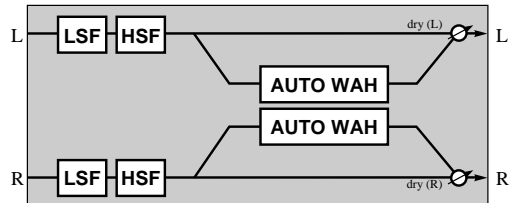
● AUTO WAH (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz - 39.7Hz	0-127	tabel#1	
2	LFO Depth	0 - 127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 - 127	0-127		
4	Resonance	1.0 - 12.0	10-120		●
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
8	EQ High Frequency	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76	tabel#3	
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		
11	Drive (Variation blok)	0 - 127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

Variation Blok



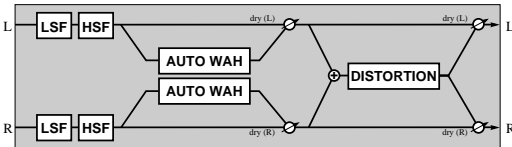
Insertion Blok



● AUTO WAH+DIST

AUTO WAH+ODRV (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz – 39.7Hz	0-127	tabel#1	●
2	LFO Depth	0 – 127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	10-120		
4	Resonance	1.0 – 12.0			
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		
11	Drive	0 – 127	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	-12 – +12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12 – +12dB	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz – thru	34-60	tabel#3	
15	Output Level	0 – 127	0-127		
16					



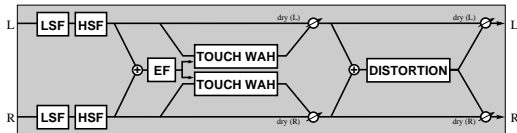
● TOUCH WAH 1

(Variation, Insertion 1, 2 blok)

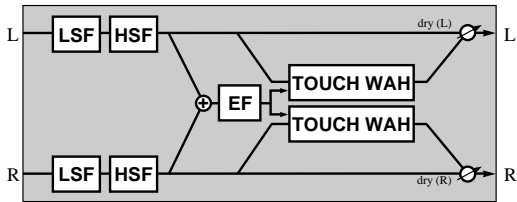
TOUCH WAH+DIST (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Sensitive	0 – 127	0-127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0 – 127	0-127		
3	Resonance	1.0 – 12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz – 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 – +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz – 16.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 – +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W – D=W – D<W63	1-127		
11	Drive (Variation blok)	0 – 127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

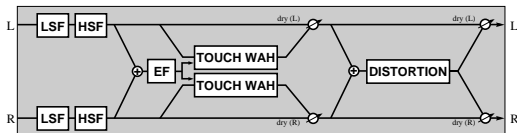
Variation Blok: TOUCH WAH 1



Insertion Blok: TOUCH WAH 1



Variation Blok: TOUCH WAH+DIST



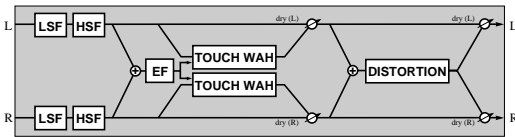
● TOUCH WAH 2

(Variation, Insertion 1, 2 blok)

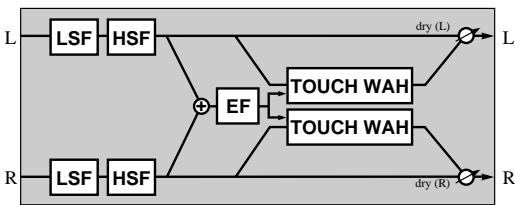
TOUCH WAH+ODRV (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Sensitive	0 - 127	0-127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0 - 127	0-127		
3	Resonance	1.0 - 12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz - 2.0kHz	4-40	tabel#3	
7	EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz - 15.0kHz	28-58	tabel#3	
9	EQ High Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Drive	0 - 127	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	+12 - +12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	+12 - +12dB	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz - thru	34-60	tabel#3	
15	Output Level	0 - 127	0-127		
16	Release	10 - 680ms	52-67		

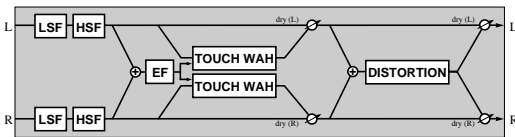
Variation Blok: TOUCH WAH 2



Insertion Blok: TOUCH WAH 2



Variation Blok: TOUCH WAH+ODRV

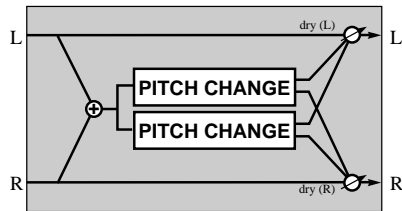


● PITCH CHANGE 1 (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Pitch	-24 - +24	40-88		
2	Initial Delay	0 - 127	0-127	tabel#7	
3	Fine 1	-50 - +50	14-114		
4	Fine 2	-50 - +50	14-114		
5	Feedback Level	-99 - +99%	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63 - R63	1-127		
12	Output Level 1	0 - 127	0-127		
13	Pan 2	L63 - R63	1-127		
14	Output Level 2	0 - 127	0-127		
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Pitch	-24 - +24	40-88		
2	Initial Delay	0 - 127	0-127	tabel#7	
3	Fine 1	-50 - +50cent	14-114		
4	Fine 2	-50 - +50cent	14-114		
5	Feedback Level	-99 - +99%	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63 - R63	1-127		
12	Output Level 1	0 - 127	0-127		
13	Pan 2	L63 - R63	1-127		
14	Output Level 2	0 - 127	0-127		
15					
16					



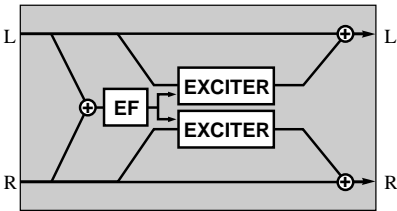
● AURAL EXCITER®

(Variation, Insertion 1, 2 blok)

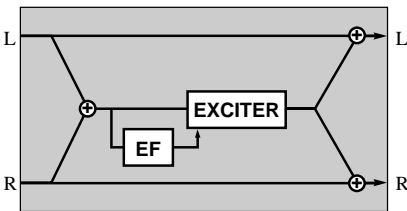
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	HPF Cutoff	500Hz - 16.0kHz	28-58	tabel#3	●
2	Drive	0 - 127	0-127		
3	Mix Level	0 - 127	0-127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Aural Exciter® is a registered trademark of Apex Corporation.

Variation Blok



Insertion Blok

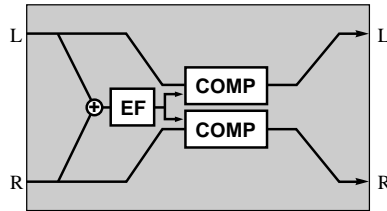


● COMPRESSOR

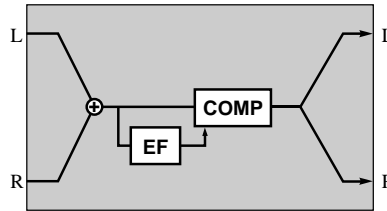
(Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Attack	1 - 40ms	0-19	tabel#8	
2	Release	10 - 680ms	0-15	tabel#9	
3	Threshold	-48 - -6dB	79-121		
4	Ratio	1.0 - 20.0	0-7	tabel#10	
5	Output Level	0 - 127	0-127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Variation Blok



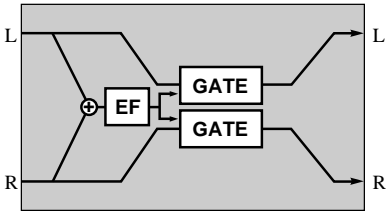
Insertion Blok



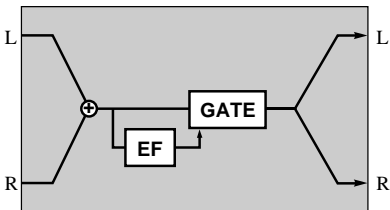
● NOISE GATE (Variation, Insertion 1, 2 blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Attack	1 – 40ms	0-19	tabel#8	
2	Release	10 – 680ms	0-15	tabel#9	
3	Threshold	-72 – -30dB	55-97		
4	Output Level	0 – 127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Variation Blok

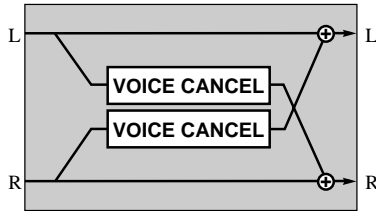


Insertion Blok



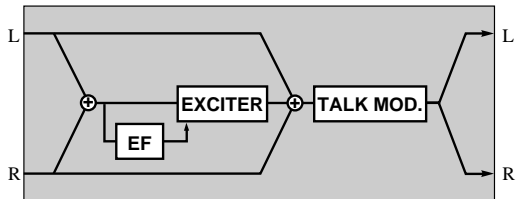
● VOICE CANCEL (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0 – 26		0-26	
12	High Adjust	0 – 26		0-26	
13					
14					
15					
16					



● TALKING MODULATOR (Variation blok)

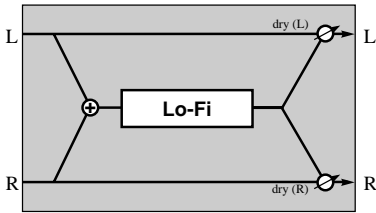
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Vowel	a,i,u,e,o	0-4		
2	Move speed	1 – 62	1-62		
3	Drive	0 – 127	0-127		
4	Output level	0 – 127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					



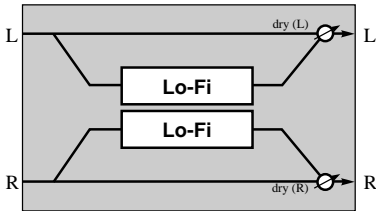
● LO-FI (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	sampling freq control	44.1kHz - 345Hz	0-127		
2	word length	1 - 127	1-127		
3	output gain	-6 - +12dB	0-18		
4	LPF Cutoff	63Hz - thru	10-60		
5	filter type	Thru,PowerBass,Radio,Telephone,Clean,Low	0-5		
6	LPF resonance	1.0 - 12.0	10-120		
7	bit assign	0 - 5	0-6		
8	emphasis	off/on	0-1		
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

Als input mode="mono"



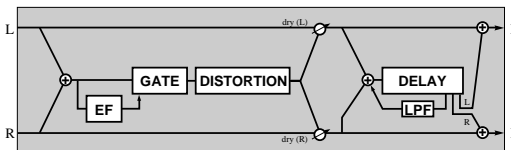
Als input mode="stereo"



● DIST+DELAY (Variation blok)

OVERDRIVE+DELAY (Variation blok)

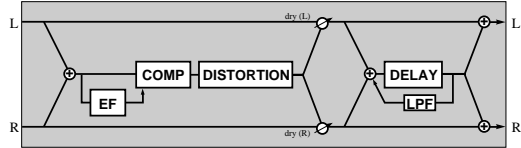
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Lch Delay Time	0.1 - 1486.0ms	1-14860		
2	Rch Delay Time	0.1 - 1486.0ms	1-14860		
3	Delay Feedback Level	0.1 - 1486.0ms	1-14860		
4	Delay Feedback Level	-63 - +63	1-127		
5	Delay Mix	0 - 127	0-127		
6	Dist Drive	0 - 127	0-127		
7	Dist Output Level	0 - 127	0-127		
8	Dist EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
9	Dist EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					



● COMP+DIST+DELAY (Variation blok)

COMP+ODRV+DELAY (Variation blok)

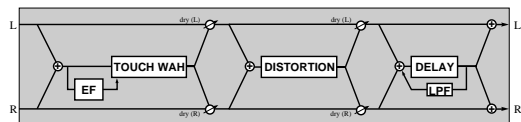
Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Delay Time	0.1 - 1486.0ms	1-14860		
2	Delay Feedback Level	-63 - +63	1-127		
3	Delay Mix	0 - 127	0-127		
4	Dist Drive	0 - 127	0-127		
5	Dist Output Level	0 - 127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms - 40ms	0-19	label#8	
12	Comp. Release	10ms - 680ms	0-15	label#9	
13	Comp. Threshold	-48dB - -6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0 - 20.0	0-7	label#10	
15					
16					



● WAH+DIST+DELAY (Variation blok)

WAH+ODRV+DELAY (Variation blok)

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Delay Time	0.1 - 1486.0ms	1-14860		
2	Delay Feedback Level	-63 - +63	1-127		
3	Delay Mix	0 - 127	0-127		
4	Dist Drive	0 - 127	0-127		
5	Dist Output Level	0 - 127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 - +12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12 - +12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0 - 127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 - 127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0 - 12.0	10-120		
14	Wah Release	10 - 680ms	52-67		
15					
16					



● Vocoder Harmony

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Mode	1: no trans, 2: auto trans 3: -3 oct trns, 4: -2 oct trns 5: -1 oct trns, 6: +1 oct trans 7: +2 oct trns, 8: +3 oct trns.	0-7		
2	Harmony Gender Type	off, auto	0-1		
3	Lead Gender Type	off, unis, male, fem.	0-3		
4	Lead Gender Depth	-64 – +63	0-127		
5	Lead Pitch Correction	off, on	0-1		
6	Auto Upper Gender Threshold	0 – 12	0-12		
7	Auto Lower Gender Threshold	0 – 12	0-12		
8	Upper Gender Depth	-64 – +63	0-127		
9	Lower Gender Depth	-64 – +63	0-127		
10	Lead/Harmony	L63>H – (L=H) – L<H63	0-127		
11	Vibrato depth	0 – 127	0-127		
12	Vibrato rate	0 – 127	0-127		
13	Vibrato delay	0 – 127	0-127		
14					
15					
16					

● Chromatic Harmony

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Mode	1: oct below 2: 3rd below 3: 5th below 4: unison 5: 3rd above 6: 5th above 7: oct above	0-6		
2	Harmony Gender Type	off, auto	0-1		
3	Lead Gender Type	off, unis, male, fem.	0-3		
4	Lead Gender Depth	-64 – +63 0 – 127	64		
5	Lead Pitch Correction	off, on	0-1		
6	Auto Upper Gender Threshold	0 – 12	0-12		
7	Auto Lower Gender Threshold	0 – 12	0-12		
8	Upper Gender Depth	-64 – +63	0-127		
9	Lower Gender Depth	-64 – +63	0-127		
10	Lead/Harmony	L63>H – (L=H) – L<H63	0-127		
11	Vibrato depth	0 – 127	0-127		
12	Vibrato rate	0 – 127	0-127		
13	Vibrato delay	0 – 127	0-127		
14					
15					
16					

● Chordal Harmony

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Mode	1: duet above 2: duet below 3: duet abv+b 4: trio above 5: trio a&b 6: trio below 7: trio a&b+b 8: quar above 9: quar a&b 10: quar below	0-9		
2	Harmony Gender Type	off, auto	0-1		
3	Lead Gender Type	off, unis, male, fem.	0-3		
4	Lead Gender Depth	-64 – +63	0-127		
5	Lead Pitch Correction	off, on	0-1		
6	Auto Upper Gender Threshold	0 – 12	0-12		
7	Auto Lower Gender Threshold	0 – 12	0-12		
8	Upper Gender Depth	-64 – +63	0-127		
9	Lower Gender Depth	-64 – +63	0-127		
10	Lead/Harmony	L63>H – (L=H) – L<H63	0-127		
11	Vibrato depth	0 – 127	0-127		
12	Vibrato rate	0 – 127	0-127		
13	Vibrato delay	0 – 127	0-127		
14					
15					
16					

● Detune Harmony

Nr.	Parameter	Display	Waarde	Zie Tabel	Control
1	Mode	1: low 2: mid-low 3: mid-high 4: high	0-3		
2					
3	Lead Gender Type	off, unis, male, fem.	0-3		
4	Lead Gender Depth	-64 – +63	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Lead/Harmony	L63>H – (L=H) – L<H63	1-127		
11	Vibrato depth	0 – 127	0-127		
12	Vibrato rate	0 – 127	0-12		
13	Vibrato delay	0 – 127	0-12		
14					
15					
16					

Uitleg van effect parameters

Parameter naam	Effect typen in waarin de parameter voorkomt	Uitleg van parameter
AM Depth	TREMLO	Sterkte van volume modulatie
AMP Type	AMP SIMULATOR	Selecteert het type versterker dat moet worden gesimuleerd
Attack	COMPRESSOR type NOISE GATE	Tijd tot het compressor effect begint te werken Tijd tot de gate zich opent
Bit Assign	LO-FI	Stelt de word lengte van de audio data af
Cch Delay	DELAY L,C,R	Lengte van de center kanaal delay
Cch Level	DELAY L,C,R	Volume van het center kanaal
Crossover Frequency	2WAY ROTARY SPEAKER	Crossover frequentie tussen de hoog-bereik en laag-bereik speakers
Cutoff Frequency Offset	WAH type	Frequentie offset waarde die de wah filter bestuurt
Delay Mix	DIST+DELAY,OVERDRIVE+DELAY, COMP+DIST+DELAY,COMP+ODRV+DELAY, WAH+DIST+DELAY,WAH+ODRV+DELAY	Meng hoeveelheid van het delay geluid
Delay Offset	CHORUS type	Offset waarde van delay modulatie
Delay Time	KARAOKE1,2,3 AMBIENCE	Ruimte tussen reflecties bij karaoke echo Delay lengte
Delay2 Level	ECHO	Volume van de tweede delay
Density	REVERB type, EARLY REF type	Dichtheid van reflecties. Hogere waarden produceren kleinere ruimtes
Depth	REVERB type	Hoogte van de gesimuleerde ruimte
Detune	ENSEMBLE DETUNE	Hoeveelheid pitch shift
Diffusion	REVERB type, EARLY REF type, PHASER	Bestuurt de breedte van het geluid
Drive	DISTORTION type AURAL EXCITER® TALKING MODULATION	Sterkte van vervorming Sterkte van het exciter effect Sterkte van het exciter effect
Drive High	2WAY ROTARY SPEAKER	Sterkte van de modulatie veroorzaakt door het roteren van de laag-bereik speaker
Drive Low	2WAY ROTARY SPEAKER	Sterkte van de modulatie veroorzaakt door het roteren van de hoog-bereik speaker
Dry/Wet	All types	Balans tussen dry geluid en effect geluid
Edge(Clip Curve)	DISTORTION type	Distortion karakteristiek curve, (scherp(127) vervormt meteen, mild(0) vervormt gradueel)
Emphasis	LO-FI	Wijzig het karakter van het hoge bereik
EQ High Frequency	All types	Frequentie waarin de EQ het hoog bereik boost/cut
EQ High Gain	All types	Hoeveelheid gain waarmee de EQ het hoog bereik boost/cut
EQ Low Frequency	All types	Frequentie waarin de EQ het laag bereik boost/cut
EQ Low Gain	All types	Hoeveelheid gain waarmee de EQ het laag bereik boost/cut
EQ Mid Frequency	All types	Frequentie waarin de EQ het mid bereik boost/cut
EQ Mid Gain	All types	Hoeveelheid gain waarmee de EQ het mid bereik boost/cut
EQ Mid Width	All types	Breedte van het gebied waarin het mid-bereik EQ wordt geboost/gecut
Er/Rev Balance	REVERB type	Niveau balans tussen de early reflections en de reverb
F/R Depth	AUTO PAN	Sterkte van front/back pan (alleen geldig als PAN Richting=Lturn,Rturn)
Feedback Delay	DELAY L,C,R	Lengte van feedback delay
Feedback Delay 1	DELAY L,R	Lengte van feedback delay 1
Feedback Delay 2	DELAY L,R	Lengte van feedback delay 2
Feedback Level	REVERB type DELAY type,EARLY REF type,PITCH CHANGE type KARAOKE type CHORUS type, FLANGER type PHASER type	Feedback hoeveelheid van initial (oorspronkelijke) delay Feedback hoeveelheid instelling van hrhaalde reflecties Niveau waarop delay output wordt teruggestuurd naar input (neg. waarden draaien fase om) Niveau waarop phaser output wordt teruggestuurd naar input (neg. waarden draaien fase om)
Filter Type	LO-FI	Selecteert het soort tonal effect
Fine 1	PITCH CHANGE type	Fijne (fine) wijziging van de toonhoogte van het eerste geluid
Fine 2	PITCH CHANGE type	Fijne (fine) wijziging van de toonhoogte van het tweede geluid
Height	REVERB type	Hoogte van de gesimuleerde ruimte (kamer)
High Adjust	VOICE CANCELAR	Wijzig de bovenste limiet van de middenfrequentie die verzwakt moet worden
High Damp	REVERB type,DELAY type,EARLY REF type	Verzwakking van de hoge frequenties (bij lagere waarden sterft het hoge bereik sneller uit)
HPF Cutoff	REVERB type,EARLY REF type,KARAOKE type,AURAL EXCITER®	Frequentie waar de high pass filter het lage bereik er uit snijdt
Initial Delay	REVERB type EARLY REF type PITCH CHANGE type	Vertragingstijd (delay time) tot de early reflections Vertragingstijd (delay time) tot ER (GateReverb) klinkt Delay (vertraging) lengte
Input Mode	All types	Mono/stereo schakelaar voor input
Input Select	CROSS DELAY	Input selecteren
L/R Depth	AUTO PAN	Sterkte van links/rechts pan
L->R Delay	CROSS DELAY	Vertragingstijd (delay time) van links (input) naar rechts (output)
Lch Delay	DELAY type	Lengte van de linker kanaal delay
Lch Delay1	ECHO	Lengte van de eerste linker kanaal delay
Lch Delay2	ECHO	Lengte van de tweede linker kanaal delay
Lch Feedback Level	ECHO	Hoeveelheid linker kanaal feedback
Lch Init Delay	ENSEMBLE DETUNE	Lengte van linker kanaal delay
LFO Depth	CHORUS type,FLANGER type,SYMPHONIC ROTARY SPEAKER PHASER type WAH type	Sterkte van delay modulatie Sterkte van modulatie veroorzaakt door speaker rotatie Sterkte van fase modulatie Sterkte waarop de wah filter wordt bestuurd
LFO Frequency	CHORUS type,FLANGER type,SYMPHONIC ROTARY SPEAKER TREMLO AUTO PAN PHASER type WAH type	Frequentie van delay modulatie Frequentie waarop de speaker roteert Modulatie frequentie Autopan frequentie Fase modulatie frequentie Frequentie waarop de wah filter wordt bestuurd

Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk van Aphex Corporation.

LFO Phase Difference	PHASER type, FLANGER type	L/R faseverschil voor modulatie golfvorm (0 deg (=64) is geen faseverschil)
Liveness	EARLY REF type	ER decay. Lagere waarden produceren snellere decay.
Low Adjust	VOICE CANCEL	Stelt de lage frequentie limiet in van het middenbereik dat moet verzwaakt worden
Low/High	2WAY ROTARY SPEAKER	Volumebalans tussen de hoog-bereik en laag-bereik speakers
LPF Cutoff	All types	Frequentie waarop de low pass filter het hoge bereik er uit snijdt
LPF Resonance	LO-FI	Voeg karakter toe aan de low pass filter van de input
Mic L-R Angle	2WAY ROTARY SPEAKER	L/R hoek van de microfoon die de output oppikt
Mix Level	AURAL EXCITER®	Niveau van het effectgeluid dat wordt gemengd met het droge geluid
Move Speed	TALKING MODULATOR	Tijd waarin het geluid dat is bepaald door Vowel wordt bereikt
Output Gain	LO-FI	Output gain
Output Level	All types	Output niveau
Output Level 1	PITCH CHANGE type	Output niveau van de eerste stap
Output Level 2	PITCH CHANGE type	Output niveau van de tweede stap
Output Phase	AMBIENCE	Wissel fase van het effectgeluid tussen L/R
Pan 1	PITCH CHANGE type	Pan van eerste stap
Pan 2	PITCH CHANGE type	Pan van tweede stap
PAN Direction	AUTO PAN	Autopan type (L<->R is sinusgolf, L/R is blok golf)
Phase Shift Offset	PHASER type	Offset waarde van fase modulatie
Pitch	PITCH CHANGE type	Toonhoogte instelling in halve tonen
PM Depth	TREMOLO	Sterkte van delay modulatie
R->L Delay	CROSS DELAY	Vertragingstijd (Delay time) van rechts (input) naar links (output)
Ratio	COMPRESSOR type	Compressie ratio van de compressor
Rch Delay	DELAY type	Lengte van de rechterkanaal delay
Rch Delay1	ECHO	Lengte van de eerste rechterkanaal delay
Rch Delay2	ECHO	Lengte van de tweede rechterkanaal delay
Rch Feedback Level	ECHO	Hoeveelheid rechterkanaal feedback
Rch Init Delay	ENSEMBLE DETUNE	Lengte van rechterkanaal delay
Release	COMPRESSOR type NOISE GATE TOUCH WAH2, TOUCH WAH+ODRV	Tijd tot het geluid wordt losgelaten door het compressor effect Tijd tot de gate sluit Tijd tot de middenfrequentie van de wah filter terugkeert naar normaal
Resonance	WAH type	Bandwijdte van de wah filter
Rev Delay	REVERB type	Vertragingstijd (delay time) tussen early reflections en de reverb
Reverb Time	REVERB type	Lengte van de reverb
Room Size	EARLY REF type	Grootte van de ruimte Het vergroten van deze waarde vergroot de ER.
Rotor Speed	2WAY ROTARY SPEAKER	Frequentie van de roterende speaker
Sampling Freq Control	LO-FI	Sampling frequentie besturing
Sensitive	WAH type	Gevoeligheid waarmee de wah filter wijzigt in respons om de input wijzigingen
Stage	PHASER type	Aantal stappen van de phase shifter
Threshold	COMPRESSOR type NOISE GATE	Input niveau waar de compressie begint Input niveau waarop de gate opent
Type	EARLY REF type	Type selectie
Vowel	TALKING MODULATOR	Vowel selectie
Wah Release	WAH+DIST+DELAY, WAH+ODRV+DELAY	Tijd tot de middenfrequentie van de wah filter terugkeert naar normaal
Wall Vary	REVERB type	Hoedanigheid van de muren van de gesimuleerde ruimte (willekeurige refl. bij hogere waarden)
Width	REVERB type	Breedte van de gesimuleerde ruimte
Word Length	LO-FI	Bepaal de 'ruigheid' van het geluid

Aural Exciter® is geregistreerd handelsmerk van Aphex Corporation.

Extra opmerking: In de voorgaande pagina's geven meldingen van effect typen zoals REVERB-type de volgende effect typen aan:

CHORUS type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, CELESTE1, CELESTE2, CELESTE3, CELESTE4
COMPRESSOR type	COMPRESSOR, COMP+DIST, COMP+DIST+DELAY, COMP+OVERDRIVE+DELAY
DELAY type	DELAY L,C,R, DELAY L,R, ECHO, CROSS DELAY, DIST+DELAY, OVERDRIVE+DELAY, COMP+DIST+DELAY, COMP+DIST+DELAY, COMP+OVERDRIVE+DELAY, WAH+DIST+DELAY, WAH+OVERDRIVE+DELAY
DISTORTION type	DISTORTION, OVERDRIVE, AMP SIMULATOR, AUTO WAH+ODRV, TOUCH WAH+DIST, TOUCH WAH+ODRV, COMP+DIST, DIST+DELAY, OVERDRIVE+DELAY, COMP+DIST+DELAY, COMP+DIST+DELAY, COMP+OVERDRIVE+DELAY, WAH+DIST+DELAY, WAH+OVERDRIVE+DELAY
EARLY REF type	EARLY REF1, EARLY REF2, GATE REVERB, REVERSE GATE
FLANGER type	FLANGER1, FLANGER2, FLANGER3
KARAOKE type	KARAOKE1, KARAOKE2, KARAOKE3
PHASER type	PHASER1, PHASER2
PITCH CHANGE type	PITCH CHANGE1, PITCH CHANGE2
REVERB type	HALL1, HALL2, ROOM1, ROOM2, ROOM3, STAGE1, STAGE2, PLATE, WHITE ROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT
WAH type	AUTO WAH, AUTO WAH+DIST, AUTO WAH+ODRV, TOUCH WAH1, TOUCH WAH2, TOUCH WAH+DIST, TOUCH WAH+ODRV, WAH+DIST+DELAY, WAH+OVERDRIVE+DELAY

Effect Data Toewijs Tabel

Tabel#1

LFO Frequentie

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.00	32	1.34	64	2.69	96	8.41
1	0.08	33	1.43	65	2.77	97	8.74
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.16	35	1.51	67	2.94	99	9.42
4	0.16	36	1.51	68	3.02	100	9.75
5	0.25	37	1.59	69	3.11	101	10.0
6	0.25	38	1.59	70	3.19	102	10.7
7	0.33	39	1.68	71	3.28	103	11.4
8	0.33	40	1.68	72	3.36	104	12.1
9	0.42	41	1.76	73	3.44	105	12.7
10	0.42	42	1.76	74	3.53	106	13.4
11	0.50	43	1.85	75	3.61	107	14.1
12	0.50	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.58	45	1.93	77	3.86	109	15.4
14	0.58	46	1.93	78	4.03	110	16.1
15	0.67	47	2.01	79	4.20	111	16.8
16	0.67	48	2.01	80	4.37	112	17.4
17	0.75	49	2.10	81	4.54	113	18.1
18	0.75	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.84	51	2.18	83	4.87	115	20.8
20	0.84	52	2.18	84	5.04	116	22.2
21	0.92	53	2.27	85	5.21	117	23.5
22	0.92	54	2.27	86	5.38	118	24.8
23	1.00	55	2.35	87	5.55	119	26.2
24	1.00	56	2.35	88	5.72	120	27.5
25	1.09	57	2.43	89	6.05	121	28.9
26	1.09	58	2.43	90	6.39	122	30.2
27	1.17	59	2.52	91	6.72	123	31.6
28	1.17	60	2.52	92	7.06	124	32.9
29	1.26	61	2.60	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.60	94	7.73	126	37.0
31	1.34	63	2.69	95	8.07	127	39.7

Tabel#2

Modulatie Delay Offset

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

Tabel#3

EQ Frequentie

Data	Waarde	Data	Waarde
0	THRU(20)	32	800
1	22	33	900
2	25	34	1.0k
3	28	35	1.1k
4	32	36	1.2k
5	36	37	1.4k
6	40	38	1.6k
7	45	39	1.8k
8	50	40	2.0k
9	56	41	2.2k
10	63	42	2.5k
11	70	43	2.8k
12	80	44	3.2k
13	90	45	3.6k
14	100	46	4.0k
15	110	47	4.5k
16	125	48	5.0k
17	140	49	5.6k
18	160	50	6.3k
19	180	51	7.0k
20	200	52	8.0k
21	225	53	9.0k
22	250	54	10.0k
23	280	55	11.0k
24	315	56	12.0k
25	355	57	14.0k
26	400	58	16.0k
27	450	59	18.0k
28	500	60	THRU(20.0k)
29	560		
30	630		
31	700		

Tabel#5

Vertragingstijd (Delay Time (200.0ms))

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9	63	99.3	95	149.6	127	200.0

Tabel#4

Reverb tijd

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.3	32	3.5	64	17.0
1	0.4	33	3.6	65	18.0
2	0.5	34	3.7	66	19.0
3	0.6	35	3.8	67	20.0
4	0.7	36	3.9	68	25.0
5	0.8	37	4.0	69	30.0
6	0.9	38	4.1		
7	1.0	39	4.2		
8	1.1	40	4.3		
9	1.2	41	4.4		
10	1.3	42	4.5		
11	1.4	43	4.6		
12	1.5	44	4.7		
13	1.6	45	4.8		
14	1.7	46	4.9		
15	1.8	47	5.0		
16	1.9	48	5.5		
17	2.0	49	6.0		
18	2.1	50	6.5		
19	2.2	51	7.0		
20	2.3	52	7.5		
21	2.4	53	8.0		
22	2.5	54	8.5		
23	2.6	55	9.0		
24	2.7	56	9.5		
25	2.8	57	10.0		
26	2.9	58	11.0		
27	3.0	59	12.0		
28	3.1	60	13.0		
29	3.2	61	14.0		
30	3.3	62	15.0		
31	3.4	63	16.0		

Tabel#6

Grootte van de Ruimte (Room Size)

Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.1	32	5.1
1	0.3	33	5.3
2	0.4	34	5.4
3	0.6	35	5.6
4	0.7	36	5.7
5	0.9	37	5.9
6	1.0	38	6.1
7	1.2	39	6.2
8	1.4	40	6.4
9	1.5	41	6.5
10	1.7	42	6.7
11	1.8	43	6.8
12	2.0	44	7.0
13	2.1		
14	2.3		
15	2.5		
16	2.6		
17	2.8		
18	2.9		
19	3.1		
20	3.2		
21	3.4		
22	3.5		
23	3.7		
24	3.9		
25	4.0		
26	4.2		
27	4.3		
28	4.5		
29	4.6		
30	4.8		
31	5.0		

Effect Data Assign Tabel

Tabel#7

Vertragingstijd (Delay Time (400.0ms))

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.1	32	100.9	64	201.6	96	302.4
1	3.2	33	104.0	65	204.8	97	305.5
2	6.4	34	107.2	66	207.9	98	308.7
3	9.5	35	110.3	67	211.1	99	311.8
4	12.7	36	113.5	68	214.2	100	315.0
5	15.8	37	116.6	69	217.4	101	318.1
6	19.0	38	119.8	70	220.5	102	321.3
7	22.1	39	122.9	71	223.7	103	324.4
8	25.3	40	126.1	72	226.8	104	327.6
9	28.4	41	129.2	73	230.0	105	330.7
10	31.6	42	132.4	74	233.1	106	333.9
11	34.7	43	135.5	75	236.3	107	337.0
12	37.9	44	138.6	76	239.4	108	340.2
13	41.0	45	141.8	77	242.6	109	343.3
14	44.2	46	144.9	78	245.7	110	346.5
15	47.3	47	148.1	79	248.9	111	349.6
16	50.5	48	151.2	80	252.0	112	352.8
17	53.6	49	154.4	81	255.2	113	355.9
18	56.8	50	157.5	82	258.3	114	359.1
19	59.9	51	160.7	83	261.5	115	362.2
20	63.1	52	163.8	84	264.6	116	365.4
21	66.2	53	167.0	85	267.7	117	368.5
22	69.4	54	170.1	86	270.9	118	371.7
23	72.5	55	173.3	87	274.0	119	374.8
24	75.7	56	176.4	88	277.2	120	378.0
25	78.8	57	179.6	89	280.3	121	381.1
26	82.0	58	182.7	90	283.5	122	384.3
27	85.1	59	185.9	91	286.6	123	387.4
28	88.3	60	189.0	92	289.8	124	390.6
29	91.4	61	192.2	93	292.9	125	393.7
30	94.6	62	195.3	94	296.1	126	396.9
31	97.7	63	198.5	95	299.2	127	400.0

Tabel#11

Reverb Breedte, Sterkte, Hoogte

Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde	Data	Waarde
0	0.5	32	8.8	64	17.6	96	27.5
1	0.8	33	9.1	65	17.9	97	27.8
2	1.0	34	9.4	66	18.2	98	28.1
3	1.3	35	9.6	67	18.5	99	28.5
4	1.5	36	9.9	68	18.8	100	28.8
5	1.8	37	10.2	69	19.1	101	29.2
6	2.0	38	10.4	70	19.4	102	29.5
7	2.3	39	10.7	71	19.7	103	29.9
8	2.6	40	11.0	72	20.0	104	30.2
9	2.8	41	11.2	73	20.2		
10	3.1	42	11.5	74	20.5		
11	3.3	43	11.8	75	20.8		
12	3.6	44	12.1	76	21.1		
13	3.9	45	12.3	77	21.4		
14	4.1	46	12.6	78	21.7		
15	4.4	47	12.9	79	22.0		
16	4.6	48	13.1	80	22.4		
17	4.9	49	13.4	81	22.7		
18	5.2	50	13.7	82	23.0		
19	5.4	51	14.0	83	23.3		
20	5.7	52	14.2	84	23.6		
21	5.9	53	14.5	85	23.9		
22	6.2	54	14.8	86	24.2		
23	6.5	55	15.1	87	24.5		
24	6.7	56	15.4	88	24.9		
25	7.0	57	15.6	89	25.2		
26	7.2	58	15.9	90	25.5		
27	7.5	59	16.2	91	25.8		
28	7.8	60	16.5	92	26.1		
29	8.0	61	16.8	93	26.5		
30	8.3	62	17.1	94	26.8		
31	8.6	63	17.3	95	27.1		

Tabel#8

Compressor Attack Time

Data	Waarde
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	12
11	14
12	16
13	18
14	20
15	23
16	26
17	30
18	35
19	40

Tabel#9

Compressor Release Time

Data	Waarde
0	10
1	15
2	25
3	35
4	45
5	55
6	65
7	75
8	85
9	100
10	115
11	140
12	170
13	230
14	340
15	680

Tabel#10

Compressor Ratio

Data	Waarde
0	1.0
1	1.5
2	2.0
3	3.0
4	5.0
5	7.0
6	10.0
7	20.0

MIDI data formaat

1. Channel messages

1.1 Note on/note off

Deze messages bevatten keyboard performance data.

Note-on wordt verstuurd als er een toets wordt aangeslagen, en note-off wordt verstuurd als een toets wordt losgelaten.

Deze messages bevatten een "nootnummer" die aangeven welke toets is aangeslagen, en "velocity (aanslaggevoeligheid)" gegeven die aangeeft hoe hard de toets is aangeslagen.

Als er een note-on of velocity "0" wordt ontvangen, heeft dit hetzelfde effect als een note-off.

Bereik van ontvangen nootnummers = 0 (C-2)...60 (C3)...127 (G8)

Velocity (aansl. gev.) bereik = 1...127 (Velocity wordt alleen ontvangen voor note-on)

Als de Multi Part parameter "Rcv NOTE MESSAGE" = OFF, ontvangt deze part deze messages niet.

Bij een drum part*, wordt key-off niet ontvangen als de DrumSetup parameter Rcv NOTE OFF = OFF.

Bij een drum part, wordt key-on niet ontvangen als de DrumSetup parameter Rcv NOTE ON = OFF.

* Drum Part geeft aan dat de Multi Part parameter PART MODE is ingesteld op "to DRUM of DRUMS1...4."

1.2 Control changes

Deze messages besturen volume of pan enz.

Hun functies hangen af van het controlnummer (Ctrl#).

Als de Multi Part parameter Rcv CONTROL CHANGE = OFF, ontvangt dit part geen control changes.

1.2.1 Bank Select

Deze message selecteert de voice bank.

De voice bank wordt geselecteerd door de combinatie van twee control change messages: MSB en LSB.

De functie van de MSB en LSB hangt af van de sound module mode.

In het geval van "XG," geeft de MSB waarde de grote verdeling van voices aan, en de LSB waarde de gedetailleerde verdeling.

Bij "TG300B," staat de LSB waarde vast, zal alleen de MSB waarde de gedetailleerde voice verdeling bepalen.

Bij "C/M," wordt Bank Select niet ontvangen.

Control#	Parameter	Data bereik
0	Bank Select MSB	0...127
32	Bank Select LSB	0...127

De Bank Select data wordt alleen voortgebracht nadat er een Program Change is ontvangen, waarna de voice bank wijzigt.

Als u de voice bank én de voice wilt wijzigen, moet u de Bank Select en Program Change messages samen versturen, in de volgorde Bank Select MSB, LSB, en Program Change.

1.2.2 Modulatie

Met deze message wordt de sterkte (depth) van de vibrato bestuurd, maar de volgende 7 typen effecten kunnen ook worden bestuurd.

Het effect van deze message kan worden gewijzigd door de volgende parameters.

- Multi Part Parameter

1. MW PITCH CONTROL
2. MW FILTER CONTROL
3. MW AMPLITUDE CONTROL
4. MW LFO PMOD DEPTH
5. MW LFO FMOD DEPTH
6. MW LFO AMOD DEPTH

- Effect1 Parameter

7. MW VARIATION CONTROL DEPTH

(Alleen als Variation Effect is toegewezen aan een part als Insertie)

Default werkt de message op een LFO Pitch Modulatie (PMOD) effect.

Control#	Parameter	Data Range
1	Modulation	0...127

Als de Multi Part parameter Rcv MODULATION = OFF, ontvangt die part geen Modulatie.

Als het ontvangstkanaal een drum part is, werken effecten 5 en 6 niet.

1.2.3 Breath Controller

Control#	Parameter	Data Range
2	Breath Controller	0...127

Geldt alleen als er een VL sound is geselecteerd.

1.2.4 Foot Controller

Control#	Parameter	Data Range
4	Foot Controller	0...127

Geldt alleen als er een VL sound is geselecteerd.

1.2.5 Portamento Time

Deze message bestuurt de mate van Portamento (zie 1.2.11).

Control#	Parameter	Data Range
5	Portamento Time	0...127

Als Portamento (controlnummer 065) ON is, regelt dit de snelheid van de toonhoogte wijziging.

De waarde 0 is de kortste portamento-tijd, en 127 de langste portamento-tijd.

Als het ontvangstkanaal een drum part is, wordt Portamento Time niet ontvangen.

1.2.6 Data Entry

Deze message stelt de waarde in van de parameter die is gespecificeerd door RPN MSB/LSB (zie 1.2.22) en NRPN MSB/LSB (zie 1.2.21).

Control#	Parameter	Data Range
6	Data Entry MSB	0...127
38	Data Entry LSB	0...127

1.2.7 Main Volume

Deze message bestuurt het volume van de parts. Hiermee kunt u de volumebalans instellen tussen de verschillende parts.

Control#	Parameter	Data Range
7	Main Volume	0...127

Als de Multi Part parameter Rcv VOLUME = OFF, ontvangt die part geen Main Volume. Bij de waarde 0 is er geen geluid, de waarde 127 is het maximum volume.

1.2.8 Panpot

Deze message bestuurt de panning (stereo lokatie) van de verschillende parts. Dit stelt de lokatie in van het geluid, als u afluistert in stereo.

