



SU200

NEDERLANDSTALIGE
GEBRUIKSAANWIJZING

SPECIALE MEDEDELINGEN

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

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

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

SPECIFICATIES KUNNEN VERANDERD WORDEN:

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

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

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

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

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

OPMERKING:

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

MILIEUPROBLEMATIEK:

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

Batterij:

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

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

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

Waarschuwing:

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

Verwijdering:

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

NAAMPLAATJE:

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

Model

Serienummer

Aankoopdatum

BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT GOED

VOORZORGSMAATREGELEN

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

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



WAARSCHUWING

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

- 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 een Yamaha Service Center.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of natte omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het snoer van de adapter 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 uit zetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door een officieel Yamaha Service Center.
- Gebruik alleen de aanbevolen adapter (PA-3B of gelijkwaardige door Yamaha aanbevolen adapter). Gebruik van een andere adapter kan brand en defecten veroorzaken.
- Haal voor het schoonmaken van het instrument altijd de stekker uit het stopcontact. Haal nooit een stekker uit het stopcontact met natte handen.
- Controleer de stekker regelmatig en verwijder eventueel stof of vuil dat zich er op verzameld heeft.



PAS OP

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

- Plaats de adapter niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.
- Haal de stekker altijd uit het stopcontact door aan de stekker te trekken en nooit aan het snoer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact met een T-splitter. Dit zou namelijk kunnen resulteren in een slechtere geluidskwaliteit of mogelijk oververhitting in het stopcontact.
- Haal de adapter uit het stopcontact gedurende een elektrische storm (b.v. onweer), of als u het instrument gedurende lagere tijd niet gebruikt.
- Vergewis u er van dat de batterijen altijd op de juiste manier geplaatst worden (let op de + en - tekens). Doet u dit niet, dan kan dit leiden tot oververhitting, brand of lekken van batterijvloeistof.
- Vervang altijd alle batterijen tegelijk. Gebruik geen nieuwe batterijen in combinatie met oude batterijen. Ook moet u geen verschillende batterijsoorten (bijvoorbeeld alkaline en mangaan of verschillende merken) door elkaar gebruiken. Dit kan leiden tot oververhitting, brand of lekken van batterijvloeistof.
- Gooi batterijen nooit in het vuur.
- Probeer geen niet oplaadbare batterijen op te laden.
- Haal de batterijen uit het instrument als u het gedurende een langere periode niet gebruikt, om schade door lekken van de batterijen te voorkomen.
- Houd batterijen weg van kinderen.
- Vermijd contact met de vloeistof als een batterij lekt. Als de batterijvloeistof in contact mocht komen met uw ogen, mond of huid was het dan onmiddellijk met water en raadpleeg een arts. Batterijvloeistof is corrosief en kan mogelijk gezichtsverlies of chemische verbranding veroorzaken.
- Zet voordat u het instrument aan andere elektronische apparatuur aansluit, al deze apparaten uit en de volume-instellingen minimaal. Stel als de apparatuur weer aan staat het gewenste volume in door geleidelijk tijdens het spelen de volumes weer te verhogen.
- Stel het instrument niet bloot aan grote hoeveelheden stof of trillingen, of extreme koude of hitte (zoals in direct zonlicht, bij een kachel of overdag in een auto), om eventuele vervorming of verkleuring van het instrument te voorkomen of beschadiging aan de interne componenten.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van andere elektronische producten zoals televisies, radio's of luidsprekers, aangezien dit interferentie kan veroorzaken, waardoor één of meer van de betrokken apparaten niet goed functioneert.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele ondergrond, waardoor het instrument kan vallen.
- Haal voordat u het instrument verplaatst alle kabels en de adapter los.
- Gebruik bij het schoonmaken een zachte droge doek. Gebruik geen verfverduunners, oplosmiddel, schoonmaakmiddelen of geïmpregneerde schoonmaakdoekjes. Plaats ook geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, want dit kan verkleuring veroorzaken.
- Hang niet op, en plaats geen zware voorwerpen op het instrument. Gebruik geen kracht om de knoppen, schakelaars en de aansluitingen te bedienen.
- Gebruik uitsluitend de standaards en rekken die voor uw instrument aanbevolen zijn. Als u het instrument vast maakt aan de standaard of het rek gebruik dan uitsluitend de bijgeleverde schroeven. Anders kan dit leiden tot beschadiging van de interne componenten of het vallen van het instrument.
- Gebruik het instrument niet gedurende een lagere tijd met een hoog of oncomfortabel volume, aangezien dit tot permanente gehoorbeschadiging kan leiden. Als u gehoorbeschadiging of suizen in uw oor constateert, neem dan contact op met een KNO-arts of gehoordeskundige.