Control#	Parameter	Data Range
10	Pan	0...64...127

Als de Multi Part parameter Rcv PAN = OFF, ontvangt die part geen Panpot. 0 is links, 64 is midden en 127 is rechts.

1.2.9 Expression

Deze message bestuurt expression (dynamiek in een muzikale regel) van de verschillende parts. Met deze kunt u volume wijziging maken tijdens een song.

Control#	Parameter	Data Range
11	Expression	0...127

Als de Multi Part parameter Rcv EXPRESSION = OFF, ontvangt die part geen Expression.

Bij de waarde 0 is er geen geluid, de waarde 127 is het maximum volume.

1.2.10 Control Change13

Control#	Parameter	Data Range
13	Control Change13	0...127

Geldt alleen als er een VL geluid is geselecteerd.

1.2.11 Hold1

Deze message bestuurt sustainpedaal on/off.

De noten die klinken als het pedaal is ingedrukt worden niet gesustained.

Control#	Parameter	Data Range
64	Hold1	0...63,64...127 (OFF, ON)

Bij data 0...63 zal het sustainpedaal OFF zijn (losgelaten), en bij data 64...127 is hij ON (ingedrukt). Bij ON is blijven huidige klinkende noten doorklinken, zelfs als note-off messages worden ontvangen. Als de Multi Part parameter Rcv HOLD1 = OFF, ontvangt die part geen Hold1.

1.2.12 Portamento

Deze message bestuurt portamento on/off.

Als het pedaal wordt ingedrukt volgt een portamento effect.

Control#	Parameter	Data Range
65	Portamento	0...63, 64...127 (OFF, ON)

Bij data 0...63 zal het portamentopedaal OFF zijn (losgelaten), en bij data 64...127 is hij ON (ingedrukt).

Als deze ON is, zal de toonhoogte "overvloeien" naar de volgende noten. De tijdsduur waarin de toonhoogte wijzigingen optreden kan gewijzigd worden door Portamento Time (zie 1.2.3). Daarbij, als de Multi Part parameter MONO/POLY MODE = MONO, vloeit de toon ook (legato) if Portamento = ON. Als één van de volgende Multi Part parameter instellingen gelden ontvangt die geen Portamento.

- Rcv PORTAMENTO = OFF
- PART MODE = DRUM, DRUMS1...4

1.2.13 Sostenuto

Deze message bestuurt sostenutopedaal on/off.

Noten die altijd waren aangeslagen toen het pedaal werd ingetrapt blijven doorklinken ("gesustained").

Control#	Parameter	Data Range
66	Sostenuto	0...63,64...127 (OFF, ON)

Bij data 0...63 zal het sostenutopedaal OFF zijn (losgelaten), en bij data 64...127 is hij ON (ingedrukt). Als sostenuto op ON wordt gezet terwijl er een geluid klinkt, blijft dit geluid doorklinken tot sostenuto op OFF gezet wordt.

Als de Multi Part parameter Rcv SOSTENUTO = OFF, ontvangt dit part geen Sostenuto. Geen effect op VL geluiden.

1.2.14 Soft Pedal

Deze message bestuurt softpedaal on/off. Het geluid wordt zachter (mellow) als hetpedaal wordt ingetrapt.

Control#	Parameter	Data Range
67	Soft Pedal	0...63, 64...127 (OFF, ON)

Bij data 0...63, is het softpedaal OFF (losgelaten), en bij data 64...127 is hij ON (ingedrukt).

Als één van de volgende Multi Part parameter instellingen gelden ontvangt die geen Soft Pedal.

- Rcv SOFT PEDAL = OFF
- PART MODE = DRUM, DRUM1...4

1.2.15 Harmonic Content

Deze message wijzigt de resonantie van het filter die is gespecificeerd bij het geluid. De waarde 0-127 wordt gezien is taken als -64~+63, en toevoegt als een offset waarde van

de originele geluidsdata om de resonantie te wijzigen.

Control#	Parameter	Data Range
71	Harmonic Content	0...64...127 (-64...0...+63)

Aangezien die een relatieve wijziging parameter is, geeft deze een boost of cut aan relatief tot 64.

Hogere waarden produceren een geprononceerder geluid.

Bij sommige geluiden is het effectieve bereik minder dan het mogelijke bereik van instellingen.

1.2.16 Release Time

Deze message wijzigt de EG release time die is gespecificeerd bij de geluidsdata.

De waarde 0~127 wordt gezien is taken als -64~+63, en toevoegt als een offset waarde van de originele geluidsdata om de release time te wijzigen.

Control#	Parameter	Data Range
72	Release Time	0...64...127 (-64...0...+63)

Aangezien die een relatieve wijziging parameter is, geeft deze een boost of cut aan relatief tot 64.

Hogere waarden produceren verlengen de release die volgt na note-off.

1.2.17 Attack Time

Deze message wijzigt de EG attack time die is gespecificeerd bij de geluidsdata.

De waarde 0~127 wordt gezien is taken als -64~+63, en toevoegt als een offset waarde van de originele geluidsdata om de attack time te wijzigen.

Control#	Parameter	Data Range
73	Attack Time	0...64...127 (-64...0...+63)

Aangezien die een relatieve wijziging parameter is, geeft deze een boost of cut aan relatief tot 64.

Hogere waarden maken de attack meer geleidelijk, en verminderen van deze waarde maken de attack scherper.

1.2.18 Brightness

Deze message wijzigt de cutoff frequency van de low pass filter die is gespecificeerd bij de geluidsdata.

De waarde 0~127 wordt gezien is taken als -64~+63, en toevoegt als een offset waarde van de originele geluidsdata om de cutoff frequency te wijzigen.

Control#	Parameter	Data Range
74	Brightness	0...64...127 (-64...0...+63)

Aangezien die een relatieve wijziging parameter is, geeft deze een boost of cut aan relatief tot 64.

Lagere waarde produceren een zachtere (mellow) geluid.

Bij sommige geluiden is het effectieve bereik minder dan het mogelijke bereik van instellingen.

1.2.19 Portamento Control

Deze message bepaalt het portamento bron toetsnummer (het toetsnummer waar portamento begint).

Data 0...127 geeft de portamento brontoets aan.

Als er Portamento Control wordt ontvangen, wijzigt de huidige klinkende toonhoogte bij een Portamento Time 0 van de toets van de volgende-ontvangen note-on op hetzelfde kanaal.

Control#	Parameter	Data Range
84	Portamento Control	0...127 (C-2...G8)

Dit wordt zelfs ontvangen als Rcv PORTAMENTO = OFF.

Heeft geen effect op VL geluiden.

1.2.20 Effect1 Depth(Reverb Send Level)

Deze message bepaalt het send niveau van het reverb effect.

Control#	Parameter	Data Range
91	Effect1 Depth	0...127

Verhogen van de waarde produceert een rijkere reverb. Het effect van de waarde hangt af van reverb effect instellingen.

1.2.21 Effect3 Depth(Chorus Send Level)

Deze message bepaalt het send niveau van het chorus effect.

Control#	Parameter	Data Range
93	Effect3 Depth	0...127

Verhogen van de waarde verhoogt modulatie ofwel breedte. Het effect van de waarde hangt af van chorus effect instellingen.

1.2.22 Effect4 Depth (Variation Effect Send Level)

Deze message bepaalt send niveau van het variation effect.

Control#	Parameter	Data Range
94	Effect4 Depth	0...127

Deze wordt echter niet ontvangen als de Variation Effect parameter Variation Connection = 0 (Insertie).

1.2.23 Data Increment/Decrement (for RPN)

Nadat RPN (zie 1.2.22) een parameter heeft bepaald zoals Pitch Bend Sensitivity, Fine Tune of Coarse Tune, kunt u met deze message de parameterwaarde in kwestie verhogen in stappen van 1.

Control#	Parameter	Data Range
96	RPN Increment	--
97	RPN Decrement	--

De data byte wordt genegeerd.

1.2.24 NRPN (Non-registered parameter number)

Met deze message kunt u een geluidparameter bepalen (zoals vibrato, filter, EG, drum setup enz.) als een offset waarde. Geef met NRPN MSB en NRPN LSB de parameter in die u wilt wijzigen, en geef de waarde van de gespecificeerde parameter met Data Entry (zie 1.2.4).

Control#	Parameter	Data Range
98	NRPN LSB	0...127
99	NRPN MSB	0...127

Als de Multi Part parameter Rcv NRPN = OFF, ontvangt die geen NRPN.

De volgende NRPN messages kunnen worden ontvangen.

NRPN MSB	NRPN LSB	Data Entry *1 MSB	Data Entry *1 LSB	Parameternaam en waardebereik
01	08	mm	-- *2	Vibrato rate mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	09	mm	--	Vibrato depth mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	10	mm	-- *3	Vibrato delay mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	32	mm	--	Low pass filter cutoff frequency mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	33	mm	--	Low pass filter resonance mm : 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	34	mm	--	Filter EG Depth (alleen VL geluiden) mm : 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	36	mm	--	High pass filter cutoff frequency (Geen effect op VL geluiden) mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	48	mm	-- *4	EQ bass gain mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	49	mm	-- *4	EQ treble gain mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	52	mm	-- *4	EQ bass frequency (Geen effect op VL geluiden) mm: 04 - 40 (32...2.0k [Hz])

01	53	mm	-- *4	EQ treble frequency (Geen effect op VL geluiden) mm: 28 - 58 (500...16.0k [Hz])
01	99	mm	--	EG attack time mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	100	mm	--	EG decay time mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
01	102	mm	--	EG release time mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
20	rr	mm	--	Drum low pass filter cutoff frequency rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
21	rr	mm	--	Drum low pass filter resonance rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
22	rr	mm	--	Drum EG attack rate rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
23	rr	mm	--	Drum EG decay rate rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63) The effect will apply both to Decay 1 and 2.
24	rr	mm	--	Drum instrument pitch coarse rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
25	rr	mm	--	Drum instrument pitch fine rr: drum instrument note number mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
26	rr	mm	--	Drum instrument level rr: drum instrument note number mm: 00 - 127(0...maximum)
28	rr	mm	--	Drum instrument panpot rr: drum instrument note number mm: 00, 01-64-127(RND, L63...C...R63)
29	rr	mm	--	Drum instrument reverb send level rr: drum instrument note number mm: 00 - 127(0...maximum)

30	rr	mm	--	Drum instrument chorus send level rr: drum instrument note number mm: 00 - 127(0...maximum)
31	rr	mm	--	Drum instrument variation send level rr: drum instrument note number mm: 00 - 127(0...maximum) (als Variation Connection = SYSTEM)) mm: 00, 01-127 (OFF,ON) (als Variation Connection = INSERTION))
36	rr	mm	--	Drum high pass filter cutoff frequency mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
48	rr	mm	--	Drum EQ bass gain mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
49	rr	mm	--	Drum EQ treble gain mm: 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)
52	rr	mm	--	Drum EQ bass frequency mm: 04 - 40(32...2.0k [Hz])
53	rr	mm	--	Drum EQ treble frequency mm: 28 - 58(500...16.0k [Hz])

MSB 14H-35H (voor drums) wordt ontvangen als Multi Part parameter PART MODE = DRUMS1...4.

*1 Zie 1.2.4

*2 '-' geeft aan dat de ingestelde waarde wordt genegeerd.

*3 Wijzigt de tijd nadat de noot is aangeslagen tot vibrato begint te werken. Het effect begint eerder bij hogere waarde, later bij lagere waarden.

Geen effect als Bank Select MSB=127 is geselecteerd.

*4 Geen effect als Multi Part parameter PART MODE = DRUM, DRUMS1...4.

1.2.25 RPN (Registered parameter number)

Met deze message kunt u part parameters specificeren zoals Pitch Bend Sensitivity of Tuning enz. als een offset waarde. Specificeer RPN MSB en RPN LSB de parameter die u wilt wijzigen, en stel met Data Entry (zie 1.2.4) de waarde in van de gespecificeerde parameter.

Control#	Parameter	Data Range
100	RPN LSB	0...127
101	RPN MSB	0...127

Als de Multi Part parameter Rcv RPN = OFF, ontvangt deze part niet deze message.

De volgende RPN messages kunnen worden ontvangen.

RPN		Data Entry*1		Parameternaam en waardebereik
MSB	LSB	MSB	LSB	
00	00	mm	-- *2	Pitch bend sensitivity mm: 00-24 (0...+24 semitones) Geef tot 2 octaven aan in halve tonen
00	01	mm	ll	Fine tuning mm ll: 00 00 -100 cents : : mm ll: 64 00 0 cents : : mm ll: 127 127 +100 cents [Note] mm ll: 00 127 (=-87.5) cents is followed by 01 00 (=-87.4) cents.
00	02	mm	--	Coarse tuning mm: 40 - 64 - 88 (-24...0...+24 semitones)
127	127	--	--	RPN Null Dit zet RPN en NRPN nummers in on-ingestelde staat. Internal data wordt niet beïnvloedt.

*1 Zie 1.2.4

*2 '-' geeft aan dat de waarde wordt genegeerd.

1.2.26 Assignable controller

Door een control change nummer 0...95 aan een part toe te kennen, kan het gespecificeerde effect worden bestuurd.

Aan dit bedieningselement kunnen twee control change nummers worden toegewezen (AC1 en AC2). De volgende parameters specificeren het effect van AC1 en AC2.

• Multi Part Parameter

1. AC1, AC2 PITCH CONTROL
2. AC1, AC2 FILTER CONTROL
3. AC1, AC2 AMPLITUDE CONTROL
4. AC1, AC2 LFO PMOD DEPTH
5. AC1, AC2 LFO FMOD DEPTH
6. AC1, AC2 LFO AMOD DEPTH

• Effect1 Parameter

7. AC1, AC2 VARIATION CONTROL DEPTH

(Geldig als Variation Effect is toegewezen aan part als Insertie)

Het AC1 control change nummer wordt bepaald door de Multi Part of A/D Part parameter AC1 CONTROLLER NUMBER, en de AC2 control change nummer wordt bepaald door het Multi Part of A/D Part parameter AC2 CONTROLLER NUMBER.

1.3 Channel mode messages

Deze messages bepalen de algemene behandeling van een part.

1.3.1 All Sound Off

Deze message brengt alle huidig-klinkende noten op het corresponderende kanaal tot stilte. De staat van kanaalmessages zoals Note-on en Hold-on blijft gehandhaafd.

Control#	Parameter	Data Range
120	All Sound Off	0

1.3.2 Reset All Controllers

Deze message reset de volgende controllers in default waarden.

Controller	Waarde
Pitch bend change	±0 (center)
Channel pressure	0 (off)
Polyphonic key pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath control	127 (maximum)
Foot control	127 (maximum)
Expression	127 (maximum)
Control change13	±0 (center)
Hold	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft pedal	0 (off)
Portamento control	Reset de portamento bron nootnummer dat is ontvangen.
RPN	Number niet gezet, interne data ongewijzigd.
NRPN	Number niet gezet, interne data ongewijzigd.

De volgende data wordt niet gewijzigd; Parameter waarden ingegeven door program change, bank select MSB/LSB, volume, pan, effect send levels 1, 3, 4, RPN and NRPN.

Control#	Parameter	Data Range
121	Reset All Controllers	0

1.3.3 All Note Off

Deze message Zet alle noten uit die momenteel aanstaan voor corresponderende part. Als Hold 1 of Sostenuto echter aan staan, blijven noten klinken tot deze worden uitgezet.

Control#	Parameter	Data Range
123	All Note Off	0

1.3.4 Omni Off

Doet hetzelfde als wanneer All Note Off wordt ontvangen.

Control#	Parameter	Data Range
124	Omni Off	0

1.3.5 Omni On

Doet hetzelfde als wanneer All Note Off wordt ontvangen..

Control#	Parameter	Data Range
125	Omni On	0

1.3.6 Mono

Doet hetzelfde als wanneer All Sound Off wordt ontvangen, en als de waarde (mono nummer) in het bereik 0...16

zit, zet dit het corresponderende kanaal op Mode4* (m = 1).

Control#	Parameter	Data Range
126	Mono	0...16

* Mode4 is een staat waarin alleen kanaal messages op het gespecificeerde worden ontvangen, en noten klinken individueel (monofoon).

1.3.7 Poly

Doet hetzelfde als wanneer All Sound Off wordt ontvangen, en zet het corresponderende kanaal op Mode3*.

Control#	Parameter	Data Range
127	Poly	0

* In Mode3 worden alleen kanaal messages ontvangen op een specifiek kanaal, en klinken polyfoon.

1.4 Program change

Met deze message kunt u voices of performances selecteren. Als deze wordt verstuurd samen met Bank Select (zie 1.2.1), kunnen niet alleen voices en performances in de algemene bank worden geselecteerd, maar ook die in de extended voice bank en interne performances. Als de Multi Part parameter Rcv PROGRAM CHANGE = OFF, ontvangt die part geen program changes. Als Sound Module Mode = C/M, worden er geen program changes voor de Drum Part ontvangen.

1.5 Pitch bend

Deze message bevat bewegingen van de pitch bender. Deze message wordt over het algemeen gebruikt om de toonhoogte van een part te wijzigen, maar u kunt feitelijk de sterkte van de volgende zeven effecten besturen. Het effect van deze message kan de volgende parameters besturen.

- Multi Part Parameter
 1. BEND PITCH CONTROL
 2. BEND FILTER CONTROL
 3. BEND AMPLITUDE CONTROL
 4. BEND LFO PMOD DEPTH
 5. BEND LFO FMOD DEPTH
 6. BEND LFO AMOD DEPTH
- Effect1 Parameter
 7. BEND VARIATION CONTROL DEPTH
 (Alleen als Variation Effect is toegewezen aan een part als Insertie)

Default wordt het Pitch Control effect toegewezen. Als het ontvangstkanaal een drum part is werken effecten 5 en 6 niet. Als de Multi Part parameter Rcv PITCH BEND CHANGE = OFF, ontvangt dat part geen pitch bend messages.

1.6 Channel aftertouch

Deze message bevat de "pressure (druk)" die wordt uitgeoefend op het toetsenbord na het spelen van een noot, om hiermee klankwijzigingen te creëren (voor één geheel MIDI kanaal). De pressure kan per part worden bestuurd. Deze message beïnvloedt de huidige klinkende noten. Het effect van dit message wordt bepaald door de instellingen van de

volgende parameters.

- Multi Part Parameter
 1. CAT PITCH CONTROL
 2. CAT FILTER CONTROL
 3. CAT AMPLITUDE CONTROL
 4. CAT LFO PMOD DEPTH
 5. CAT LFO FMOD DEPTH
 6. CAT LFO AMOD DEPTH
 - Effect1 Parameter
 7. CAT VARIATION CONTROL DEPTH
- (Alleen geldig als het Variation Effect is toegewezen aan een part als Insertie)

Default is er geen effect.

Als het ontvangstkanaal een drum part is, werken effecten 5 en 6 niet. Als de Multi Part parameter Rcv CHANNEL AFTER TOUCH = OFF, ontvangt die part geen Channel Aftertouch.

1.7 Polyphonic aftertouch

Deze message bevat de pressure (nadrak) die wordt uitgeoefend op het toetsbord na het aanslaan van een toets (voor individuele nootnummers). De pressure wordt individueel per noot bestuurd. Deze message is alleen van invloed op huidig-klinkende noten.

Het effect van deze message wordt bepaald door de volgende Multi Part parameters.

1. PAT PITCH CONTROL
2. PAT FILTER CONTROL
3. PAT AMPLITUDE CONTROL
4. PAT LFO PMOD DEPTH
5. PAT LFO FMOD DEPTH
6. PAT LFO AMOD DEPTH

Default is er geen effect.

Het effect is van invloed op de nootnummers 36...97.

In het geval van één van de volgende Multi Part parameter instellingen, ontvangt die part geen Polyphonic Aftertouch.

Rcv CHANNEL AFTER TOUCH = OFF
PART MODE = DRUM, DRUMS1...4

2. System exclusive messages

Deze MIDI messages zijn niet direct "performance data," maar worden gebruikt om instellingen te maken die te maken hebben met het systeem van het MIDI apparaat.

Deze message kan worden gebruikt om data op te slaan die specifiek is voor dit apparaat op een MIDI data filer zoals de MDF2, of om data uit te wisselen tussen één of meer MU100R units.

Door het gebruik van deze messages, kunt u praktisch alle instellingen van de MU100R wijzigen vanaf een externe MIDI apparaat. Data kan echter niet uitgewisseld worden als het ontvangende- en verzurende apparaten niet op hetzelfde Device Nummer staan.

2.1 Parameter changes

Dit maakt gebruik van de volgende parameter wijzigingen.

[UNIVERSAL REALTIME MESSAGE]

- 1) Master Volume

[UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE]

- 1) General MIDI System On
- 2) Identity Request(INQUIRY MESSAGE)

- 3) Identity Reply(INQUIRY MESSAGE)

[XG PARAMETER CHANGE]

- 1) XG System on
- 2) XG System parameter change
- 3) Multi Effect1 parameter change
- 4) Multi EQ parameter change
- 5) Multi Effect2 parameter change
- 6) Unique Effect parameter change
- 7) Display parameter change
- 8) Multi Part parameter change
- 9) AD Part parameter change
- 10) AD System parameter change
- 11) Drums Setup parameter change
- 12) Part Assign parameter change

[MU100 NATIVE PARAMETER CHANGE 1]

- 1) System parameter change
- 2) Remote switch

[MU100 NATIVE PARAMETER CHANGE 2]

- 1) Current Performance parameter change

[VL70-m NATIVE PARAMETER CHANGE]

- 1) VL System parameter change
- 2) VL Current Voice/Common Misc parameter change
- 3) VL Part parameter change
- 4) VL Current Voice/Element parameter change

[Others]

- 1) Master tuning
- 2) TG300 System parameter change
- 3) TG300 Multi Effect parameter change
- 4) TG300 Multi Part parameter change

2.1.1 Universal realtime messages

2.1.1.1 Master Volume

Dit system exclusive message bestuurt het volume van alle kanalen tegelijk.

11110000	F0H	= Exclusive status
01111111	7FH	= Universal Real Time
01111111	7FH	= ID of target device
00000100	04H	= Sub-ID #1 = Device Control Message
00000001	01H	= Sub-ID #2 = Master Volume
* 0sssssss	SSH	= Volume LSB
0ttttttt	TTH	= Volume MSB
11110111	F7H	= End of Exclusive or,
11110000	F0H	= Exclusive status
01111111	7FH	= Universal Real Time
0xxxnnnn	XNH	= Device Number, xxx = don't care
00000100	04H	= Sub-ID #1 = Device Control Message
00000001	01H	= Sub-ID #2 = Master Volume
0sssssss	SSH	= Volume LSB
0ttttttt	TTH	= Volume MSB

11110111 F7H = End of Exclusive
 Als dit wordt ontvangen reflecteert de Volume MSB op de
 Systeem parameter MASTER VOLUME.

* De binaire uitdrukking ssssss wordt hexadecimaal uit-
 gedrukt als SSH.

Hetzelfde geldt in andere situaties.

2.1.2 Universal non-realtime messages

2.1.2.1 General MIDI System On

Met deze system exclusive message functioneert
 de MU100R functioneert als een GM System Le-
 vel I toongenerator.

11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
01111111	7FH	= ID of target device
00001001	09H	= Sub-ID #1 = General MIDI Message
00000001	01H	= Sub-ID #2 = General MIDI On
11110111	F7H	= End of Exclusive
or,		
11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
0xx:xxxxnn	xNH	= N:Device Number, X:don't care
00001001	09H	= Sub-ID #1 = General MIDI Message
00000001	01H	= Sub-ID #2 = General MIDI On
11110111	F7H	= End of Exclusive

Als deze message wordt ontvangen, wordt de SOUND MO-
 DULE MODE op XG gezet, en worden alle MIDI messages
 gedefinieerd door GM ontvangen. Alle data behalve MIDI
 Master Tuning wordt gerestored naar default waarden.

Deze message wordt niet ontvangen als:

- SOUND MODULE MODE = C/M
- MU100 System Parameter (zie tabel 2-2) Rcv GM
EXCLUSIVE MESSAGE= OFF

Aangezien ongeveer 50[ms] nodig is om deze message te
 processen, moet u een geschikte interval toekennen alv-
 rens de volgende message te versturen.

2.1.2.2 Identity Request

11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
0mmmmmmmm	MMH	= Device Number
00000110	06H	= Sub-ID #1 = General Information
00000001	01H	= Sub-ID #2 = Identity Request
11110111	F7H	= End of Exclusive

Als deze message wordt ontvangen, verstuurt dit apparaat
 een Identity Reply message zoals beschreven in het volgende
 gedeelte 2.1.2.3.

2.1.2.3 Identity Reply

11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
0mmmmmmmm	MMH	= Device Number
00000110	06H	= Sub-ID #1 = General Information
00000010	02H	= Sub-ID #2 = Identity Reply
01000011	43H	= YAMAHA ID
00000000	00H	= Device Family Code LSB MU100R ID #1
01000001	41H	= Device Family Code MSB MU100R ID #2
00000000	00H	= Device Number Code LSB MU100R ID #3
00000011	03H	= Device Number Code MSB MU100R ID #4
00000000	00H	
00000000	00H	
00000000	00H	
00000001	01H	= Tone Generator Code = XG
11110111	F7H	= End of Exclusive

Het apparaat verstuurt deze message als het een
 Identity Request message ontvangt van 2.1.2.2.

2.1.3 XG parameter change

Deze message stelt XG-gerelateerde parameters in. Iedere
 message kan één parameter instellen. Het message formaat
 is als volgt.

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:device Number
01001100	4CH	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
0sssssss	SSH	Data
:	:	
11110111	F7H	End of Exclusive

Bij parameters waarvan Data Size op 2 of 4 wordt gezet, wordt
 de juiste hoeveelheid verstuurd zoals aangegeven bij Size.

2.1.3.1 XG System On

Deze system exclusive message zorgt er voor dat
 de MU100R functioneert als "XG"-compatibel
 toongenerator.

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:device Number
01001100	4CH	Model ID
00000000	00H	Address High

00000000	00H	Address Mid
01111110	7EH	Address Low
00000000	00H	Data
11110111	F7H	End of Exclusive

Als On wordt ontvangen, wordt de SOUND MODULE MODE op XG gezet, en kunnen alle MIDI messages gedefinieerd door XG zoals NRPN of bank select enz. worden ontvangen.

Aangezien ongeveer 50[ms] nodig is om deze message te processen, moet u een geschikte interval toekennen alvorens de volgende message te versturen.

2.1.3.2 XG System parameter change

Deze message stelt het XG SYSTEM blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 2>).

2.1.3.3 Multi Effect1 parameter change

Deze message stelt het MULTI EFFECT1 blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 4>).

2.1.3.4 Multi EQ parameter change

Deze message stelt het MULTI EFFECT1 blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 5>).

2.1.3.5 Multi Effect2 parameter change

Deze message stelt het MULTI EFFECT2 blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 6>).

2.1.3.6 Unique Effect parameter change

Deze message stelt het Unique Effect blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 7>).

2.1.3.7 Display parameter change

Deze message stelt het DISPLAY blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 8>).

2.1.3.8 Multi Part parameter change

Deze message stelt het MULTIPART blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 9>).

2.1.3.9 AD Part parameter change

Deze message stelt het AD PART blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 10>).

2.1.3.10 AD System parameter change

Deze message stelt het AD SYSTEM blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 11>).

2.1.3.11 Drums Setup parameter change

Deze message stelt het DRUMS SETUP blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 12>).

2.1.3.12 Part Assign parameter change

Deze message stelt het Part Assign blok in (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 13>).

2.1.4 MU100 native parameter change (1)

Deze message stelt parameters in die uniek zijn voor de MU100. Iedere message stelt één parameter in.

Zoals hieronder wordt aangegeven is het message formaat algemeen voor de MU50, MU80, en MU90.

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:Device Number
01001001	49H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
0vvvvvvv	VVH	Data
:	:	
11110111	F7H	End of Exclusive

Bij parameters waarvan de Data Size 2 of 4 is, wordt het aantal data bytes dat is aangegeven door Size verstuurd.

2.1.4.1 MU100 System parameter change

Deze message stelt het SYSTEM blok in (zie tabellen <2 - 1>, <2 - 2>).

2.1.4.2 Remote Switch

Deze message stelt het REMOTE SWITCH blok in (zie tabellen <2 - 1>, <2 - 3>).

2.1.5 MU100 native parameter change (2)

Deze message stelt parameters in die uniek zijn voor de MU100. Iedere message wijzigt één parameter. Het formaat van de message is hetzelfde als de MU90, zie hieronder;

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:Device Number
01011001	59H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
0vvvvvvv	VVH	Data
:	:	
11110111	F7H	End of Exclusive

Bij parameters waarvan de Data Size 2 of 4 is, wordt het aantal data bytes verstuurd dat wordt aangegeven door Size.

2.1.5.1 Current Performance parameter change

Deze message stelt het huidige CURRENT PERFORMANCE blok in (zie tabel <3 - 1>, <3 - 2>).

2.1.6 VL70-m native parameter changes

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:Device Number
01010111	57H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
0vvvvvvv	VVH	Data
:	:	
11110111	F7H	End of Exclusive

2.1.6.1 VL System parameter change
(zie tabel <4 - 1>).

2.1.6.2 VL Current Voice/Common Misc parameter change (zie tabel <4 - 2>).

2.1.6.3 VL Part parameter change (zie tabel <4 - 3>).

2.1.6.4 VL Current Voice/Element parameter change (zie tabel <4 - 4>).

2.1.7 Other parameter changes

2.1.7.1 Master tuning

Deze message wijzigt tegelijkertijd de stemming van alle kanalen.

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:device Number
00100111	27H	Model ID
00110000	30H	Address High
00000000	00H	Address Mid
00000000	00H	Address Low
0000mmmm	0MH	Master Tune MSB
00001111	0LH	Master Tune LSB
0xxxxxxx	XXH	don't care
11110111	F7H	End of Exclusive

Normaalt gesproken moet u gebruik maken van XG SYSTEM message MASTER TUNE (zie tabel <1-2>).

2.2 Bulk dump

Dit apparaat gebruikt de volgende bulk dump messages.

[XG BULK DUMP]

- 1) XG System bulk dump
- 2) System Information bulk dump
- 3) Multi Effect1 bulk dump
- 4) Multi EQ bulk dump
- 5) Multi Effect2 bulk dump

- 6) Multi Part bulk dump
- 7) AD Part bulk dump
- 8) Drums Setup bulk dump

[MU100 NATIVE BULK DUMP 1]

- 1) MU100 System bulk dump
- 2) MU80, MU50 Internal Performance bulk dump

[MU100 NATIVE BULK DUMP 2]

- 1) MU100 Internal Performance bulk dump

[VL70-m NATIVE BULK DUMP]

- 1) VL System bulk dump
- 2) VL Current Voice/Common Misc bulk dump
- 3) VL Part bulk dump
- 4) VL Current Voice/Element bulk dump
- 5) VL Custom Voice bulk dump
- 6) VL Internal Voice bulk dump

2.2.1 XG bulk dump

Deze message stelt XG-gerelateerde parameters in. In tegenstelling tot parameter change messages, kan een enkele meerdere parameters wijzigen. het message formaat is:

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0000nnnn	0NH	N:Device Number
01001100	4CH	Model ID
0sssssss	SSH	ByteCountMSB
0ttttttt	TTH	ByteCountLSB
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
0vvvvvvv	VVH	Data
:	:	
0kkkkkkk	KKH	Check-sum
11110111	F7H	End of Exclusive

Address en Byte Count worden getoond in tabellen 1-n. Byte Count wordt aangegeven door de totale grootte van de Data in tabellen 1-n. Bulk dump en dump request messages worden ontvangen als het begin van het blok wordt aangegeven als het 'Address'.

'Blok' geeft het onderdeel van de data string aan die staat aangegeven in tabellen 1-n als 'Total size'.

Check sum is de waarde die een lower 7 bits van 0 produceert als het Start Address, Byte Count, Data en de Check-sum zelf worden toegevoegd.

2.2.1.1 XG System bulk dump

Deze message stelt het XG SYSTEM blok in (zie tabellen <1 -1>, <1 - 2>).

2.2.1.2 System Information bulk dump

Deze message geeft de inhoud aan van het SYSTEM INFORMATION blok (zie tabellen <1 - 1>, <1 - 3>).

Deze message wordt verstuurd als respons op een Dump Request, maar de message wordt genegeerd als deze wordt ontvangen.

2.2.1.3 Multi Effect1 bulk dump

Deze message stel het MULTI EFFECT1 blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 4>).

2.2.1.4 Multi EQ bulk dump

Deze message stel het MULTI EQ blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 5>).

2.2.1.5 Multi Effect2 bulk dump

Deze message stel het MULTI EFFECT2 blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 6>).

2.2.1.6 Unique Effect bulk dump

Deze message stel het Unique Effect blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 7>).

2.2.1.7 Multi Part bulk dump

Deze message stel het MULTI PART blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 9>).

2.2.1.8 A/D Part bulk dump

Deze message stel het A/D PART blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 10>).

2.2.1.9 Drums Setup bulk dump

Deze message stel het DRUMS SETUP blok in zie tabellen <1 - 1>, <1 - 12>).

2.2.2 MU100 native bulk dump (1)

Deze message wijzigt parameters die uniek zijn voor de MU100. In tegenstelling tot parameter change messages, wijzigt één enkele message meerdere parameters.

```

11110000 F0H Exclusive status
01000011 43H YAMAHA ID
0000nnnn 0NH N:Device Number
01001001 49H Model ID
0sssssss SSH ByteCountMSB
0ttttttt TTH ByteCountLSB
0ggggggg GGH Address High
0mmmmmmm MMH Address Mid
01111111 LLH Address Low
0vvvvvvv VVH Data
: :
0kkkkkkk KKH Check-sum
11110111 F7H End of Exclusive

```

Details zijn hetzelfde als voor 2.2.1 XG Bulk Dump. Zie echter tabel 2-n voor het address, byte count en blok.

2.2.2.1 MU100 System bulk dump

Deze message stelt het SYSTEM blok in (zie tabellen <2 - 1>, <2 - 2>).

2.2.2.2 MU80, MU50 Internal Performance bulk dump

Deze message is in MU80 / MU50 data formaat.

Hij stelt het INTERNAL PERFORMANCE blok in (zie tabellen <2 - 1>, <2 - 4>).

2.2.3 MU100 native bulk dump (2)

Deze message wijzigt parameters die uniek zijn voor de MU100. In tegenstelling tot parameter change messages, wijzigt één enkele message meerdere parameters.

```

11110000 F0H Exclusive status
01000011 43H YAMAHA ID
0000nnnn 0NH N:Device Number
01011001 59H Model ID
0sssssss SSH ByteCountMSB
0ttttttt TTH ByteCountLSB
0ggggggg GGH Address High
0mmmmmmm MMH Address Mid
01111111 LLH Address Low
0vvvvvvv VVH Data
: :
0kkkkkkk KKH Check-sum
11110111 F7H End of Exclusive

```

Details zijn hetzelfde als voor 2.2.1 XG Bulk Dump. Zie echter tabel 3-n voor address, byte count en blok.

2.2.3.1 MU100 Internal Performance bulk dump

Deze message stelt het INTERNAL PERFORMANCE blok in (zie tabel <3 - 1>, <3 - 3>).

2.2.4 VL70-m native bulk dump

Deze stelt parameters in die uniek zijn voor het VL gedeelte.

```

11110000 F0H Exclusive status
01000011 43H YAMAHA ID
0001nnnn 1NH N:Device Number
01010111 57H Model ID
0sssssss SSH ByteCountMSB
0ttttttt TTH ByteCountLSB
0ggggggg GGH Address High
0mmmmmmm MMH Address Mid
01111111 LLH Address Low
0vvvvvvv VVH Data
: :
0kkkkkkk KKH Check-sum
11110111 F7H End of Exclusive

```

2.2.4.1 VL System parameter change (zie tabel <4 - 1>).**2.2.4.2 VL Current Voice/Common Misc parameter change (zie tabel <4 - 2>).**

- 2.2.4.3 VL Part parameter change (zier tabel <4 - 3>).
- 2.2.4.4 VL Current Voice/Element parameter change (zie tabel <4 - 4>).
- 2.2.4.5 VL Custom Voice bulk dump (zie tabel <4 - 5>).
- 2.2.4.6 VL Internal Voice bulk dump (zie tabel <4 - 6>).

2.3 Parameter request

Deze message request transmissie van een parameterwaarde.

De output wordt verstuurd in Parameter Change message formaat (zie 2.1.3, 2.1.4, and 2.1.5).

2.3.1 XG parameter request

Deze message request transmissie van XG parameter instellingen. Instellingen worden verstuurd in het formaat van een XG parameter wijziging (zie 2.1.3).

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0011nnnn	3NH	N:device Number
01001100	4CH	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
11110111	F7H	End of Exclusive

2.3.2 MU100 native parameter request (1)

Deze message request transmissie van een parameter value die uniek is voor de MU100.

De output wordt verstuurd in het formaat van een MU100 native parameter wijziging (zie 2.1.4).

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0011nnnn	3NH	N:Device Number
01001001	49H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
11110111	F7H	End of Exclusive

2.3.3 MU100 native parameter request (2)

This message requests the transmission of a parameter value unique to the MU100.

The output format is the same as for a MU100 native parameter change (refer to 2.1.5).

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0011nnnn	3NH	N:Device Number
01011001	59H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
11110111	F7H	End of Exclusive

2.4 Dump request

Deze message request transmissie van een specifiek blok parameter waarden.

De output is hetzelfde als het bulk dump formaat.

2.4.1 XG dump request

Deze message request transmissie van alle parameters van het gespecificeerde blok XG parameters.

De output is hetzelfde als het XG bulk dump formaat (zie 2.2.1).

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0010nnnn	2NH	N:device Number
01001100	4CH	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
11110111	F7H	End of Exclusive

Address geldt alleen als het begin van het blok is ingegeven.

Ontvangst/transmissie van Dump Request kan niet worden uitgezet door andere MIDI schakelaars dan Exclusive = off.

2.4.2 MU100 native dump request (1)

Deze message request transmissie van alle parameters van het gespecificeerde blok MU100 native parameters.

De output is in hetzelfde formaat als een MU100 native bulk dump (zie 2.2.2).

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0010nnnn	2NH	N:Device Number
01001001	49H	Model ID
0ggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
01111111	LLH	Address Low
11110111	F7H	End of Exclusive

Details zijn hetzelfde als van 2.4.1 XG Bulk Dump Request.

2.4.3 MU100 native dump request (2)

Deze message request transmissie van alle parameter waarden van het gespecificeerde MU100 native parameter blok. De output is in het formaat van MU100 Native Bulk Dump (zie 2.2.3).

```
11110000  F0H  Exclusive status
01000011  43H  YAMAHA ID
0010nnnn  2NH  N:Device Number
01011001  59H  Model ID
0ggggggg  GGH  Address High
0mmmmmm  MMH  Address Mid
01111111  LLH  Address Low
11110111  F7H  End of Exclusive
```

Details zijn hetzelfde als bij 2.4.1 XG Bulk Dump Request.

3. Realtime messages

3.1 Active sensing

Deze message wordt gebruikt om problemen te voorkomen die kunnen optreden als een MIDI kabel wordt losgetrokken, of stuk gaat tijdens het afspelen.

Als deze message wordt ontvangen gaat de MU100R de staat van de kabel bekijken.

- a) Transmissie niet verstuurd .
- b) Ontvangst

Als FE is ontvangen, zal het niet ontvangen binnen 300msec van een willekeurige MIDI message er voor zorgen dat alles wat er gebeurde begrepen wordt als of er ALL SOUND OFF, ALL NOTE OFF, en RESET ALL CONTROLLERS messages werden ontvangen, en het apparaat wordt gereset in een toestand waarin FE nooit is ontvangen.

4.1 Channel messages (voor Harmony Effect)

4.1.1 Note on/note off

				Harmony ch	Melody ch
9n	kk	vv	note on message	○	○
			Bij Vocoder harmony, gebruikt om de toonhoogte te bepalen die moet klinken.		
			Bij Chordal harmony, gebruiken om akkoorden te 'bespeuren'.		
8n	kk	vv	note off message	○	○
9n	kk	00			
n	: MIDI kanaal				
kk	: nootnummer				
vv	: velocity				

Velocity waarden worden genegeerd.

Bij het Harmony kanaal gebeurt het volgende.

- 1) Bij Vocoder harmony zullen deze messages de toonhoogte bepalen.
- 2) Bij Chordal harmony, zullen deze messages de akkoorden bespeuren.

Bij het Melodiekanaal, worden deze messages ontvangen voor de volgende doeleinden.

- 1) Bij Vocoder harmony worden deze messages ontvangen als de basis toonhoogte om het 'geslacht' van de harmony te bepalen.
- 2) Bij Vocoder harmony, als Vocoder Mode is "Auto Transpose," wordt de basis toonhoogte ontvangen. Bij zowel 1) en 2), als het Melodiekanaal uitstaat, zal de input audio de basis toonhoogte zijn.
- 3) Als Lead Gender en Lead Pitch Correction op de input zijn wordt de toonhoogte getransponeerd naar de note-on toonhoogte van de ontvangen noot. Als het Melodiekanaal uitstaat, wordt de toonhoogte getransponeerd naar de dichtstbijzijnde chromatische toonhoogte.

4.1.2 Control changes

Bn	cc	VV	
n	: MIDI kanaal		
cc	: control#		
vv	: data		

4.1.2.1 Data Entry

Deze message stelt de waarde in van de parameter die is ingegeven door RPN (zie 1.2.4) of NRPN (zie 1.2.3).

Control#	Parameter	Data Range	Harmony ch	Melody ch
6	Data Entry MSB	0...127	○	○

4.1.2.2 Hold1

Deze message bestuurt sustainpedaal on/off.

Control#	Parameter	Data Range	Harmony ch	Melody ch
64	Hold1	0...63, 64...127 (OFF, ON)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Als ON, worden huidig-klinkende noten zelfs gesustained nadat note-off is ontvangen.

4.1.2.3 NRPN (Non-registered parameter number)

Deze message wordt gebruikt om geluidsparameters zoals vibrato of detune, enz. in te stellen.

De NRPN MSB en NRPN LSB geven de parameter in die bestuurd moet worden, en Data Entry (zie 1.2.1) stelt de waarde in van de gespecificeerde parameter. Alleen de MSB van Data Entry wordt herkend.

Control#	Parameter	Data Range	Harmony ch	Melody ch
98	NRPN LSB	0...127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
99	NRPN MSB	0...127		

De volgende NRPN messages worden herkend.

NRPN MSB LSB	Data Entry MSB	Parameter naam en bereik van waarden	Harmony ch	Melody ch
00 00	mm	Harmony Mute mm : 00 - 63 (off), 64 - 127 (on)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
01 08	mm	Vibrato Rate Modulation mm : 00 - 64 - 127 (0...127) Melodiekanaal werkt alleen als Gender is ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
01 09	mm	Vibrato Depth Modulation mm : 00 - 64 - 127 (0...127) Melodiekanaal werkt alleen als Gender is ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
01 10	mm	Vibrato Delay Modulation mm : 00 - 64 - 127 (0...127) Melodiekanaal werkt alleen als Gender is ON.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
01 26	mm	Detune Modulation mm : 00 - 127 (0...127) Bestuurt de algehele hoeveelheid detune gespecificeerd voor de individuele voice. De volgende NRPN nummers besturen onafhankelijk het volume van de verschillende harmonie noten. De huidig-klinkende harmonie noten zijn genummerd, beginnend vanaf de laagste noot.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
02 16	mm	Harmony 1 Volume mm : 00 - 127 (0...127)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
02 17	mm	Harmony 2 Volume mm : 00 - 127 (0...127)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
02 18	mm	Harmony 3 Volume mm : 00 - 127 (0...127) De volgende NRPN nummers besturen onafhankelijk de panning van de verschillende harmonie noten.	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

			De huidig-klinkende harmonie noten zijn genummerd, beginnend bij de laagste noot. Als de waarde 0 is, is de panning willekeurig. Bij willekeurige panning met Vocoder harmony, wijzigt de pan positie bij iedere key-on. Bij willekeurige panning met Vocoder harmony, wijzigt de pan positie als de akkoorden wijzigen. Bij Detune en Chromatic harmony, werkt random pan niet, en staat de pan in het midden.		
02	32	mm	Harmony 1 Pan mm : 00, 01 - 64 - 127 (random, Lch...center...Rch)	<input type="radio"/>	X
02	33	mm	Harmony 2 Pan mm : 00, 01 - 64 - 127 (random, Lch...center...Rch)	<input type="radio"/>	X
02	34	mm	Harmony 3 Pan mm : 00, 01 - 64 - 127 (random, Lch...center...Rch)	<input type="radio"/>	X
			De volgende NRPN nummers besturen onafhankelijk de hoeveelheid detune van de verschillende harmony geluiden. De huidig-klinkende harmonie noten zijn op volgorde genummerd, beginnend met de laagste noot.		
02	48	mm	Harmony 1 Detune mm : 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)	<input type="radio"/>	X
02	49	mm	Harmony 2 Detune mm : 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)	<input type="radio"/>	X
02	50	mm	Harmony 3 Detune mm : 00 - 64 - 127 (-64...0...+63)	<input type="radio"/>	X

4.1.2.4 RPN (Registered Parameter Number)

Met deze wordt de Pitch Bend Sensitivity ingesteld.

RPN MSB en RPN LSB bepalen de parameter die moet worden bestuurd, en vervolgens bepaalt Data Entry (zie 1.2.1) de waarde van de gespecificeerde parameter.

Alleen de MSB van Data Entry wordt herkend.

Control#	Parameter	Data Range
100	RPN LSB	0...127
101	RPN MSB	0...127

De volgende RPN nummers worden herkend.

RPN MSB LSB	Data Entry MSB	Parameter naam en bereik van waarden	Harmony ch	Melody ch
00 00	mm	Pitch Bend Sensitivity mm : 00 - 24 (0...24 semitones) Instelbaar in stappen van een halve toon, twee octaven	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
127 127	--	RPN null Zet RPN en NRPN nummers in een hoedanigheid waarin geen nummer zijn ingegeven. Interne instellingen worden niet beïnvloed.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4.1.2.5 All Note Off

Bij Vocoder harmony, zet deze message alle huidig-klinkende harmonie noten uit.

Control#	Parameter	Data Range
123	All Note Off	0

4.1.3 Pitch Bend

	Harmony ch	Melody ch
En vv vv	○	○
n : MIDI channel		
vv : data		

Deze message bevat pitch bender handelingen.

Hij zal de toonhoogte wijzigen in het bereik wat is ingegeven door RPN Pitch Ben Sensitivity.

Bij het Melody kanaal heeft deze message alleen effect als Lead Gender op ON staat.

4.2 System exclusive messages (bij Harmony Effect)

4.2.1 Chord Control Code

F0 43 7E 02 cr ct 7F 7F F7

In Chordal mode wordt hier het akkoord mee bepaald.

Het akkoord kan ook worden bepaald met Note-on messages.

cr : chord root (offfnnnn)

fff : Accidental	nnnn : Note
0 : bbb	0 : reserved
1 : bb	1 : C
2 : b	2 : D
3 : natural	3 : E
4 : #	4 : F
5 : ##	5 : G
6 : ###	6 : B

ct : chord type

- 0 : Maj
- 1 : Maj6
- 2 : Maj7
- 3 : Maj7 (#11)
- 4 : Maj (9)
- 5 : Maj7 (9)
- 6 : Maj6 (9)
- 7 : aug
- 8 : min
- 9 : min6
- 0A : min7
- 0B : min7b5
- 0C : min (9)
- 0D : min7 (9)
- 0E : min7 (11)
- 0F : minMaj7
- 10 : minMaj7 (9)
- 11 : dim
- 12 : dim7
- 13 : 7th
- 14 : 7sus4
- 15 : 7b5
- 16 : 7 (9)
- 17 : 7(#11)
- 18 : 7 (13)
- 19 : 7 (b9)
- 1A : 7 (b13)
- 1B : 7 (#9)
- 1C : Maj7aug
- 1D : 7aug
- 1E : 1+8

1F : 1+5
 20 : sus4
 21 : 1+2+5
 22 : chord cancel Zelfde als chord-off.

(Bijv.) Om Am7 in te geven,
 F0 43 7E 02 36 0A 7F 7F F7
 (A) (m7)

< Tabel 1 - 1 >

Parameter Base Address
 Model ID = 4C

Parameter	Adress			Omschrijving
	(H)	(M)	(L)	
XG SYSTEM	00	00	00	System
	00	00	7D	Drum setup Reset
	00	00	7E	XG System On
	00	00	7F	All Parameter Reset
INFORMATION	01	00	00	System Information
EFFECT 1	02	01	00	Effect 1 (Reverb, Chorus, Variation)
	02	40	00	Multi EQ
EFFECT 2	03	00	00	Insertion Effect 1
	03	01	00	Insertion Effect 2
UNIQUE EFFECT	04	00	00	Insertion Effect (VH)
DISPLAY	06	00	00	Display Letter
	07	00	00	Display Bit Map
MULTI PART	08	00	00	Multi Part 1 :
	08	0F	00	Multi Part 16
	08	10	00	Multi Part 17 :
	08	1F	00	Multi Part 32
MULTI PART (additional)	0A	00	00	Multi Part 1 :
	0A	0F	00	Multi Part 16
	0A	10	00	Multi Part 17 :
	0A	1F	00	Multi Part 32
A/D PART	10	00	00	A/D Part 1
	10	01	00	A/D Part 2
A/D SYSTEM	11	00	00	A/D System
DRUM	30	0D	00	Drum Setup 1
	31	0D	00	Drum Setup 2
	32	0D	00	Drum Setup 3
	33	0D	00	Drum Setup 4
PART ASSIGN	70	00	00	VL Part Assign

Address	Parameter
3n 0D 00	note number 13
3n 0E 00	note number 14
:	:
3n 5B 00	note number 91

< Tabel 1 - 2 >

MIDI Parameter Change Tabel (XG SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default value (H)
00 00	00 4	00 - 0F	MASTER TUNE	-102.4...0...+102.3 [cent]	00 04 00 00
	01	00 - 0F		1st bit3-0→bit15-12	
	02	00 - 0F		2nd bit3-0→bit11-8	
	03	00 - 0F		3rd bit3-0→bit7-4	
				4th bit3-0→bit3-0	
	04 1	00 - 7F	MASTER VOLUME	0...127	7F
	05 1	00 - 7F	MASTER ATTENUATOR	0...127	00
	06 1	28 - 58	TRANSPOSE	-24...0...+24 [semitones]	40
	7D 1	N	DRUM SETUP RESET	N: Drum setup number (receive only)	--
	7E 1	00	XG SYSTEM ON	00 = XG system ON (receive only)	--
	7F 1	00	ALL PARAMETER RESET	00 = ON (receive only)	--

TOTAL SIZE 07

< Tabel 1 - 3 >

MIDI Parameter Change Tabel (SYSTEM INFORMATION)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving
01 00	00 E	20 - 7F	Model Name 1	32...127(ASCII CHARACTER)
	:	:	:	:
	0D	20 - 7F	Model Name 14	32...127 (ASCII CHARACTER)
	0E 1	00 - 7F	XG Level 1	
	0F 1	00 - 7F	XG Level 2	

TOTAL SIZE 10

Verstuurd in respons op Dump Request. Niet ontvangen.

< Tabel 1 - 4 >

MIDI Parameter Change Tabel (EFFECT 1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
02 01	00 2	00 - 7F	REVERB TYPE MSB	refer to Effect Program List	01 (= HALL1)
		00 - 7F	REVERB TYPE LSB	~	00
	02 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 1	~	12 (hangtaf van reverbtype)
	03 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 2	~	0A (°)
	04 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 3	~	08 (°)
	05 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 4	~	0D (°)
	06 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 5	~	31 (°)
	07 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 6	~	00 (°)
	08 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 7	~	00 (°)
	09 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 8	~	00 (°)
	0A 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 9	~	00 (°)
	0B 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 10	~	00 (°)
	0C 1	00 - 7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40
	0D 1	01 - 7F	REVERB PAN	L63...C...R63	40
TOTAL SIZE	0E				
02 01	10 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 11	zie Effect Parameter Lijst	00 (hangtaf van reverbtype)
	11 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 12	~	04 (°)
	12 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 13	~	32 (°)
	13 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 14	~	08 (°)
	14 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 15	~	40 (°)
	15 1	00 - 7F	REVERB PARAMETER 16	~	00 (°)
TOTAL SIZE	6				
02 01	20 2	00 - 7F	CHORUS TYPE MSB	refer to Effect Program List	41 (= CHORUS1)
		00 - 7F	CHORUS TYPE LSB	~	00

22	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 1	~	06 (hangt af van chorustype)
23	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 2	~	36 (-)
24	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 3	~	4D (-)
25	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 4	~	6A (-)
26	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 5	~	00 (-)
27	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 6	~	1C (-)
28	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 7	~	40 (-)
29	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 8	~	2E (-)
2A	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 9	~	40 (-)
2B	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 10	~	40 (-)
2C	1	00 - 7F	CHORUS RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40
2D	1	01 - 7F	CHORUS PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
2E	1	00 - 7F	SEND CHORUS TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00
TOTAL SIZE	0F				
02 01 30	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 11	zie Effect Parameter Lijst	2E (hangt af van chorustype)
31	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 12	~	40 (-)
32	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 13	~	0A (-)
33	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 14	~	00 (-)
34	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 15	~	00 (-)
35	1	00 - 7F	CHORUS PARAMETER 16	~	00 (-)
TOTAL SIZE	6				
02 01 40	2	00 - 7F	VARIATION TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	05 (= DELAY L, C, R)
		00 - 7F	VARIATION TYPE LSB	~	00
42	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	~	1A (hangt af van variationtype)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	~	05 (-)
44	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	~	0D (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	~	03 (-)
46	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	~	27 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	~	08 (-)
48	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	~	27 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	~	08 (-)
4A	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	~	4A (-)
4C	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 6 LSB	~	64 (-)
4E	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 7 LSB	~	0A (-)
50	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 8 LSB	~	00 (-)
52	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 9 LSB	~	00 (-)
54	2	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	~	20 (-)
56	1	00 - 7F	VARIATION RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40
57	1	01 - 7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	40
58	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00
59	1	00 - 7F	SEND VARIATION TO CHORUS	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00
5A	1	00 - 01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	00
5B	1	00 - 7F	VARIATION PART NUMBER	Part1...32 (0...31) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	7F
5C	1	00 - 7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
5D	1	00 - 7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
5E	1	00 - 7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
5F	1	00 - 7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
60	1	00 - 7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
TOTAL SIZE	21				
02 01 70	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 11	zie Effect Parameter Lijst	00 (hangt af van variationtype)
71	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 12	~	3C (-)
72	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 13	~	1C (-)

MIDI data formaat

73	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 14	~	40 (↔)
74	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 15	~	2E (↔)
75	1	00 - 7F	VARIATION PARAMETER 16	~	40 (↔)
TOTAL SIZE	6				

< Tabel 1 - 5 >

MIDI Parameter Change Tabel (MULTI EQ)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
02 40	00 1	00 - 04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, classic	00
	01 1	34 - 4C	EQ GAIN1	-12...0...+12 [dB]	40 (depends on EQ type)
	02 1	04 - 28	EQ FREQUENCY1	32...2.0k [Hz]	0C (↔)
	03 1	01 - 78	EQ Q1	0.1...12.0	07 (↔)
	04 1	00 - 01	EQ SHAPE1	shelving, peaking	00 (↔)
	05 1	34 - 4C	EQ GAIN2	-12...0...+12 [dB]	40 (↔)
	06 1	0E - 36	EQ FREQUENCY2	100...10.0k [Hz]	1C (↔)
	07 1	01 - 78	EQ Q2	0.1...12.0	07 (↔)
	08 1		NOT USED		--
	09 1	34 - 4C	EQ GAIN3	-12...0...+12 [dB]	40 (↔)
	0A 1	0E - 36	EQ FREQUENCY3	100...10.0k [Hz]	22 (↔)
	0B 1	01 - 78	EQ Q3	0.1...12.0	07 (↔)
	0C 1		NOT USED		--
	0D 1	34 - 4C	EQ GAIN4	-12...0...+12 [dB]	40 (↔)
	0E 1	0E - 36	EQ FREQUENCY4	100...10.0k [Hz]	2E (↔)
	0F 1	01 - 78	EQ Q4	0.1...12.0	07 (↔)
	10 1		NOT USED		--
	11 1	34 - 4C	EQ GAIN5	-12...0...+12 [dB]	40 (↔)
	12 1	1C - 3A	EQ FREQUENCY5	0.5k...16.0k [Hz]	34 (↔)
	13 1	01 - 78	EQ Q5	0.1...12.0	07 (↔)
	14 1	00 - 01	EQ SHAPE5	shelving, peaking	00 (↔)
TOTAL SIZE	15				

< Tabel 1 - 6 >

MIDI Parameter Change Tabel (EFFECT 2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
03 00	00 2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	49 (= DISTORTION)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 TYPE LSB	~	00
	02 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER1	~	28 (hangt af van insertion effect1 type)
	03 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER2	~	14 (↔)
	04 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER3	~	48 (↔)
	05 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER4	~	35 (↔)
	06 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER5	~	40 (↔)
	07 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER6	~	00 (↔)
	08 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER7	~	2B (↔)
	09 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER8	~	4A (↔)
	0A 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER9	~	0A (↔)
	0B 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER10	~	7F (↔)
	0C 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PART NUMBER	Part1...32 (0...31) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	7F
	0D 1	00 - 7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
	0E 1	00 - 7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
	0F 1	00 - 7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
	10 1	00 - 7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
	11 1	00 - 7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40
TOTAL SIZE	12				
	20 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER11	zie Effect Parameter Lijst	78 (hangt af van insertion effect1 type)
	21 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER12	~	00 (↔)
	22 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER13	~	00 (↔)
	23 1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER14	~	00 (↔)

24	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER15 ~	00 (-)
25	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER16 ~	00 (-)
TOTAL SIZE	6			
30	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER1 MSB zie Effect Parameter Lijst	00 (hangt af van insertion effect1 type)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER1 LSB ~	28 (-)
32	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER2 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER2 LSB ~	14 (-)
34	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER3 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER3 LSB ~	48 (-)
36	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER4 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER4 LSB ~	35 (-)
38	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER5 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER5 LSB ~	40 (-)
3A	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER6 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER6 LSB ~	00 (-)
3C	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER7 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER7 LSB ~	2B (-)
3E	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER8 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER8 LSB ~	4A (-)
40	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER9 MSB ~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER9 LSB ~	0A (-)
42	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER10 MSB ~	00(-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT1 PARAMETER10 LSB ~	7F (-)
TOTAL SIZE	14			

Bij het gebruik van een EFFECT TYPE die de MSB niet nodig heeft, worden parameters met adressen 02~0B ontvangen, en parameters met adressen 30~42 niet ontvangen.

Bij het gebruik van een EFFECT TYPE die de MSB nodig heeft, worden parameters met adressen 30~42 ontvangen, en parameters met adressen 02~0B niet ontvangen.

Bulk data die het EFFECT TYPE bevatten worden altijd verstuurd met parameters met adressen 02~0B, maar in het geval van een EFFECT TYPE die de MSB nodig heeft, worden zelf bij ontvangen van bulk adressen 02~0B niet ontvangen.

03	01	00	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 TYPE MSB zie Effect Program Lijst	49 (= DISTORTION)
				00 - 7F	INSERTION EFFECT2 TYPE LSB ~	00
				00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER1 ~	28(hangt af van insertion effect2 type)
			03	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER2 ~	14 (-)
			04	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER3 ~	48 (-)
			05	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER4 ~	35 (-)
			06	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER5 ~	40 (-)
			07	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER6 ~	00 (-)
			08	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER7 ~	2B (-)
			09	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER8 ~	4A (-)
			0A	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER9 ~	0A (-)
			0B	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER10 ~	7F (-)
			0C	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PART NUMBER Part1...32 (0...31)	7F
					AD1, AD2 (64, 65)	
					OFF (127)	
			0D	00 - 7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH -64...0...+63	40
			0E	00 - 7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH -64...0...+63	40
			0F	00 - 7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH -64...0...+63	40
			10	00 - 7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH -64...0...+63	40
			11	00 - 7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH -64...0...+63	40
TOTAL SIZE	12					
20	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER11 zie Effect Parameter Lijst	78 (hangt af van insertion effect2 type)		
21	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER12 ~	00 (-)		
22	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER13 ~	00 (-)		
23	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER14 ~	00 (-)		
24	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER15 ~	00 (-)		
25	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER16 ~	00 (-)		
TOTAL SIZE	6					

30	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER1 MSB	zie Effect Parameter Lijst	00 (hangt af van insertion effect2 type)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER1 LSB	~	28 (-)
32	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER2 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER2 LSB	~	14 (-)
34	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER3 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER3 LSB	~	48 (-)
36	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER4 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER4 LSB	~	35 (-)
38	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER5 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER5 LSB	~	40 (-)
3A	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER6 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER6 LSB	~	00 (-)
3C	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER7 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER7 LSB	~	2B (-)
3E	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER8 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER8 LSB	~	4A (-)
40	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER9 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER9 LSB	~	0A (-)
42	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER10 MSB	~	00 (-)
		00 - 7F	INSERTION EFFECT2 PARAMETER10 LSB	~	7F (-)
TOTAL SIZE	14				

Bij het gebruik van een EFFECT TYPE die de MSB niet nodig heeft, worden parameters met adressen 02~0B ontvangen, en parameters met adressen 30~42 niet ontvangen.

Bij het gebruik van een EFFECT TYPE die de MSB nodig heeft, worden parameters met adressen 30~42 ontvangen, en parameters met adressen 02~0B niet ontvangen.

Bulk data die het EFFECT TYPE bevatten worden altijd verstuurd met parameters met adressen 02~0B, maar in het geval van een EFFECT TYPE die de MSB nodig heeft, worden zelf bij ontvangen van bulk adressen 02~0B niet ontvangen.

< Tabel 1 - 7 >

MIDI Parameter Change Tabel (UNIQUE EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
04 00 00	2	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT TYPE MSB	zie XG EFFECT MAP	59 (=Vocoder harmony)
		00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT TYPE LSB	00 : basic type	00
02	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER1	zie Effect parameter lijst	hangt af van type
03	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER2	~	~
04	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER3	~	~
05	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER4	~	~
06	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER5	~	~
07	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER6	~	~
08	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER7	~	~
09	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER8	~	~
0A	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER9	~	~
0B	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER10	~	~
0C	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PART	Part1...32 (0...31) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	7F
0D	1		NOT USED		--
0E	1		NOT USED		--
0F	1		NOT USED		--
10	1		NOT USED		--
11	1		NOT USED		--
TOTAL SIZE	12				
04 00 14	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH1 (HARMONY CHANNEL)	1...16 (0...15), off (127)	7F
15	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH2 (MELODY CHANNEL)	~	7F
TOTAL SIZE	2				

04	00	20	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER11	zie Effect parameter lijst	hangt af van type
		21	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER12	~	~
		22	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER13	~	~
		23	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER14	~	~
		24	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER15	~	~
		25	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT PARAMETER16	~	~
TOTAL SIZE		6					

< Tabel 1 - 8 >

MIDI Parameter Change Tabel (DISPLAY DATA)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
06 00 00	20	20 - 7F	DISPLAY LETTER Data1	32...127(ASCII CHARACTER)	--
:	:	:	:	:	:
1F			DISPLAY LETTER Data32	32...127(ASCII CHARACTER)	--
TOTAL SIZE		20			
07 00 00	30	00 - 7F	DISPLAY BITMAP Data1*	0...127	--
:	:	:	:	:	:
2F			DISPLAY BITMAP Data48	0...127	--
TOTAL SIZE		30			

* De verhouding tussen DISPLAY BITMAP data en het display screen

Zeven horizontale pixels stellen één byte data voor.

Zet een bit op 1 om de corresponderende pixel weer te geven, en zet een bit op 0 om het uit te zetten.

Deze data is op de volgende manier op het scherm gemapd.

b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0		b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0		b7 b6 b5 b4 b3 b2 b1 b0 ('b' stands for 'bit')	
Data1	0 * * * * * *	Data17	0 * * * * * *	Data33	0 * * - - - -
Data2		Data18		Data34	
Data3		Data19		Data35	
Data4		Data20		Data36	
Data5		Data21		Data37	
Data6		Data22		Data38	
Data7		Data23		Data39	
Data8		Data24		Data40	
Data9		Data25		Data41	
Data10		Data26		Data42	
Data11		Data27		Data43	
Data12		Data28		Data44	
Data13		Data29		Data45	
Data14		Data30		Data46	
Data15		Data31		Data47	
Data16		Data32		Data48	

For Data33~Data48, only bit 6 and bit 5 are used.

Specifieke individuele pixels van de bitmap data kunnen ook worden ontvangen. In dit geval behouden andere pixels hun vorige staat. DISPLAY DATA parameter wijzigingen kunnen voortdurend van een gegeven locatie verstuurd worden.

< Tabel 1 - 9 >

MIDI Parameter Change Tabel (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
08 nn 00	1	00 - 40	ELEMENT RESERVE	0...64 (Not valid for VL)	part10, 26 = 0 other parts = 2
nn 01	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0...127	part10, 26 = 7F other parts = 0
nn 02	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0...127	00
nn 03	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1...128	00
nn 04	1	00-1F, 7F	Rcv CHANNEL	A1...A16, B1...B16, OFF	Part No.

MIDI data formaat

nn	05	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	MONO , POLY	01
nn	06	1	00 - 02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	SINGLE, MULTI, INST(for DRUM) (Niet voor VL)	01
nn	07	1	00 - 05	PART MODE	NORMAL, DRUM, DRUMS1...4	Part10 = 2, Part26 = 4 other parts = 0
nn	08	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	40
nn	09	2	00 - 0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7 [Hz]	08 00
nn	0A		00 - 0F		1st bit3-0→bit7-4 2nd bit3-0→bit3-0	
nn	0B	1	00 - 7F	VOLUME	0...127	64
nn	0C	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	40
nn	0D	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	40
nn	0E	1	00 - 7F	PAN	RND, L63...C...R63	40
nn	0F	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	00
nn	10	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	7F
nn	11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0...127	7F
nn	12	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	00
nn	13	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	28
nn	14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	00
nn	15	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	40
nn	16	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	40
nn	17	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	40
nn	18	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40
nn	19	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40
nn	1A	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40
nn	1B	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	40
nn	1C	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40
nn	1D	1	28 - 58	MW PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40
nn	1E	1	00 - 7F	MW LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40
nn	1F	1	00 - 7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40
nn	20	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	0A
nn	21	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	00
nn	22	1	00 - 7F	MW LFO AMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	23	1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	42
nn	24	1	00 - 7F	BEND LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40
nn	25	1	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40
nn	26	1	00 - 7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0...127	00
nn	27	1	00 - 7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0...127	00
nn	28	1	00 - 7F	BEND LFO AMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
TOTAL SIZE		29				
nn	30	1	00 - 01	Rcv PITCH BEND	OFF, ON	01
nn	31	1	00 - 01	Rcv CH AFTER TOUCH (CAT)	OFF, ON	01
nn	32	1	00 - 01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF, ON	01
nn	33	1	00 - 01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF, ON	01
nn	34	1	00 - 01	Rcv POLY AFTER TOUCH (PAT)	OFF, ON (Niet voor VL)	01
nn	35	1	00 - 01	Rcv NOTE MESSAGE	OFF, ON	01
nn	36	1	00 - 01	Rcv RPN	OFF, ON	01
nn	37	1	00 - 01	Rcv NRPN	OFF, ON	XGmode=01, GMmode=00
nn	38	1	00 - 01	Rcv MODURATION	OFF, ON	01
nn	39	1	00 - 01	Rcv VOLUME	OFF, ON	01
nn	3A	1	00 - 01	Rcv PAN	OFF, ON	01
nn	3B	1	00 - 01	Rcv EXPRESSION	OFF, ON	01
nn	3C	1	00 - 01	Rcv HOLD1	OFF, ON	01
nn	3D	1	00 - 01	Rcv PORTAMENTO	OFF, ON	01
nn	3E	1	00 - 01	Rcv SOSTENUTO	OFF, ON (Niet voor VL)	01
nn	3F	1	00 - 01	Rcv SOFT PEDAL	OFF, ON	01
nn	40	1	00 - 01	Rcv BANK SELECT	OFF, ON	XGmode=01, GMmode=00
nn	41	1	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64...0...+63 [cent]	40
nn	42	1	00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64...0...+63 [cent]	40
nn	43	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	-64...0...+63 [cent]	40
nn	44	1	00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64...0...+63 [cent]	40
nn	45	1	00 - 7F	SCALE TUNING E	-64...0...+63 [cent]	40

nn	46	1	00 - 7F	SCALE TUNING F	-64...0...+63 [cent]	40
nn	47	1	00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64...0...+63 [cent]	40
nn	48	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	-64...0...+63 [cent]	40
nn	49	1	00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64...0...+63 [cent]	40
nn	4A	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	-64...0...+63 [cent]	40
nn	4B	1	00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64...0...+63 [cent]	40
nn	4C	1	00 - 7F	SCALE TUNING B	-64...0...+63 [cent]	40
nn	4D	1	28 - 58	CAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40
nn	4E	1	00 - 7F	CAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40
nn	4F	1	00 - 7F	CAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40
nn	50	1	00 - 7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00
nn	51	1	00 - 7F	CAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00
nn	52	1	00 - 7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0...127 (niet voor VL)	00
nn	53	1	28 - 58	PAT PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones] (Niet voor VL)	40
nn	54	1	00 - 7F	PAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent] (Niet voor VL)	40
nn	55	1	00 - 7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%] (Niet voor VL)	40
nn	56	1	00 - 7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	57	1	00 - 7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	58	1	00 - 7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	59	1	00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10
nn	5A	1	28 - 58	AC1 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	40
nn	5B	1	00 - 7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent]	40
nn	5C	1	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	40
nn	5D	1	00 - 7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0...127	00
nn	5E	1	00 - 7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	00
nn	5F	1	00 - 7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	60	1	00 - 5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95 (Niet voor VL)	11
nn	61	1	28 - 58	AC2 PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones] (Niet voor VL)	40
nn	62	1	00 - 7F	AC2 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450 [cent] (Niet voor VL)	40
nn	63	1	00 - 7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%] (Niet voor VL)	40
nn	64	1	00 - 7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	65	1	00 - 7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	66	1	00 - 7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0...127 (Niet voor VL)	00
nn	67	1	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON	00
nn	68	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0...127	00
nn	69	1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	40
nn	6A	1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40
nn	6B	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	40
nn	6C	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40
nn	6D	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127 (Niet voor VL)	01
nn	6E	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127 (Niet voor VL)	7F
TOTAL SIZE		3F				
nn	70	1	28 - 58	BEND PITCH LOW CONTROL	-24...+24 [semitone] (VL only)	3E
nn	71	1	00 - 7F	FILTER EG DEPTH	-64...+63 (VL only)	40
nn	72	1	00 - 7F	EQ BASS GAIN	-12 - +12 [dB]	40
nn	73	1	00 - 7F	EQ TREBLE GAIN	-12 - +12 [dB]	40
TOTAL SIZE		4				
nn	74	1		NOT USED		--
nn	75	1		NOT USED		--
nn	76	1	04 - 28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k [Hz] (Niet voor VL)	0C
nn	77	1	1C - 3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k [Hz] (Niet voor VL)	36
nn	78	1		NOT USED		--
nn	79	1		NOT USED		--
nn	7A	1		NOT USED		--

MIDI data formaat

nn	7B	1		NOT USED		--
nn	7C	1		NOT USED		--
nn	7D	1		NOT USED		--
nn	7E	1		NOT USED		--
nn	7F	1		NOT USED		--
TOTAL SIZE		0C				

09	Op	00	1	00 - 01	NOTE ASSIGN	OFF/ON	01
		01	1		NOT USED		--
		02	1		NOT USED		--
		03	1	00 - 62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		04	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		05	1	00 - 62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		06	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		07	1	00 - 62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		08	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		09	1	00 - 62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		0A	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		0B	1	00 - 62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		0C	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		0D	1	00 - 62	GROWL CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		0E	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		0F	1	00 - 62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		10	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		11	1	00 - 62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		12	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		13	1	00 - 62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		14	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
		15	1	00 - 62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB	00
		16	1	00 - 7F	DEPTH	-64...+63	40
TOTAL SIZE							

p = Part Number (0 - F)

De bovenstaand heeft alleen invloed op VL.

0A	nn	10	1	00, 08, 28, 29	OUTPUT SELECT	0:stereo out, 8:indiv1+2 40:indiv1,41:indiv2	0
----	----	----	---	----------------	---------------	---	---

TOTAL SIZE 1

Als andere data als die hierboven wordt ontvangen, wordt 0:stereo geselecteerd.

N.B.: In het geval van OUTPUT SELECT, als de ontvangen waarde hoger is dan het nummer dat ondersteund wordt, wordt de parameter waarde 0.

0A	nn	20	1	00 - 7F	HIGH PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40
	nn	21	1		NOT USED		--
TOTAL SIZE		2					

nn = PART NUMBER

In het geval van een DRUM PART hebben de volgende parameters geen effect.

- BANK SELECT LSB
- MONO/POLY MODE
- SCALE TUNING
- PORTAMENTO
- PITCH EG
- FILTER MODURATION DEPTH (FMOD DEPTH)
- AMPLITUDE MODURATION DEPTH (AMOD DEPTH)
- OUTPUT SELECT

< Tabel 1 - 10 >

MIDI Parameter Change Tabel (A/D PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default value (H)
----------------	-------------	-------------	-----------	--------------	----------------------

10	0n	00	1	00 - 01	INPUT GAIN	MIC , LINE	00
		01	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0...127	00
		02	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	0...127	00
		03	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1...128	00
		04	1	00-1F, 7F	Rcv CHANNEL	A1...A16, B1...B16, OFF	7F
		05	1		NOT USED		--
		06	1		NOT USED		--
		07	1		NOT USED		--
		08	1		NOT USED		--
		09	1		NOT USED		--
		0A	1		NOT USED		--
		0B	1	00 - 7F	VOLUME	0...127	00
		0C	1		NOT USED		--
		0D	1		NOT USED		--
		0E	1	01 - 7F	PAN	L63...C...R63	40
		0F	1		NOT USED		--
		10	1		NOT USED		--
		11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	0...127	7F
		12	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	00
		13	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	00
		14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	00
		TOTAL SIZE	15				
10	0n	30	1		NOT USED		--
		31	1		NOT USED		--
		32	1	00 - 01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF , ON	00
		33	1	00 - 01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF , ON	01
		34	1		NOT USED		--
		35	1	00 - 01	MUTE	OFF , ON	01
		36	1		NOT USED		--
		37	1		NOT USED		--
		38	1		NOT USED		--
		39	1	00 - 01	Rcv VOLUME	OFF , ON	01
		3A	1	00 - 01	Rcv PAN	OFF , ON	01
		3B	1	00 - 01	Rcv EXPRESSION	OFF , ON	01
		3C	1		NOT USED		--
		3D	1		NOT USED		--
		3E	1		NOT USED		--
		3F	1		NOT USED		--
		40	1	00 - 01	Rcv BANK SELECT	OFF , ON	00
		41	1		NOT USED		--
		42	1		NOT USED		--
		43	1		NOT USED		--
		44	1		NOT USED		--
		45	1		NOT USED		--
		46	1		NOT USED		--
		47	1		NOT USED		--
		48	1		NOT USED		--
		49	1		NOT USED		--
		4A	1		NOT USED		--
		4B	1		NOT USED		--
		4C	1		NOT USED		--
		4D	1		NOT USED		--
		4E	1		NOT USED		--
		4F	1		NOT USED		--
		50	1		NOT USED		--
		51	1		NOT USED		--
		52	1		NOT USED		--
		53	1		NOT USED		--
		54	1		NOT USED		--
		55	1		NOT USED		--
		56	1		NOT USED		--
		57	1		NOT USED		--

MIDI data formaat

58	1		NOT USED		--
59	1	00 - 5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10
5A	1		NOT USED		--
5B	1		NOT USED		--
5C	1		NOT USED		--
5D	1		NOT USED		--
5E	1		NOT USED		--
5F	1		NOT USED		--
60	1	00 - 5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95	11
TOTAL SIZE	31				

n: A/D Part number (0 - 1)

< Tabel 1 - 11 >

MIDI Parameter Change Tabel (A/D System)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
11 00 00	1	00 - 01	A/D1, 2 MONO/STEREO MODE	MONO/STEREO	00
TOTAL SIZE	1				

< Tabel 1 - 12 >

MIDI Parameter Change Tabel (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
3n rr 00	1	00 - 7F	PITCH COARSE	-64...0...+63	40
01	1	00 - 7F	PITCH FINE	-64...0...+63 [cent]	40
02	1	00 - 7F	LEVEL	0...127	hangt af van de note
03	1	00 - 7F	ALTERNATE GROUP	OFF, 1...127	~
04	1	00 - 7F	PAN	RND, L63...C...R63	~
05	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	~
06	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	~
07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	7F
08	1	00 - 01	KEY ASSIGN	SINGLE, MULTI	00
09	1	00 - 01	Rcv NOTE OFF	OFF, ON	hangt af van de note
0A	1	00 - 01	Rcv NOTE ON	OFF, ON	01
0B	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...63	40
0C	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...63	40
0D	1	00 - 7F	EG ATTACK RATE	-64...0...63	40
0E	1	00 - 7F	EG DECAY1 RATE	-64...0...63	40
0F	1	00 - 7F	EG DECAY2 RATE	-64...0...63	40
TOTAL SIZE	10				

3n rr 20	1	00 - 7F	EQ BASS GAIN	-12 - +12 [dB]	40
21	1	00 - 7F	EQ TREBLE GAIN	-12 - +12 [dB]	40
22	1		NOT USED		--
23	1		NOT USED		--
24	1	04 - 28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k [Hz]	0C
25	1	1C - 3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k [Hz]	36
26	1		NOT USED		--
27	1		NOT USED		--
28	1		NOT USED		--
29	1		NOT USED		--
2A	1		NOT USED		--
2B	1		NOT USED		--
2C	1		NOT USED		--
2D	1		NOT USED		--
TOTAL SIZE	0E				

3n rr 40	1	00, 08, 28, 29	OUTPUT SELECT	0:stereo out, 8:indiv1+2 40:indiv1, 41:indiv2	0
TOTAL SIZE	1				

Als andere data dan hierboven wordt ontvangen, wordt 0:stereo out geselecteerd.

3n	rr	50	1	00 - 7F	HIGH PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...63	40
		51	1		NOT USED		--
TOTAL SIZE		2					
3n	rr	60	1	30 - 50	VELOCITY SENSE PITCH	-16...0...16	hangt af van de note
		61	1	30 - 50	VELOCITY SENSE LPF CUTOFF	-16...0...16	~
TOTAL SIZE		2					

n:Drum Setup Number (0 - 3)

rr:note number (0D - 5B)

In de volgende gevallen initialiseert de MU100R alle Drum Setups.

- XG SYSTEM ON ontvangen
- GM SYSTEM ON ontvangen
- DRUM SETUP RESET ontvangen (als in XG mode)

[N.B.]

Als een part waaraan een Drum Setup is toegewezen een program change ontvangt, wordt de toegewezen Drum Setup geïnitieerd.

Als dezelfde Drum Setup is toegewezen aan twee of meer parts, gelden wijzigingen in Drum Setup parameters (incl. program changes) voor alle parts waaraan deze is toegewezen.

< Tabel 1 - 13 >

MIDI Parameter Change Tabel (PART ASSIGN)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
70 00 00	1	00 - 0F, 7F	VL PART ASSIGN	PART 1...16, OFF	0
TOTAL SIZE		1			

< Tabel 2 - 1 >

Parameter Bass Address
Model ID = 49

Parameter	Address			Omschrijving
	(H)	(M)	(L)	
MU100 SYSTEM	00	00	00	System
REMOTE SWITCH	0A	00	00	Remote Switch
MU80 INTERNAL PERFORMANCE	30	00	00	#1 Common
	:	:	:	:
	30	63	00	#100 Common
	:	:	:	:
	31	00	00	#1 Part1
	:	:	:	:
	31	63	00	#100 Part1
	:	:	:	:
	32	00	00	#1 Part2
	:	:	:	:
	32	63	00	#100 Part2
	:	:	:	:
	33	00	00	#1 Part3
	:	:	:	:
	33	63	00	#100 Part3
	:	:	:	:
	34	00	00	#1 Part4
	:	:	:	:
	34	63	00	#100 Part4

MU80 Performance Common INT

Address (H)	Parameter
30 pp 00	System
pp 20	Effect
pp 70	EQ

pp:Performance#

< Tabel 2 - 2 >

MIDI Parameter Change Tabel (MU100 SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
00 00 00	1	00 - 01	MUTE LOCK	OFF , ON	00
	01	00 - 01	AD LOCK	OFF , ON	00
	02	00 - 01	EQ LOCK	OFF , ON	00
	03	00 - 01	Rcv GM EXCLUSIVE MESSAGE	OFF , ON	01
	04	00 - 01	Rcv BANK SELECT	OFF , ON	01

MIDI data formaat

05	1	00 - 04	BULK OUT INTERVAL TIME	50, 100, 150, 200, 300	02
06	1	00 - 0F	PERFORMANCE SYSTEM CHANNEL	1...16	00
07	1	28 - 58	PERFORMANCE SYSTEM TRANSPOSE	-24...0...+24 [semitone]	40
08	1	00 - 07	LCD CONTRAST	1...8	01
09	1	00 - 07	MULTI PORT NUMBER for MIDI OUT	1...8	00
TOTAL SIZE	0A				

00 00 10	1	00 - 01	DRUM EDIT Rcv NOTE	OFF, ON	01
TOTAL SIZE	1				

00 00 11	1	00 - 01	OUTPUT SELECT LOCK	OFF, ON	00
TOTAL SIZE	1				

OUTPUT SELECT LOCK is alleen voor de MU100R.