■ DATA BACK-UP EN OPSLAG

- Yamaha beveelt u aan regelmatig data op te slaan op een *Memory Card (SmartMedia)* en de *Memory Cards* op te slaan op een veilige, koele en droge plaats. YAMAHA KAN NIET VERANTWOORDELIJK WORDEN GESTELD VOOR VERLIES VAN BELANGRIJKE MUZIEK DATA!

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

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

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

Introductie

Dank u wel voor de aanschaf van de SU200 Sampling Unit. De SU200 biedt u CD-kwaliteit sample recording en makkelijke padgestuurde weergave van de opgenomen samples. Zijn effect regelknoppen en ribbon controller geven u de mogelijkheid te scratchen, filteren en andere effecten toe te passen op zowel de samples als de realtime audio ingang. De SU200 is compact, makkelijk in gebruik en ideaal voor het opnemen van interessante en bekende geluiden.

Het zorgvuldig lezen van deze gebruiksaanwijzing helpt u om ten volle gebruik te maken van de vele uitstekende eigenschappen van de SU200. Bewaar deze handleiding, na deze doorgelezen te hebben, samen met het aankoopbewijs op een veilige plaats voor eventuele latere naslag.

Inhoud verpakking (Let op dat alles aanwezig is.)

- SU200
- Deze gebruiksaanwijzing
- Sampling CD

De gebruiksaanwijzing gebruiken

- SU200 Eigenschappenblz. 6
Introduceert de verschillende SU200 eigenschappen
- Inhoudsopgaveblz. 7
- Van voedingsspanning voorzien.....blz. 12
Legt uit hoe de voedingsadapter aangesloten moet worden en hoe u de batterijen moet installeren
- SU200 Ontwerpblz. 14
Legt uit hoe de SU200 is geconfigureerd en bestuurd kan worden
- Quick Startblz. 16 t/m 21
Een korte spoedcursus die aangeeft wat u met de SU200 kunt doen
- Hoofdstukken 1 t/m 7blz. 22 t/m 51
Gedetailleerde uitleg en beschrijvingen van de procedures voor de bediening van de SU200 functies
- Problemen oplossenblz. 54
Oplossingen voor algemene problemen. Controleer deze voordat u een beroep doet op de service.

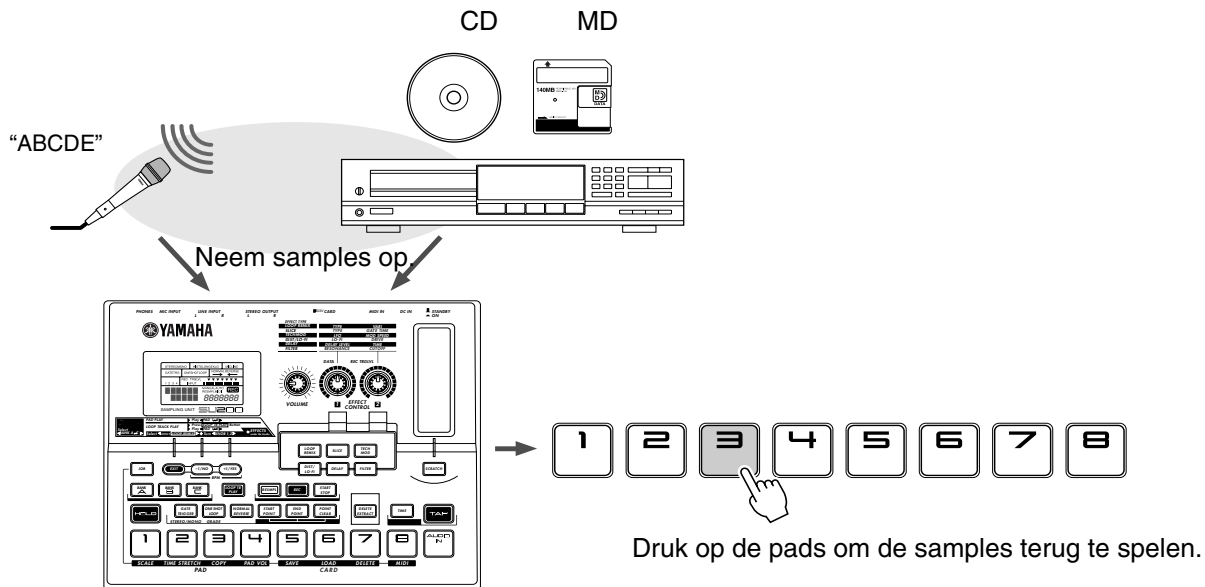
* Afbeeldingen van de display en andere illustraties in deze handleiding zijn uitsluitend voor verklarende doeleinden en kunnen afwijken van de feitelijke display en toestand van het instrument.