00 00 12	1	00 - 01	VOICE MAP	MU basic, MU100 Native	01
TOTAL SIZE	1				

< Tabel 2 - 3 >

MIDI Parameter Change Tabel(REMOTE SWITCH)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
0A 00 00	1	00-01	PLAY SWITCH	OFF, ON	--
	01	00-01	UTIL SWITCH	OFF, ON	--
	02	00-01	MODE SWITCH	OFF, ON	--
	03	00-01	EDIT SWITCH	OFF, ON	--
	04	00-01	EFFECT SWITCH	OFF, ON	--
	05	00-01	EQ SWITCH	OFF, ON	--
	06	00-01	MUTE/SOLO SWITCH	OFF, ON	--
	07	00-01	ENTER SWITCH	OFF, ON	--
	08	00-01	EXIT SWITCH	OFF, ON	--
	09	00-01	PART- SWITCH	OFF, ON	--
	0A	00-01	SELECT- SWITCH	OFF, ON	--
	0B	00-01	VALUE- SWITCH	OFF, ON	--
	0C	00-01	PART+ SWITCH	OFF, ON	--
	0D	00-01	SELECT+ SWITCH	OFF, ON	--
	0E	00-01	VALUE+ SWITCH	OFF, ON	--
TOTAL SIZE	0F				

< Tabel 2 - 4 >

MIDI Parameter Change Tabel (MU80, MU50 INTERNAL PERFORMANCE)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
30 pp 00	0C	20 - 7F	PERFORMANCE NAME	32...127 (ASCII CHARACTER)	hangt af van performance number
pp 0C	01	00 - 7F	PERFORMANCE VOLUME	0...127	~
pp 0D	01	01 - 7F	PERFORMANCE PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	~
pp 0E	01	00 - 60	AC1 CC NUMBER	0...95, CAT (96)	~
pp 0F	01	00 - 01	A/D INPUT	OFF, ON	~
TOTAL SIZE	10				
30 pp 20	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	hangt af van performance number
pp 21		00-7F	REVERB TYPE LSB	~	~
pp 22	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	~	~
pp 23	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	~	~
pp 24	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	~	~
pp 25	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	~	~
pp 26	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	~	~
pp 27	1	00-7F	REVERB RETURN	-∞0dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp 28	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	~
pp 29	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~
pp 2A		00-7F	CHORUS TYPE LSB	~	~
pp 2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	~	~
pp 2C	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	~	~

pp	2D	1	00-7F	CHORUS PARMETER 3	~	~
pp	2E	1	00-7F	CHORUS PARMETER 4	~	~
pp	2F	1	00-7F	CHORUS PARMETER 5	~	~
pp	30	1	00-7F	CHORUS RETURN	-∞ΩdB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp	31	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	~
pp	32	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	-∞ΩdB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp	33	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~
pp	34		00-7F	VARIATION TYPE LSB	~	~
pp	35	2	00-7F	VARIATION PARMETER 1 MSB	~	~
pp	36		00-7F	VARIATION PARMETER 1 LSB	~	~
pp	37	2	00-7F	VARIATION PARMETER 2 MSB	~	~
pp	38		00-7F	VARIATION PARMETER 2 LSB	~	~
pp	39	2	00-7F	VARIATION PARMETER 3 MSB	~	~
pp	3A		00-7F	VARIATION PARMETER 3 LSB	~	~
pp	3B	2	00-7F	VARIATION PARMETER 4 MSB	~	~
pp	3C		00-7F	VARIATION PARMETER 4 LSB	~	~
pp	3D	2	00-7F	VARIATION PARMETER 5 MSB	~	~
pp	3E		00-7F	VARIATION PARMETER 5 LSB	~	~
pp	3F	2	00-7F	VARIATION PARMETER 10 MSB	~	~
pp	40		00-7F	VARIATION PARMETER 10 LSB	~	~
pp	41	1	00-7F	VARIATION RETURN	-∞ΩdB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp	42	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	~
pp	43	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	-∞ΩdB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp	44	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	-∞ΩdB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
pp	45	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	0...127	~
pp	46	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION , SYSTEM	~
pp	47	1	00-7F	VARATION PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	~
pp	48	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~
pp	49		00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE LSB	~	~
pp	4A	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER1	~	~
pp	4B	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER2	~	~
pp	4C	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER3	~	~
pp	4D	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER4	~	~
pp	4E	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER5	~	~
pp	4F	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER10	~	~
pp	50	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	~

TOTAL SIZE 31

MIDI Parameter Change Tabel (INTERNAL PERFORMANCE COMMON EQ)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
30 pp 70	1	00 - 04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, concert	hangt af van performance number
pp 71	1	34 - 4C	EQ GAIN1	-12...0...+12 [dB]	~
pp 72	1	34 - 4C	EQ GAIN2	-12...0...+12 [dB]	~
pp 73	1	34 - 4C	EQ GAIN3	-12...0...+12 [dB]	~
pp 74	1	34 - 4C	EQ GAIN4	-12...0...+12 [dB]	~
pp 75	1	34 - 4C	EQ GAIN5	-12...0...+12 [dB]	~

TOTAL SIZE 06

3n pp 00	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1...128	hangt af van performance number
3n pp 01	1	00 - 7F	BANK SELECT	0...127 (zie XG voice map)	~
3n pp 02	1	00 - 7F	VOLUME	0...127	~
3n pp 03	1	00, 01 - 7F	PAN	RND, L63...C...R63	~
3n pp 04	1	00 - 7F	DRY SEND LEVEL	0...127	~
3n pp 05	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	~
3n pp 06	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	~
3n pp 07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	~
3n pp 08	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	~
3n pp 09	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	~

MIDI data formaat

3n	pp	0A	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	~
3n	pp	0B	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0C	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0D	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0E	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	~
3n	pp	0F	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	~
3n	pp	10	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	~
3n	pp	11	2	00 - 0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7 [Hz]	~
3n	pp	11		00 - 0F		1st bit3-0→bit7-4	
						2nd bit3-0→bit3-0	
					Rev NOTE MESSAGE	1st bit6: OFF, ON (0,1)	
					MONO/POLY MODE	1st bit5: MONO, POLY (0,1)	
					PORTAMENTO SWITCH	* 1st bit4: OFF, ON (0,1)	
3n	pp	13	1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	0...127	~
3n	pp	14	1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	0...127	~
3n	pp	15	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	0...127	~
3n	pp	16	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	0...127	~
3n	pp	17	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	* 0...127	~
3n	pp	18	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	* 0...127	~
3n	pp	19	1	28 - 58	PITCH BEND CONTROL	* -24...0...+24 [semitones]	~
3n	pp	1A	1	00 - 7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	* -64...0...63	~
3n	pp	1B	1	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	* -100...0...+100 [%]	~
3n	pp	1C	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	~
3n	pp	1D	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	~
3n	pp	1E	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	~
3n	pp	1F	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	~
3n	pp	20	1	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	* 0...127	~
3n	pp	21	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	~
3n	pp	22	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	~
TOTAL SIZE				23			

n: performance part number (01-04)

pp: performance number (00-63)

Parameters gemarkeerd met * ontvangen alleen de n=1 data als Common data, en ontvangen geen n = 2~4 data.

< Tabel 3 - 1 >

Parameter Base Address

Model ID = 59

Parameter	Adress			Omschrijving
	(H)	(M)	(L)	
CURRENT PERFORMANCE	09	00	00	Part1
	09	01	00	Part2
	09	02	00	Part3
	09	03	00	Part4
	0B	00	00	Common
	0C	00	00	Insertion1 Effect
	0C	01	00	Insertion2 Effect
INTERNAL PERFORMANCE	30	00	00	#1 Part1
	:	:	:	:
	30	63	00	#100 Part1
	31	00	00	#1 Part2
	:	:	:	:
	31	63	00	#100 Part2
	32	00	00	#1 Part3
	:	:	:	:
	32	63	00	#100 Part3
	33	00	00	#1 Part4
	:	:	:	:
	33	63	00	#100 Part4

Performance Common INT

Address (H)	Parameter
pp 40	00 System
pp 20	Effect
pp 70	EQ

pp:Performance#

INTERNAL PERFORMANCE (vervolg)	40	00	00	#1 Common	Performance Common CUR Address (H) Parameter
	:	:	:	:	
	40	63	00	#100 Common	
	50	00	00	#1 Insertion1 Effect	
	:	:	:	:	
	50	63	00	#100 Insertion1 Effect	
	51	00	00	#1 Insertion2 Effect	
	:	:	:	:	
	51	63	00	#100 Insertion2 Effect	
	60	00	00	#1 Plugin Board1	
	:	:	:	:	
	60	63	00	#100 Plugin Board1	
61	00	00	#1 Plugin Board2		
:	:	:	:		
61	63	00	#100 Plugin Board2		

< Tabel 3 - 2 >

MIDI Parameter Change Tabel (CURRENT PERFORMANCE)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
09 0n 00	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1...128	hangt af van performance number
0n 01	1		NOT USED		--
0n 02	1	00 - 7F	VOLUME	0...127	hangt af van performance number
0n 03	1	00 - 7F	PAN	RND,L63...C...R63 (0, 1...64...127)	~
0n 04	1	00 - 7F	DRY SEND LEVEL	0...127	~
0n 05	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	~
0n 06	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	~
0n 07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	~
0n 08	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	~
0n 09	1	00 - 01	Rev NOTE MESSAGE (MUTE)	OFF , ON (0, 1)	~
0n 0A	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	~
0n 0B	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	~
0n 0C	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	~
0n 0D	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	~
0n 0E	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	~
0n 0F	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	~
0n 10	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	~
0n 11	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	~
0n 12	2	00 - 0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7[Hz]	~
0n 13		00 - 0F		1st bit3-0→bit7-4 2nd bit3-0→bit3-0	
0n 14	1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	~
0n 15	1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	~
0n 16	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	~
0n 17	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	~
0n 18	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	MONO , POLY (0, 1)	~
0n 19	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	~
0n 1A	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	~
0n 1B	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8 (0...127)	~
0n 1C	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8 (0...127)	~
0n 1D	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	~
0n 1E	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	~
0n 1F	1	00 - 7F	EQ BASS	-64 ...0...+63 (-12 - +12 [dB])	~
0n 20	1	00 - 7F	EQ TREBLE	-64 ...0...+63 (-12 - +12 [dB])	~
0n 21	1	04 - 28	EQ BASS frequency	32...2.0k [Hz]	~
0n 22	1	1C - 3A	EQ TREBLE frequency	500...16.0k [Hz]	~
0n 23	1	00 - 7F	HIGH PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	~
0n 24	2	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0...127	~
0n 25		00 - 7F	BANK SELECT LSB	0...127	~
TOTAL SIZE	26				

n: performance part number

(00-03)

MIDI data formaat

0B	00	00	0C	20 - 7F	PERFORMANCE NAME	32...127 (ASCII CHARACTER)	hangt af van performance number
		0C	01	00 - 7F	PERFORMANCE VOLUME	0...127	~
		0D	01	01 - 7F	PERFORMANCE PAN	L63...C...R63	~
		0E	01	00 - 60	AC1 CC NUMBER	0...95, CAT	~
		0F	01	00 - 01	A/D INPUT	OFF, ON	~
		10	01	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	~
		11	01	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	~
		12	01	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	~
		13	01	00 - 7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-64 ...0...+63	~
		14	01	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-64 ...0...+63	~
		15	01	00 - 7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	~
		16	01	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON (0, 1)	~
		17	01	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0...127	~
TOTAL SIZE				18			
0B	00	20	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	hangt af van performance number
		21		00-7F	REVERB TYPE LSB	~	~
		22	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	~	~
		23	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	~	~
		24	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	~	~
		25	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	~	~
		26	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	~	~
		27	1	00-7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		28	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	~
		29	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~
		2A		00-7F	CHORUS TYPE LSB	~	~
		2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	~	~
		2C	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	~	~
		2D	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	~	~
		2E	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	~	~
		2F	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	~	~
		30	1	00-7F	CHORUS RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		31	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	~
		32	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		33	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~
		34		00-7F	VARIATION TYPE LSB	~	~
		35	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	~	~
		36		00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	~	~
		37	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	~	~
		38		00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	~	~
		39	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	~	~
		3A		00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	~	~
		3B	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	~	~
		3C		00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	~	~
		3D	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	~	~
		3E		00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	~	~
		3F	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB	~	~
		40		00-7F	VARIATION PARAMETER 10 LSB	~	~
		41	1	00-7F	VARIATION RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		42	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63	~
		43	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		44	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
		45	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	0...127	~
		46	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION , SYSTEM	~
		47	1	00-7F	VARIATION PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	~
TOTAL SIZE				28			
0B	00	70	1	00 - 04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, concert	hangt af van performance number
		71	1	34 - 4C	EQ GAIN1	-12...0...+12 [dB]	~
		72	1	34 - 4C	EQ GAIN2	-12...0...+12 [dB]	~
		73	1	34 - 4C	EQ GAIN3	-12...0...+12 [dB]	~

	74	1	34 - 4C	EQ GAIN4	-12...0...+12 [dB]	~
	75	1	34 - 4C	EQ GAIN5	-12...0...+12 [dB]	~
TOTAL SIZE		06				
0C	00	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst
	01			00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE LSB	~
	02	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER1 MSB	~
	03			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER1 LSB	~
	04	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER2 MSB	~
	05			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER2 LSB	~
	06	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER3 MSB	~
	07			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER3 LSB	~
	08	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER4 MSB	~
	09			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER4 LSB	~
	0A	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER5 MSB	~
	0B			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER5 LSB	~
	0C	2		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER10 MSB	~
	0D			00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER10 LSB	~
	0E	1		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)
TOTAL SIZE		0F				
0C	01	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst
	01			00-7F	INSERTION EFFECT 2 TYPE LSB	~
	02	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER1 MSB	~
	03			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER1 LSB	~
	04	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER2 MSB	~
	05			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER2 LSB	~
	06	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER3 MSB	~
	07			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER3 LSB	~
	08	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER4 MSB	~
	09			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER4 LSB	~
	0A	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER5 MSB	~
	0B			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER5 LSB	~
	0C	2		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER10 MSB	~
	0D			00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER10 LSB	~
	0E	1		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)
TOTAL SIZE		0F				

< Tabel 3 - 3 >

MIDI Parameter Change Tabel (INTERNAL PERFORMANCE)

Address (H)	Parameter (H)	Change (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
3n	pp	00	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	1...128	hangt af van performance number
3n	pp	01	1	00 - 7F	BANK SELECT	0...127	~
3n	pp	02	1	00 - 7F	VOLUME	0...127	~
3n	pp	03	1	"00,01-7F"	PAN	RND, L63...C...R63	~
3n	pp	04	1	00 - 7F	DRY SEND LEVEL	0...127	~
3n	pp	05	1	00 - 7F	CHORUS SEND	0...127	~
3n	pp	06	1	00 - 7F	REVERB SEND	0...127	~
3n	pp	07	1	00 - 7F	VARIATION SEND	0...127	~
3n	pp	08	1	28 - 58	NOTE SHIFT	-24...0...+24 [semitones]	~
3n	pp	09	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	~
3n	pp	0A	1	00 - 7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	~
3n	pp	0B	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0C	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0D	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	~
3n	pp	0E	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	~
3n	pp	0F	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	~

MIDI data formaat

3n	pp	10	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	~
3n	pp	11	2	00 - 0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7 [Hz]	~
3n	pp	12		00 - 7F		1st bit3-0→bit7-4	
						2nd bit3-0→bit3-0	
					Rev NOTE MESSAGE	1st bit6: OFF, ON (0, 1)	
					MONO/POLY MODE	1st bit5: MONO, POLY (0, 1)	
3n	pp	13	1	00 - 7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	0...127	~
3n	pp	14	1	00 - 7F	PITCH EG ATTACK TIME	0...127	~
3n	pp	15	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	0...127	~
3n	pp	16	1	00 - 7F	PITCH EG RELEASE TIME	0...127	~
3n	pp	17	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	~
3n	pp	18	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	~
3n	pp	19	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	~
3n	pp	1A	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	~
3n	pp	1B	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	~
3n	pp	1C	1	01 - 7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	~
3n	pp	1D	1	00 - 7F	EQ BASS	-64 ...0...+63 (-12 - +12 [dB])	~
3n	pp	1E	1	00 - 7F	EQ TREBLE	-64 ...0...+63 (-12 - +12 [dB])	~
3n	pp	1F	1	04 - 28	EQ BASS frequency	32...2.0k [Hz]	~
3n	pp	20	1	1C - 3A	EQ TREBLE frequency	500...16.0k [Hz]	~
3n	pp	21	1	00 - 7F	HIGH PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	~
TOTAL SIZE		22					
3n	pp	30	2	00 - 7F	BANK SELECT MSB	0...127	hangt af van performance number
3n	pp			00 - 7F	BANK SELECT LSB	0...127	~
TOTAL SIZE		2					
n: performance part number				(00-03)			
pp:performance number				(00-63)			
40	pp	00	0C	20 - 7F	PERFORMANCE NAME	32...127 (ASCII CHARACTER)	hangt af van performance number
	pp	0C	01	00 - 7F	PERFORMANCE VOLUME	0...127	~
	pp	0D	01	01 - 7F	PERFORMANCE PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	~
	pp	0E	01	00 - 60	AC1 CC NUMBER	0...95, CAT	~
	pp	0F	01	00 - 01	A/D INPUT	OFF, ON	~
	pp	10	01	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	~
	pp	11	01	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	~
	pp	12	01	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24 [semitones]	~
	pp	13	01	00 - 7F	AC1 FILTER CONTROL	-64 ...0...+63	~
	pp	14	01	00 - 7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100 [%]	~
	pp	15	01	00 - 7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	~
	pp	16	01	00 - 01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON (0, 1)	~
	pp	17	01	00 - 7F	PORTAMENTO TIME	0...127	~
TOTAL SIZE		18					
40	pp	20	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	refer to Effect Program List	hangt af van performance number
	pp	21		00-7F	REVERB TYPE LSB	~	~
	pp	22	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1	~	~
	pp	23	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2	~	~
	pp	24	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3	~	~
	pp	25	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4	~	~
	pp	26	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5	~	~
	pp	27	1	00-7F	REVERB RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
	pp	28	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	~
	pp	29	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	refer to Effect Program List	~
	pp	2A		00-7F	CHORUS TYPE LSB	~	~
	pp	2B	1	00-7F	CHORUS PARMETER 1	~	~
	pp	2C	1	00-7F	CHORUS PARMETER 2	~	~
	pp	2D	1	00-7F	CHORUS PARMETER 3	~	~
	pp	2E	1	00-7F	CHORUS PARMETER 4	~	~
	pp	2F	1	00-7F	CHORUS PARMETER 5	~	~
	pp	30	1	00-7F	CHORUS RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~
	pp	31	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	~

pp	32	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~	
pp	33	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	~	
pp	34		00-7F	VARIATION TYPE LSB	~	~	
pp	35	2	00-7F	VARIATION PARMETER 1 MSB	~	~	
pp	36		00-7F	VARIATION PARMETER 1 LSB	~	~	
pp	37	2	00-7F	VARIATION PARMETER 2 MSB	~	~	
pp	38		00-7F	VARIATION PARMETER 2 LSB	~	~	
pp	39	2	00-7F	VARIATION PARMETER 3 MSB	~	~	
pp	3A		00-7F	VARIATION PARMETER 3 LSB	~	~	
pp	3B	2	00-7F	VARIATION PARMETER 4 MSB	~	~	
pp	3C		00-7F	VARIATION PARMETER 4 LSB	~	~	
pp	3D	2	00-7F	VARIATION PARMETER 5 MSB	~	~	
pp	3E		00-7F	VARIATION PARMETER 5 LSB	~	~	
pp	3F	2	00-7F	VARIATION PARMETER 10 MSB	~	~	
pp	40		00-7F	VARIATION PARMETER 10 LSB	~	~	
pp	41	1	00-7F	VARIATION RETURN	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~	
pp	42	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63 (1...64...127)	~	
pp	43	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~	
pp	44	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	-∞dB...0dB...+6dB (0...96...127)	~	
pp	45	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	0...127	~	
pp	46	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	~	
pp	47	1	00-7F	VARIATION PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	~	
TOTAL SIZE		28					
40	pp	70	1	00 - 04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, concert	hangt af van performance number
	pp	71	1	34 - 4C	EQ GAIN1	-12...0...+12 [dB]	~
	pp	72	1	34 - 4C	EQ GAIN2	-12...0...+12 [dB]	~
	pp	73	1	34 - 4C	EQ GAIN3	-12...0...+12 [dB]	~
	pp	74	1	34 - 4C	EQ GAIN4	-12...0...+12 [dB]	~
	pp	75	1	34 - 4C	EQ GAIN5	-12...0...+12 [dB]	~
TOTAL SIZE		06					
50	pp	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	hangt af van performance number
	pp	01		00-7F	INSERTION EFFECT 1 TYPE LSB	~	~
	pp	02	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER1 MSB	~	~
	pp	03		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER1 LSB	~	~
	pp	04	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER2 MSB	~	~
	pp	05		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER2 LSB	~	~
	pp	06	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER3 MSB	~	~
	pp	07		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER3 LSB	~	~
	pp	08	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER4 MSB	~	~
	pp	09		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER4 LSB	~	~
	pp	0A	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER5 MSB	~	~
	pp	0B		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER5 LSB	~	~
	pp	0C	2	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER10 MSB	~	~
	pp	0D		00-7F	INSERTION EFFECT 1 PARAMETER10 LSB	~	~
	pp	0E	1	00-7F	INSERTION EFFECT 1 PART	Part1...4 (0...3) AD1, AD2 (64, 65) OFF (127)	~
TOTAL SIZE		0F					
51	pp	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 TYPE MSB	zie Effect Program Lijst	hangt af van performance number
	pp	01		00-7F	INSERTION EFFECT 2 TYPE LSB	~	~
	pp	02	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER1 MSB	~	~
	pp	03		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER1 LSB	~	~
	pp	04	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER2 MSB	~	~
	pp	05		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER2 LSB	~	~
	pp	06	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER3 MSB	~	~
	pp	07		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER3 LSB	~	~
	pp	08	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER4 MSB	~	~
	pp	09		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER4 LSB	~	~

MIDI data formaat

pp	0A	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER5 MSB	~	~
pp	0B		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER5 LSB	~	~
pp	0C	2	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER10 MSB	~	~
pp	0D		00-7F	INSERTION EFFECT 2 PARAMETER10 LSB	~	~
pp	0E	1	00-7F	INSERTION EFFECT 2 PART	Part1...4 (0...3)	~
					AD1, AD2 (64, 65)	
					OFF (127)	

TOTAL SIZE 0F

60 pp 00 64 00-7F PLUGIN BOARD 1 PARAMETER hangt af van Plugin Board hangt af van performance number
TOTAL SIZE 64

61 pp 00 64 00-7F PLUGIN BOARD 2 PARAMETER hangt af van Plugin Board hangt af van performance number
TOTAL SIZE 64

pp: performance number (00-63)

< Tabel 4 - 1 >

VL System Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default waarde (H)
00 00	00	B	NOT USED		--
	0B	1	BREATH CONTROL NUMBER	BC,EXPRESSION	00
	0C	1	BREATH CONTROL CURVE	-16 - 16	40
	0D	1	WX LIP LOCK	OFF/ON	00
	0E	1	BREATH SET LOCK	OFF/ON	00
	0F	1	WX LIP	NORMAL,EXPAND	00
	10	1	BREATH MODE	BC/WX,VELOCITY,TOUCH EG	00
	11	1	VELOCITY DEPTH	0 - 127	30
	12	1	VELOCITY OFFSET	0 - 127	50
	13	1	TOUCH EG TIME	0 - 127	2A
	14	1	AT LOW DEPTH	0 - 127	1B
	15	1	AT LOW OFFSET	0 - 127	50
	16	1	AT HIGH DEPTH	0 - 127	25
	17	1	AT HIGH OFFSET	0 - 127	65
TOTAL SIZE	18				

Only addresses 00000B-000017 are supported for parameter changes.

< Tabel 4 - 2 >

VL Current Voice/Comon Misc Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving
10 00	00	1	VOICE NAME #1	32 - 127 (ASCII)
	01	1	VOICE NAME #2	32 - 127 (ASCII)
	02	1	VOICE NAME #3	32 - 127 (ASCII)
	03	1	VOICE NAME #4	32 - 127 (ASCII)
	04	1	VOICE NAME #5	32 - 127 (ASCII)
	05	1	VOICE NAME #6	32 - 127 (ASCII)
	06	1	VOICE NAME #7	32 - 127 (ASCII)
	07	1	VOICE NAME #8	32 - 127 (ASCII)
	08	1	NOT USED	
	09	1	VOICE LEVEL	0 - 127
	0A	1	ASSIGN MODE	BOTTOM, TOP, LAST
	0B	2	POLY EXPAND	off - 32 > 32
	0D	1	PORTAMENTO MODE	FULL TIME, FINGERED
	0E	1	NOT USED	
TOTAL SIZE	0F			

< Tabel 4 - 3 >

VL Part Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving	Default value (H)
09 00	17	1	AMP LEVEL SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
	18	1	DEPTH	-64 - +63	40
	19	1	FILTER CUTOFF SCALE BREAK POINT	C-2 - G8	3C
	1A	1	DEPTH	-64 - +63	40
	1B	1	NOT USED		
	1C	1	NOT USED		
TOTAL SIZE	06				

< Tabel 4 - 4 >

VL Current Voice/Element Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving
20 00	00	1	NOT USED	
	01	1	NOT USED	
	02	1	NOT USED	
	03	1	NOT USED	
	04	1	NOT USED	
	05	1	NOT USED	
	06	1	NOT USED	
	07	1	NOT USED	
	08	1	NOT USED	
	09	1	NOT USED	
	0A	1	00 - 01	EXPRESSION MODE BC, VOLUME
	0B	1	00 - 62	PRESSURE CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	0C	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	0E	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	0F	1	00 - 62	FILTER CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	10	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	12	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	13	1	00 - 62	AMPLITUDE CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	14	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	16	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	17	1	00 - 62	EMBOUCHURE CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	18	2	01 01 - 00 7F	UPPER DEPTH -127 - +127
	1A	2	01 01 - 00 7F	LOWER DEPTH -127 - +127
	1C	1	00 - 01	MODE CENTER BASE, MINIMUM BASE
	1D	1	00 - 62	TONGUING CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	1E	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	20	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	21	1	00 - 62	SCREAM CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	22	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	24	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	25	1	00 - 62	BREATH NOISE CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	26	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	28	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	29	1	00 - 62	GROWL CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2A	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	2C	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	2D	1	00 - 62	THROAT FORMANT CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2E	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	30	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	31	1	00 - 62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	32	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	34	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	35	1	00 - 62	DAMPING CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB
	36	2	01 01 - 00 7F	DEPTH -127 - +127
	38	1	70 - 10	CURVE -16 - +16
	39	1	00 - 62	ABSORPTION CONTROL NO. off - 95, AT, VELOCITY, PB

00	3A	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
00	3C	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
00	3D				
:	:			reserve	
0A	6A				
TOTAL SIZE		56B			

< Tabel 4 - 5 >

VL Custom Voice Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving
30 00 0n	1	20 - 7F	VOICE NAME #1	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #2	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #3	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #4	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #5	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #6	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #7	32-127(ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #8	32-127(ASCII)
	1		NOT USED	
	1	00-7F	VOICE LEVEL	0 - 127
	1	00-02	ASSIGN MODE	BOTTOM,TOP,LAST
	2		NOT USED	
	1	00-01	PORTAMENTO MODE	FULLTIME,FINGERED
	B5		NOT USED	
TOTAL SIZE		A3		
31 00 0n	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1		NOT USED	
	1	00-01	EXPRESSION MODE	BC,VOLUME
	1	00-62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	FILTER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	EMBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127
	2	01 01-00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127
	1	00-01	MODE	CENTER BASE,MINIMUM BASE
	1	00-62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16
	1	00-62	GROWL CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
	2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70-10	CURVE	-16 - +16

1	00-62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
1	00-62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95,AT,VELOCITY,PB
2	01 01-00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70-10	CURVE	-16 - +16
52E		reserve	
TOTAL SIZE	56B		
n = Voice Number(0 - 5)			

< Tabel 4 - 6 >

VL Internal Voice Parameter

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Omschrijving
40 00 nn	1	20 - 7F	VOICE NAME #1	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #2	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #3	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #4	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #5	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #6	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #7	32 - 127 (ASCII)
	1	20 - 7F	VOICE NAME #8	32 - 127 (ASCII)
	1	00 - 7F	VOICE LEVEL	0 - 127
	1	00 - 02	ASSIGN MODE	BOTTOM, TOP, LAST
2D			NOT USED	
	1	00 - 7F	AMP LEVEL SCALE BREAK POINT	C-2 - G8
	1	00 - 7F	DEPTH	-64 - +63
	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF SCALE BREAK POINT	C-2 - G8
	1	00 - 7F	DEPTH	-64 - +64
	1	00 - 02	BANK POINTER	PRESET1, PRESET2, CUSTOM
	1	00 - 7F	PROGRAM POINTER	1 - 128
33			NOT USED	
	1	00 - 01	EXPRESSION MODE	BC, VOLUME
	1	00 - 62	PRESSURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	FILTER CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	AMPLITUDE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	ENBOUCHURE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	UPPER DEPTH	-127 - +127
	2	01 01 - 00 7F	LOWER DEPTH	-127 - +127
	1	00 - 01	MODE	CENTER BASE, MINIMUM BASE
	1	00 - 62	TONGUING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	SCREAM CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	BREATH NOISE CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
	2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
	1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
	1	00 - 62	GROWL CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB

MIDI data formaat

2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
1	00 - 62	THROAT FORMANT CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
1	00 - 62	HARMONIC ENHANCER CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
1	00 - 62	DAMPING CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70 - 10	CURVE	-16 - +16
1	00 - 62	ABSORPTION CONTROL NO.	off - 95, AT, VELOCITY, PB
2	01 01 - 00 7F	DEPTH	-127 - +127
1	70 - 10	CURVE	-16 - +16

TOTAL SIZE A3

nn = Voice Nummer (00 - 3F)

Prog Change : True #	X *****	0 0 - 127	
System Exclusive	O *3	*3	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	X X X	X X X	
System : Clock Real Time: Commands	X X	X X	
Aux : Local ON/OFF : All Notes OFF Mes- : Active Sense sages : Reset	X X X X	X O(123-127) O X	
Notes:	*1 receive if switch is on. *2 m is always treated as "1" regardless of its value. *3 transmit/receive if exclusive switch is on.		

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON , MONO O : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Key		Scale		Panning		Stereo		Single		Slow		Fast Decay		
Bank Select MSB	0	0		0		1		3		6		8		12		
Bank Select LSB	0	0		1		3		6		8		12				
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	MU100 Native	E		E		E		E		E		E	
Piano	1	GrandPno	1	† GrandP #	1	GrndPnoK	1									
	2	BritePno	1	† BriteP #	1	BritPnoK	1	† StBrtPno	2							
	3	El.Grand	2			EIGrPnoK	2									
	4	HnkyTonk	2			HnkyTnkK	2									
	5	E.Piano1	2	† EPiano1#	2	El.Pno1K	1									
	6	E.Piano2	2	† EPiano2#	1	El.Pno2K	1								† ChoEPDcy	2
	7	Harpsi.	1			Harpsi.K	1									
	8	Clavi	2	† Clavi #	2	Clavi K	1									
Chromatic Percussion	9	Celesta	1													
	10	Glocken	1													
	11	MusicBox	2													
	12	Vibes	1			Vibes K	1									
	13	Marimba	1			MarimbaK	1									
	14	Xylophon	1													
	15	TubulBel	1													
	16	Dulcimer	1													
Organ	17	DrawOrgn	1	† DrawOrg#	2			† StDrawOr	2							
	18	PercOrgn	1	† PercOrg#	2											
	19	RockOrgn	2	† RockOrg#	2											
	20	ChrchOrg	2													
	21	ReedOrgn	1													
	22	Acordion	2													
	23	Harmnica	1													
	24	TangoAc	2	† TangoAc#	2											
Guitar	25	NylonGtr	1	† NylonGt#	1											
	26	SteelGtr	1	† SteelGt#	1											
	27	Jazz Gtr	1	† JazzGtr#	2											
	28	CleanGtr	1													
	29	Mute Gtr	1	† MuteGtr#	2											
	30	Ovrdrive	1	† Ovrdriv#	2											
	31	Dist.Gtr	1	† DistGtr#	1										DstRthmG **	2
	32	GtrHarmo	1													
Bass	33	Aco.Bass	1	† AcoBass#	1											
	34	FngrBass	1	† FngrBa #	1											
	35	PickBass	1													
	36	Fretless	1	† Frtless#	1											
	37	SlapBas1	1	† SlapBa1#	2											
	38	SlapBas2	1	† SlapBa2#	2											
	39	SynBass1	1													
	40	SynBass2	2							MelloSBa	1				Seq Bass	2
Strings	41	Violin	1	† Violin #	1							Slow Vln	1			
	42	Viola	1													
	43	Cello	1													
	44	Contrabs	1													
	45	Trem.Str	1	† TremStr#	2							SlwTrStr	1			
	46	Pizz.Str	1													
	47	Harp	1													
	48	Timpani	1													
Ensemble	49	Strings1	1	† Strngs1#	1			S.Strngs	2			Slow Str	1			
	50	Strings2	1	† Strngs2#	1			S.SlwStr	2			LegatoSt	2			
	51	Syn Str1	2									† Memory	2			
	52	Syn Str2	2													
	53	ChoirAah	1					S.Choir	2							
	54	VoiceOoh	1													
	55	SynVoice	1													
	56	Orch.Hit	2												LoFi Hit ***	2
Brass	57	Trumpet	1	† Trumpet#	1											
	58	Trombone	1	† Trmbone#	1											
	59	Tuba	1													
	60	Mute Trp	1	† MuteTrp#	2											
	61	Fr. Horn	1								FrHrSolo	1				
	62	BrssSect	1	† BrssSec#	2			StBrsSec ***	2							
	63	SynBrss1	2												Quack Br	2
	64	SynBrss2	1													

↓ Continued on page 86 ↓

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Vel-cutoff freq	Attack	Release	Sweep	Resonant Sweep		
Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0		
Bank Select LSB	0	22	24	25	26	27		
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E		
Piano	1	GrandPno	1					
	2	BritePno	1					
	3	El.Grand	2					
	4	HnkyTonk	2					
	5	E.Piano1	2					
	6	E.Piano2	2					
	7	Harpsi.	1		Harpsi.2	2		
	8	Clavi	2				ClaviWah	2
Chromatic Percussion	9	Celesta	1					
	10	Glocken	1					
	11	MusicBox	2					
	12	Vibes	1					
	13	Marimba	1					
	14	Xylophon	1					
	15	TubulBel	1					
	16	Dulcimer	1					
Organ	17	DrawOrgn	1					
	18	PercOrgn	1	70sPcOr1	2			
	19	RockOrgn	2					
	20	ChrchOrg	2					
	21	ReedOrgn	1					
	22	Acordion	2					
	23	Harmnica	1					
	24	TangoAc	2					
Guitar	25	NylonGtr	1		NylonGt3	2		
	26	SteelGtr	1					
	27	Jazz Gtr	1					
	28	CleanGtr	1					
	29	Mute Gtr	1					
	30	Ovrdrive	1					
	31	Dist.Gtr	1	DistGtr2 **	2			
	32	GtrHarmo	1					
Bass	33	Aco.Bass	1					
	34	FngrBass	1			FlangeBa	2	
	35	PickBass	1					
	36	Fretless	1					
	37	SlapBas1	1			ResoSlap	1	
	38	SlapBas2	1	† Wah Slap	2			
	39	SynBass1	1	AcidBass	1		ResoBass ***	1
	40	SynBass2	2	† Zealot	2			
Strings	41	Violin	1					
	42	Viola	1					
	43	Cello	1					
	44	Contrabs	1					
	45	Trem.Str	1					
	46	Pizz.Str	1					
	47	Harp	1					
	48	Timpani	1					
Ensemble	49	Strings1	1	Arco Str	2			
	50	Strings2	1					
	51	Syn Str1	2				Reso Str	2
	52	Syn Str2	2					
	53	ChoirAah	1					
	54	VoiceOoh	1					
	55	SynVoice	1					
	56	Orch.Hit	2					
Brass	57	Trumpet	1					
	58	Trombone	1					
	59	Tuba	1					
	60	Mute Trp	1					
	61	Fr. Horn	1					
	62	BrssSect	1					
	63	SynBrss1	2	PolyBrss	2		SynBrss3	2
	64	SynBrss2	1					

↓ Continued on page 88 ↓

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

XG Voice Lijst (normal voices)

Bank Select LSB=Bank number

		5th 1		5th 2		Bend		Tutti 1		Tutti 2		
Bank Select MSB		0		0		0		0		0		
Bank Select LSB		0		37		38		39		40		
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	E	E	E	
Piano	1	GrandPno	1					PianoStr	2	Dream	2	
	2	BritePno	1					† SyPadPno	2			
	3	El.Grand	2					LayerCP1	2	LayerCP2	2	
	4	HnkyTonk	2									
	5	E.Piano1	2					HardEl.P	2			
	6	E.Piano2	2					DX Phase	2	DX+Analg	2	
	7	Harpsi.	1					† ElHarpsi	2			
	8	Clavi	2					† CsmcClav	2			
Chromatic Percussion	9	Celesta	1									
	10	Glocken	1									
	11	MusicBox	2									
	12	Vibes	1									
	13	Marimba	1									
	14	Xylophon	1									
	15	TubulBel	1									
	16	Dulcimer	1									
Organ	17	DrawOrgn	1	60sDrOr3	2	Even Bar	2	16+2*2/3	2			
	18	PercOrgn	1	PercOrg2	2							
	19	RockOrgn	2									
	20	ChrchOrg	2					NotreDam	2			
	21	ReedOrgn	1					Puff Org	2			
	22	Acordion	2									
	23	Harmnica	1									
	24	TangoAcid	2									
Guitar	25	NylonGtr	1					† Wayside	2			
	26	SteelGtr	1					Nyln&Stl	2	Stl&Body	2	
	27	Jazz Gtr	1					† OrganGtr	2	† OctPlate	2	
	28	CleanGtr	1									
	29	Mute Gtr	1					FunkGtr1	2	MuteStlG	2	
	30	Ovrdrive	1					† Parallel	2			
	31	Dist.Gtr	1	PowerGt1 **	2	Dst.5ths **	2	FeedbkGt	2	FeedbkG2	2	
	32	GtrHarmo	1									
Bass	33	Aco.Bass	1					JazzRthm	2	† PckAcoBa	2	
	34	FngrBass	1					Ba&DstEG	2			
	35	PickBass	1					† Pk&MtGt	2			
	36	Fretless	1									
	37	SlapBas1	1									
	38	SlapBas2	1									
	39	SynBass1	1					TechnoBa	2	† Kik'n'Ba	2	
	40	SynBass2	2					ModulrBa	2	DX Bass	2	
Strings	41	Violin	1					† Unison	2			
	42	Viola	1					† VlaDoubl	2			
	43	Cello	1									
	44	Contrabs	1									
	45	Trem.Str	1					Susp.Str	2			
	46	Pizz.Str	1					† Sleep	2			
	47	Harp	1					YangChin	2			
	48	Timpani	1									
Ensemble	49	Strings1	1					Orchestr	2	Orchstr2	2	
	50	Strings2	1					Warm Str	2	Kingdom	2	
	51	Syn Str1	2				† Monarchy	2	GrandPad ***	2	† SweepStr	2
	52	Syn Str2	2				† WormHole	2				
	53	ChoirAah	1				† Gasp	2	ChoirStr	2	† Dead Sea	2
	54	VoiceOoh	1									
	55	SynVoice	1					SyVoice2	2	Choral	2	
	56	Orch.Hit	2					† Throne	2			
Brass	57	Trumpet	1									
	58	Trombone	1									
	59	Tuba	1									
	60	Mute Trp	1					† Backyard	2			
	61	Fr. Horn	1	HornOrch	2							
	62	BrssSect	1				BrssFall **	1	BrssSec2	2	Hi Brass	2
	63	SynBrss1	2					SyBrssSub ***	2			
	64	SynBrss2	1					SynBrss4	2	ChoirBrs	2	

Continued on page 90

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Other Waves 1		Other Waves 2		Other Waves 3		Other Waves 4		Other Waves 5			
Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
Bank Select LSB	0	64	65	66	67	68							
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	E	E	E		
Piano	1	GrandPno	1	† ConGrnd	1	† ConGrndK	1	† DblConGr	2	† MIDIGrd1	2	† MIDIGrd2	2
	2	BritePno	1	† BrConGrd	1	† BrConGrK	1	† MIDIGrd3	2	† MIDIGrd4	2	† OldPiano	2
	3	El.Grand	2										
	4	HnkyTonk	2										
	5	E.Piano1	2	60sEl.P1	1	† Old EP	1	† Tribecca	1	† Diploid1	2	† Flops	1
	6	E.Piano2	2	† Shrakawa	2	† OldEP Tn	2	† Flips	1	† FlipsDtd	2	† Flicks	1
	7	Harpsi.	1	† SynHrpsi	2								
	8	Clavi	2	PulseClv	1	PierceCl	2	† ClrClavi	1	† SwpClavi	1	† SynClavi	1
Chromatic Percussion	9	Celesta	1	† FMCelsta	1								
	10	Glocken	1										
	11	MusicBox	2	Orgel	2	† SmalOrgl	2						
	12	Vibes	1										
	13	Marimba	1	SineMrmb	2								
	14	Xylophon	1										
	15	TubulBel	1										
	16	Dulcimer	1										
Organ	17	DrawOrgn	1	Organ Ba	1	70sDrOr2	2	CheezOrg	2	DrawOrg3	2	StidiumOr ***	1
	18	PercOrgn	1	JazOrgan ***	1	WarmJzOr ***	2	ClikOrgn ***	2	† Grace	2	† CrnGrace	2
	19	RockOrgn	2	RotaryOr	2	SloRotar	2	FstRotar	2	† GlaclRtr	2		
	20	ChrchOrg	2	OrgFlute	2	TrmOrgFl	2						
	21	ReedOrgn	1	† SyReedDk	2								
	22	Acordion	2										
	23	Harmnica	1										
	24	TangoAcid	2	TngoAcid2	2	† TghtAcid	1	† TghtAcidD	2				
Guitar	25	NylonGtr	1	† EsGuitar	1	† EsGtrHrd	1	† EsGtMllo	1	† EsGtrDcy	1		
	26	SteelGtr	1	† Nashville	1	† NashvilleR	1	† Nashv12	2				
	27	Jazz Gtr	1	† SuperJzM	1	† SuperJzB	1	† SuperJzD	2	† SuperJzR	1	† DX JzGtr	1
	28	CleanGtr	1	CleanGt2 **	1	MidT.Gtr ***	1	MidTGTst ***	1	NasalGtr ***	1	NaslGtSt ***	2
	29	Mute Gtr	1	† Wrench	1	† WrenchHv	1	† WrnchDbl	2	† Tin	2		
	30	Ovrdrive	1	† ManhttnM	1	† ManhttnB	1	† ManhttnD	2	† ManhttnP	2		
	31	Dist.Gtr	1	† Bite	1	† Bite Res	1	† Bite Dtd	2	† Bite +	2	† Burnout	2
	32	GtrHarmo	1	AcoHarmo **	1	GtFeedbk	1	GtrHrmo2	1	† Shimla	2		
Bass	33	Aco.Bass	1	† Boston	1	† BostnBrt	1	† Coolth	1	† Coolth B	1		
	34	FngrBass	1	Jazzy Ba **	1	Mod.Bass	2	† Chase	1	† ChaseRes	1	† BlueBass	1
	35	PickBass	1	† HardPick	1	† HrdPikRs	2	† PkBass +	2				
	36	Fretless	1	† PwrFrtls	1	† PwrFrtlr	1	† TalkinBa	1	† NoizFrtl	2		
	37	SlapBas1	1	Slapper ***	1	Thum&Slp ***	2	† GltzySlp	2	† FM Slap	1	† FMSlpDtd	2
	38	SlapBas2	1										
	39	SynBass1	1	Orbiter	2	Sqr.Bass	2	RubberBa	2	Fish ***	1	HardReso ***	1
	40	SynBass2	2	X WireBa	2	AtkPulse ***	1	CS Light ***	1	MettBass ***	1	† FrcOscBa	1
Strings	41	Violin	1	† Cadenza	1	† CadenzDk	1						
	42	Viola	1	† Sonata	1								
	43	Cello	1										
	44	Contrabs	1										
	45	Trem.Str	1	† Fear	1	† Fear Dtd	2	† Apoclyps	2				
	46	Pizz.Str	1										
	47	Harp	1										
	48	Timpani	1										
Ensemble	49	Strings1	1	† SprStrng	1	† SprStrSt	2	† Triste	1	† Basso	2		
	50	Strings2	1	70s Str	1	Strings3	1						
	51	Syn Str1	2	Syn Str4	2	Syn Str5	2	† Solitude	2	† Fate	1	† Thulium	1
	52	Syn Str2	2	† Hope	2	† Virgo	2	† Platinum	1	† OctavPWM	2	† Taurus	2
	53	ChoirAah	1	StrngAah **	1	Male Aah **	1	† Scroll	2	† Scroll +	2		
	54	VoiceOoh	1	VoiceDoo **	1	† Hmn	1	† WrlChoir	2				
	55	SynVoice	1	AnaVoice	1	† Aspirate	1	† AsprateD	2	† Facula	2		
	56	Orch.Hit	2	Impact	2	BrssStab **	2	DoublHit **	2	BrStab80 **	2	Bass Hit ***	1
Brass	57	Trumpet	1	Dark Trp ***	1	DrkTpSft ***	1	† Soft Trp	1	† Blow	1	† Blow Dbl	2
	58	Trombone	1	BrghtTrb ***	1	MellowTb ***	1	† JJJ	1				
	59	Tuba	1										
	60	Mute Trp	1	MuteTrp2 **	1	† Bkstairs	1						
	61	Fr. Horn	1	† Syn Horn	1								
	62	BrssSect	1	† SprBrass	2	† SprBrCut	1	† SprBrBlw	2	† PwrD Sfz	2	† PwrSfzBr	2
	63	SynBrss1	2	AnaBrss1	2	† SynthThn	1	† SyncBrss	1	† SyncBrSt	2	† AnaHorn1	1
	64	SynBrss2	1	AnaBrss2	2	† Soft Cut	1	† AnaHornS	2				

Continued on page 92

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

Other Waves 6 Other Waves 7 Other Waves 8 Other Waves 9 Other Waves 10 Other Waves 11 Other Waves 12

0	0	0	0	0	0	0	0
69	70	71	72	73	74	75	
E	E	E	E	E	E	E	E
† Soho	1 † FlopsDtd	2 † Diploid2	2 † Brooklyn	1 † Diploid3	2 PhunkyDX	2 † Nasal DX	1
† FliksDtd	† BrightDX	1 † BrtDXDtd	2 † Kitayama	2 † Turnpik1	2 Turnpik2	2 † Cerritos	1
† SprClavi	2 † GtrClavi	2 † HardyPlk	1 † HrdyPlk+	2 † FMClavDb	2		
StdiuO2 ***	2 GospelOr ***	1 ClkGspIO ***	2 ChapelOr ***	2 † DimChors	2 Dawn	1 † Mellorgn	2
† DimClick	2 † Dusk	2 † FM Click	1 † Spoony	1 † SprRotry	2 LoFiOrgn	2 † BeepOrgn	1
† DXJzGt D	2 † PulsJazz	1 † RghcastN	1 † RghcastM	1			
† Hammer M	1 † Hammer B	1 † Hammer D	2 † HammerSt	2 † FMChoGtr	2 FMChoGtS	2 † PeskyGtr	1
† Bombay	2 † Bombay S	2 † Jaipur	2				
† Wah Saw	1 † Pluto	1 † Pluto +	2 † Stimuli	1 † RunPulse	1 TalkPuls	1 † Node	1
† Cubit	1 † Cubit +	2 † Keel	1 † KeelPwr	2 † PlnPulse	2 PwrPuls	1 † PwrPulsB	1
† Brook	1 † Brook St	2					
† Frost	2 † Leo	2 † SolPlexs	2				
BassHit+ ***	2 6th Hit ***	1 6thHit + ***	2 Euro Hit ***	1 EuroHit+ ***	2 Blowout	2	
† Alto&Trp	2 † Tnr&Trp	2 † BrssBros	2 † VagueBro	2			
† AnaHrn2	1 † AnHrnOct	2 † SawBrPwr	2				

⬇ Continued on page 93 ⬇

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

Other Waves 13 Other Waves 14 Other Waves 15 Other Waves 16 Other Waves 17

Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0		
Bank Select LSB	0	76	77	78	79	80		
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E		
Piano	1	GrandPno	1					
	2	BritePno	1					
	3	El.Grand	2					
	4	HnkyTonk	2					
	5	E.Piano1	2 † NaslDXDt	2 † Din	2			
	6	E.Piano2	2 † Sunset	1 † Soft DX	2 † Reso DX	1 † PiercndX	2 † ShvrngDX	1
	7	Harpsi.	1					
	8	Clavi	2					
Chromatic Percussion	9	Celesta	1					
	10	Glocken	1					
	11	MusicBox	2					
	12	Vibes	1					
	13	Marimba	1					
	14	Xylophon	1					
	15	TubulBel	1					
	16	Dulcimer	1					
Organ	17	DrawOrgn	1 † Fuzzorgn	2 † FMO	1			
	18	PercOrgn	1 † Belief	2 † SnapOrgn	1			
	19	RockOrgn	2					
	20	ChrchOrg	2					
	21	ReedOrgn	1					
	22	Acordion	2					
	23	Harmnica	1					
	24	TangoAcid	2					
Guitar	25	NylonGtr	1					
	26	SteelGtr	1					
	27	Jazz Gtr	1					
	28	CleanGtr	1 † ClaviGtr	2				
	29	Mute Gtr	1					
	30	Ovrdrive	1					
	31	Dist.Gtr	1					
	32	GtrHarmo	1					
Bass	33	Aco.Bass	1					
	34	FngrBass	1					
	35	PickBass	1					
	36	Fretless	1					
	37	SlapBas1	1					
	38	SlapBas2	1					
	39	SynBass1	1 † Stainer	1 † StainAtk	1 † SweepSqr	1 † SwpSqr +	2 † Stinks	1
	40	SynBass2	2 † Pwrd Saw	1				
Strings	41	Violin	1					
	42	Viola	1					
	43	Cello	1					
	44	Contrabs	1					
	45	Trem.Str	1					
	46	Pizz.Str	1					
	47	Harp	1					
	48	Timpani	1					
Ensemble	49	Strings1	1					
	50	Strings2	1					
	51	Syn Str1	2					
	52	Syn Str2	2					
	53	ChoirAah	1					
	54	VoiceOoh	1					
	55	SynVoice	1					
	56	Orch.Hit	2					
Brass	57	Trumpet	1					
	58	Trombone	1					
	59	Tuba	1					
	60	Mute Trp	1					
	61	Fr. Horn	1					
	62	BrssSect	1					
	63	SynBrss1	2					
	64	SynBrss2	1					

Continued on page 94

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

Other Waves 25 Other Instrument 1 Other Instrument 2 Other Instrument 3 Other Instrument 4

Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0	0	
Bank Select LSB	0	88	96	97	98	99		
Instrument Group	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	
Piano	1	GrandPno	1					
	2	BritePno	1					
	3	El.Grand	2					
	4	HnkyTonk	2					
	5	E.Piano1	2					
	6	E.Piano2	2					
	7	Harpsi.	1					
	8	Clavi	2					
Chromatic Percussion	9	Celesta	1					
	10	Glocken	1					
	11	MusicBox	2					
	12	Vibes	1					
	13	Marimba	1		Balafon **	2	Balimba 2 Log Drum 2	
	14	Xylophon	1					
	15	TubulBel	1		ChrchBel	2	Carillon 2	
	16	Dulcimer	1		Cimbalom	2	Santur 2	
Organ	17	DrawOrgn	1					
	18	PercOrgn	1					
	19	RockOrgn	2					
	20	ChrchOrg	2					
	21	ReedOrgn	1					
	22	Acordion	2					
	23	Harmnica	1					
	24	TangoAcid	2					
Guitar	25	NylonGtr	1		Ukulele	1		
	26	SteelGtr	1		Mandolin	2	† MndInEns 2	
	27	Jazz Gtr	1		PdlSteel **	1		
	28	CleanGtr	1					
	29	Mute Gtr	1		Mu.DstGt **	2		
	30	Ovrdrive	1					
	31	Dist.Gtr	1					
	32	GtrHarmo	1					
	Bass	33	Aco.Bass	1		† WalkSyBa	1	† Dim&Cool 1
		34	FngrBass	1				
35		PickBass	1					
36		Fretless	1		SynFretl	2	SmthFrtl 2	
37		SlapBas1	1					
38		SlapBas2	1					
39		SynBass1	1	† Crook	2	Hammer	2	
40		SynBass2	2					
Strings	41	Violin	1					
	42	Viola	1					
	43	Cello	1					
	44	Contrabs	1					
	45	Trem.Str	1					
	46	Pizz.Str	1					
	47	Harp	1		† Vln Harp	1	† VlnHrpDt 2	
	48	Timpani	1					
Ensemble	49	Strings1	1					
	50	Strings2	1					
	51	Syn Str1	2					
	52	Syn Str2	2					
	53	ChoirAah	1					
	54	VoiceOoh	1		VoiceHmn **	1		
	55	SynVoice	1					
	56	Orch.Hit	2					
Brass	57	Trumpet	1		FluglHrn **	1	† Cornet 2	
	58	Trombone	1					
	59	Tuba	1					
	60	Mute Trp	1					
	61	Fr. Horn	1					
	62	BrssSect	1					
	63	SynBrss1	2					
	64	SynBrss2	1					

Continued on page 96

☐ : Same as Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Number of elements

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

MODEL EXCLUSIVE VOICE

		Timbre	Timbre, Poly	Timbre, Looped	Timbre, Looped, Poly	Phrase, Looped	Phrase, Looped, Poly	SFX, Timbre	
Bank Select MSB	0	48	48	48	48	48	48	48	
Bank Select LSB	0	0	8	16	24	48	56	64	
Instrument Group	Pgrn # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	
Piano	1	GrandPno	1 † MtdClavi	1 † Beeline	1 † Rage	1 † Fuss	1 † Reflex 1	2 † Insanity	2 † DstnFire
	2	BritePno	1 † Orimba	2 † BlineHrd	2 † TnglCaos	1 † VanAllen	1 † Reflex 2	2 † Habakkuk	2 † BlowNoiz
	3	El.Grand	2	† Dwarf	2 † Incontnc	1 † Divinity	2 † Prcesion	2	† Fall
	4	HnkyTonk	2	† Byte	1 † IncntClk	1 † Paranoia	1 † RndmWalk	1	† Chaff
	5	E.Piano1	2	† Ping	1 † CheapOsc	1 † Vexation	1 † RandmRun	1	
	6	E.Piano2	2	† NastyCut	1 † CheapOc+	2 † CalcOrg1	1		
	7	Harpsi.	1	† NstyCtSt	2 † NstOrSpl	2 † CalcOrg2	2		
	8	Clavi	2	† Xe	1 † SprClick	1 † CalcOrg3	2		
Chromatic Percussion	9	Celesta	1	† OrganHit	1 † Boomout	2 † ChoCalcO	2		
	10	Glocken	1	† OrgnHit+	2 † ChoirSpl	2 † Sodium	2		
	11	MusicBox	2	† Soft Hit	1 † Veld				
	12	Vibes	1	† Vein	1 † VaporVox	1			
	13	Marimba	1	† Packet	1 † VoxShoot	2			
	14	Xylophon	1	† Jolly	1 † SemiacOr	2			
	15	TubulBel	1	† Jolly +	2				
	16	Dulcimer	1	† Envy	1				
Organ	17	DrawOrgn	1	† EnvyShrt	2				
	18	PercOrgn	1	† Cough	1				
	19	RockOrgn	2	† Remark	2				
	20	ChrchOrg	2	† Potala	2				
	21	ReedOrgn	1	† Fury	2				
	22	Acordion	2	† Glocken+	1				
	23	Harmnica	1						
	24	TangoAcid	2						
Guitar	25	NylonGtr	1						
	26	SteelGtr	1						
	27	Jazz Gtr	1						
	28	CleanGtr	1						
	29	Mute Gtr	1						
	30	Ovrdrive	1						
	31	Dist.Gtr	1						
	32	GtrHarmo	1						
Bass	33	Aco.Bass	1						
	34	FngrBass	1						
	35	PickBass	1						
	36	Fretless	1						
	37	SlapBas1	1						
	38	SlapBas2	1						
	39	SynBass1	1						
	40	SynBass2	2						
Strings	41	Violin	1						
	42	Viola	1						
	43	Cello	1						
	44	Contrabs	1						
	45	Trem.Str	1						
	46	Pizz.Str	1						
	47	Harp	1						
	48	Timpani	1						
Ensemble	49	Strings1	1						
	50	Strings2	1						
	51	Syn Str1	2						
	52	Syn Str2	2						
	53	ChoirAah	1						
	54	VoiceOoh	1						
	55	SynVoice	1						
	56	Orch.Hit	2						
Brass	57	Trumpet	1						
	58	Trombone	1						
	59	Tuba	1						
	60	Mute Trp	1						
	61	Fr. Horn	1						
	62	BrssSect	1						
	63	SynBrss1	2						
	64	SynBrss2	1						

↓ Continued on page 98 ↓

: No sound
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension
 E: Number of elements

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Key		Scale		Panning		Stereo		Single		Slow		Fast Decay	
Bank Select MSB		0		0		0		0		0		0		0	
Bank Select LSB		0		0		1		3		6		8		12	
Instrument Groep	Pgm.# (1-128)	MU100 Basic	E	MU100 Native	E		E		E		E		E		E
↓ Vervolg van pag. 72 ↓															
Reed	65	SprnoSax 1											† VgSprmSx	1	
	66	Alto Sax	1	† AltoSax#	2										
	67	TenorSax 1													
	68	Bari.Sax	1												
	69	Oboe	2	† Oboe # 1											
	70	Eng.Horn 1													
	71	Bassoon	1												
	72	Clarinet	1												
Pipe	73	Piccolo	1												
	74	Flute	1	† Flute #	1										
	75	Recorder 1													
	76	PanFlute 1		† PanFlut#	1										
	77	Bottle	2												
	78	Shakhchi 2													
	79	Whistle	1												
	80	Ocarina	1												
Synth Lead	81	SquareLd 2							SquarLd2 1		LMSquare	2			
	82	Saw Ld	2						Saw Ld 2	1	ThickSaw 2				
	83	CalioPld 2													
	84	Chiff Ld	2												
	85	CharanLd 2													
	86	Voice Ld	2												
	87	Fifth Ld	2								† FifthLdS	2			
	88	Bass&Ld 2													
Synth Pad	89	NewAgePd	2												
	90	Warm Pad	2												
	91	PolySyPd 2													
	92	ChoirPad 2													
	93	BowedPad 2													
	94	MetalPad 2													
	95	Halo Pad 2													
	96	SweepPad	2												
Synth Effects	97	Rain	2												
	98	SoundTrk 2													
	99	Crystal	2											SynDrCmp	2
	100	Atmosphr 2													
	101	Bright	2												
	102	Goblins	2												
	103	Echoes	2								Echoes 2	2			
	104	Sci-Fi	2												
Ethnic	105	Sitar	1												
	106	Banjo	1												
	107	Shamisen 1													
	108	Koto	1												
	109	Kalimba	1												
	110	Bagpipe	2												
	111	Fiddle	1												
	112	Shanai	1												
Percussive	113	TnklBell	2												
	114	Agogo	2												
	115	SteelDrm 2													
	116	Woodblok 1													
	117	TaikoDrm 1													
	118	MelodTom	2												
	119	Syn Drum 1													
	120	RevCymb1	1												
Sound Effects	121	FretNoiz	2												
	122	BrthNoiz	2												
	123	Seashore 2													
	124	Tweet	2												
	125	Telephone 1													
	126	Helicptr	1												
	127	Applause 1													
	128	Gunshot	1												

: Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Vel-cutoff freq	Attack	Release	Sweep	Resonant Sweep	
Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0	
Bank Select LSB	0	22	24	25	26	27	
Instrument Groep	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E
▼ Vervolg van pag. 74 ▼							
Reed	65	SprnoSax 1					
	66	Alto Sax 1					
	67	TenorSax 1					
	68	Bari.Sax 1					
	69	Oboe 2					
	70	Eng.Horn 1					
	71	Bassoon 1					
Pipe	72	Clarinet 1					
	73	Piccolo 1					
	74	Flute 1					
	75	Recorder 1					
	76	PanFlute 1					
	77	Bottle 2					
	78	Shakhchi 2					
	79	Whistle 1					
	80	Ocarina 1					
Synth Lead	81	SquareLd 2					
	82	Saw Ld 2		HeavySyn 2	WaspySyn 2	Mondo *** 1	RezySaw *** 1
	83	CaliopLd 2					
	84	Chiff Ld 2					
	85	CharanLd 2					
	86	Voice Ld 2		SynthAah 2			
	87	Fifth Ld 2					
	88	Bass&Ld 2					
Synth Pad	89	NewAgePd 2					
	90	Warm Pad 2					
	91	PolySyPd 2					
	92	ChoirPad 2					
	93	BowedPad 2					
	94	MetalPad 2					
	95	Halo Pad 2					
	96	SweepPad 2					Converge 2
Synth Effects	97	Rain 2					
	98	SoundTrk 2					Prologue 2
	99	Crystal 2					
	100	Atmosphr 2					
	101	Bright 2					
	102	Goblins 2					
	103	Echoes 2					
	104	Sci-Fi 2					
Ethnic	105	Sitar 1					
	106	Banjo 1					
	107	Shamisen 1					
	108	Koto 1					
	109	Kalimba 1					
	110	Bagpipe 2					
	111	Fiddle 1					
	112	Shanai 1					
Percussive	113	TnklBell 2					
	114	Agogo 2					
	115	SteelDrum 2					
	116	Woodblok 1					
	117	TaikoDrum 1					
	118	MelodTom 2					
	119	Syn Drum 1					
	120	RevCymbal 1					
Sound Effects	121	FretNoiz 2					
	122	BrthNoiz 2					
	123	Seashore 2					
	124	Tweet 2					
	125	Telephone 1					
	126	Helicptr 1					
	127	Applause 1					
	128	Gunshot 1					

: Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		5th 1	5th 2	Bend	Tutti 1	Tutti 2		
Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0	0	
Bank Select LSB	0	37	38	39	40	41		
Instrument Groep	Pgm.# (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E
▼ Vervolg pag. 76 ▼								
Reed	65	SprnoSax 1						
	66	Alto Sax	1				Sax Sect 2	
	67	TenorSax 1					BrthTnSx 2	SoftTennr 2
	68	Bari.Sax	1					
	69	Oboe	2					
	70	Eng.Horn 1						
	71	Bassoon	1					
	72	Clarinet	1				† Syn&Clr	2
Pipe	73	Piccolo	1					
	74	Flute	1				† Brthy Fl 2	
	75	Recorder 1						
	76	PanFlute 1						
	77	Bottle	2					
	78	Shakhchi 2						
	79	Whistle	1					
	80	Ocarina	1					
Synth Lead	81	SquareLd 2						
	82	Saw Ld	2				PulseSaw 2	Dr.Lead 2
	83	CaliopLd 2					† Novice	2
	84	Chiff Ld	2				† SaltLead	2
	85	CharanLd 2						
	86	Voice Ld	2					
	87	Fifth Ld	2					
	88	Bass&Ld 2						
Synth Pad	89	NewAgePd 2						
	90	Warm Pad	2				† Vishnu	2
	91	PolySyPd 2						
	92	ChoirPad 2						
	93	BowedPad 2						
	94	MetalPad 2						
	95	Halo Pad 2					† Tiu	2
	96	SweepPad 2						
Synth Effects	97	Rain	2					
	98	SoundTrk 2						
	99	Crystal	2				GlockChi 2	ClearBel 2
	100	Atmosphr 2					Nylon EP 2	
	101	Bright	2					
	102	Goblins	2					
	103	Echoes	2					
	104	Sci-Fi	2					
Ethnic	105	Sitar	1				† Bhuj	2
	106	Banjo	1					
	107	Shamisen 1						
	108	Koto	1					
	109	Kalimba	1					
	110	Bagpipe	2					
	111	Fiddle	1					
	112	Shanai	1					
Percussive	113	TnklBell	2					
	114	Agogo	2					
	115	SteelDrm 2						
	116	Woodblok 1						
	117	TaikoDrm 1						
	118	MelodTom 2						
	119	Syn Drum 1						
	120	RevCymb1	1					
Sound Effects	121	FretNoiz	2					
	122	BrthNoiz	2					
	123	Seashore 2						
	124	Tweet	2					
	125	Telephone 1						
	126	Helicptr	1					
	127	Applause 1						
	128	Gunshot	1					

: Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Other Waves 1		Other Waves 2		Other Waves 3		Other Waves 4		Other Waves 5	
Bank Select MSB	0	0		0		0		0		0	
Bank Select LSB	0	64		65		66		67		68	
Instrument Groep	Pgrn # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	E	E	E
↕ Vervolg van pag. 78 ↕											
Reed	65	SprnoSax 1	† Mdtation 1	† MdtatnRs 1							
	66	Alto Sax 1	† ASaxPwrd 1	† FakeAlto 1	† FakeAlt+ 2	† FakeAltD 2					
	67	TenorSax 1	TnrSax 2 1	† SprTenor 1	† SprTnr + 2	† SprTnrSt 2	† Tnr&Alto 2				
	68	Bari.Sax 1									
	69	Oboe 2	† Heinz 1	† HeinzUni 2							
	70	Eng.Horn 1									
	71	Bassoon 1									
Pipe	72	Clarinet 1									
	73	Piccolo 1									
	74	Flute 1	† Boehm 1	† Boehm Br 2	† Pastoral 2	† Shepherd 2					
	75	Recorder 1	† Piplith 2	† Home 1							
	76	PanFlute 1	PanFlut2 ** 1	† Meadow 1							
	77	Bottle 2	† BottLgt 2								
	78	Shakhchi 2									
	79	Whistle 1	† Reverie 2								
Synth Lead	80	Ocarina 1	† Opalina 1								
	81	SquareLd 2	Mellow 2	SoloSine 2	SineLead 1	Pulse Ld *** 1	SyncLead *** 1				
	82	Saw Ld 2	Digger *** 1	† Dunce 2	† BrassSaw 1	† SawRiver 2	† BrPulsDb 2				
	83	CallioPd 2	Vent Syn ** 2	PureLead 2	† ElPrimtv 2						
	84	Chiff Ld 2	Rubby 2	HardSync *** 1							
	85	CharanLd 2	DistLead 2	WireLead 2	SynPluck *** 1						
	86	Voice Ld 2	Vox Lead 2	Br.Layer *** 2	† Cypher 1 1	† Cypher 2 1	† Cypher 3 2				
	87	Fifth Ld 2									
Synth Pad	88	Bass&Ld 2	Fat&Prky 2	Soft Wrl 2	† Cant 2	† Mogul 1	† Distance 2				
	89	NewAgePd 2	Fantasy 2	† Libra 2							
	90	Warm Pad 2	Horn Pad 2	RotarStr 2							
	91	PolySyPd 2	PolyPd80 2	ClickPad 2	Ana. Pad 2	SquarPad 2	Snow Pad *** 2				
	92	ChoirPad 2	Heaven 2	Lite Pad ** 2	Itopia 2	CC Pad 2	CosmicPd *** 2				
	93	BowedPad 2	Glacier 2	GlassPad 2	† SqrTwang 2						
	94	MetalPad 2	Tine Pad 2	Pan Pad 2	† Queever 2						
	95	Halo Pad 2	† Aries 2								
Synth Effects	96	SweepPad 2	PolarPad 2	Sweepy ** 2	Celstial 2	† Monsoon 2	† Io 2				
	97	Rain 2	HrmoRain 2	AfrcnWnd 2	Carib 2						
	98	SoundTrk 2	Ancestrl 2	Rave ** 2	Fairy *** 2	† Hermit 2					
	99	Crystal 2	SynMalet 1	SltCryst 2	LoudGlok 2	ChrstBel 2	VibeBell 2				
	100	Atmosphr 2	NylnHarp 2	Harp Vox 2	AtmosPad 2	Planet 2	† Lyra 2				
	101	Bright 2	FantaBel 2								
	102	Goblins 2	GobSynth 2	Creep 2	Ring Pad 2	Ritual 2	ToHeaven 2				
	103	Echoes 2	EchoBell 2	Big Pan 2	SynPiano 2	Creation 2	StarDust 2				
Ethnic	104	Sci-Fi 2	Starz 2	Odin ** 2							
	105	Sitar 1	† Raga Syn 2								
	106	Banjo 1	† El Banjo 1								
	107	Shamisen 1									
	108	Koto 1	† FM Koto 2								
	109	Kalimba 1	BigKalim ** 2								
	110	Bagpipe 2	† Thistle 2								
	111	Fiddle 1									
Percussive	112	Shanai 1	Shanai 2 1								
	113	TnklBell 2	† TcklBell 2								
	114	Agogo 2									
	115	SteelDrm 2									
	116	Woodblok 1									
	117	TaikoDrm 1									
	118	MelodTom 2	Mel Tom2 1	Real Tom 2	Rock Tom 2						
	119	Syn Drum 1	Ana Tom 1	ElecPerc 2							
Sound Effects	120	RevCymb1 1	Rev Cym2 ** 1								
	121	FretNoiz 2									
	122	BrthNoiz 2									
	123	Seashore 2									
	124	Tweet 2									
	125	Telephone 1									
	126	Helicptr 1									
	127	Applause 1									
	128	Gunshot 1									

□ : Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

Other Waves 13 Other Waves 14 Other Waves 15 Other Waves 16 Other Waves 17

Bank Select MSB	0	0	0	0	0	0					
Bank Select LSB	0	76	77	78	79	80					
Instrument Groep	Pgrm# (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E					
↓ Vervolg van pag. 80 ↓											
Reed	65	SprnoSax 1									
	66	Alto Sax	1								
	67	TenorSax 1									
	68	Bari.Sax	1								
	69	Oboe	2								
	70	Eng.Horn 1									
	71	Bassoon	1								
Pipe	72	Clarinet	1								
	73	Piccolo	1								
	74	Flute	1								
	75	Recorder 1									
	76	PanFlute 1									
	77	Bottle	2								
	78	Shakhchi 2									
	79	Whistle	1								
	80	Ocarina	1								
Synth Lead	81	SquareLd 2	† Curse	2	† OctvBeep	1					
	82	Saw Ld	2	† FatOctav	1	† Overdose	2	† PWMDecay	1	† SawDecay	1
	83	CaliopLd 2									
	84	Chiff Ld	2								
	85	CharanLd 2									
	86	Voice Ld	2								
	87	Fifth Ld	2								
	88	Bass&Ld 2									
Synth Pad	89	NewAgePd 2									
	90	Warm Pad	2								
	91	PolySyPd 2									
	92	ChoirPad 2									
	93	BowedPad	2								
	94	MetalPad 2									
	95	Halo Pad 2									
	96	SweepPad	2								
Synth Effects	97	Rain	2								
	98	SoundTrk 2									
	99	Crystal	2								
	100	Atmosphr 2									
	101	Bright	2								
	102	Goblins	2	† Beacon	2						
	103	Echoes	2								
Ethnic	104	Sci-Fi	2								
	105	Sitar	1								
	106	Banjo	1								
	107	Shamisen 1									
	108	Koto	1								
	109	Kalimba	1								
	110	Bagpipe	2								
	111	Fiddle	1								
	112	Shanai	1								
	Percussive	113	TnklBell	2							
114		Agogo	2								
115		SteelDrm 2									
116		Woodblok 1									
117		TaikoDrm 1									
118		MelodTom	2								
119		Syn Drum 1									
120		RevCymb1	1								
Sound Effects	121	FretNoiz	2								
	122	BrthNoiz	2								
	123	Seashore 2									
	124	Tweet	2								
	125	Telphone 1									
	126	Helicptr	1								
	127	Applause 1									
	128	Gunshot	1								

☐ : Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

		Other Waves 25		Other Instrument 1		Other Instrument 2		Other Instrument 3		Other Instrument 4	
Bank Select MSB		0		0		0		0		0	
Bank Select LSB		0	88	96	97	98	99				
Instrument Groep	Pgm # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	E	E	E
▼ Vervolg van pag. 82 ▼											
Reed	65	SprnoSax 1									
	66	Alto Sax 1									
	67	TenorSax 1									
	68	Bari.Sax 1									
	69	Oboe 2									
	70	Eng.Horn 1									
	71	Bassoon 1									
	72	Clarinet 1			BassClar **	1					
Pipe	73	Piccolo 1									
	74	Flute 1									
	75	Recorder 1									
	76	PanFlute 1			Kawala **	2					
	77	Bottle 2									
	78	Shakhchi 2									
	79	Whistle 1									
	80	Ocarina 1									
Synth Lead	81	SquareLd 2									
	82	Saw Ld 2			Seq Ana. 2						
	83	CaliopLd 2									
	84	Chiff Ld 2									
	85	CharanLd 2									
	86	Voice Ld 2									
	87	Fifth Ld 2									
	88	Bass&Ld 2									
Synth Pad	89	NewAgePd 2									
	90	Warm Pad 2									
	91	PolySyPd 2									
	92	ChoirPad 2									
	93	BowedPad 2									
	94	MetalPad 2									
	95	Halo Pad 2									
	96	SweepPad 2									
Synth Effects	97	Rain 2									
	98	SoundTrk 2									
	99	Crystal 2									
	100	Atmosphr 2									
	101	Bright 2			Smokey	2					
	102	Goblins 2			BelChoir	2	Dharma ***	2			
	103	Echoes 2									
	104	Sci-Fi 2									
Ethnic	105	Sitar 1			Tambra	2	Tamboura	2			
	106	Banjo 1			Rabab	2	Gopichnt	2	Oud	2	
	107	Shamisen 1			Tsugaru **	2					
	108	Koto 1			Taisho-k	2	Kanoon	2			
	109	Kalimba 1									
	110	Bagpipe 2									
	111	Fiddle 1									
	112	Shanai 1			Pungi	1	Hichriki	2			
Percussive	113	TrnkBell 2			Bonang	2	Altair	2	Gamelan	2	S.Gamlan 2
	114	Agogo 2			Atrigane **	2					
	115	SteelDrm 2			Tablas **	2	GlasPerc	2	ThaiBell	2	
	116	Woodblok 1			Castanet	1					
	117	TaikoDrm 1			Gr.Cassa	1					
	118	MelodTom 2									
	119	Syn Drum 1									
	120	RevCymb1 1			RevSnar1 **	1	RevSnar2 **	1	RevKick1 **	1	RevConBD **
Sound Effects	121	FretNoiz 2									
	122	BrthNoiz 2									
	123	Seashore 2									
	124	Tweet 2									
	125	Telphone 1									
	126	Helicptr 1									
	127	Applause 1									
	128	Gunshot 1									

☐ : Zelfde als Bank 0
 ** : MU80 Extension
 *** : MU90 Extension
 † : MU100 Extension

E: Aantal elementen

XG Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select LSB=Banknummer

MODEL EXCLUSIVE VOICE

Timbre Timbre, Poly Timbre, Looped Timbre, Looped, Poly Phrase, Looped Phrase, Looped, Poly SFX, Timbre

Bank Select MSB	0	48	48	48	48	48	48	48	48
Bank Select LSB	0	0	8	16	24	48	56	64	
Instrument Groep	Pgrn # (1-128)	MU100 Basic	E	E	E	E	E	E	E
↓ Vervolg van pag. 84 ↓									
Reed	65	SprnoSax 1							
	66	Alto Sax	1						
	67	TenorSax 1							
	68	Bari.Sax	1						
	69	Oboe	2						
	70	Eng.Horn 1							
	71	Bassoon	1						
Pipe	72	Clarinet	1						
	73	Piccolo	1						
	74	Flute	1						
	75	Recorder 1							
	76	PanFlute 1							
	77	Bottle	2						
	78	Shakhchi 2							
	79	Whistle	1						
	80	Ocarina	1						
Synth Lead	81	SquareLd 2							
	82	Saw Ld	2						
	83	CalliopLd 2							
	84	Chiff Ld	2						
	85	CharanLd 2							
	86	Voice Ld	2						
	87	Fifth Ld	2						
	88	Bass&Ld 2							
Synth Pad	89	NewAgePd 2							
	90	Warm Pad	2						
	91	PolySyPd 2							
	92	ChoirPad 2							
	93	BowedPad 2							
	94	MetalPad 2							
	95	Halo Pad 2							
	96	SweepPad 2							
Synth Effects	97	Rain	2						
	98	SoundTrk 2							
	99	Crystal	2						
	100	Atmosphr 2							
	101	Bright	2						
	102	Goblins	2						
	103	Echoes	2						
	104	Sci-Fi	2						
Ethnic	105	Sitar	1						
	106	Banjo	1						
	107	Shamisen 1							
	108	Koto	1						
	109	Kalimba	1						
	110	Bagpipe	2						
	111	Fiddle	1						
	112	Shanai	1						
Percussive	113	TnklBell	2						
	114	Agogo	2						
	115	SteelDrum 2							
	116	Woodblok 1							
	117	TaikoDrum 1							
	118	MelodTom	2						
	119	Syn Drum 1							
	120	RevCymb	1						
Sound Effects	121	FretNoiz	2						
	122	BrthNoiz	2						
	123	Seashore 2							
	124	Tweet	2						
	125	Telephone 1							
	126	Helicptr	1						
	127	Applause 1							
	128	Gunshot	1						

■ : Geen geluid

E: Aantal elementen

** : MU80 Extension

*** : MU90 Extension

† : MU100 Extension

VL-XG Voice Lijst

Bank Select MSB=81, 97

Instrument Groep	Pch #	Bank 112	Bank 113	Bank 114	Bank 115	Bank 116	Bank 117	Bank 118	Bank 119
Organ	22	Squeeze	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	23	MouthKey	AmpdHarp	CromHarp	<---	<---	<---	<---	<---
Guitar	25	Spanish	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	27	JazzGtr!	Carlos	Destiny	<---	<---	<---	<---	<---
	28	L7 Pluck	WetPluck	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Bass	33	Upright	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	34	Fnground	Birdland	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	35	FlageoBs	DampBass	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	36	Fretles!	Frtles!2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	37	New Slap	ThumBass	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	39	AcidBass!	SqrBass!	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	40	PulsClav	MogueBas	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Strings	41	NuViolin	Viol Inn C	Violin	BrtVioln	MuteViol	<---	<---	<---
	42	BrtViola	ViolOutt	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	43	Cello!	Eleanor	Nu Cello	<---	<---	<---	<---	<---
	44	Contrair	DoublBow	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Brass	57	Trumpet!	Trumpt!2	FlugHr!	Cornet	<---	<---	<---	<---
	58	Trmbone!	Melwbone	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	59	Tuba!	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	60	MuteTp!	MuteTp!2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	61	Horn!	Horn!2	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Reed	65	SoprSax!	CvopSax	SoprPipe	LiteSopr	<---	<---	<---	<---
	66	AltoSax!	SweetAlt	LiteAlto	HarpAlto	HarpAlt2	GlassAlt	<---	<---
	67	TenrSax!	MildTenr	Jazz Sax	TenorSub	BellMike	GlasTenr	FnkyTenr	OldTenor
	68	BariSax!	VoxoSaxo	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	69	Oboe!	Oboe!2	DblReedy	TripleRd	<---	<---	<---	<---
	70	EngHorn!	Loboe	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	71	Bassoon!	Flurinet	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	72	Clarint!	LitePipe	HyperCla	BassCla!	<---	<---	<---	<---
Pipe	73	Piccolo!	Piccol!2	BowPiccol	<---	<---	<---	<---	<---
	74	C Flute	C Flute2	JazFlute	OakFlute	<---	<---	<---	<---
	75	Recordr!	Claricrd	SoftPipe	<---	<---	<---	<---	<---
	76	Pan Pipe	PanPiccol	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	77	YamaBot!	Bamboo	Andean	BtlFlute	BtlFlut2	<---	<---	<---
	78	Shakuha!	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	79	BowedSaw	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	80	Ocarina!	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Synth Lead	81	50 / 50	ChalPuls	PluckLd	<---	<---	<---	<---	<---
	82	Brassyn	AcoSynLd	VintgLd	<---	<---	<---	<---	<---
	83	Maysbe?	Air Sax	Baroquen	LipClari	<---	<---	<---	<---
	84	Grunge	Ossyncro	Talk Box	<---	<---	<---	<---	<---
	85	MizuHorn	Fioboe	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	86	SoftReed	BrethBow	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	88	Chamlion	Old Mini	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Ethnic	105	Sitar!	India	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	110	Chanter	ThaiReed	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	111	JetLpBow	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Percussive	115	YamSteel	<---	<---	<---	<---	<---	<---	

* Als Bank Select MSB is 81, geven de witte vierkantjes dezelfde voice aan als de andere van Bank 112.
 Als Bank Select MSB is 97, geven de witte vierkantjes dezelfde voice aan als de andere van XG Voice Bank 1.

VL-XG Voice Lijst 2

Bank Select MSB=81

Instrument Groep	Pch #	Bank 112	Bank 113	Bank 114	Bank 115	Bank 116	Bank 117	Bank 118	Bank 119
Synth Effects	97	Mad Tube	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	98	StoneHng	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	99	Mu	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	100	Moby	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	101	Igneous	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	102	SquealAT	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
Sound Effects	121	Jurassic	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	122	Formula	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	123	Waterphn	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	124	Devil	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	125	SpchHorse	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	126	DinoPerc	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	127	SpaceZoo	<---	<---	<---	<---	<---	<---	<---
	128	Jason	<---	<---	<---	<---	<---	<---	

* De blanke vierkantjes geven dezelfde voice aan als de andere voor Bank 112.
 Als Bank Select MSB is 97, zijn de bovenstaande voices niet inbegrepen.

VL Voice Lijst

Preset 1

No.	Voice Naam	Aanbevolen Nootbereik	Commentaar
001	Mad Tube	C1 - B4	Een extreem agressief geluid dat ligt tussen synth lead en distortion gitaar.
002	VintgLd	B-1 - C6	Multi-oscillator type synth lead.
003	SpaceZoo	***	Probeer PB, MW, en AT op verschillende manieren te bewegen.
004	GuitHero	G0 - C5	Een distortion gitaar. Het besturen van de feedback met AT werkt het beste.
005	StoneHng	F0 - G6	MW produceert een sustaingeluid.
006	Whizzer	G#0 - F#5	Lange sustainende synth tone die lijkt op bass harmonics.
007	SimpleBa	C0 - C6	Recht toe recht aan synth bass met een beetje distortion.
008	ClavBass	C0 - E3	Basgeluid met zowel electrisch/akoestische en synthesizer eigenschappen. Bij het gebruik van FC (CC#4) krijgt u "clavinet" stijl boventonen.
009	SuperBas	C0 - F#3	DX7 style slapbass.
010	New Slap	C0 - D5	Nieuw soort slap bass met 'punchy power'.
011	RockPigs	C0 - E4	Orgel-type synth lead geluid. AT produceert een neveneffect.
012	Igneous	C0 - C5	Feedback synth lead sound.
013	50 / 50	C0 - F5	Simpele blok golf wave synth lead.
014	Cybastrg	C-1 - C6	Metallic driller killer geluid.
015	Wynth	A-1 - G5	Filter wind synth met besturing via BC en velocity.
016	BuzzSaw	E-1 - C6	Speel met veel MW filter control.
017	ZubZub	B-1 - C6	Bijtend analog synthgeluid. MW bestuurt de filter.
018	Blue	G0 - D3	Fizzy synthesizer geluid.
019	OsciLead	C0 - G5	Octaaf synth lead geluid.
020	SqrLead	D#0 - C6	Mooie Blok golf lead. Verlagen van FC (CC#4) sluit de filter.
021	Bigger	C-1 - C6	Vet analog synthgeluid- velocity bestuurt de filter en het volume.
022	AnaSquid	G-1 - C6	Analog synth type geluid met MW filter besturing.
023	SharpSyn	G0 - C6	Slightly mode label aanslaggevoelig geluid.
024	AnaWave	C0 - E4	Analog synth type geluid met MW filter besturing.
025	AnaWurl	C0 - C6	Aanslaggevoelig geluid wat enigszins lijkt op een Vintage EP die een resonant filter passeert.
026	Babalog	C0 - C6	Doot aanslaggevoeligheid bestuurt synth wind geluid.
027	FngerBass	B-1 - C4	Gemeen vingerbas geluid.
028	Upright	B-1 - C4	Simulatie van een akoestische bas.
029	Fnground	A-1 - C4	Vingerbas met een opvallen geluid van het achterste element.
030	Birdland	A-1 - C4	Halverwege een analoge synth en een electric basgeluid. Het hoge bereik produceert harmonics.
031	FlageoBs	G0 - C4	Harmonics van een elektrische vingerbas.
032	DampBass	G-1 - C3	Gedempte pluk-bas met een droog speakergeluid.
033	Fretles!	E-1 - C4	Fretless bas bruikbaar voor ritme of melodie.
034	Frtles!2	B-1 - C#4	Nog een fretless bas, goed voor melodisch spel.
035	ThumbBass	C0 - C3	Duim Bas.
036	RockBass	G-1 - C4	Heftige overdrive rock basgeluid.
037	SmooBass	B-1 - A#3	Expressieve synth bas met filter vesturing door velocity en "vintage analog" karakter.
038	WarmBass	B-1 - C4	Warme elektrische Precision bas. Maak geluid helderder of donkerder met FC (CC#4) .
039	YamaBass	A-1 - C4	Yamaha 5-snaar elektrische bas met splinternieuwe snaren en "studio EQ".
040	Box Bass	C0 - C4	Lijkt op FM synth bass met filter control op MW. Maakt gebruik van resonator voor "boxy" effect.
041	BassCab	B-1 - G#4	Lichtelijk vervormde elektrische bas met Resonator simulatie van speakercabinet.
042	FruitBas	C0 - C4	Fruitig elektrische basgeluid.
043	AcidBas!	B-1 - C5	Basgeluid voor acid jazz.
044	SqrBass!	B-1 - G4	Blok golf synthbas.
045	PulsClav	A-1 - G5	Synth-Clavinet voor funky licks.
046	MogueBas	B-1 - C#7	Een klsiek synthbasgeluid.
047	BoppaBas	B-1 - C4	Synthbas met sub-octaaf onderton.
048	BuzzrBas	D0 - E4	FM stijl, helder en buzzy elektronische keyboardbas. Voor snel tempo trance, acid, house en techno stijl sequenced baslines.
049	MuteHrBs	C0 - C5	Bovenste register bas harmonic geluid, met geaccentueerde vinger "pop" gelijk aan het spelen van een gedempte gitaar met de palm van de aanslaande hand op de brug.
050	TekBass	B-1 - C4	Synthbas met sub-octaaf onderton.
051	TranzBas	C0 - F#4	TB303 stijl synthbas. Voor snel tempo trance, acid, house en techno stijl sequencer baslines.
052	Chamlion	C0 - B4	Droge Synthbas.
053	ParaSyn	A-1 - C4	Sterke, synthbas in de voorgrond, ideaal voor 70 jaren Jazz-Funk. Je moet er van houden.
054	SteamBas	C0 - C#7	Gebruikt veel PB (Embouchure) voor 'finger slides'. Biedt meer toonvariatie.
055	BooBass	B-1 - C5	MW bestuurt filter en biedt scherpere attack.