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

Wat is Sampling?

De SU200 neemt geluid op via een microfoon of via zijn ingang van een CD speler of soortgelijk audio apparaat. Dit opnameproces wordt sampling genoemd en de opgenomen geluiden samples. U kunt een sample opnemen voor elke pad en deze terugspelen door op de pad te drukken. De SU200 kan tot 24 samples in zijn interne geheugen opslaan (3 banken × 8 pads).

Samples worden digitaal opgeslagen, net als opnamen op een audio CD. De SU200 is in staat op CD-kwaliteit op te nemen.

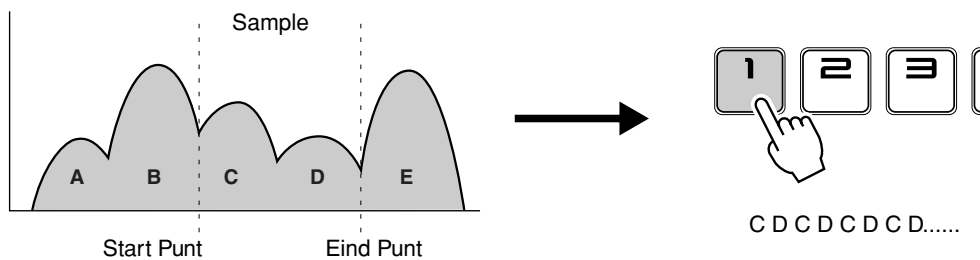


●Verscheidene terugspeel mogelijkheden

Naast het exact zoals opgenomen terugspelen van de samples, beschikt de SU200 ook over verscheidene soorten manieren van op speciale manieren terugspelen.

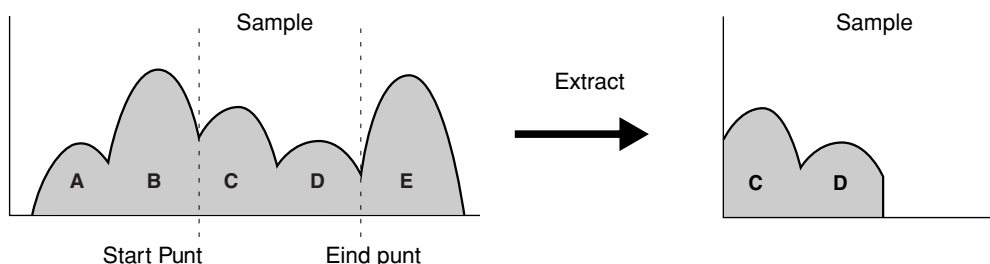
- Speel herhaaldelijk of gedeelten van een sample of de complete sample. (Loop play)blz. 29
- Speel een sample achterstevoren (Reverse play)blz. 29
- Selecteer het gedeelte van de sample dat afgespeeld moet worden (Start punt/ eind punt)blz. 30

De volgende illustratie laat zien hoe het afspelen werkt als u start- en eindpunten heeft ingesteld en loop play (afspelen) heeft geselecteerd.



●Sample bewerking

De SU200 kan de delen van uw sample die niet worden afgespeeld wissen.



SU200 Eigenschappen

De SU200 voorziet in veel meer dan alleen maar samplen. Deze bladzijde introduceert enkele speciale eigenschappen van de SU200 bij u.

■ Loop-Track Play: Speel loop samples in unisono, allemaal met hetzelfde tempo (BPM) (→blz. 18, 32)

Alhoewel elke sample zijn eigen tempo instelling heeft, kunt u deze eigenschap gebruiken om meerdere samples op hetzelfde tempo af te spelen. (U kunt ook een externe MIDI clock gebruiken om het afspelen te synchroniseren).