No.	Voice Name	Recommended Note Range	Comment
056	WhelkBas	E-1 - C#5	Synthbas. MW en velocity besturen filter.
057	AtackSyn	G0 - B4	Synthbas geluid met sterke attack.
058	Q.Klav	A-1 - C#4	Funky clavinetgeluid. Probeer eens met Phasing on in Chorus gedeelte, of wijzig low en upper mid met Equalizer in modifier gedeelte. Het wijzigen van de Aural Exciter® parameters heeft ook veel invloed.
059	Sitar!	G0 - E4	Simulatie van Sitar.
060	India	F#0 - C6	Sitar-achtige ethnisch geluid.
061	YamSteel	A2 - C6	Steel drum-achtige ethnisch geluid.
062	StungSt	F#0 - B5	FM, metallic overtone synth. Kan gebruikt worden als bas of als lead .
063	Mu	***	MW brengt noise in. Met CC#13 kunt u het karakter van de noise wijzigen.
064	Waterphn	***	Mysterieusa percussieinstrument. Attack wordt verzwakt met MW. 'Squeak' (embouchure) met CC#13. Wreed SCRAPE geluid met AT.
065	DinoPerc	***	gebruik deze met verschillende combinaties van MW en PB om complexe noise percussie te creëren.
066	Formula	***	Machine-achtig geluidseffect.
067	Jurassic	***	Produceer met PB, MW, en CC#13 dinosaurus gejang.
068	Devil	***	Een geluidseffect dsie gebruik maakt van extreme oscillatie. Probeer eens te spelen met PB, MW en CC#13.
069	SpcHorse	***	Voeg, tijdens het gebruiken van MW, eens AT toe als geluidseffect.
070	Jason	***	Met MW kunt u van dit geluid een sterk noisy geluidseffect maken.
071	Suedhead	F-1 - C6	Geluidseffect. Maak vrij gebruik van Pitch en MWs.
072	Spanish	F-1 - E4	Spaanse akoestische gitaar.
073	JazzGtr!	B-1 - A4	Electrische gitaar, voornamelijk geschikt voor jazz.
074	JazzyGtr	A-1 - C6	Velocity dynamische jazz-achtige sustainende leadgitaar.
075	L7 Pluck	B-1 - E4	Klassiek plukgeluid.
076	WetPluck	B-1 - E4	Een gitaargeluid die klaar is voor effecten zoals flanging.
077	Comp Gtr	B-1 - A4	Compressed, clean electrische strat gitaar.
078	FunkyGtr	B-1 - D5	Snappy "70's style" funkgitaar, voor ritme en begeleiding.
079	Thin Gtr	B-1 - G5	Cleane ongecompreste electrische gitaar met "thin gauge" nieuwe snaren, goed voor country, R&B, lead solo's enz. Hoge velocity input resulteert in een continue geluid.
080	Carlos	B-1 - G4	Overdrive gitaar, voorste element.
081	Destiny	C0 - C5	Distortion gitaar met een sustaingeluid en een sterke attack. CC#13 voor feedback effect.
082	Gonzo	B-1 - G5	Bestuurd door aanslaggevoeligheid. PB down bestuurt het noise effect.
083	Grunge	C0 - B6	Smerige synth lead.
084	Ossyncro	B-1 - G5	Cross modulatie-type synth lead.
085	Talk Box	F#0 - E7	Voicy Lead, lijkt een beetje op een gitaar-Talkbox.
086	SyncLed	B-1 - E6	Sync type lead tone. Gebruik met Exp of BC - zonder pressure heeft het geluid een staccato mute geluid. Verhoog voor volledige toon. FC (CC#4) vol produceert open toon. Verlagen maakt het timbre donkerder. Sla eens extra hard aan zonder BC, pitchbend up, en langzaam.
087	Old Mini	A-1 - A5	Klassiek analoog synth solo geluid.
088	Fat Mini	G-1 - A5	Klassiek analoog synth solo geluid met een vetter timbre.
089	Parlopho	B-1 - C5	Als het mogelijk zou zijn om een accordeon met een trompet te mengen zou het ongeveer zo klinken.
090	SimpleSy	B-1 - E5	Breath bestuurd filter synth geluid.
091	Choronic	C0 - G5	Synth brass solo geluid.
092	SlitMinu	F0 - C6	AT bestuurt Rotor Speed en FX.
093	SynHarmo	B-1 - G6	Filter wijzigt door aanslaggevoeligheid.
094	Flaggoot	C0 - D4	Vibrato zorgt er voor dat het geluid één octaaf lager wordt, behalve in het laagste gedeelte.
095	SynSkex	C0 - A#5	Analoog/akoestisch hybrid lead geluid met resonante filter.
096	ResoSqr	A-1 - D5	FC (CC#4) verlagen opent het filter.
097	WurliLd	B-1 - C6	Donker, riet/electrische piano achtige synth lead.
098	FlatLead	G#1 - G5	Analoge/digitale lead met vet, niet dynamisch karakter.
099	PhilTur	B-1 - C6	Heldere, resonante synth brass lead met geaccentueerd filter dynamisch bereik.
100	ChalPuls	B-1 - C6	Synth lead met een uitgesproken "akoestische" atmosfeer.
101	Pluck Ld	B-1 - C6	Speedy Synthlead met Gitaarachtige attack.
102	Brassy	B-1 - C6	Heldere analoge synthbrass.
103	AcoSynLd	A-1 - C6	Analoog synth lead-achtig geluid met een akoestisch smaakje.
104	Moby	G-1 - F5	Een vreemd geluid waarin het regelmatig toevoegen van AT het fundament verhoogt. De truc hier is het juiste gebruik van AT.
105	Digitrn	C0 - C6	Digitale wavetable style wind controller synth lead.

* Aural Exciter® is een geregistreerd handelsmerk en wordt gefabriceerd onder licentie van Aphex Systems, Ltd.

Nr.	Voice Naam	Aanbevolen Noot Bereik	Commentaar
106	LyricOff	B-1 - C6	Pulse wave-achtige analoge wind controller synth lead.
107	Rezzawi	B-1 - G5	Heldere , resonante zaagtand-achtige analoge wind controller synth lead.
108	Macro	B-1 - C6	Assignable Controller (CC#16) besturing van harmonic enhancer biedt een aantal timbres.
109	Claribo	G#-1 - G5	AT bestuurt helderheid.
110	Binaphon	C0 - C6	Nieuw akoestisch model. Clarinet-achtige voice.
111	MokoPipe	C0 - C6	Lijkt wat op Uilleann pipes.
112	AliBaba	B-1 - C6	Speel met veel PB. Probeer vibrato te besturen met Pitch Wheel.
113	Persinet	B-1 - G5	Enkelvoudig riet, nieuw akoestisch model.
114	PicoPipe	G#0 - C6	Probeer met veel PB embouchure control.
115	Gertrude	C0 - C6	Ethnisch houten blaasgeluid
116	Xynth	G-1 - C6	Woodwind gitaar-achtig synth ding.
117	Duality	G-1 - C6	Synth wind instrument.
118	AltKwek	G#1 - C7	Nieuwe hybride, dubbele riet gedreven cilindrisch metalen houtfluit (oboe riet en een piccolo body).
119	Softblow	C0 - C6	Vriendelijke sax-achtige
120	AlbaPipe	C0 - C6	Vierkant klinkende dubbele riet met een toegevoegde lager octaaf onderton.
121	Electrum	C0 - C6	Expressieve brass-achtig geluid.
122	Edgeopho	B-1 - F5	Iets tussen een '30'er jaren' saxofoon en vervormde blues harmonica in. PB besturing van embouchure is omgedraaid.
123	BassCla!	C0 - C6	Een Bass Clarinet simulatie.
124	WX Clari	C1 - C6	Clarinet geluid geschikt om te bespelen met een wind controller.
125	WX Oboe	C0 - B5	Oboe geluid geschikt om te bespelen met een wind controller.
126	WX J Gtr	C0 - A4	Jazzgitaar geschikt om te bespelen met een wind controller. Breath character simuleert snaardemping.
127	Shakuha!	C1 - C6	Shakuhachi simulatie. Bewegen van CC#13 produceert bovenste (falsetto) register.
128	LipClari	F-1 - C6	LipClari fantasie instrument simuleert een trompet mondstuk geblazen door een clarinet body.

Preset 2

Nr.	Voice Naam	Aanbevolen Nootbereik	Commentaar
001	Vento	C0 - C6	Hoge hoeveelheid noise in dit fluit-achtige geluid.
002	Floboe	C0 - C6	Fantasie instrument die een fluit en een oboe combineert.
003	Sintax	F0 - C5	Synthetisch saxgeluid.
004	Eastern	E0 - C6	In samenwerking met mode shift van PB kan dit een "klassiek" Shakuhachi sample effect geven.
005	Trumpet!	C0 - C6	Simulatie van een Trompet.
006	SoprSax!	C0 - C6	Simulatie van een sopraansax.
007	LiteAlto	E0 - C6	Lichte altsax met flink wat wind.
008	Trmbone!	C0 - C6	Simulatie van een trombone.
009	BtlFlute	C0 - C6	Fluitgeluid, gelijk aan het zachtje blazen op een fles.
010	Air Sax	G0 - C6	Een sax-achtig instrument dat nooit echt zou kunnen bestaan, alleen met VL mogelijk.
011	TenrSax!	C0 - C6	Simulatie van een Tenor sax.
012	Coca	C1 - C6	Panfluit achtig iets. Vibrato middels pressure (BC) werkt prima.
013	JetLpBow	A-1 - C6	Een subtiel geluid met een viool-achtige attack, combinatie van een riet- (oboe) en fluit-achtig instrument.
014	Viol Inn	C0 - C6	Een nieuw akoestisch geluid gebaseerd op strijkinstrumenten. Heel bruikbaar als viool.
015	MuteCone	G0 - C6	Mute Trompet met PB "mode" effect.
016	BrethBow	B-1 - C6	Een geluid tussen een strijker en een blazer in.
017	Trump!2	C0 - C6	Trompetgeluid.
018	FlugHr!	C0 - C6	Simulatie van een Flugelhorn
019	Cornet	C0 - C6	Cornetgeluid geschikt voor klassieke muziek.
020	JzTrump	F#2 - C6	Trompet geschikt voor jazz.
021	JzTrump2	G#1 - C6	Heldere trumpet. Met PB kan lip slut worden geïmiteerd.
022	Flumpet	D0 - C6	Resonant trompet/flugelig ding. PB bestuurt embouchure en pitch. Legato spelen creëert andere toon.
023	WXTrumpt	C0 - C6	Trompet geschikt om te bespelen met een wind controller.
024	MuteTp!	E0 - C6	Simulatie van Mute trompet.
025	MuteTp!2	C0 - C6	Nog een Mute trompet.
026	Melwbone	C0 - C6	Mellow Trombone.
027	NerzoBr	E0 - C6	Heldere synthetische brass met PB "shake" effect.
028	Horn!	B-1 - C6	Simulatie van een Hoorn.
029	Horn!2	C0 - C6	Nog een Hoorn.
030	NuHorne	B-1 - C6	Mellow french horn met PB "shake" effect.
031	WX Horn	B-1 - C6	Hoorn geschikt om te bespelen met een wind controller.
032	Tuba!	C0 - C6	Tuba simulatie.
033	NuViolin	C0 - C6	Een licht vioolgeluid.
034	C Violin	C0 - C6	Viool geschikt voor klassieke muziek.
035	BrtVioln	C0 - C6	Een helder viool geluid.
036	MuteViol	C0 - C6	Het geluid van een viool met een aangehechte mute.
037	BrtViola	C0 - C6	Helder viola geluid, met een bereik van cello tot violin.
038	ViolOutt	C0 - C6	Gestreden geluid met een 'sliding feel'.
039	Cello!	C0 - C5	Cello simulatie.
040	Eleanor	C0 - C5	Het geluid van een cello die wordt gestreken in het midden van de snaar. Wordt een wind instrument-achtig geluid in het hoge register.
041	Nu Cello	B-1 - C6	Cello variatie.
042	Contrair	A-1 - C5	Staannde bas simulatie.
043	DoublBow	A-1 - C5	Staannde bas die lijkt op een windinstrument.
044	Piccolo!	C0 - C7	Simulatie van een piccolo.
045	Piccol!2	C0 - C7	Nog een piccolo.
046	BowPicol	C0 - G6	Een piccolo fluit met een smaakje van een gestreken instrument.
047	C Flute	C0 - C6	Fluit simulatie. Het wijzigen van de controller instelling om de breath noise sterkte te verhogen wijzigt de nuance van het geluid.
048	C Flute2	C0 - C6	Nog een fluit simulatie.
049	JazFlute	B-1 - C6	Fluit die geschikt is voor jazz.
050	OakFlute	E0 - C6	Fluit met een harde houten resonantie.
051	BtlFlut2	C0 - C6	Fluit-achtige flesgeluid.
052	RzdeFlt	E0 - C6	Expressief resonant fluit-achtig geluid.
053	Flutuen	G1 - C6	Heftig gefilterd, synth fluit/woodwind lead.
054	Nz Flute	C0 - C6	Fluit met veel ruis.
055	WX Shaku	C1 - C6	Shakuhachi geluid geschikt om te bespelen met een wind controller.
056	Pan Pipe	E0 - G5	Panfluit simulatie. De controller instellingen kunnen ge-edit worden zodat er growl kan worden toegepast.
057	PanPicol	C0 - G6	Nog een panfluit met een prachtig hoog register.

Nr.	Voice Naam	Aanbevolen Noot Bereik	Commentaar
058	Bamboo	C0 - C6	Het geluid van een bamboe pijp.
059	Andean	C0 - C6	Het geluid van een hoyten of bamboe fluit zoals de quena.
060	Flurinet	F0 - C6	Clarinet met fluitmondstuk.
061	SoftReed	C0 - C6	Een mix tussen oboe en soprano sax, maar met een unieke feel die geen van beide instrumenten bezitten.
062	Flurmod	F0 - B5	Nieuwe hybride, houten riet fluit. Houdt hoge breath pressure en hard tonguing bij het spelen in de upper mode (met PB = max).
063	Jhopali	G0 - C5	Nieuw accordeon/hurdy gurdy hybride met unieke AT bestuurd kwint ondertoon. Speel ethnische melodieën, met flinke pressure om de geselecteerde noten met de kwint ondertoon te benadrukken.
064	Baroquen	C0 - C6	Een nostalgisch geluid waarin een fluit en een rietinstrument worden gecombineerd. Probeer de breath langzaam op te bouwen voor geraffineerde elegantie.
065	SquealAT	C0 - C6	Pijp-achtig synth-lead geluid. Creëer extreme spee-effecten met AT!
066	NuSopSax	C0 - G5	Mellow pop/fusion sopraansax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
067	CvSopSax	A-1 - C6	Simulatie van een gebogen sopraansax.
068	SoprPipe	F0 - C6	Sopraansax geluid die dicht bij een clarinet ligt.
069	LiteSopr	E0 - C6	Licht sax geluid in het sopraan-alt bereik.
070	AnaSopr	F0 - C6	Halverwege een gracieus analog synth geluid en een sopraansax.
071	NuAltSax	C0 - C5	Helder pop/rock/fusion altsax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
072	SweetAlt	F#0 - E5	Lieflijke altsax simulatie.
073	AltoSax!	E0 - C6	Simulatie van een conventionele altsax.
074	HarpAlto	G0 - C6	Sterk geprocesseerde sax, met harmonica-achtige formanten.
075	HarpAlt2	G0 - C6	Sax geluid een afwijkende manier van processeren.
076	GlassAlt	C0 - C6	Altsax met benadrukte glas-achtige resonantie.
077	AcidSax	C0 - C6	Vervormde acid sax - gebruik BC voor attack, FC (CC#4) bestuurt Tonguing...normaal bespelen met FC (CC#4) vol open. Verlagen verzacht tonguing.
078	WackSax	G#0 - E5	Bizarre tenor sax - BC beïnvloedt op dramatische wijze karakteristiek van de toon. PB bestuurt een beetje toonhoogte en embouchure. AT bestuurt throat en scream.
079	NuTenrSx	D0 - E5	Heldere pop/rock/fusion achtige breathy tenorsax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
080	MildTenr	C0 - C6	Een conventionele tenorsax.
081	Jazz Sax	A#0 - E5	Sax geluid geschikt voor jazz.
082	TenorSub	A#0 - A5	Sax geluid met een sub-toon, geschikt voor blues.
083	BellMike	C0 - C5	Het geluid van een sax opgenomen met de microfoon in de buurt van de bel.
084	GlasTenr	G0 - E5	Tenorsax met benadrukte glas-achtige resonantie.
085	FnkyTenr	C0 - G5	Een onstabiele tenorsax geschikt voor funky solo's. Wijs de Throat Formant toe aan een geschikte controller en voeg een throat effect toe wanneer gewenst.
086	OldTenor	C0 - A5	Het soort tenorsax dat vaak hoorbaar is op oude jazz platen.
087	BrtTenor	C0 - C6	Heldere en strakke sax. Geschikt om te bespelen met een wind controller.
088	BariSax!	C0 - C5	Simulatie van een Baritone sax.
089	VoxoSaxo	C0 - C5	Breathy, vokaal-achtige, synthetische saxofoon-achtige houten blaasinstrument.
090	Oboe!	F0 - C6	Simulatie van een Oboe.
091	Oboe!2	C0 - C6	Nog een oboe.
092	Noboe	C0 - G5	Nieuwe hybride/synthetische dubbele riet.
093	OboeWhi	G1 - G6	Oboe/fluit mix. PB up verhoogt embouchure - helemaal omhoog is één octaaf boven de fundamental. PB naar beneden verlaagt de embouchure en toonhoogte.
094	DblReedy	C0 - A5	Mysterieus geluid waarin een dubbel-riet instrument wordt gemengd met een "kokyu" (klassieke aziatisch strijkinstrument).
095	TripleRd	C0 - C6	Nieuw syncoustisch riet, met hybride Oboe en Harmonica karakteristieken.
096	EngHorn!	C0 - C6	Simulatie van een Engelse hoorn.
066	NuSopSax	C0 - G5	Mellow pop/fusion achtige sopraansax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
067	CvSopSax	A-1 - C6	Simulatie van een gebogen sopraansax.
068	SoprPipe	F0 - C6	Sopraansax lijkend op een clarinet.
069	LiteSopr	E0 - C6	Lichte sax in het bereik van een sopraan-alt.
070	AnaSopr	F0 - C6	Halverwege een gracieuze analoge synth en een sopraansax.
071	NuAltSax	C0 - C5	Heldere pop/rock/fusion achtige altsax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
072	SweetAlt	F#0 - E5	Lieflijke altsax simulatie.
073	AltoSax!	E0 - C6	Simulatie van een conventionele altsax.
074	HarpAlto	G0 - C6	Sterk geprocesseerde sax, met harmonica-achtige formanten.
075	HarpAlt2	G0 - C6	Sax met een andere manier van processeren.
076	GlassAlt	C0 - C6	Altsax met benadrukte glas-achtige resonantie.
077	AcidSax	C0 - C6	Vervormde acid sax - gebruik BC voor attack, FC (CC#4) bestuurt Tonguing...normaal bespelen met FC (CC#4) vol open. Verlagen verzacht tonguing.

Nr.	Voice Naam	Aanbevolen Noot Bereik	Commentaar
078	WackSax	G#0 - E5	Bizarre tenor sax - BC heavily affects characteristics of tone. PB controls pitch and embouchure slightly. AT controls throat and scream.
079	NuTenrSx	D0 - E5	Heldere pop/rock/fusion, breathy tenorsax. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
080	MildTenr	C0 - C6	Conventionele tenorsax.
081	Jazz Sax	A#0 - E5	Sax geschikt voor jazz.
082	TenorSub	A#0 - A5	Sax met een sub-toon, geschikt voor blues.
083	BellMike	C0 - C5	Het geluid van een sax opgenomen met de microfoon bij de bel.
084	GlasTenr	G0 - E5	Tenorsax met benadrukte glas-achtige resonantie.
085	FnkyTenr	C0 - G5	Een onstabiele tenor sax geschikt voor funky solo's. Wijs de Throat Formant toe aan een geschikte controller, en probeer een throat effect toe te voegen wanneer dit wenselijk is.
086	OldTenor	C0 - A5	Het soort tenorsax die vaak te beluisteren is op jazz platen.
087	BrtTenor	C0 - C6	Heldere en strakke tenorsax. Geschikt om te bespelen met een wind controller.
088	BariSax!	C0 - C5	Simulatie van een Baritone sax
089	VoxoSaxo	C0 - C5	Breathy, vokaal karakter, synthetische saxofoon-achtige houten blaasgeluid.
090	Oboe!	F0 - C6	Simulatie van Oboe.
091	Oboe!2	C0 - C6	Nog een oboe.
092	Noboe	C0 - G5	Nieuwe hybride/synthetische dubbele riet.
093	OboeWhi	G1 - G6	Oboe/fluit mix. PB up verhoogt embouchure - helemaal omhoog is één octaaf boven fundamental. PB naar beneden verlaagt de embouchure en toonhoogte.
094	DbIReedy	C0 - A5	Mysterieus geluid gemengd met een dubbel-riet instrument met een "kokyu" (klassiek Aziatisch strijkinstrument).
095	TripleRd	C0 - C6	Nieuw syncoestisch riet, met hybride Oboe en Harmonica karakter.
096	EngHorn!	C0 - C6	Simulatie van een Engelse hoorn.
097	Loboe	C0 - C6	Nieuw dubbel riet — een contrabas oboe !
098	Bassoon!	C0 - C5	Simulatie van een Bassoon.
099	Clarint!	A0 - C6	Simulatie van een Clarinet.
100	LitePipe	C0 - C6	Lichte synth lead dicht bij een sax of clarinet
101	HyperCla	C0 - C6	Een geluid die het karakter van een synth lead, clarinet, sax, enz. combineert.
101	HyperCla	C0 - C6	Een geluid die het karakter van een synth lead, clarinet, sax, enz. combineert.
102	Clarint2	F0 - C6	Jazz / big band solo clarinet met AT "scoop" effect.
103	IslePipe	C1 - C5	Nieuwe houten ethnische fluit.
104	Chanter	D1 - C6	Een simulatie van een melodische noot van een doedelzak.
105	ThaiReed	C0 - C5	Simulatie van een zuid-oost aziatische (hoofdzakelijk Thai) fluit.
106	Recordr!	C0 - A5	Recorder simulatie.
107	Claricrd	C0 - C5	Eigenlijk het geluid van een middeleeuws riet instrument (zoals de voorganger van de clarinet). Tijdens het spelen in het hoge register neemt het meer het gedaante aan van een recorder.
108	SoftPipe	G0 - C5	Een zachte recorder.
109	BowdSaw	C0 - C5	Het geluid van een zingende zaag, met het karakter als Ondes Martenot of Theremin (beide eerdere elektronische instrumenten).
110	Ocarina!	F0 - C7	Ocarina simulatie.
111	Lonely	C#2 - E6	Synth lead-achtige houten blaasinstrument met een aantal boventonen.
112	Ophelia	C0 - C6	Vriendelijk synth lead met een zacht geluid. Geschikt om te bespelen met een wind controller.
113	Maysbe?	D#0 - A5	Synth lead met brass karakteristieken in de attack.
114	MizuHorn	C0 - C6	Synth lead met brass karakteristieken.
115	PicoStrg	G#0 - C5	Gestreken pijpgeluid.
116	Sylophon	C0 - C5	Helder, nasaal geluid met oosterse invloeden.
117	BowLead	C0 - C6	Viool-achtig lead geluid - aanslaggevoeligheid bestuurt embouchure en demping. FC (CC#4) bestuurt filter en tonguing. Voor sterkste attack, FC (CC#4) vol. Verlagen verzacht tonguing en sluit closes filter.
118	Squeeze	C0 - C6	Accordeon simulatie.
119	MouthKey	C0 - C6	Simulatie van een riet-achtig blaasinstrument met een keyboard.
120	AmpdHarp	C0 - C6	Simulatie van een versterkte blues harp die door een gitaarversterker wordt versterkt.
121	CromHarp	A-1 - C6	Chromatische harmonica simulatie.
122	WahUpHp	B-1 - C6	Funky harmonica met breath bestuurde wah.
123	YamaBotl	A#1 - C6	Fles-achtig geluid met metalige resonantie.
124	Blowsoo	G-1 - C5	Helder, resonant synth brass lead met geaccentueerde filter dynamisch bereik.
125	Brappo	C0 - C5	Het geluid van het bespelen van een tuba mondstuk.
126	Crumbon	E0 - G5	Zacht en warm nieuw hybride dubbel riet (mix van crumhorm, trombone en oboe).
127	Klarina	E0 - B5	Nieuw hybride enkelvoudige reed aangestuurd pan pipes. Gebruik (-) PB voor "scoop" effect en (+) PB voor "growl" effect.
128	ReedWin	E0 - C6	Nieuw hybride jet lip gedreven cilindrische houten blazer (een fluit mondstuk op een clarinet body).

TG300B Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select MSB=000, LSB=Banknummer

Bank Select LSB	Bank 0	E	Bank 1	E	Bank 2	E	Bank 3	E	Bank 4	E	Bank 5	E	
Instrument Groep	Pgm #												
Piano	1	GrandPno	1										
	2	BritePno	1										
	3	El.Grand	2	LayerCP1	2	LayerCP2	2						
	4	HnkyTonk	2										
	5	E.Piano1	2										
	6	E.Piano2	2										
	7	Harpsi.	1										
	8	Clavi	2										
Chromatic Percussion	9	Celesta	1										
	10	Glocken	1										
	11	MusicBox	2										
	12	Vibes	1	HardVibe	2								
	13	Marimba	1										
	14	Xylophon	1										
	15	TubulBel	1										
	16	Dulcimer	1	Dulcimr2	2								
Organ	17	DrawOrgn	1	70sDrOr1	2								
	18	PercOrgn	1	70sPcOr1	2								
	19	RockOrgn	2										
	20	ChrchOrg	2										
	21	ReedOrgn	1										
	22	Acordion	2										
	23	Harmnica	1	Harmo. 2	2								
	24	TangoAcid	2										
Guitar	25	NylonGtr	1										
	26	SteelGtr	1										
	27	Jazz Gtr	1	MelloGtr	1								
	28	CleanGtr	1										
	29	Mute Gtr	1	Mu.DstGt	2								
	30	Ovrdrive	1										
	31	Dist.Gtr	1	DistGtr2	2	DistGtr3	2						
	32	GtrHarmo	1										
Bass	33	Aco.Bass	1										
	34	FngrBass	1	FngBass2	2	Jazzy Ba	1						
	35	PickBass	1										
	36	Fretless	1	Fretles2	2	Fretles3	2	Fretles4	2	SynFretl	2	SmthFrtl	2
	37	SlapBas1	1										
	38	SlapBas2	1										
	39	SynBass1	1	SynBa1Dk	1								
	40	SynBass2	2	ClkSynBa	2	ModulrBa	2	Seq Bass	2				
Strings	41	Violin	1										
	42	Viola	1										
	43	Cello	1										
	44	Contrabs	1										
	45	Trem.Str	1										
	46	Pizz.Str	1										
	47	Harp	1										
	48	Timpani	1										
Ensemble	49	Strings1	1	Slow Str	1								
	50	Strings2	1	70s Str	1								
	51	Syn Str1	2	Syn Str4	2								
	52	Syn Str2	2										
	53	ChoirAah	1										
	54	VoiceDoo	1										
	55	SynVoice	1										
	56	Orch.Hit	2	OrchHit2	2								
Brass	57	Trumpet	1	Trumpet2	1								
	58	Trombone	1	Trmbone2	2								
	59	Tuba	1	Tuba 2	1								
	60	Mute Trp	1										
	61	Fr. Horn	2	FrHorn 2	2								
	62	BrssSect	1										
	63	SynBrss1	2	PolyBrss	2								
	64	SynBrss2	1	Soft Brs	2								

▼ Vervolg op pag. 112 ▼

Zelfde als Bank 0 E: Aantal elementen

Bank 6	E	Bank 7	E	Bank 8	E	Bank 9	E	Bank 10	E	Bank 11	E	Bank 16	E
				GrndPnoK	1							MelloGrP	1
				BritPnoK	1								
				EIGrPnoK	2								
				HnkyTnkK	2								
				Chor.EP1	2							VX El.P1	2
				Chor.EP2	2							VX El.P2	2
				Harpsi.3	2							Harpsi.K	1
				Clavi K	1								
				Vibes K	1								
				MarimbaK	1							Balafon	2
				ChrchBel	2	Carillon	2						
				Cimbalom	2								
				DetDrwOr	2	70sDrOr2	2					60sDrOr1	2
				DetPrcOr	2								
				RotaryOr	2							SloRotar	2
				ChurOrg2	2							ChurOrg3	2
				Accordit	2								
				Ukulele	1							NylonGt3	2
				12StrGtr	2	Nyln&Stl	2					Mandolin	2
				PdlSteel	1								
				ChorusGt	2								
				FunkGtr1	2							FunkGtr2	2
				FeedbkGt	2	FeedbGt2	2					PowerGt1	2
				GtFeedbk	1							AcoHarmo	1
				MutePkBa	1								
				ResoSlap	1								
				AcidBass	1	FastResB	1	TechnoBa	2			ResoBass	1
				DX Bass	2	X WireBa	2					RubberBa	2
				Slow Vln	1								
				SlwTrStr	1	Susp.Str	2						
				Orchestr	2	Orchstr2	2	TremOrch	2	ChoirStr	2	S.Strngs	2
				LegatoSt	2	Warm Str	2	S.SlwStr	2				
				Syn Str3	2								
				S.Choir	2	MelChoir	2						
				SyVoice2	2								
				Impact	2	BrsssStab	2	DoubleHit **	2			LoFi Hit	2
				FluglHrn	1								
				FrHrSolo	1							HornOrch	2
				BrsssSec2	2							BrsssFall	1
				SynBrsss3	2	Quack Br	2					AnaBrsss1	2
				SynBrsss4	2							AnaBrsss2	2

▼ Vervolg op pag. 113 ▼

TG300B Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select MSB=000, LSB=Banknummer

Bank Select LSB		Bank 0	E	Bank 17	E	Bank 18	E	Bank 19	E	Bank 24	E	Bank 25	E
Instrument Groep	Pgm #												
Piano	1	GrandPno	1										
	2	BritePno	1										
	3	EI.Grand	2										
	4	HnkyTonk	2										
	5	E.Piano1	2							60sEI.P1	1	HardEI.P	2
	6	E.Piano2	2							DX Hard	2		
	7	Harpsi.	1							Harpsi.2	2		
	8	Clavi	2										
Chromatic Percussion	9	Celesta	1										
	10	Glocken	1										
	11	MusicBox	2										
	12	Vibes	1										
	13	Marimba	1	Balimba	2					Log Drum	2		
	14	Xylophon	1										
	15	TubulBel	1										
	16	Dulcimer	1										
Organ	17	DrawOrgn	1	60sDrOr2	2	60sDrOr3	2			CheezOrg	2		
	18	PercOrgn	1										
	19	RockOrgn	2							FstRotar	2		
	20	ChrchOrg	2							OrgFlute	2		
	21	ReedOrgn	1										
	22	Acordion	2										
	23	Harmnica	1										
	24	TangoAcCd	2										
Guitar	25	NylonGtr	1							VelGtHrm	2		
	26	SteelGtr	1										
	27	Jazz Gtr	1										
	28	CleanGtr	1										
	29	Mute Gtr	1										
	30	Ovrdrive	1										
	31	Dist.Gtr	1	PowerGt2	2	Dst.5ths	2			RckRthm1	2	RckRthm2	2
	32	GtrHarmo	1										
Bass	33	Aco.Bass	1										
	34	FngrBass	1										
	35	PickBass	1										
	36	Fretless	1										
	37	SlapBas1	1										
	38	SlapBas2	1										
	39	SynBass1	1										
	40	SynBass2	2	SynBa2Dk	1	MelloSB1	1	SmthSynB	2				
Strings	41	Violin	1										
	42	Viola	1										
	43	Cello	1										
	44	Contrabs	1										
	45	Trem.Str	1										
	46	Pizz.Str	1										
	47	Harp	1										
	48	Timpani	1										
Ensemble	49	Strings1	1							Velo.Str	2		
	50	Strings2	1										
	51	Syn Str1	2										
	52	Syn Str2	2										
	53	ChoirAah	1										
	54	VoiceOoh	1										
	55	SynVoice	1										
	56	Orch.Hit	2										
Brass	57	Trumpet	1							BriteTrp	2	Warm Trp	2
	58	Trombone	1										
	59	Tuba	1										
	60	Mute Trp	1										
	61	Fr. Horn	2										
	62	BrssSect	1										
	63	SynBrss1	2										
	64	SynBrss2	1	AnVelBr2	2								

▼ Vervolg op pag. 114 ▼

☐ Zelfde als Bank 0 E: Aantal elementen

Bank 26	E	Bank 32	E	Bank 33	E	Bank 40	E	Bank 126	E	Bank 127	E
								A-Piano1	2	a.piano1	1
								A-Piano2	2	a.piano2	1
								A-Piano3	2	a.piano3	1
								A-Piano4	2	e.piano1	1
MelloEP1	2	El.Pno1K	1					A-Piano5	1	e.piano2	1
		El.Pno2K	1					A-Piano6	1	e.piano3	1
								A-Piano7	1	e.piano4	1
								E-Piano1	2	hnkytnk	2
								E-Piano2	2	e.organ1	2
								E-Piano3	2	e.organ2	2
								A-Guitr1	1	e.organ3	1
								A-Guitr2	2	e.organ4	1
								A-Guitr3	2	pipeorg1	2
								E-Guitr1	2	pipeorg2	2
								E-Guitr2	1	pipeorg3	2
								Slap-1	2	acordion	2
		DrawOrg2	2	Even Bar	2	Organ Ba	1	Slap-2	2	harpsi1	1
		PercOrg2	2					Slap-3	2	harpsi2	2
								Slap-4	2	harpsi3	1
		TrmOrgFl	2					Slap-5	2	clavi1	1
								Slap-6	2	clavi2	1
								Slap-7	2	clavi3	1
								Slap-8	2	celesta1	1
								Finger-1	1	celesta2	1
		NylonGt2	1			Requinto	1	Finger-2	2	synbras1	2
		SteelGt2	1					Picked-1	1	synbras2	2
								Picked-2	2	synbras3	2
								FretIsBs	1	synbras4	2
								A-Bass	2	synbass1	1
								Choir-1	1	synbass2	1
								Choir-2	1	synbass3	2
								Choir-3	2	synbass4	1
								Choir-4	2	newagepd	2
								Strngs-1	2	synharmo	2
								Strngs-2	2	choir pd	2
								Strngs-3	2	bowed pd	2
								Strngs-4	2	soundtrk	2
								E-Organ1	2	atmosphr	2
								E-Organ2	2	syn warm	2
								E-Organ3	2	synfunny	1
								E-Organ4	2	synecho1	2
								E-Organ5	2	rain	2
								E-Organ6	2	synoboe	2
								E-Organ7	2	synecho2	2
								E-Organ8	2	synsolo	2
								E-Organ9	2	synrdorg	2
								SoftTP-1	1	synbell	1
								SoftTP-2	1	squareld	2
								TP/TRB-1	1	strsect1	2
								TP/TRB-2	1	strsect2	2
								TP/TRB-3	1	strsect3	2
								TP/TRB-4	1	pizz.str	1
		Ch.Aahs2	2					TP/TRB-5	2	violin 1	2
								TP/TRB-6	2	violin 2	1
								Sax-1	1	cello 1	1
								Sax-2	1	cello 2	1
								Sax-3	1	contrabs	1
								Sax-4	2	harp 1	1
								Brass-1	1	harp 2	1
								Brass-2	1	guitar 1	1
								Brass-3	2	guitar 2	1
								Brass-4	2	elecgr1	2
								Brass-5	2	elecgr2	2
								Orch-Hit	1	sitar	1

▼ Vervolg op pag. 115 ▼

TG300B Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select MSB=000, LSB=Banknummer

Bank Select LSB	Bank 0	E	Bank 1	E	Bank 2	E	Bank 3	E	Bank 4	E	Bank 5	E	
Instrument Groep	Pgm #												
▼ Vervolg van pag. 108 ▼													
Reed	65	SprnoSax	1										
	66	Alto Sax	1										
	67	TnrSax 2	1										
	68	Bari.Sax	1										
	69	Oboe	2										
	70	Eng.Horn	1										
	71	Bassoon	1										
	72	Clarinet	1										
Pipe	73	Piccolo	1										
	74	Flute	1										
	75	Recorder	1										
	76	PanFlute	1										
	77	Bottle	2										
	78	Shakhchi	2										
	79	Whistle	1										
	80	Ocarina	1										
Synth Lead	81	SquareLd	2	SquarLd2	1	Hollow	1	Mellow	2	SoloSine	2	Shroud	2
	82	Saw Ld	2	Saw Ld 2	1	PulseSaw	2	ThickSaw	2	Big Lead	2	VeloLead	2
	83	CaliopLd	2	Vent Syn	2	PureLead	2						
	84	Chiff Ld	2										
	85	CharanLd	2										
	86	Voice Ld	2										
	87	Fifth Ld	2	Big Five	2								
	88	Bass&Ld	2	Big&Low	2	Fat&Prky	2						
Synth Pad	89	NewAgePd	2	Fantasy	2								
	90	Warm Pad	2	ThickPad	2	Horn Pad	2	RotarStr	2	Soft Pad	2		
	91	PolySyPd	2	PolyPd80	2								
	92	ChoirPad	2	Heaven	2								
	93	BowedPad	2										
	94	MetalPad	2	Tine Pad	2	Pan Pad	2						
	95	Halo Pad	2										
	96	SweepPad	2	PolarPad	2								
Synth Effects	97	Rain	2	HrmoRain	2	AfronWnd	2						
	98	SoundTrk	2	Ancestrl	2	Prologue	2						
	99	Crystal	2	SynMalet	1	SftCryst	2	RndGlock	2	LoudGlok	2	GlockChi	2
	100	Atmosphr	2	WarmAtms	2	NylnHarp	2	Harp Vox	2	HollwRls	2	Nylon EP	2
	101	Bright	2										
	102	Goblins	2	GobSynth	2	Creeper	2						
	103	Echoes	2	EchoBell	2	Echo Pan	2	Echoes 2	2	Big Pan	2	Reso&Pan	2
	104	Sci-Fi	2	Starz	2								
Ethnic	105	Sitar	1	Sitar 2	2	DetSitar	2						
	106	Banjo	1	MuteBnjo	1								
	107	Shamisen	1	Tsugaru	2								
	108	Koto	1										
	109	Kalimba	1										
	110	Bagpipe	2										
	111	Fiddle	1										
	112	Shanai	1	Shanai 2	1								
Percussive	113	TnkIBell	2										
	114	Agogo	2										
	115	SteelDrm	2										
	116	Woodblok	1										
	117	TaikoDrm	1										
	118	MelodTom	2	Real Tom	2								
	119	Syn Drum	1										
	120	RevCymb1	1	Rev Cym2	1								
Sound Effects	121	FretNoiz	2	CuttingNz	1	Str Slap	1	CttnGnz2	2	DstCutNz	2	B.Slide	2
	122	BrthNoiz	2	Fl.KClk	1								
	123	Seashore	2	Shower	1	Thunder	1	Wind	1	Stream	2	Bubble	2
	124	Tweet	2	Dog	1	Horse	1	Tweet 2	1	Kitty	1	Growl	1
	125	Telephone	1	PhonCall	1	DoorSqek	1	DoorSlam	1	ScratchC	1	WindChim	1
	126	Helicptr	1	CarElgnt	1	CarTSqel	1	Car Pass	1	CarCrash	1	Siren	2
	127	Applause	1	Laugh	1	Scream	1	Punch	1	Heart	1	Footstep	1
	128	Gunshot	1	MchinGun	1	LaserGun	2	Xplosion	2				

Zelfde als Bank 0 E: Aantal elementen

Bank 6	E	Bank 7	E	Bank 8	E	Bank 9	E	Bank 10	E	Bank 11	E	Bank 16	E
▼ Vervolg van pag. 109 ▼													
				HyprAlto	2								
				BrthTnSx	2								
				BassClar	1								
				Kawala	2								
LMSquare	2			SineLead	1								
HeavySyn	2	Dyna Saw	1	Dr.Lead	2						WaspySyn	2	
				DistLead	2								
				Converge	2	Shwimmer	2	Celstial	2				
				ClaviPad	2								
				Rave	2								
ClearBel	2	ChrstBel	2	VibeBell	2	DigiBell	2					ChorBell	2
AtmosPad	2												
SynPiano	2												
				Tambra	2							Tamboura	2
				Rabab	2							Gopichnt	2
				Taisho-k	2							Kanoon	2
				Pungi	1							Hichriki	2
				Bonang	2	Altair	2	Gamelan	2	S.Gamlan	2	Rama Cym	2
				Atrigane	2								
				Castanet	1								
				Gr.Cassa	1								
				Mel Tom2	1	Rock Tom	2						
				Ana Tom	1	ElecPerc	2						
				RevSnar1	1	RevSnar2	1					RevKick1	1
P.Scrape	1												
				ScratchS	2								
Train	1	JetPlane	2	Starship	2	Burst	2					Coaster	2

TG300B Voice Lijst (Normal voices)

Bank Select MSB=000, LSB=Banknummer

Bank Select LSB	Bank 0	E	Bank 17	E	Bank 18	E	Bank 19	E	Bank 24	E	Bank 25	E
Instrument Groep	Pgm #											
↓ Vervolg van pag. 110 ↓												
Reed	65	SpmoSax	1									
	66	Alto Sax	1									
	67	TnrSax 2	1									
	68	Bari.Sax	1									
	69	Oboe	2									
	70	Eng.Horn	1									
	71	Bassoon	1									
	72	Clarinet	1									
Pipe	73	Piccolo	1									
	74	Flute	1									
	75	Recorder	1									
	76	PanFlute 1										
	77	Bottle	2									
	78	Shakhchi	2									
	79	Whistle	1									
	80	Ocarina	1									
Synth Lead	81	SquareLd	2									
	82	Saw Ld	2									
	83	CalliopLd	2									
	84	Chiff Ld	2									
	85	CharanLd	2									
	86	Voice Ld	2									
	87	Fifth Ld	2									
	88	Bass&Ld	2									
Synth Pad	89	NewAgePd	2									
	90	Warm Pad	2									
	91	PolySyPd	2									
	92	ChoirPad	2									
	93	BowedPad	2									
	94	MetalPad	2									
	95	Halo Pad	2									
	96	SweepPad	2									
Synth Effects	97	Rain	2									
	98	SoundTrk	2									
	99	Crystal	2	AirBells	2	BellHarp	2	Gamelmba	2			
	100	Atmosphr	2									
	101	Bright	2									
	102	Goblins	2									
	103	Echoes	2									
	104	Sci-Fi	2									
Ethnic	105	Sitar	1									
	106	Banjo	1						Oud	2		
	107	Shamisen	1									
	108	Koto	1									
	109	Kalimba	1									
	110	Bagpipe	2									
	111	Fiddle	1									
	112	Shanai	1									
Percussive	113	TnklBell	2									
	114	Agogo	2									
	115	SteelDrm	2									
	116	Woodblok	1									
	117	TaikoDrm	1									
	118	MelodTom	2									
	119	Syn Drum	1									
	120	RevCymb1	1	RevConBD	1					Rev Tom1	1	Rev Tom2
Sound Effects	121	FretNoiz	2									
	122	BrthNoiz	2									
	123	Seashore	2									
	124	Tweet	2									
	125	Telephone	1									
	126	Helicptr	1									
	127	Applause	1									
	128	Gunshot	1									

Zelfde als Bank 0 E: Aantal elementen

Bank 26	E	Bank 32	E	Bank 33	E	Bank 40	E	Bank 126	E	Bank 127	E
↓ Vervolg van pag. 111 ↓											
								Silence		a.bass 1	1
								Silence		a.bass 2	1
								Silence		e.bass 1	1
								Silence		e.bass 2	1
								Silence		slapbas1	1
								Silence		slapbas2	1
								Silence		fretles1	1
								Silence		fretles2	1
								Silence		flute1	1
								Silence		flute2	1
								Silence		piccolo1	1
								Silence		piccolo2	2
								Silence		recorder	1
								Silence		panpipes	2
								Silence		sax1	2
								Silence		sax2	1
								Silence		sax3	1
								Silence		sax4	1
								Silence		clarint1	1
								Silence		clarint2	1
								Silence		oboe	1
								Silence		eng.horn	1
								Silence		bassoon	1
								Silence		harmnica	1
								Silence		trumpet1	1
								Silence		trumpet2	1
								Silence		trmbone1	2
								Silence		trmbone2	2
								Silence		fr.horn1	1
								Silence		fr.horn2	2
								Silence		tuba	2
								Silence		brssect1	1
								Silence		brssect2	2
								Silence		vibe1	1
								Silence		vibe2	1
								Silence		symallet	1
								Silence		maletwin	2
								Silence		glocken	2
								Silence		tubulbel	1
								Silence		xylophen	1
								Silence		marimba	2
								Silence		koto	1
								Silence		sho	2
								Silence		shakhchi	2
								Silence		whistle1	2
								Silence		whistle2	1
								Silence		bottle	2
								Silence		breath	2
								Silence		timpani	1
								Silence		melotom	1
								Silence		deepsnar	1
								Silence		e.perc1	1
								Silence		e.perc2	1
								Silence		taiko	1
								Silence		taikorim	1
								Silence		cymbal	2
								Silence		castanet	1
								Silence		triangle	1
								Silence		orchehit	1
								Silence		telephone	1
								Silence		bird	1
								Silence		jam	1
								Silence		efctwatr	2
								Silence		efctjngl	2

Over de 128 GM geluiden

Groep	Pgm# (1-128)	Instrument naam	Display	Uitleg van de voice
Piano	1	Grand Piano	GrandPno	Grand piano
	2	Bright Piano	BritePno	Heldere en knisperige grand piano
	3	Electric Grand Piano	El.Grand	Electrische grand piano (CP80)
	4	Honky-tonk Piano	HnkyTonk	Ragtime-achtige piano
	5	Electric Piano 1	E.Piano1	Electrische piano
	6	Electric Piano 2	E.Piano2	Electrische piano with metallic resonance (DX)
	7	Harpsichord	Harpsi.	Harpsichord
	8	Clavi	Clavi	Clavi
Chromatic Percussion	9	Celesta	Celesta	Celesta
	10	Glockenspiel	Glocken	Glockenspiel
	11	Music Box	MusicBox	Music box
	12	Vibraphone	Vibes	Vibrafoon
	13	Marimba	Marimba	Marimba
	14	Xylophone	Xylophon	Xylophone
	15	Tubular Bells	TubulBel	Tubular bells
	16	Dulcimer	Dulcimer	Dulcimer (geslagen snaarinstrument)
Organ	17	Drawbar Organ	DrawOrgn	Drawbar orgel
	18	Percussive Organ	PercOrgn	Electronic orgel met sterke attack
	19	Rock Organ	RockOrgn	Rockorgel
	20	Church Organ	ChrchOrg	Pijporgel
	21	Reed Organ	ReedOrgn	Helder en licht organ
	22	Accordion	Acordion	Accordeon
	23	Hamonica	Harmnica	Harmonica
	24	Tango Accordion	TangoAcdd	Tango accordeon
Guitar	25	Nylon Guitar	NylonGtr	Klassieke gitaar
	26	Steel Guitar	SteelGtr	Fork gitaar
	27	Jazz Guitar	Jazz Gtr	Electrische gitaar (jazz)
	28	Clean Guitar	CleanGtr	Electrische gitaar
	29	Muted Guitar	Mute Gtr	Mute gitaar
	30	Overdriven Guitar	Ovrdrive	Vervormde gitaar
	31	Distortion Guitar	Dist.Gtr	Vervormde gitaar
	32	Guitar Harmonics	GtrHarmo	Harmonics
Bass	33	Acoustic Bass	Aco.Bass	Staande bas
	34	Finger Bass	FngrBass	Electrische bas (vinger geplukt)
	35	Pick Bass	PickBass	Electrische bas (bespeeld met een plectrum)
	36	Fretless Bass	Fretless	Fretless bas
	37	Slap Bass 1	SlapBas1	Slap bas
	38	Slap Bass 2	SlapBas2	Slap bas met zachte attack
	39	Synth Bass 1	SynBass1	Synth bas met "sweep"
	40	Synth Bass 2	SynBass2	Synth bass
Strings	41	Violin	Violin	Violin
	42	Viola	Viola	Viola
	43	Cello	Cello	Cello
	44	Contrabass	Contrabs	Contrabas
	45	Tremolo Strings	Trem.Str	Strijkers met tremolo
	46	Pizzicato Strings	Pizz.Str	Pizzicato strijkers
	47	Orchestral Harp	Harp	Harp
	48	Timpani	Timpani	Timpani (pauken)
Ensemble	49	Strings 1	Strings1	Strijkers
	50	Strings 2	Strings2	Strijkers met zachte attack
	51	Synth Strings 1	Syn Str1	Synth strijkers
	52	Synth Strings 2	Syn Str2	Synth strijkers met zachte attack
	53	Choir Aahs	ChoirAah	Koor "aah"
	54	Voice Oohs	VoiceOoh	Koor "ooh"
	55	Synth Voice	SynVoice	Vocoder-type chorus
	56	Orchestra Hit	Orch.Hit	Orkest klap (hit)
Brass	57	Trumpet	Trumpet	Trompet
	58	Trombone	Trombone	Trombone
	59	Tuba	Tuba	Tuba
	60	Muted Trumpet	Mute Trp	Muted trumpet
	61	French Horn	Fr. Horn	French horn
	62	Brass Section	BrssSect	Brass sectie
	63	Synth Brass 1	SynBrss1	Synth brass
	64	Synth Brass 2	SynBrss2	Synth brass met zachte attack

Groep	Pgm# (1-128)	Instrument naam	Display	Uitleg van de voice
Reed	65	Soprano Sax	SprnoSax	Sopraansax
	66	Alto Sax	Alto Sax	Altsax
	67	Tenor Sax	TenorSax	Tensorsax
	68	Baritone Sax	Bari.Sax	Baritone sax
	69	Oboe	Oboe	Oboe
	70	English Horn	Eng.Horn	English horn
	71	Bassoon	Bassoon	Bassoon
	72	Clarinet	Clarinet	Clarinet
Pipe	73	Piccolo	Piccolo	Piccolo
	74	Flute	Flute	Fluit
	75	Recorder	Recorder	Recorder
	76	Pan Flute	PanFlute	Panfluit
	77	Blown Bottle	Bottle	Fles
	78	Shakuhachi	Shakhchi	Shakuhachi
	79	Whistle	Whistle	Whistle
	80	Ocarina	Ocarina	Ocarina
Synth Lead	81	Square Lead	SquareLd	Analoge synth lead (blok golf)
	82	Sawtooth Lead	Saw Ld	Analog synth lead (zaagtand golf)
	83	Calliope Lead	CalliopLd	Panfluit-achtige lead
	84	Chiff Lead	Chiff Ld	Synth brass-achtige lead
	85	Charang Lead	CharanLd	Vervormde gitaar-achtige lead
	86	Voice Lead	Voice Ld	Chorus lead
	87	Fifths Lead	Fifth Ld	Synth lead + echte kwart eronder
	88	Bass & Lead	Bass&Ld	Synth bass + synth lead
Synth Pad	89	New Age Pad	NewAgePd	Bell + chorus
	90	Warm Pad	Warm Pad	Pad met zachte attack
	91	Poly Synth Pad	PolySyPd	Synth brass-achtige pad
	92	Choir Pad	ChoirPad	Chorus pad
	93	Bowed Pad	BowedPad	Glass harp-achtige pad
	94	Metallic Pad	MetaiPad	Pad met harde synth strijkers
	95	Halo Pad	Halo Pad	Pad met breath noise
	96	Sweep Pad	SweepPad	Sweep pad met zachte attack
Synth Effects	97	Rain	Rain	Warm en transparant synth geluid
	98	Sound Track	SoundTrk	Analog synth pad + echte kwart erboven
	99	Crystal	Crystal	Music box, bell
	100	Atmosphere	Atmosphr	Harp + strijkers
	101	Brightness	Bright	Synth chorus met sterke attack en snelle decay
	102	Goblins	Goblins	Sweep sound met zachte attack + mompelen
	103	Echoes	Echoes	Pad met duidelijke attack + release echo
	104	Sci-Fi	Sci-Fi	Metalige synth pad
Ethnic	105	Sitar	Sitar	Sitar
	106	Banjo	Banjo	Banjo
	107	Shamisen	Shamisen	Shamisen
	108	Koto	Koto	Koto
	109	Kalimba	Kalimba	Kalimba
	110	Bagpipe	Bagpipe	Doedelzak
	111	Fiddle	Fiddle	Fiddle (viool)
	112	Shanai	Shanai	Ethnic woodwind
Percussive	113	Tinkle Bell	TnklBell	Bell
	114	Agogo	Agogo	Agogo
	115	Steel Drums	SteelDrm	Steel drums
	116	Woodblock	WoodBlok	Woodblock
	117	Taiko Drum	TaikoDrm	Japanese taiko drum
	118	Melodic Tom	MelodTom	Melodic tom
	119	Synth Drum	Syn Drum	Synth drum
	120	Reverse Cymbal	RevCymbI	Reversed cymbal
Sound Effects	121	Fret Noise	FretNoiz	Fret noise
	122	Breath Noise	BrthNoiz	Breath noise
	123	Seashore	Seashore	Waves
	124	Bird Tweet	Tweet	Tjirpende vogeltjes
	125	Telephone Ring	Telephone	Telefoon die ringt
	126	Helicopter	Helicptr	Helicopter
	127	Applause	Applause	Applaudiserend publiek
	128	Gunshot	Gunshot	Geweerschot

C/M Voice Lijst

pgm# (1-128)	TYPE1 Part1 - 9			TYPE2 Part11 - 16		
	(voll. naam)	(display)	E	(voll. naam)	(display)	E
1	acoustic piano 1	a.piano1	1	Acoustic Piano 1 A-	Piano1	2
2	acoustic piano 2	a.piano2	1	Acoustic Piano 2 A-	Piano2	2
3	acoustic piano 3	a.piano3	1	Acoustic Piano 3 A-	Piano3	2
4	electric piano 1	e.piano1	1	Acoustic Piano 4 A-	Piano4	2
5	electric piano 2	e.piano2	1	Acoustic Piano 5 A-	Piano5	1
6	electric piano 3	e.piano3	1	Acoustic Piano 6 A-	Piano6	1
7	electric piano 4	e.piano4	1	Acoustic Piano 7 A-	Piano7	1
8	honky-tonk piano	hnkytnk	2	Electric Piano 1 E-	Piano1	2
9	electric organ 1	e.organ1	2	Electric Piano 2 E-	Piano2	2
10	electric organ 2	e.organ2	2	Electric Piano 3 E-	Piano3	2
11	electric organ 3	e.organ3	1	Acoustic Guitar 1A-	Guitr1	1
12	electric organ 4	e.organ4	1	Acoustic Guitar 2A-	Guitr2	2
13	pipe organ 1	pipeorg1	2	Acoustic Guitar 3A-	Guitr3	2
14	pipe organ 2	pipeorg2	2	Electric Guitar 1 E-	Guitr1	2
15	pipe organ 3	pipeorg3	2	Electric Guitar 2 E-	Guitr2	1
16	accordion	acordion	2	Slap Bass 1	Slap-1	2
17	harpichord 1	harpsi1	1	Slap Bass 2	Slap-2	2
18	harpichord 2	harpsi2	2	Slap Bass 3	Slap-3	2
19	harpichord 3	harpsi3	1	Slap Bass 4	Slap-4	2
20	clavi 1	clavi1	1	Slap Bass 5	Slap-5	2
21	clavi 2	clavi2	1	Slap Bass 6	Slap-6	2
22	clavi 3	clavi3	1	Slap Bass 7	Slap-7	2
23	celesta 1	celest1	1	Slap Bass 8	Slap-8	2
24	celesta 2	celest2	1	Finger Bass 1	Finger-1	1
25	synth brass 1	synbrs1	2	Finger Bass 2	Finger-2	2
26	synth brass 2	synbrs2	2	Picked Bass 1	Picked-1	1
27	synth brass 3	synbrs3	2	Picked Bass 2	Picked-2	2
28	synth brass 4	synbrs4	2	Fretless Bass	FretlBs	1
29	synth bass 1	synbass1	1	Acoustic Bass A-	Bass	2
30	synth bass 2	synbass2	1	Choir 1	Choir-1	1
31	synth bass 3	synbass3	2	Choir 2	Choir-2	1
32	synth bass 4	synbass4	1	Choir 3	Choir-3	2
33	new age pad	newagepd	2	Choir 4	Choir-4	2
34	synth harmo	synharmo	2	Strings 1	Strngs-1	2
35	choir pad	choir pd	2	Strings 2	Strngs-2	2
36	bowed pad	bowed pd	2	Strings 3	Strngs-3	2
37	sound track	soundtrk	2	Strings 4	Strngs-4	2
38	atmosphere	atmosphr	2	Electric Organ 1 E-	Organ1	2
39	synth warm	syn warm	2	Electric Organ 2 E-	Organ2	2
40	synth funny	synfunny	1	Electric Organ 3 E-	Organ3	2
41	synth echo 1	synecho1	2	Electric Organ 4 E-	Organ4	2
42	rain	rain	2	Electric Organ 5 E-	Organ5	2
43	synth oboe	synoboe	2	Electric Organ 6 E-	Organ6	2
44	synth echo 2	synecho2	2	Electric Organ 7 E-	Organ7	2
45	synth solo	synsolo	2	Electric Organ 8 E-	Organ8	2
46	synth reed organ	synrdorg	2	Electric Organ 9 E-	Organ9	2
47	synth bell	synbell	1	Soft Trumpet 1	SoftTP-1	1
48	square lead	squareld	2	Soft Trumpet 2	SoftTP-2	1
49	string section 1	strsect1	2	Trumpet/Trombone 1	TP/TRB-1	1
50	string section 2	strsect2	2	Trumpet/Trombone 2	TP/TRB-2	1
51	string section 3	strsect3	2	Trumpet/Trombone 3	TP/TRB-3	1
52	pizzicato strings	pizz.str	1	Trumpet/Trombone 4	TP/TRB-4	1
53	violin 1	violin 1	2	Trumpet/Trombone 5	TP/TRB-5	2
54	violin 2	violin 2	1	Trumpet/Trombone 6	TP/TRB-6	2
55	cello 1	cello 1	1	Sax 1	Sax-1	1
56	cello 2	cello 2	1	Sax 2	Sax-2	1
57	contrabass	contrabs	1	Sax 3	Sax-3	1
58	harp 1	harp 1	1	Sax 4	Sax-4	2
59	harp 2	harp 2	1	Brass 1	Brass-1	1
60	guitar 1	guitar 1	1	Brass 2	Brass-2	1
61	guitar 2	guitar 2	1	Brass 3	Brass-3	2
62	electric guitar 1	elecgr1	2	Brass 4	Brass-4	2
63	electric guitar 2	elecgr2	2	Brass 5	Brass-5	2
64	sitar	sitar	1	Orchestra Hit	Orch-Hit	1

pgm# (1-128)	TYPE1 Part1 - 9			TYPE2 Part11 - 16		
	(voll. naam)	(display)	E	(voll. naam)	(display)	E
65	acoustic bass 1	a.bass 1	1	Silence	Silence	
66	acoustic bass 2	a.bass 2	1	Silence	Silence	
67	electric bass 1	e.bass 1	1	Silence	Silence	
68	electric bass 2	e.bass 2	1	Silence	Silence	
69	slap bass 1	slapbas1	1	Silence	Silence	
70	slap bass 2	slapbas2	1	Silence	Silence	
71	fretless bass 1	fretles1	1	Silence	Silence	
72	fretless bass 2	fretles2	1	Silence	Silence	
73	flute 1	flute1	1	Silence	Silence	
74	flute 2	flute2	1	Silence	Silence	
75	piccolo 1	piccolo1	1	Silence	Silence	
76	piccolo 2	piccolo2	2	Silence	Silence	
77	recorder	recorder	1	Silence	Silence	
78	pan pipes	panpipes	2	Silence	Silence	
79	sax 1	sax1	2	Silence	Silence	
80	sax 2	sax2	1	Silence	Silence	
81	sax 3	sax3	1	Silence	Silence	
82	sax 4	sax4	1	Silence	Silence	
83	clarinet 1	clarint1	1	Silence	Silence	
84	clarinet 2	clarint2	1	Silence	Silence	
85	oboe	oboe	1	Silence	Silence	
86	english horn	eng.horn	1	Silence	Silence	
87	bassoon	bassoon	1	Silence	Silence	
88	harmonica	harmnica	1	Silence	Silence	
89	trumpet 1	trumpet1	1	Silence	Silence	
90	trumpet 2	trumpet2	1	Silence	Silence	
91	trombone 1	trmbone1	2	Silence	Silence	
92	trombone 2	trmbone2	2	Silence	Silence	
93	frugel horn 1	fr.horn1	1	Silence	Silence	
94	frugel horn 2	fr.horn2	2	Silence	Silence	
95	tuba	tuba	2	Silence	Silence	
96	brass section 1	brssect1	1	Silence	Silence	
97	brass section 2	brssect2	2	Silence	Silence	
98	vibraphone 1	vibe1	1	Silence	Silence	
99	vibraphone 2	vibe2	1	Silence	Silence	
100	synth mallet	synmallet	1	Silence	Silence	
101	mallet windbell	maletwin	2	Silence	Silence	
102	glockenspiel	glocken	2	Silence	Silence	
103	tublar bells	tubulbel	1	Silence	Silence	
104	xylophone	xylophen	1	Silence	Silence	
105	marimba	marimba	2	Silence	Silence	
106	koto	koto	1	Silence	Silence	
107	sho	sho	2	Silence	Silence	
108	shakuhachi	shakhchi	2	Silence	Silence	
109	whistle 1	whistle1	2	Silence	Silence	
110	whistle 2	whistle2	1	Silence	Silence	
111	bottle	bottle	2	Silence	Silence	
112	breath pipe	breath 2		Silence	Silence	
113	timpani	timpani	1	Silence	Silence	
114	melodi tom	melotom	1	Silence	Silence	
115	deep snare	deepsnar	1	Silence	Silence	
116	electric percussion 1	e.perc1	1	Silence	Silence	
117	electric percussion 2	e.perc2	1	Silence	Silence	
118	taiko	taiko	1	Silence	Silence	
119	taiko rim	taikorim	1	Silence	Silence	
120	cymbal	cymbal	2	Silence	Silence	
121	castanet	castanet	1	Silence	Silence	
122	triangle	triangle	1	Silence	Silence	
123	orchestra hit	orchehit	1	Silence	Silence	
124	telephone	telephone	1	Silence	Silence	
125	bird tweet	bird	1	Silence	Silence	
126	one note jam	jam	1	Silence	Silence	
127	effect water	efctwatr	2	Silence	Silence	
128	effect jungle	efctjngl	2	Silence	Silence	

XG Drum Map

Bank Select MSB		127		127		127		127				
Bank Select LSB		0		0		0		0				
Program#		1		67		127		128				
Notes	Note	Key	Alt/MS	Group	Standard Kit	E	Coffin Kit ****	E	Standard Kit MU100 Native****	E	Standard Kit MU Basic****	E
13	C#	-1	3		Surdo Mute	1	Surdo Mute V ***	1				
14	D	-1	3		Surdo Open	1	Surdo Open V ***	1				
15	D#	-1			Hi Q	1						
16	E	-1			Whip Slap	1						
17	F	-1	4		Scratch H	1						
18	F#	-1	4		Scratch L	1						
19	G	-1			Finger Snap	1						
20	G#	-1			Click Noise	1						
21	A	-1			Metronome Click	1						
22	A#	-1			Metronome Bell	1						
23	B	-1			Seq Click L	1						
24	C	0			Seq Click H	1						
25	C#	0			Brush Tap	1	Brush Tap V ***	1				
26	D	0	0		Brush Swirl	1	Brush Swirl V ***	1				
27	D#	0			Brush Slap	1	Brush Slap V ***	1				
28	E	0	0		Brush Tap Swirl	1	Brush Tap Swirl L ***	1				
29	F	0	0		Snare Roll	1	Snare Roll V ***	1				
30	F#	0			Castanet	1			Castanet#	1		
31	G	0			Snare Soft	1	Rim Gate 4 ****	1	Snare Soft#	1		
32	G#	0			Sticks	1	Sticks Q ****	1				
33	A	0			Kick Soft	1	Kick Cough L ****	1				
34	A#	0			Open Rim Shot	1	Rim Gate 5 ****	1	Open Rim Shot#	1		
35	B	0			Kick Tight	1	Kick Comp 2 L ****	1				
36	C	1			Kick	1	Kick Comp 2 H ****	1				
37	C#	1			Side Stick	1	Side Stick Dry L ****	1	Side Stick#	1		
38	D	1			Snare	1	Snare Tin L ****	1	Snare#	1		
39	D#	1			Hand Clap	1	Hand Clap Dark ****	1				
40	E	1			Snare Tight	1	Snare Can L ****	1	Snare Tight#	1		
41	F	1			Floor Tom L	1	Floor Tom Tech L ****	1				
42	F#	1	1		Hi-Hat Closed	1	Hi-Hat Closed Tech ****	1	Hi-Hat Closed#	1		
43	G	1			Floor Tom H	1	Floor Tom Tech H ****	1				
44	G#	1	1		Hi-Hat Pedal	1	Hi-Hat Pedal Tech ****	1	Hi-Hat Pedal#	1		
45	A	1			Low Tom	1	Low Tom Tech ****	1				
46	A#	1	1		Hi-Hat Open	1	Hi-Hat Open 3 Dark ****	1	Hi-Hat Open#	1		
47	B	1			Mid Tom L	1	Mid Tom Tech L ****	1				
48	C	2			Mid Tom H	1	Mid Tom Tech H ****	1				
49	C#	2			Crash Cymbal 1	1	Crash Cymbal Dark 2 ****	1	Crash Cymbal 1#	1		
50	D	2			High Tom	1	High Tom Tech ****	1				
51	D#	2			Ride Cymbal 1	1	Ride Cymbal Hard 2 ****	1	Ride Cymbal 1#	1		
52	E	2			Chinese Cymbal	1	Chinese Cymbal Q ****	1	Chinese Cymbal#	1		
53	F	2			Ride Cymbal Cup	1	Ride Cymbal Cup 5 ****	1	Ride Cymbal Cup#	1		
54	F#	2			Tambourine	1	Tambourine Dark ****	1				
55	G	2			Splash Cymbal	1	Tech Splash Cymbal ****	1				
56	G#	2			Cowbell	1	Cowbell Lo-Fi ****	1	Cowbell#	1		
57	A	2			Crash Cymbal 2	1	Crash Cymbal 2 Q ****	1	Crash Cymbal 2#	1		
58	A#	2			Vibraslap	1						
59	B	2			Ride Cymbal 2	1	Ride Cymbal 5 ****	1	Ride Cymbal 2#	1		
60	C	3			Bongo H	1	Bongo H V ***	1				
61	C#	3			Bongo L	1	Bongo L V ***	1				
62	D	3			Conga H Mute	1	Conga H Mute V ***	1	Conga H Mute#	1		
63	D#	3			Conga H Open	1	Conga H Open V ***	1	Conga H Open#	1		
64	E	3			Conga L	1	Conga L 2 ****	1	Conga L#	1		
65	F	3			Timbale H	1	Timbale H V ***	1				
66	F#	3			Timbale L	1	Timbale L V ***	1				
67	G	3			Agogo H	1	Agogo H V ***	1				
68	G#	3			Agogo L	1	Agogo L V ***	1				
69	A	3			Cabasa	1						
70	A#	3			Maracas	1	Maracas Q ****	1				
71	B	3	0		Samba Whistle H	1	Samba Whistle H V ***	1				
72	C	4	0		Samba Whistle L	1	Samba Whistle L V ***	1				
73	C#	4			Guiro Short	1						
74	D	4	0		Guiro Long	1						
75	D#	4			Claves	1						
76	E	4			Wood Block H	1						
77	F	4			Wood Block L	1						
78	F#	4			Cuica Mute	1						
79	G	4			Cuica Open	1	Cuica Open H ***	1				
80	G#	4	2		Triangle Mute	1						
81	A	4	2		Triangle Open	1						
82	A#	4			Shaker	1						
83	B	4			Jingle Bells	1						
84	C	5			Bell Tree	1						
85	C#	5										
86	D	5										
87	D#	5										
88	E	5										
89	F	5										
90	F#	5										
91	G	5										

: Zelfde als Standard Kit ** : MU80 Extension E: Aantal elementen
 : Geen geluid *** : MU90 Extension
 : MU100 Extension

Bank Select MSB		126		126		126		126		126		126		126			
Bank Select LSB		0		0		0		0		0		0		0			
Program#		1		2		17		18		19		33		34			
Note#	Note	Key	Altns	SFX Kit 1	E	SFX Kit 2	E	Techno Kit K/S ****	E	Techno Kit Hi ****	E	Techno Kit Lo ****	E	Sakura Kit ****	E	Small Latin Kit ****	E
13	C# -1		3														
14	D -1		3														
15	D# -1																
16	E -1																
17	F -1		4														
18	F# -1		4														
19	G -1																
20	G# -1																
21	A -1																
22	A# -1																
23	B -1																
24	C 0																
25	C# 0																
26	D 0 0																
27	D# 0																
28	E 0 0			Insects ****	2												
29	F 0 0			Bacteria ****	2												
30	F# 0																
31	G 0																
32	G# 0																
33	A 0																
34	A# 0																
35	B 0																
36	C 1			Cutting Noise	1	Phone Call **	1	Heavy Techno Kick 1 ****	1	Hyper Tom H 1 ****	1	Hyper Tom L 1 ****	1	Dora ****	1	Latin Cymbal Short ****	1
37	C# 1			Cutting Noise 2	2	Door Squeak	1	Heavy Techno Kick 2 ****	1	Asian Tom H ****	1	Asian Tom L ****	1	Tsuzumi Pon ****	1	Claves SL 1 ****	1
38	D 1			Distorted Cutting Noise **	2	Door Slam	1	Psychedelic Kick ****	1	Lo-Fi Tom H ****	1	Lo-Fi Tom L ****	1	Tsuzumi Pu ****	1	Claves SL 2 ****	1
39	D# 1			String Slap	1	Scratch Cut	1	Gate Tekno Kick ****	1	Hyper Tom H 2 ****	1	Hyper Tom L 2 ****	1	Tsuzumi Ta ****	1	Claves SL 3 ****	1
40	E 1			Bass Slide **	2	Scratch H 3	2	Rap Kick ****	1	Flanged Tom H ****	1	Flanged Tom L ****	1	Tsuzumi Chon ****	1	Claves SL 4 ****	1
41	F 1			Pick Scrape **	1	Wind Chime	1	Heavy Techno Kick 3 ****	1	Minimal Tom H ****	1	Minimal Tom L ****	1	Tsuzumi Tsu ****	1	Claves SL 5 ****	1
42	F# 1		1			Telephone Ring 2	1	Heavy Techno Kick 4 ****	1	Vox Drum H ****	1	Vox Drum L ****	1	Shimetaiko Ten ****	1	Muted Percussion SL 1 ****	1
43	G 1							Future Kick ****	1	Android Walk 1 H ****	1	Android Walk 1 L ****	1	Shimetaiko Tsu ****	1	Muted Percussion SL 2 ****	1
44	G# 1		1					Asian Kick ****	1	Android Walk 2 H ****	1	Android Walk 2 L ****	1	Yagura Open ****	1	Muted Percussion SL 3 ****	1
45	A 1							Imbalance Kick ****	1	Electro Blij H ****	1	Electro Blij L ****	1	Ohdaiko Rim ****	1	Muted Percussion SL 4 ****	1
46	A# 1		1					Justice Kick ****	1	Wood Percussions H ****	1	Wood Percussions L ****	1	Oriental Tambourine ****	1	Pandero ****	1
47	B 1							Minimal Kick ****	1	Wood Door Open H ****	1	Wood Door Open L ****	1	Oriental Drum 1 ****	1	Surdo Mute SL 1 ****	1
48	C 2									Reso Noise Burst H ****	1	Reso Noise Burst L ****	1	Oriental Drum 2 ****	1	Surdo Mute SL 2 ****	1
49	C# 2									LFO Metal Attack H ****	1	LFO Metal Attack L ****	1	Oriental Drum 3 ****	1	Surdo Open SL ****	1
50	D 2									Steel Conga H ****	1	Steel Conga L ****	1	Oriental Rim 1 ****	1	Surdo Rim SL ****	1
51	D# 2									Rate Down Snare H ****	1	Rate Down Snare L ****	1	Oriental Rim 2 ****	1	Tamborim Mute ****	1
52	E 2			Flute Key Click	1	Car Engine Ignition	1	Radio Snare ****	1	Pop Ambient H ****	1	Pop Ambient L ****	1	Oriental Rim 3 ****	1	Tamborim Open ****	1
53	F 2					Car Tires Squeal	1	Cold Dry Snare 1 ****	1	Tunnel Ambient H ****	1	Tunnel Ambient L ****	1	Oriental Rim 4 ****	1	TimbaleL Drum ****	1
54	F# 2					Car Passing	1	Slap Snare ****	1	Vibraslap H ****	1	Vibraslap L ****	1	Oriental Metal Rim 1 ****	1	TimbaleH Drum ****	1
55	G 2					Car Crash	1	Cold Dry Snare 2 ****	1	Gun Shot Slap H ****	1	Gun Shot Slap L ****	1	Oriental Metal Rim 2 ****	1	TimbaleL Rim ****	1
56	G# 2					Siren	2	Cold Dry Snare 3 ****	1	Punch Snare H ****	1	Punch Snare L ****	1	Oriental Metal Rim 3 ****	1	TimbaleH Rim ****	1
57	A 2					Train	1	Lo-Fi Metal Snare ****	1	Bomb Snare H ****	1	Bomb Snare L ****	1	Oriental Metal Rim 4 ****	1	Timbale Paila 1 ****	1
58	A# 2					Jet Plane	2			Space Tambourine H ****	1	Space Tambourine L ****	1	Oriental Metal Rim 5 ****	1	Timbale Paila 2 ****	1
59	B 2					Starship	2			Ambient Cow Bell H ****	1	Ambient Cow Bell L ****	1				
60	C 3					Burst	2			Chink Hat H ****	1	Chink Hat L ****	1				
61	C# 3					Roller Coaster	2			Coal Mine 1 H ****	1	Coal Mine 1 L ****	1				
62	D 3					Submarine	2			Coal Mine 2 H ****	1	Coal Mine 2 L ****	1				
63	D# 3					Connectivity ****	2			Hammer Hit 1 H ****	1	Hammer Hit 1 L ****	1				
64	E 3					Mystery ****	2			Hammer Hit 2 H ****	1	Hammer Hit 2 L ****	1				
65	F 3									Hammer Hit 3 H ****	1	Hammer Hit 3 L ****	1				
66	F# 3									Insensible Hah H ****	1	Insensible Hah L ****	1				
67	G 3									Robot 1 H ****	1	Robot 1 L ****	1				
68	G# 3			Shower	2	Laugh	1	Hi Pitch Slap H ****	1	Insensible Fuh H ****	1	Insensible Fuh L ****	1				
69	A 3			Thunder	1	Scream	1	Hi Pitch Slap L ****	1	Robot 2 H ****	1	Robot 2 L ****	1				
70	A# 3			Wind	1	Punch	1			Rude Loop Cymbal H ****	1	Rude Loop Cymbal L ****	1				
71	B 3 0			Stream	2	Heart Beat	1			Noise Burst H ****	1	Noise Burst L ****	1				
72	C 4 0			Bubble	2	Foot Steps	1			Fizzer H ****	1	Fizzer L ****	1				
73	C# 4			Feed **	2	Applause 2 **	1			Lo-Fi Shaker H ****	1	Lo-Fi Shaker L ****	1				
74	D 4 0			Cave ****	2					Temple Gong H ****	1	Temple Gong L ****	1				
75	D# 4																
76	E 4																
77	F 4																
78	F# 4																
79	G 4																
80	G# 4																
81	A 4		2														
82	A# 4																
83	B 4																
84	C 5			Dog	1	Machine Gun	1										
85	C# 5			Horse	1	Laser Gun	2										
86	D 5			Bird Tweet 2	1	Explosion	2										
87	D# 5			Kitty **	1	Firework	2										
88	E 5			Growl **	1	Fireball ****	2										
89	F 5			Haurited **	2												
90	F# 5			Ghost	2												
91	G 5			Macou **	2												

TG300B Drum Map

Program#			1	9	17	25	26	33	41	49	57	128											
Note#	Note	Alternate assign	Standard Kit	E Room Kit	E Power Kit	E Electro Kit	E Analog Kit	E Jazz Kit	E Brush Kit	E Orchestra Kit	E SFX Set	E C/M Kit											
25	C# 0		Snare Roll TG	1																			
26	D 0		Finger Snap TG	1																			
27	D# 0		Hi Q TG	1						Hi-Hat Closed Orchestra	1												
28	E 0		Whip Slap TG	1						Hi-Hat Pedal Orchestra	1												
29	F 0	7	Scratch H TG	1						Hi-Hat Open Orchestra	1												
30	F# 0	7	Scratch L TG	1						Ride Cymbal 1 Orchestra	1												
31	G 0		Sticks TG	1																			
32	G# 0		Click Noise TG	1																			
33	A 0		Metronome Click TG	1																			
34	A# 0		Metronome Bell TG	1																			
35	B 0		Kick Tight	1				Kick Tight Jazz TG	Kick Tight Jazz TG	Kick Orchestra	1	Kick Tight CM											
36	C 1		Kick	1	Kick Room	1	Kick Power	1	Kick Electro TG	1	Kick Analog	1	Kick Small	1	Gran Cassa Orchestra	1	Kick CM						
37	C# 1		Side Stick	1					Side Stick Analog	1							Side Stick CM						
38	D 1		Snare	1		Snare Power	1	Snare Electro TG	1	Snare Analog	1						Snare CM						
39	D# 1		Hand Clap	1						Brush Tap TG	1	Band Snare TG	1				Hand Clap CM						
40	E 1		Snare Tight	1			Snare Power 2	1		Brush Swirl TG	1	Band Snare TG	1	Whip Slap TG	1	Hi Q TG	1	Snare Electro CM					
41	F 1		Floor Tom L	1	Tom Room 1	1	Tom Room 1	1	Tom Electro 1	1	Tom Analog 1	1	Tom Jazz 1	1	Tom Jazz 1	1	Tom Jazz 1	1	Scratch H TG	1	Floor Tom L CM		
42	F# 1	1	Hi-Hat Closed	1						Hi-Hat Closed Analog	1								Timpani F#	1	Scratch L TG	1	Hi-Hat Closed CM
43	G 1		Floor Tom H	1	Tom Room 2	1	Tom Room 2	1	Tom Electro 2	1	Tom Analog 2	1	Tom Jazz 2	1	Tom Jazz 2	1	Tom Jazz 2	1	Timpani G	1	Sticks TG	1	Floor Tom H CM
44	G# 1	1	Hi-Hat Pedal	1						Hi-Hat Closed Analog 2	1								Timpani G#	1	Click Noise TG	1	Hi-Hat Open Short CM
45	A 1		Low Tom	1	Tom Room 3	1	Tom Room 3	1	Tom Electro 3	1	Tom Analog 3	1	Tom Jazz 3	1	Tom Jazz 3	1	Tom Jazz 3	1	Timpani A	1	Metronome Click TG	1	Low Tom CM
46	A# 1	1	Hi-Hat Open	1						Hi-Hat Open Analog	1								Timpani A#	1	Metronome Bell TG	1	Hi-Hat Open CM
47	B 1		Mid Tom L	1	Tom Room 4	1	Tom Room 4	1	Tom Electro 4	1	Tom Analog 4	1	Tom Jazz 4	1	Tom Jazz 4	1	Tom Jazz 4	1	Timpani B	1	Guitar Fret Noise	2	Mid Tom L CM
48	C 2		Mid Tom H	1	Tom Room 5	1	Tom Room 5	1	Tom Electro 5	1	Tom Analog 5	1	Tom Jazz 5	1	Tom Jazz 5	1	Tom Jazz 5	1	Timpani C	1	Cutting Noise H	1	Mid Tom H CM
49	C# 2		Crash Cymbal 1	1						Crash Analog	1								Timpani C#	1	Cutting Noise L	1	Crash Cymbal CM
50	D 2		High Tom	1	Tom Room 6	1	Tom Room 6	1	Tom Electro 6	1	Tom Analog 6	1	Tom Jazz 6	1	Tom Jazz 6	1	Tom Jazz 6	1	Timpani D	1	String Slap	1	High Tom CM
51	D# 2		Ride Cymbal 1	1															Timpani D#	1	Flute Key Click	1	Ride Cymbal CM
52	E 2		Chinese Cymbal	1				Reverse Cymbal TG	1										Timpani E	1	Laugh	1	
53	F 2		Ride Cymbal Cup	1															Timpani F	1	Scream	1	
54	F# 2		Tambourine	1																	Punch	1	Tambourine CM
55	G 2		Splash Cymbal	1																	Heartbeat	1	
56	G# 2		Cowbell	1						Cowbell Analog	1										Footsteps	1	Cowbell CM
57	A 2		Crash Cymbal 2	1															Hand Cymbal H TG	1	Footsteps	1	
58	A# 2		Vibraslap	1																	Applause	1	
59	B 2		Ride Cymbal 2	1															Hand Cymbal L TG	1	Door Squeak	1	
60	C 3		Bongo H	1																	Door Slam	1	Bongo H CM
61	C# 3		Bongo L	1																	Scratch Cut	1	Bongo L CM
62	D 3		Conga H Mute	1						Conga Analog H	1										Wind Chime	1	Conga H Mute CM
63	D# 3		Conga H Open	1						Conga Analog M	1										Ignition	1	Conga H Open CM
64	E 3		Conga L	1						Conga Analog L	1										Squeal	1	Conga L CM
65	F 3		Timbale H	1																	Exhaust	1	Timbale H CM
66	F# 3		Timbale L	1																	Crash	1	Timbale L CM
67	G 3		Agogo H	1																	Siren	1	Agogo H CM
68	G# 3		Agogo L	1																	Train	1	Agogo L CM
69	A 3		Cabasa	1																	Jet Plane	2	Cabasa CM
70	A# 3		Maracas	1						Maracas 2	1										Helicopter	1	Maracas CM
71	B 3	2	Samba Whistle H TG	1																	Starship	2	Samba Whistle H TG CM
72	C 4	2	Samba Whistle L TG	1																	Gunshot	1	Samba Whistle L TG CM
73	C# 4	3	Guiro Short TG	1																	Machine Gun	1	Vibraslap CM
74	D 4	3	Guiro Long TG	1																	Laser Gun	2	
75	D# 4		Claves	1						Claves 2	1										Explosion	2	Claves CM
76	E 4		Wood Block H	1																	Dog	1	Laugh
77	F 4		Wood Block L	1																	Horse	1	Scream
78	F# 4	4	Cuica Mute TG	1																	Bird Tweet	2	Punch
79	G 4	4	Cuica Open TG	1																	Shower	2	Heartbeat
80	G# 4	5	Triangle Mute TG	1																	Thunder	1	Footsteps
81	A 4	5	Triangle Open TG	1																	Wind	1	Footsteps
82	A# 4		Shaker	1																	Seashore	2	Applause
83	B 4		Jingle Bells	1																	Stream	2	Door Squeak
84	C 5		Bell Tree	1																	Bubble	2	Door Slam
85	C# 5		Castanet TG	1																			Scratch Cut
86	D 5	6	Surdo Mute TG	1																	Wind Chime	1	
87	D# 5	6	Surdo Open TG	1																	Ignition	1	
88	E 5									Applause	1												Squeal
89	F 5																						Exhaust
90	F# 5																						Crash
91	G 5																						Siren
92	G# 5																						Train
93	A 5																						Jet Plane
94	A# 5																						Helicopter
95	B 5																						Starship
96	C 6																						Gunshot
97	C# 6																						Machine Gun
98	D 6																						Laser Gun
99	D# 6																						Explosion
100	E 6																						Dog
101	F 6																						Horse
102	F# 6																						Bird Tweet
103	G 6																						Shower
104	G# 6																						Thunder
105	A 6																						Wind
106	A# 6																						Seashore
107	B 6																						Stream
108	C 7																						Bubble