■ Krachtige Effecten en Filter (→blz. 17, 36)

Gebruik het Loop Remix effect om break beats live opnieuw te arrangeren. Of kies uit andere dynamisch effecten, of pas een filter toe. U kunt de karakteristieken van elk effect regelen door middel van de ribbon controller en Effect Control knoppen.

■ Heldere gebruikersinterface

De display met achtergrond verlichting maakt het makkelijk om uw paneel instellingen te zien. Pads lichten op als ze worden ingedrukt, zodat u makkelijk kunt zien welke pads spelen. De effectknoppen [DIST] tot en met [FILTER] en de [SCRATCH] knop lichten op als ze worden ingedrukt, zodat u makkelijk kunt bepalen welk effect op dat moment geselecteerd is.

● Pas effecten en filters toe op de realtime audio ingang (→Blz. 19)

Pas filteren toe of een effect (TECH MOD, DIST/ LO-FI of DELAY) op hetingangssignaal afkomstig van een externe audio bron.

● Beschikt over resample mogelijkheden (→Blz. 26)

Mix meervoudige samples (samen met effecten, scratch, en filter) en neem het resultaat op als een nieuwe enkelvoudige sample.

● Beschikt over een memory-card slot (→Blz. 40)

Gebruik een memory (Smart Media) card om sample data of WAV-files op te slaan en terug te laden.

● Maakt gelijktijdig afspelen van samples met verschillende opname gradaties mogelijk

U kunt een sample opnemen in vier verschillende gradaties (kwaliteitsniveaus). Hierdoor kunt u geheugen ruimte besparen: gebruik lage gradaties bij geluiden waarbij het kwaliteitsniveau niet van belang is en hoge gradaties bij geluiden die een hoge resolutie vereisen (cymbaal geluiden, enz.). U kunt al dit soort samples tegelijkertijd terugspelen.

● Werkt ook op batterijen

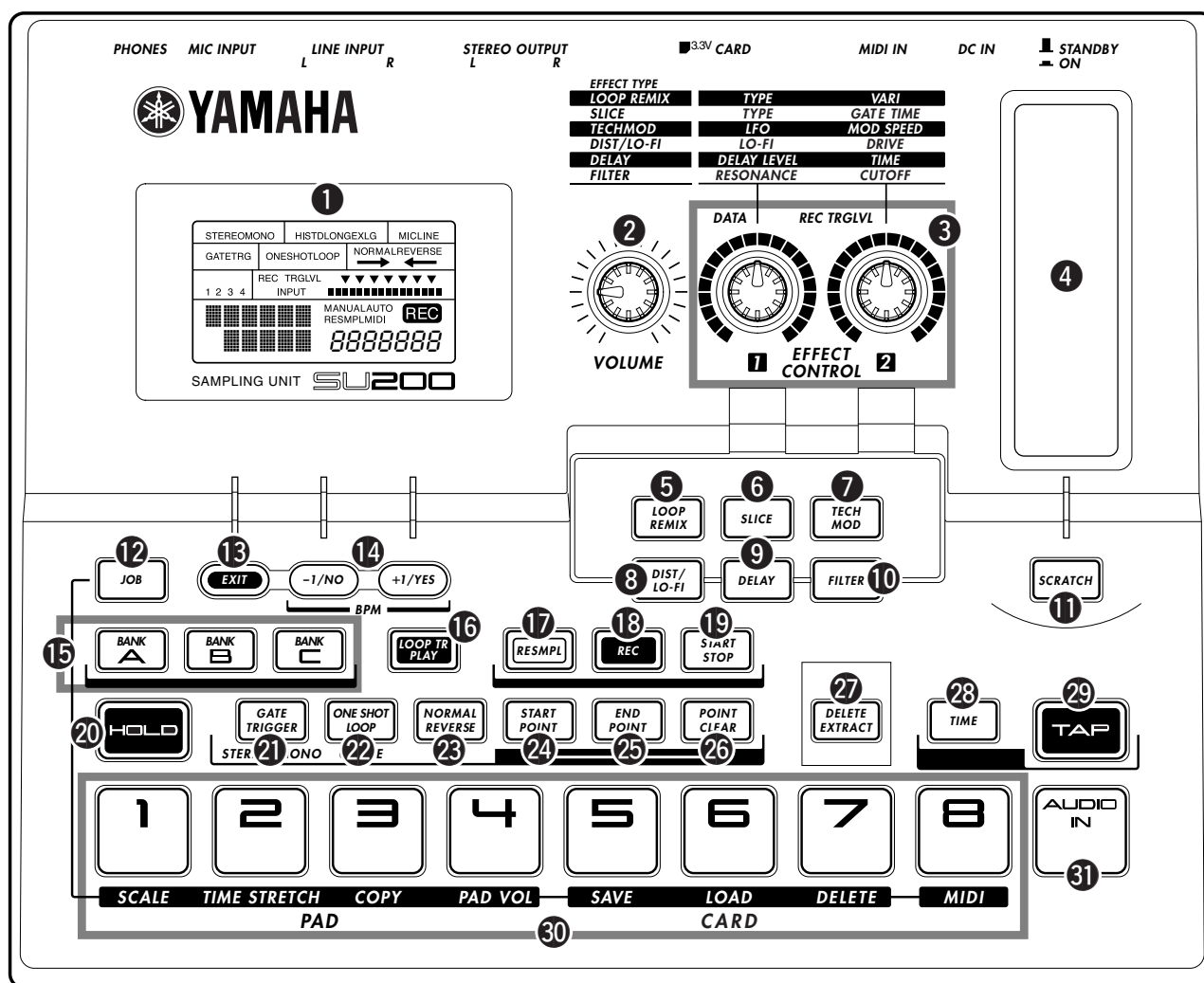
U kunt de SU200 onderweg gebruiken en op andere locaties waar geen stopcontact beschikbaar is.