: Zelfde als Standard Kit : Geen geluid

C/M Drum Map

Noot#	Noot	Alternat. toewijz.	C/M Kit	E
35	B	0	Kick Tight CM	1
36	C	1	Kick CM	1
37	C#	1	Side Stick CM	1
38	D	1	Snare CM	1
39	D#	1	Hand Clap CM	1
40	E	1	Snare Electro CM	1
41	F	1	Floor Tom L CM	1
42	F#	1 1	Hi-Hat Closed CM	1
43	G	1	Floor Tom H CM	1
44	G#	1 1	Hi-Hat Open Short CM	1
45	A	1	Low Tom CM	1
46	A#	1 1	Hi-Hat Open CM	1
47	B	1	Mid Tom L CM	1
48	C	2	Mid Tom H CM	1
49	C#	2	Crash Cymbal CM	1
50	D	2	High Tom CM	1
51	D#	2	Ride Cymbal CM	1
52	E	2		
53	F	2		
54	F#	2	Tambourine CM	1
55	G	2		
56	G#	2	Cowbell CM	1
57	A	2		
58	A#	2		
59	B	2		
60	C	3	Bongo H CM	1
61	C#	3	Bongo L CM	1
62	D	3	Conga H Mute CM	1
63	D#	3	Conga H Open CM	1
64	E	3	Conga L CM	1
65	F	3	Timbale H CM	1
66	F#	3	Timbale L CM	1
67	G	3	Agogo H CM	1
68	G#	3	Agogo L CM	1
69	A	3	Cabasa CM	1
70	A#	3	Maracas CM	1
71	B	3 2	Samba Whistle H TG CM	1
72	C	4 2	Samba Whistle L TG CM	1
73	C#	4 3	Vibraslap CM	1
74	D	4 3		
75	D#	4	Claves CM	1
76	E	4	Laugh	1
77	F	4	Scream	1
78	F#	4 4	Punch	1
79	G	4 4	Heartbeat	1
80	G#	4 5	Footsteps	1
81	A	4 5	Footsteps	1
82	A#	4	Applause	1
83	B	4	Door Squeak	1
84	C	5	Door Slam	1
85	C#	5	Scratch Cut	1
86	D	5 6	Wind Chime	1
87	D#	5 6	Ignition	1
88	E	5	Squeal	1
89	F	5	Exhaust	1
90	F#	5	Crash	1
91	G	5	Siren	2
92	G#	5	Train	1
93	A	5	Jet Plane	2
94	A#	5	Helicopter	1
95	B	5	Starship	2
96	C	6	Gunshot	1
97	C#	6	Machine Gun	1
98	D	6	Laser Gun	2
99	D#	6	Explosion	2
100	E	6	Dog	1
101	F	6	Horse	1
102	F#	6	Bird Tweet	2
103	G	6	Shower	2
104	G#	6	Thunder	1
105	A	6	Wind	1
106	A#	6	Seashore	2
107	B	6	Stream	2
108	C	7	Bubble	2

 : Geen geluid

Performance Lijst

(Internal Performance Lijst 1 MSB=002, LSB=000)

Pgm#	Kategorie	Performance Naam	Commentaar
1	PD	Emperors	Sla stevig aan. Probeer MW en AT.
2	GT	GuitarShop	Distortion gitaar. Let niet op VL=Mono. Voorzichtig met AT.
3	KS	Dune	Impressionistische muziek.
4	KS	Box Bass Man	VL synth bass.
5	BA	Fat Boy	Vintage analog synth.
6	ET	Mod-Sitar	Sitar. MW wijzigt de toon.
7	KS	Good Day	Analog-achtige synth.
8	KS	Red Beard	Shakuhachi in de wilderness. Probeer PB uit.
9	KS	It's Cool	Stijlvolle jazz met beide handen.
10	KS	Swing Jazz	Bas en melodie voor swing jazz.
11	EN	Mountn Voice	Janken in de verte met PB, growl met AT.
12	LD	VL-Horn	Het definitieve VL geluid. AT bestuurt het noisy geluid. Probeer PB en AT.
13	RD	Moody Sax	Vriendelijke avond sax.
14	KS	Midnight	Avondje stappen in de stad. AT bestuurt bend naar beneden.
15	RD	Wood Winds	Een pastoraal geluid.
16	KS	Bamboo	Super linkerhand techniek.
17	KS	Blues	Blues. Alles hangt af van het gebruik van AT.
18	LD	VA-Leed	Solo synth.
19	KS	Brass	Ideaal als u AT gebruikt voor vibrato.
20	KS	Ophelia	Goed voor eenzame melodieën.
21	VH	2-Oct Unison	Man/vrouw unison. Goed om mee te scatten (Chromatische harmonie)
22	VH	Silent Voice	Fantastisch voor Kerstavond of Gospelzang (Vocoder harmonie).
23	VH	Male Chorus	Mannenkoor. (Vocoder harmonie)
24	VH	WhiteChrims	Probeer eens "White Christmas" met dit geluid (Koor harmonie)
25	VH	DetuneChorus	Dubbeling voor de hoofdzing. (Detune harmonie)
26	VH	FlangeDetune	Flanger onstemming (Detune harmonie)
27	VH	Big Chorus	VH nummer 1 brede chorus. (Koor harmonie)
28	VH	Oct Unison	Unison met basvoice. (Chromatische harmonie)
29	VH	D. TonicChors	Interessant om diatonisch te zingen. PCM klinkt niet. (Vocoder harmonie)
30	VH	TremoloChors	Gemengd koor met tremolo. Vokaal geluid is niet hoorbaar tot u iets aanslaat op het toetsenbord. (Vocoder harmonie)
31	VH	Duet Chorus	Harmonizes a third above. (Koor harmonie)
32	VH	Female Solo	Vrouwelijke solovokaal. Er wordt geen harmonie toegevoegd. (Chromatische harmonie)
33	VH	Heavv Chorus	Koor gefocust op de bas (Koor harmonie)
34	VH	Flange Voice	Flanger wordt toegevoegd. Vokaal geluid is niet hoorbaar tot u iets aanslaat op het toetsenbord. (Vocoder harmonie)
35	VH	Open3harmonie	Twee-persoon harmonie op pedaalbas. (Koor harmonie)
36	VH	A Woman&Mans	Mannenkoor met één zangeres. (Koorharmonie)
37	VH	FemaleChorus	Vrouwenkoor met falsetto. Vokaal geluid is niet hoorbaar tot u iets aanslaat op het toetsenbord. (Vocoder harmonie)
38	VH	Mr.Bassman	Probeer met geluidseffect-achtige voices. Hetzelfde geldt voor de ondersteuning. (Chromatische harmonie)
39	VH	MovieVoice	Probeer een geluidseffect-achtige voice. Hetzelfde geldt voor de ondersteuning. (Chromatische harmonie)
40	VH	DonaldVoice	Zing als een kind. Er wordt geen harmonie toegevoegd. (Vocoder harmonie)
41	SE	SpaceZoo	Probeer PB en AT op verschillende manieren uit.
42	SE	StoneHng	MW produces a sustained sound.
43	BA	Whizzer	Lange sustainende synthtoon gelijk aan basgitaar harmonics.
44	BA	SimpleBa	recht voor zijn raap synth bas met een beetje vervorming.
45	BA	ClavBass	Basgeluid met zowel electrisch/akoestische en synthesizer eigenschappen. Met een voetcontroller kunt u "clavinet" achtige boventonen creëren.
46	BA	SuperBas	DX7 achtige slabbas.
47	BA	New Slap	Nieuw type slabbas met veel power.
48	LD	RockPigs	Organ-achtige synth lead. AT produceert een neveneffect.
49	LD	BuzzSaw	Gebruik veel MW filter besturing.
50	LD	ZubZub	Bijtend analogo synthgeluid. MW filter besturing.
51	LD	OsciLead	Octaaf synth lead.
52	LD	SqrLead	Aardige Square lead. FC (#4) verlagen opent filter.
53	LD	Bigger	Vet analogo geluid - velocity bestuurt filter en volume.
54	BA	AnaSquid	Analoog synthgeluid met MW filter besturing.
55	BA	SharpSyn	Beetje mode onstabiel aanslaggevoelig geluid.
56	BA	AnaWave	Analoog synth achtig geluid.
57	LD	AnaWurl	Aanslaggevoelig geluid, lijkend op een Wurlitzer EP die door een resonant filter gaat.
58	BA	FnerBass	Gemeen vingerbas geluid.
59	BA	Upright	Simulatie van een akoestische bas.
60	BA	Fnground	Vingerbas met een bepaald geluid van een achterste element.
61	BA	Birdland	Halverwege een analoge synth en een elektrische bas. Het hoge bereik produceert harmonics.
62	BA	FlageoBs	Harmonics van een vinger-electrische bas.
63	BA	DampBass	Gedempte plukbas met een droog speakergeluid.
64	BA	Fretles1	Fretless bas bruikbaar voor zowel ritme als melodie.
65	BA	Frtles12	Nog een fretless bas, goed voor melodieën.
66	BA	ThumbBass	Gedumde bas.
67	BA	RockBass	Heftig vervormde rockbas.
68	BA	WarmBass	Warme elektrische Precision bas. Maak het geluid helderder met een voetcontroller.
69	BA	BassCab	Licht vervormde elektrische bas met Resonator simulatie van speaker cabinet.
70	BA	AcidBas!	Basgeluid voor acid jazz.
71	BA	SqrBass!	Blokjold synthbas.
72	BA	BoppaBas	Synthbas met sub-octaf ondertoon.
73	BA	BuzzrBas	FM achtige, heldere en buzzy elektronische keyboardbas. Voor snel tempo trance, acid, house en techno achtige sequencer basslines.
74	BA	TekBass	Synthbas met sub-octaf ondertoon.
75	BA	TranzBas	TB303 achtige synthbas. Voor snel tempo trance, acid, house en techno-achtige sequencer basslines.
76	BA	Chamlion	Dry Synthbas.
77	BA	ParaSynB	Sterke, in de voorgrond, synthbas, ideaal voor 70's Jazz-Funk. Je moet er van houden...
78	BA	SteamBas	Gebruik veel Pitch Bend (Embouchure) voor finger slides. Biedt meer tonale variëteit.
79	BA	WheikBas	Synthbas. Aanslaggevoeligheid bestuurt toonwijziging.
80	BA	AttackSyn	Synthbas met sterke attack.
81	PF	Q.Klav	Funky clav. Probeer Phasing in het Chorus gedeelte, of wijzig low en upper mid met Equalizer in modifier gedeelte. Aural Exciter parameters wijzigen heeft ook veel invloed.
82	PC	DinoPerc	Gebruik met verschillende combinaties van MW en PB om complexe noise percussie te creëren.
83	SE	Formula	Machine-achtig geluidseffect.
84	SE	SpcHorse	Voeg, tijdens MW, AT toe om een neveneffect te creëren.
85	SE	Jason	Verander met MW dit geluid in een sterk ruis-effect.
86	SE	Suedhead	Geluidseffect. Maak veel gebruik van het Modulation Wheel.
87	GT	Spanish	Spaanse akoestische gitaar.
88	GT	JazzGtr!	Electrische gitaar voornamelijk geschikt voor jazz.
89	GT	JazzyGtr	Velocity dynamisch, jazz-achtige, sustainende gitaarlead.
90	GT	L7 Pluck	Klassiek plukgeluid.
91	GT	WetPluck	Een gitaargeluid dat klaar is voor effecten zoals flanging.
92	GT	Comp Gtr	Compressed, clean electrische strat (gitaar).
93	GT	FunkyGtr	Snappy '70'er jaren' funkgitaar, voor ritme en begeleiding.
94	GT	Thin Gtr	Clean ongecompreste electrische gitaar met "thin gauge" nieuwe snaren, geschikt voor country, R&B, lead solo's enz.
95	GT	Carlos	Overdrive gitaar, voorste element.
96	GT	Destiny	Distortion gitaar middels een harde attack synthlead. Control change 13 voor feedback effect.
97	GT	Gonzo	Velocity bestuurd. Pitch Wheel naar beneden bestuurt noise effect.
98	LD	Old Mini	Een klassiek analogo synthsolo geluid.
99	LD	ResoSqr	Verlagen van FC (#4) opent filter.
100	LD	WurlrlD	Donkere, riet electrische piano-achtige synth lead.

PF : piano CP : chromatic percussion OR : organ, accordion, harmonica GT : guitar BA : bass ST : strings EN : ensemble BR : brass
 RD : reed PI : pipe LD : synth lead PD : synth pad FX : synth effects ET : ethnics PC : percussive SE : sound effects CO : combinations
 KS : keyboard splits SC : synth comp VH : Harmony Effect

Performance Lijst

(Internal Performance Lijst 2 MSB=002, LSB=000)

Pgm#	Kategorie	Performance Naam	Commentaar
1	PF	Concert Grand	Volle full-concert grand piano die zelfs de resonanties simuleert.
2	PF	Midi & Grand	Grand piano + electric piano.
3	PF	60s Piano	Vintage stage electric piano met een klein beetje distortion effect.
4	PF	CP Pad	Laver met een pad die alle voordelen heeft van het karakter van de Yamaha CP80.
5	PF	Rhody Phaze	Electric piano met fase effect.
6	PF	Rich DX EP	Electric piano van de klassieke DX7.
7	PD	Grand Pad	Warme en donkere synth pad. Twee-octaafs laver.
8	PD	Pictures II	Spacy synth pad met een uniek effect van omhoog gaande toonhoogte.
9	PD	Movie Pad II	Vintage synth-type pad.
10	PD	Hum Choirer	Synth pad met human voice.
11	PD	Polypad	Gouwe ouwe analoge synth pad.
12	PD	Blonk Y	Combinatie van een analogo geluid en een voice pad. Aftertouch bestuurt de filter.
13	PD	Dark Pad	Donker aandoende pad geschikt voor pop.
14	SC	Analog SQ 1	Analoge synth met decay, geschikt voor gesequencede phrases.
15	SC	Analog SQ 2	Korte decayende analoge synth, geschikt voor gesequencede phrases.
16	SC	Xen	Uniek hitgeluid waarin iedere toets een akkoord voortbrengt.
17	SC	Short SQ	Analoge synth met extreem korte decay, geschikt voor gesequencede phrases.
18	SC	Fat Poly	Vette synth geschikt voor for dance.
19	OR	Backyard Organ	Jazzy orgel geschikt voor begeleiding.
20	OR	Rock Organ	Het ultimatum in rock orgel, met vervorming en leslie effect.
21	OR	Stereo Field Organ	Orgel met stereo feel.
22	OR	Drawbars 1 AT	Drawbar orgel van de 70'er jaren. Aftertouch wijzigt de rotary speed.
23	OR	Drawbars 2 MW	Sentimenteel orgel. MW wijzigt de rotary speed.
24	OR	Full Chord	Kerkorgel
25	OR	Old Rock Organ	Electric organ van de 60'er jaren.
26	OR	Progressive Organ	Typierend progressieve rock orgel. MW voegt leslie effect toe.
27	GT	12-string Fantasy	12-snarige gitaar. Blijft u drukken, wordt er een pad toegevoegd.
28	GT	Wah Guitar	Funky elektrische gitaar met auto-wah.
29	GT	FM Jazz EG	Jazz gitaar, typerend FM toongeneratie.
30	GT	Rich 12-string Guitar	Akoestische 12-snarige gitaar.
31	GT	Pedal Steel Wheeler	Pedal Steelgitaar. Probeer het pitch bend wheel.
32	GT	Chorus Guitar	Electrische gitaar met chorus.
33	BA	Hip Bais	Synthbas met wah. MW bestuurt de filter.
34	BA	Rezy Bass	Synthbas met sterke resonantie, geschikt voor gesequencede techno phrases.
35	BA	Fuzzline	Synthbas met vervorming. MW bestuurt de filter.
36	BA	Bassline 1	Synthbas geschikt voor dance of techno.
37	BA	Bassline 2	Synthbas met korte decay.
38	EN	Pink Bass MW	Synthbas met vervorming en portamento.
39	EN	Vienna Strings	String ensemble met akoestische feel.
40	EN	Orchestra Plus	Orkestgeluid met toegevoegde pauken bij hoge velocities.
41	EN	Litepad	Lichtgewicht synth pad.
42	EN	Mello Strings	Het stringgeluid van een legendarisch instrument. (red. Solina misschien?)
43	EN	Ooh Choir	Chorus, met effecten die een gevoel van 'spaciousness' creëren.
44	EN	Compu Vox	Gebruik op gesequencede phrases. MW bestuurt de auto-pan speed.
45	BR	Cutting Brass	Scherpe brasssectie.
46	BR	Tijuana Brass	Zachte brasssectie van de 60'er jaren.
47	BR	CS80 Mind	Brass van Yamaha's fameuze analoge synthesizer, de CS80.
48	BR	Fat Ensemble	Warme analoge synth-achtige pad.
49	SC	Beat Hit	Hit-geluid, bijzonder effectief in een intro.
50	BR	Analog Brass	Analoge brass met een sterke attack.
51	LD	Mono Wire Lead	Milde synth lead.
52	LD	Vintage Lead	Oude stijl analoge solo synth.
53	LD	Sticky Lead	Synth lead waarin aanslagvoeligheid een unieke wijziging creëert in de attack.
54	LD	Saww Lead	Percussieve synthlead met detune.
55	LD	Fat Glide	Vet klinkende synth lead.
56	LD	Early Lead	Milde synth lead met attack. MW bestuurt de filter.
57	FX	Dreamer	Soft-attack synth met een 'sweep' gevoel. MW bestuurt de filter.
58	FX	Slow Sweep	Synth geluid waarin de filter langzaam wijzigt.
59	FX	Flower	Gelayerde harp en koor.
60	FX	High Light	Synth geluid die bestaat uit verschillende gelayerde geluiden.
61	PF	DX Lover	Brede elektrische piano die smakelijke DX-achtige geluiden invoegt.
62	PF	Clav Western	Gouwe ouwe clavi.
63	PF	TX802 EP	FM-achtige elektrische piano. Een geluid wat bij allerlei soorten stijlen past.
64	PF	Chorus DX EP	DX elektrische piano met chorus.
65	PF	EP Velo SW	Gouwe ouwe elektrische piano met toonwijziging bestuurd door aanslagvoeligheid.
66	CP	Cool Vibes	Percussieve vibrafoon met reverb.
67	SC	Poly Syn	De klassieke analoge polysynthesizer.
68	SC	Tech Chord 2	Dance geluid met gelayerde mineur, terts en kwint. MW bestuurt het filter.
69	SC	Hi Pass SQ 1	Synth geluid die gebruik maakt van een high pass filter.
70	SC	Eight Oscis	Vet klinkende synth brass.
71	SC	HPF Filter	Lichtgewicht synth lead geschikt voor gesequencede phrases.
72	SC	Acid Hook	Percussief synthgeluid. Ook bruikbaar als synthbas.
73	SC	Fat Comp	Veelzijdig begeleidingsgeluid die gebruikt kan worden als brass of lead.
74	OR	70s Rock Organ	Rockorgel van de 70'er jaren.
75	OR	Click Organ MW	Electronisch orgel met key-click. MW wijzigt de rotary speed.
76	OR	Nice Organ	Helder uit de 80'er jaren.
77	OR	Sacral Organ	Volledig digitaal orgel. MW wijzigt de rotary speed.
78	OR	Baroque Feel	Pijporgel met gelayerde strijkers.
79	OR	Plain Pipe	Eenvoudig pijporgel.
80	OR	French Accordion	Accordeon met een Franse slag.
81	OR	Lambada Accordion	Accordeon geschikt voor tango of lambada.
82	BA	Lately Bass	Synthbas typerend voor FM toongenerators (4 operator).
83	BA	FM Slap	Slapbas typerend voor FM toongenerators.
84	BA	Frankfurt Bass	Synthbas met een diepe resonantie, geschikt voor gesequencede phrases.
85	KS	Pizza Time	Split ensemble strings en pizzicato.
86	RD	Soprano Sax	Soransax die zelfs het ademen simuleert.
87	ET	Banio Man	Banjo geluid geschikt voor Dixie.
88	ET	Kanoonics	Percussieve canoon (een instrument met een geluid dat lijkt op een Japanse Koto).
89	SE	Devil's House	Geluidseffect. Sla stevig aan in het C3 gedeelte om stemmen en schreeuwen van demonen te horen.
90	SE	Alien	Een mysterieus ruimtewezen verschijnt. Bij hard aanslaan hoort u hem kreunen.
91	SE	Sea View	Stel u zich eens voor dat u op een onderzee-reis bent.
92	KS	Phat & Funky	Split met strijkers en wah gitaar.
93	CO	Horn & Strings	Veelzijdige strijkers met toegevoegde hoorns.
94	CO	Clavorgue	Een mix van clavi en orgel.
95	CO	1950's Jazz	Split met staande bass en piano.
96	ET	Asian Beat	Aziatische percussie met mysterieus gevoel van toonhoogte. Sla stevig aan om een drumklank te horen.
97	FX	Sweepy Line	Percussieve synth met een resonantie feeling.
98	FX	Blue & Blue	Transparent pad.
99	FX	Going UP	Ambient-achtig geluid met een uniek gevoel van afdalen.
100	SE	MU Creation	Avant-garde geluidseffect uitgedrukt door een rijke variëteit van geluiden.

With the factory settings, the internal performances will be occupied by the above sounds.

PF : piano CP : chromatic percussion OR : organ, accordion, harmonica GT : guitar BA : bass ST : strings EN : ensemble BR : brass

RD : reed PI : pipe LD : synth lead PD : synth pad FX : synth effects ET : ethnics PC : percussive SE : sound effects CO : combinations

KS : keyboard splits SC : synth comp

Performance Lijst

(Preset Performance Lijst MSB=001, LSB=000)

Pgm#	Kategorie	Performance Naam	Commentaar
1	FX	Heavens Door	Warm effect geluid. MW bestuurt de filter.
2	PF	Stereo Grand	Grand piano met een stereo-sampled gevoel.
3	BR	Saw Classic	Analoog zaagtand brass. Delay effect.
4	FX	Analog Age	Warm en transparant analoge synth pad. Aftertouch bestuurt de filter.
5	FX	VoxBell	Mengelmoes van synth voice en bell.
6	KS	Two Flutish	Linkerhand bespeelt pad, rechterhand bespeelt panfluit.
7	BA	Super Bass	Electrische bas met een perfect laag, en perfecte dikte.
8	OR	70s Organ AT	Orgel van de 70'er jaren. Aftertouch bestuurt rotary speed.
9	SL	Touch Line	Zaagtand met fuzz. Beweeg de filter en gebruik dit voor techno sequences.
10	SC	Rave Mecca	Dance geluid voor akkoordvorming. MW bestuurt de filter.
11	EN	Superstrings	Warme analoge synth strings. MW bestuurt de filter.
12	PF	Old EP	Vintage electrische piano van gisterjaar.
13	LD	Sync SynQ	Synth grand typerend voor analoge synthesizers.
14	PD	Fancy Pad	Atmospheric pad. Aftertouch bestuurt de filter.
15	SC	Dikk Tekk	Geschikt voor harde sequence phrases. MW bestuurt de filter.
16	ST	Laser Harp	Synth met sterke phasing.
17	GT	Feedback EG	Distortion gitaar met realistische feedback.
18	OR	Full Organ	Helder electrisch orgel. MW bestuurt filter.
19	LD	Dyno Lead	Klassieke analoge lead. Portamento is effectief.
20	PF	CP70 On Stage	De fameuze Yamaha electric grand.
21	BR	Super Brass	Krachtige recht-toe-recht-aan brass. MW bestuurt het filter.
22	FX	Ethnograph	Impressionistische new-age sound collage.
23	SL	Tecspiration	Analoog techno geluid met fuzz.
24	CO	Vox Pop	Strakke synth chorus. Geschikt voor snelle passages.
25	PD	Dark Pad	Donkere synth pad. MW bestuurt het filter.
26	FX	Sparkle Pad	Sprankelende pad. MW verorzaakt verbaazingwekkende veranderingen.
27	BR	Jump-off	Legendarische synthbrass.
28	OR	Overdrive OR	Orgel met overdrive.
29	GT	Ricky Guitar	Cleane electrische gitaar voor solo-gedeelten.
30	SC	Euro Hook	Vet analoog geluid voor percussieve sequences.
31	RD	Groovin' Baritone	Baritonsax.
32	FX	Alien Peace	Waanzinnig mooie digitale synth met twee totaal verschillende elementen.
33	KS	Hit House	Novel split met vier brass shots.
34	GT	6-string Guitar	Akoestische gitaar met stalen snaren.
35	EN	Phase Strings	Analoge synth strings met phaser. MW bestuurt het filter.
36	LD	Hyper Shaku8	Synth-type shakuhachi met een uniek blaasgevoel.
37	OR	Early Bird	Orgel met symphonic effect. Geschikt voor dance.
38	CO	Orchestral Suite	Orkest combinatie van strijkers, hoorn en bellen.
39	SC	Fat Hook	Ultimate synth voor Euro-sound.
40	KS	R&B Gig	Split met piano/strijkers en orgel.
41	OR	Deep Harp	Clear harmonic. Fantastisch voor solo's.
42	FX	Almost Heaven	Pad met onvergetelijke bel.
43	SL	Digi Bizzar	Radicaal digitale synth. Voor electronische muziek.
44	OR	Euro Accordion	Accordion met een Europees smaakje.
45	EN	2 Octaves Strings	Heldere analoge strings. Twee-octaafs layer.
46	PF	New House Piano	Piano voor een nieuwe muzikale beweging.
47	OR	Crisp Organ	Percussief electrisch orgel.
48	GT	Warm Amp	Electrische gitaar die zelfs het warme karakter van een gitaarversterker simuleert.
49	BA	Flangi Baze	Simulatie van een monofone analoge bas. MW bestuurt het filter.
50	KS	1st Violin	Split tussen een string ensemble en een soloviool.
51	EN	Deep Choir	Gemengd koor met een lange reverb.
52	PF	Old Clavi	Oude clavi met dynamische wah.
53	SC	Dance Chord	Vette analoge synth voor akkoordondersteuning van dance.
54	FX	White Train	Hypnotische pad. Aftertouch bestuurt het filter.
55	BR	Power Synth Brass	Krachtige synth brass.
56	BA	Deep Port	Vette synth bass met sustain. Portamento wordt toegevoegd.
57	SC	Floor Tack	Synth geschikt voor dance begeleiding. MW bestuurt het filter.
58	GT	Rich Nylon Guitar	Brede akoestische gitaar met nylon snaren.
59	OR	Solemn Organ	Pijporgel.
60	CO	Piano & Strings	Gelayerde akoestische piano en stereo strings.
61	RD	Rich Bass Clarinet	Brede expressieve basclarinet voor solisten.
62	BR	Slap Switch	Slapbas met velocity split.
63	EN	Hi Strings	Hybride strings die akoestiek en synth mengt.
64	PD	Soft Sweep	Brede pad. MW bestuurt de toon.
65	OR	Draw Organ MW	Drawbar orgel. MW wijzigt de rotary speed.
66	SL	Porta Line MW	Een eenvoudige synth lead. MW bestuurt het filter.
67	FX	Crypt	Een geluidseffect die gebruik maakt van portamento. verhoog MW om het geluid nog meer te laten wijzigen.
68	PF	Easy Seven	Klassieke FM electrische piano. Gelayerd met synth strings.
69	KS	Guitar & Sax	Split met zachte gitaar en ademende tenorsax.
70	PF	Gut EP	Gelayerde DX electrische piano en akoestische gitaar. MW voegt een pad toe.
71	BA	SQ2003 Wheel	Fuzz synth met krachtige filter modulatie. MW bestuurt het filter.
72	PD	Fanta Pad	Spacy synth pad met een "sizzling" gevoel.
73	SC	Dance Comp	Ritmische synth geschikt voor akkoordsequences.
74	ET	AfricanGrand	Van toonhoogte wisselende Afrikaanse percussie.
75	BR	Trombonist	Expressief brassgeluid geschikt voor solo's.
76	FX	Orion	Mysterieus geluidseffect. MW bestuurt het filter.
77	BR	Remix Brass	Velocity split tussen strings/brasssectie en 'brass fall'.
78	PF	Specter EP	Electrische piano. Beweeg MW om meerdere soorten geluid voort te brengen.
79	SC	Tech Chord 1	Dance geluid met gelayerde mineur tert en kwint. MW bestuurt het filter.
80	KS	Bass + Piano/Brass	Split tussen velocity-split piano, brass en bas.
81	BA	SQ-Bass	Synthbas geschikt voor techno/dance sequences.
82	EN	Rich Strings	Strijkers. Velocity beïnvloedt de attack en de depth.
83	BR	Hybrid Brass	Punchy brass die akoestische en synthetische klanken combineert.
84	PF	Phaze Clavi	Analoge clavi. MW bestuurt het phaser effect.
85	SC	Toy SQ	Analoog geluid met cross delay voor typed-in sequences.
86	SE	MUtopia	Futuristisch-klinkende pad. Aftertouch bestuurt het filter.
87	PD	Floal Pad	Warme pad. MW bestuurt het filter.
88	OR	Timy Pipe	Klein pijporgel.
89	SC	Sweet Wine	Synth geschikt voor electronische muziek.
90	PD	Pad Swell	Helderklinkende synth pad met filter wijzigingen.
91	FX	Aquarius 90	Onderwater geluidseffect die stem en gebroken glas mengt.
92	ET	Perc Shamisen	Percussieve shamisen.
93	PF	Clav-babe	Synth clavi met opvallende auto-wah.
94	FX	Sweepy Plant	Ambient-achtig geluid met opvallende sweep en modulatie.
95	CP	Door Bell	Muziekdoos met bel-achtig geluid.
96	SC	FAT*SQ	Vette synth lead met een klein beetje portamento.
97	FX	Lo-Fi Loop	"Lo-fi" percussie loop-geluid.
98	KS	Volksmusik	Split tussen accordeon en brass ensemble.
99	KS	Jfunk Jammin	Split tussen een solid electrische piano en bas.
100	KS	Alpen Echo	Split tussen een tuba en trompet. MW bestuurt het delay effect.

PF: piano CP: chromatic percussion OR: organ, accordion, harmonica GT: guitar BA: bass ST: strings EN: ensemble BR: brass

RD: reed PI: pipe LD: synth lead PD: synth pad FX: synth effects ET: ethnics PC: percussive SE: sound effects CO: combinations

KS: keyboard splits SC: synth comp

Over de MU100R DISK

Deze floppy disk bevat de volgende data.

“SONGS” directory:

Demo song data (SMF) voor de MU100R

PCM (21 songs)

VL (7 songs) ... Songs die een goed gebruik maken van de VL voices.

VH (2 songs) ... Songs die een goed gebruik maken van de VH effects.

Zie voor details de demo song lijst (pag. 130-131).

“PFMDATA” directory:

Deze bevat de interne performance data (SMF) waarmee de MU100R verscheept is.

Zie voor details de performance lijst (pag. 126).

“IBM PC” directory:

Dit bevat de “Yamaha CBX Driver voor Windows 3.1.”

Zie voor installatie “CBXT3.WRI”.

“MIDI DRV” directory:

Dit bevat “Yamaha CBX Driver voor Windows 95.”

Zie voor installatie “README_E.TXT.”

* Deze disk is geformatteerd in MS-DOS.

Apple Macintosh moeten gebruik maken van Apple File Exchange of aanverwante software.

MU100R Demo Song Lijst 1 (Maakt gebruik van PCM Voices)

Nr.	File Naam	Kategorie	Commentaar
01	HG_001.MID	Pop Rock	Bij part 5, geeft het AMP SIM effect de distortion aan het "Hammer M" gitaargeluid. Om het geluid nog wat extra 'jus' te geven wordt AUTO PAN gebruikt op de elektrische piano van part 2. Verder is het ROTARY SP effect vet gebruikt op het Orgel van part 8.
02	HG_002.MID	Funk Hard Rock	Part 5 wordt voorzien van het AMP SIM insertie effect op SuperJzB om leadgitaar te simuleren. Gate Rev wordt ook gebruikt om nadruk te leggen op een funky gevoel bij de drums, en om deze te separeren van de andere parts.
03	HG_003.MID	Ballade	FMChoGTR wordt gebruikt op de arpeggio gitaar van part 6. Om de akoestische drums te onderscheiden van de gesequencede drums, zijn er volkomen verschillende drumkits gebruikt, en zijn ze flink voorzien van reverb om een gevoel van ruimte te creëren.
04	HG_004.MID	Jazz	De bas van part 3 is Boston, met een lekkere attack. Er wordt ook een nieuw geluid gebruikt voor de trompet van part 6. Om het af te ronden wordt het LO-FI effect gebruikt om het einde te laten klinken als een radio.
05	HG_005.MID	Fusion	In het eerste gedeelte gebruikt part 6 RhgcastM en part 7 NasIGtSt om gitaar 'cuts' te simuleren. AUTO WAH is gebruikt op de synth lead (Sync B&L) van part 4.
06	HG_006.MID	Fast Swing	Om de piano partij op te laten vallen is DblConGr gebruikt. De bas is BostnBrt. Het orgel is RotaryOr, en het ROTARY SP effect is gebruikt om het geluid op te laten vallen.
07	HG_007.MID	Swing(Brush)	Het TREMOLO effect is gebruikt op Vibes K van part 5 om de resonanties te benadrukken. Om het zo realistisch mogelijk te maken is de gitaar SuperJzB en de bas Coolth.
08	HG_008.MID	Funk	Effecten creëren in deze song een gevoel van onafhankelijkheid tussen de parts. Bij de drums wordt er ER2 gegeven aan de SD, en Hall Reverb aan de Toms. Door de gitaar te voorzien van AUTO WAH en door drie parts (3 kits) te gebruiken voor de drums, blijft iedere part duidelijk hoorbaar.
09	HG_009.MID	Trance	De gesequencede frases gebruiken Distance. Tijdens de song wordt NstOrSpl gebruikt op een geluidseffect-achtige manier. Er worden twee parts gebruikt voor de drums. De belangrijkste kit is AnlgKit2, part 10, en de HH is geprogrammeerd met de DanceKit.
10	HG_010.MID	TripHop	Drie parts zijn gebruikt voor de drums, met een aparte kit voor iedere scene. 10 en 12 zijn dezelfde kit, maar met andere effectinstellingen en ge-edite klanken. Om een lo-fi gevoel te creëren is er gebruik gemaakt van COMP+DIST.
11	HG_011.MID	HipHop	Turnpik1 is gebruikt als elektrische piano en BostnBrt als Bas. Drums staan vooraan en blijven eenvoudig, dankzij de HipHopKit. Om een lo-fi effect te creëren is er een distortion effect gebruikt op de drums.
12	HG_012.MID	Techno	FrcOscBa simuleert de resonante karakteristiek van Techno. Er zijn drie drum parts gebruikt om een gesampled gevoel te creëren. Drums zijn voorzien van COMP.
13	HG_013.MID	House	Op part 10 (AnlgKit2) is COMP gegeven aan SD/BD om te benadrukken. HH wordt apart voortgebracht door part 11 DanceKit. Bij fill-ins wordt de reverb versterkt bij part 12 DarkRKit, hetgeen het gevoel van onafhankelijke samples vergroot.
14	HG_014.MID	House	Drums zijn belangrijk bij dance. Hier worden de drums voornamelijk voortgebracht door ApogeeKt op part 10. De Latin elementen worden voortgebracht door part 11. Exclusive messages voor het instellen van de effecten zijn ingelast in de song om een gevoel van "gepaste" samples te creëren.
15	HG_015.MID	Jungle	Hier worden ook weer drie parts gebruikt voor de drums; 10-JunglKit, 11-TrampKit en 12-TknoKtKS. Allemaal met verschillende effectinstellingen om samples te simuleren. Part 12 is in het bijzonder erg lekker.
16	HG_016.MID	ClubJazz	Luister naar Bkstairs in het intro. Alleen deze part wordt voorzien van Reverb om het te laten klinken als sampling. De drums worden voortgebracht door twee parts; part 10 als belangrijkste drumkit en part 11 als percussie.
17	HG_017.MID	AcidJazz	CoffinKt wordt gebruikt voor part 10 als intro en einde om een lo-fi gevoel te creëren. Tijdens de song gebruikt part 11 RogueKit.
18	HG_018.MID	Reggae	De drumpart die gebruik maakte van de JazzKit is geprogrammeerd met CoffinKt voor een club atmosphere. Om het toch een gevoel te geven van samples is het COMP+DIST variation effect gebruikt op de drum part.
19	HG_019.MID	Latin/bpm=121	Een combinatie van Latin stijlen zoals salsa en bossanova. Hall1 is het belangrijkste effect. In het einde wordt het "LO-FI" variation effect gegeven aan de drum part om een losstaande scene te creëren.
20	HG_020.MID	Latin/bpm=111	Latin dance arrangement geënd op samba. Luister naar de fantastische unison tussen part 1 (FakeAltD) en part 7 (ManhttnP). Bij part 11 worden BD en SD gebruikt uit de AmberKit om meer onafhankelijkheid te creëren.

Nr.	File Naam	Kategorie	Commentaar
01	Trance.mid	Elevation	De momenteel populaire Goa Trance. Zoveel expressie kan worden gecreëerd door filter en resonance te gebruiken.

Geproduceerd door Hiroshi Mizuide

MU100R Demo Song Lijst 2 (Maakt gebruik van VL Voices)

Nr.	File Naam	Song Naam	Producer
01	COOLKOVA.MID	Cool Jiva	Katsunori Ujii
02	OXYGEN.MID	Oxygen	Andy Mowat Daniel Powell (YAMAHA R&D London)
03	NOBODY.MID	Nobody Knows	Akio Suzuki
04	SILHOUET.MID	Silhouettes	Tom Scott (GRP Recording Artist) Nate Tschetter Charles Feilding (YAMAHA Sound Design Office)
05	VAMBIENT.MID	VAmbient	Katsunori Ujii
06	DOGROOVA.MID	Do GrooVA	Katsunori Ujii
07	CLOUDS.MID	Clouds	Akio Suzuki

MU100R Demo Song List 3 (Maakt gebruik van Harmony Effecten)

Nr.	File Naam	Song Naam	Commentaar
01	AMAZING.MID	Amazing Grace	Sluit eens een microfoon aan op de A/D INPUT 1 jack en zing iets.
02	JINGLE.MID	Jingle Bells	

YAMAHA

TerrActs
Postbus 15094, 3501 BB Utrecht, Nederland
Tel.030-2733506 - Fax.030-2713715
Email: office@terraacts.nl
URL: <http://www.terraacts.nl>

The logo for TerrActs features the word "TerrActs" in a bold, sans-serif font. The letters "T", "A", and "S" are significantly larger than the other letters. Horizontal bars are positioned above and below the "T", "A", and "S" characters, creating a stylized, blocky appearance.

VERTALINGEN - HANDLEIDINGEN - DRUKWERK - DTP - WEBHOSTING - WEBDESIGN - ECOMMERCE