Inhoud

| | |
|--|-----------|
| Regelaars, Aansluitingen en de LCD | 8 |
| Spanningsvoorziening | 12 |
| Het SU200 Ontwerp | 14 |
| Quick Start | 16 |
| Samples Afspelen | 16 |
| De Effecten en het Filter Gebruiken | 17 |
| Loop-Track Play gebruiken | 18 |
| Effecten of 't Filter op de Realtime Audio Ingang toepassen | 19 |
| Een Sample Opnemen | 20 |
| Hoofdstuk 1 Samples Opnemen | 22 |
| Een Sample Opnemen (AUTO start) | 22 |
| Een Sample Opnemen (MANUAL start) | 24 |
| Resampling | 26 |
| Hoofdstuk 2 De Pads bespelen | 28 |
| Gate/Trigger Instelling | 28 |
| One-Shot/Loop instelling | 29 |
| Normal/Reverse Instelling | 29 |
| Het Start Punt en Eind Punt instellen | 30 |
| De [HOLD] functie gebruiken | 32 |
| Loop-Track afspelen | 32 |
| Hoofdstuk 3 Sample Editing (bewerken) | 34 |
| DELETE (Een complete sample wissen) | 34 |
| EXTRACT (ongebruikte delen van een sample wissen) | 35 |
| Hoofdstuk 4 Effecten | 36 |
| De Pad selecteren dat het Effect of Filter ontvangt | 36 |
| Effecten, Filter en Scratch | 36 |
| Hoofdstuk 5 MIDI Eigenschappen | 38 |
| Over MIDI | 38 |
| De MIDI Clock en het MIDI kanaal instellen | 39 |
| Hoofdstuk 6 Memory Cards gebruiken | 40 |
| Data op een Memory Card wegschrijven | 42 |
| Data van een Memory Card laden | 44 |
| Data van een Memory Card wissen | 44 |
| Een Memory Card formatteren | 47 |
| Hoofdstuk 7 Overige Nuttige Functies | 48 |
| Scale Play (Geschaald afspelen) | 48 |
| Time Stretch (Een Sample's Lengte Veranderen) | 49 |
| Een sample naar een andere pad kopiëren | 50 |
| Het afspelen volume van elke pad aanpassen | 50 |
| De Memory Protectie gebruiken om ongewenst wissen te voorkomen | 51 |
| Referentie | 52 |
| Weergegeven Mededelingen | 52 |
| Problemen oplossen | 54 |
| Specificaties | 55 |
| Index | 56 |
| MIDI Implementatie Overzicht | 60 |

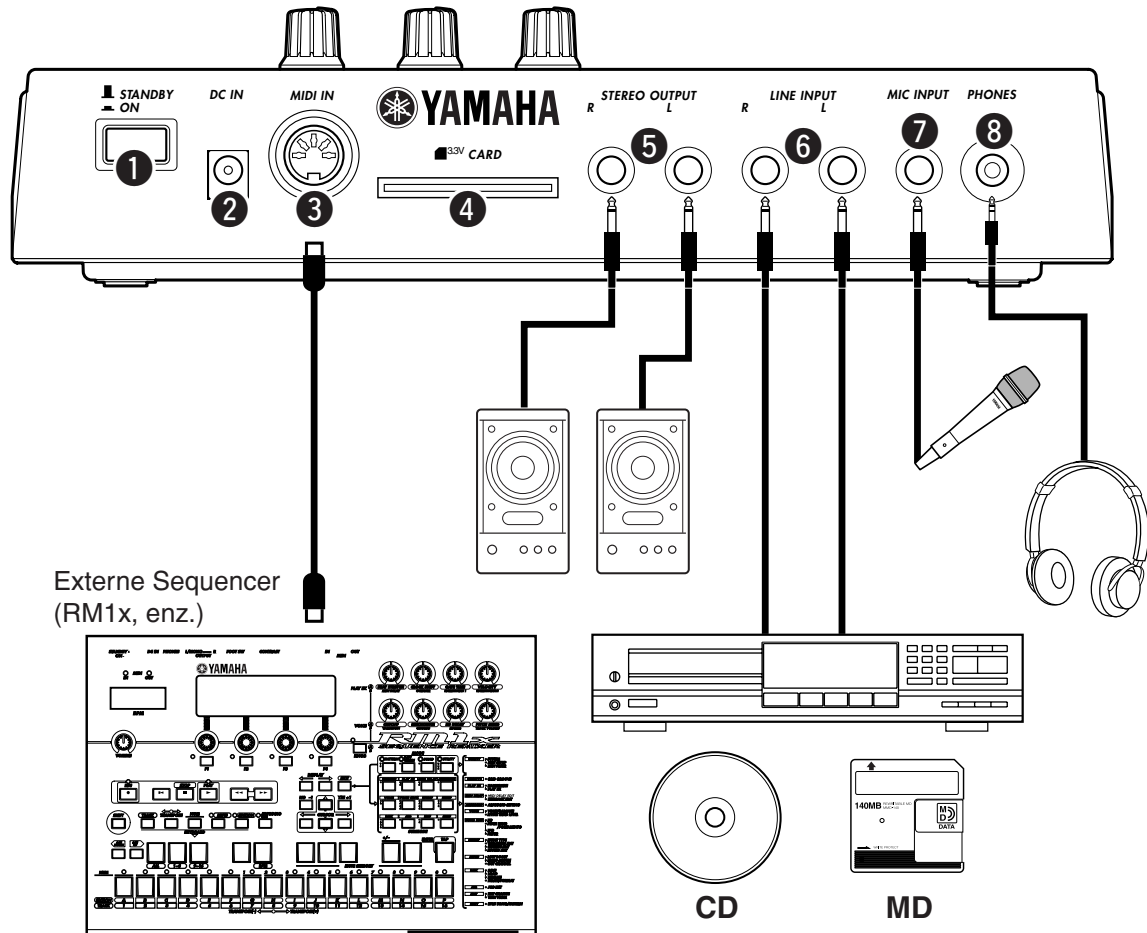
Regelaars, Aansluitingen en de LCD

Bedieningspaneel



| | | |
|---|-------------------------------------|-----------------------------|
| ❶ | Liquid Crystal Display (LCD) | Bladzijde 11 |
| ❷ | VOLUME Regelaar | Bladzijde 13 |
| ❸ | EFFECT CONTROL knoppen 1 en 2 | Bladzijde 17 |
| ❹ | Ribbon Controller | Bladzijde 17 |
| ❺ | [LOOP REMIX] knop | Bladzijde 17, 36 |
| ❻ | [SLICE] knop | Bladzijden 17 en 36 |
| ❼ | [TECH MOD] knop | Bladzijden 17 en 36 |
| ❽ | [DIST/LO-FI] knop | Bladzijde 17 en 36 |
| ❾ | [DELAY] knop | Bladzijde 17 en 36 |
| ❿ | [FILTER] knop | Bladzijde 17 en 36 |
| ⓫ | [SCRATCH] knop | Bladzijde 17 en 36 |
| ⓬ | [JOB] knop | Bladzijden 15, 39, 42 en 48 |
| ⓭ | [EXIT] knop | Bladzijde 15 |
| ⓮ | [-1/NO], [+1/YES] knoppen | Bladzijden 18 en 22 |
| ⓯ | Bank knoppen (Banken A, B, C) | Bladzijde 16 |
| ⓰ | [LOOP TR PLAY] knop | Bladzijden 18 en 32 |
| ⓱ | [RSMPLE] knop | Bladzijde 26 |
| ⓲ | [REC] knop | Bladzijden 20, 22 en 24 |
| ⓳ | [START/STOP] knop | Bladzijden 21, 23, 25 en 26 |
| ⓴ | [HOLD] knop | Bladzijde 32 |
| ⓵ | [GATE/TRIGGER] knop | Bladzijde 28 |
| ⓶ | [ONE SHOT/LOOP] knop | Bladzijde 29 |
| ⓷ | [NORMAL/REVERSE] knop | Bladzijde 29 |
| ⓸ | [START POINT] knop | Bladzijden 30 en 31 |
| ⓹ | [END POINT] knop | Bladzijde 30 en 31 |
| ⓺ | [POINT CLEAR] knop | Bladzijde 31 |
| ⓻ | [DELETE/EXTRACT] knop | Bladzijden 34 en 35 |
| ⓼ | [TIME] knop | Bladzijden 17 en 37 |
| ⓽ | [TAP] knop | Bladzijde 37 |
| ⓾ | Pads 1 t/m 8 | Bladzijde 16 |
| ⓿ | [AUDIO IN] knop | Bladzijde 19 |

Achterpaneel & Aansluitingen

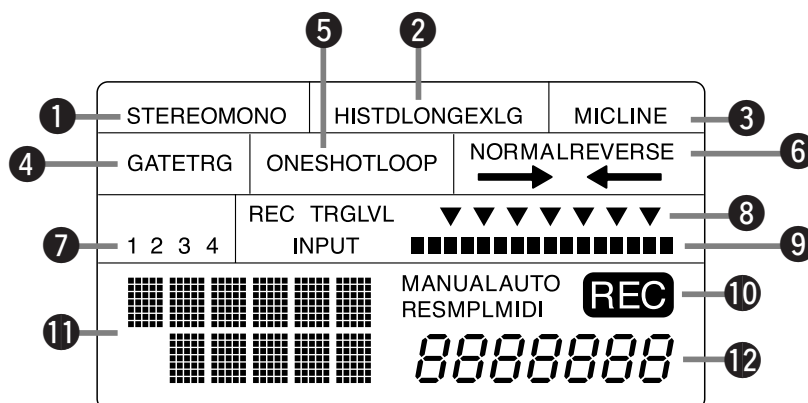


- 1** STANDBY/ON Schakelaar..... Bladzijde 13
Druk om het instrument aan of uit te zetten. (Het instrument is aan als de schakelaar ingedrukt is).
- 2** DC IN Spanningsingang
Sluit hier de optionele PA-3B netadapter op aan.
- 3** MIDI IN Aansluiting..... Bladzijde 38
Aan te sluiten op een extern MIDI apparaat (elektronisch instrument of computer). Maakt het u mogelijk de SU200 te bedienen vanaf het externe apparaat.
- 4** Card Slot..... Bladzijde 40
Accepteert de plaatsing van een memory card. U gebruikt memory cards om samples op te slaan en te laden.
- 5** STEREO OUTPUT Aansluitingen (R,L)
De SU200's audio uitgangen. Aangezien de SU200 geen interne versterker of luidsprekers bevat, zult u deze uitgangen op een extern audio apparaat aan moeten sluiten om het geluid te kunnen horen.
- 6** LINE INPUT Aansluitingen (R,L)
Hier kan een audiosignaal in om te samplen of voor AUDIO IN doorgave. Sluit hier de uitgangskabels van een extern apparaat zoals een CD speler of mixer op aan.
- 7** MIC INPUT Aansluiting
Sluit hier een dynamische microfoon of een batterijgevoede condensator microfoon op aan.
- 8** PHONES Aansluiting
Sluit hier een hoofdtelefoon op aan. (Gebruik de VOLUME knop om het volume van de hoofdtelefoon te regelen.)

! PAS OP!

- Laat het hoofdtelefoonvolume niet te hoog ingesteld staan. Langdurig beluisteren op een hoog volume kan gehoorbeschadiging veroorzaken.

Display



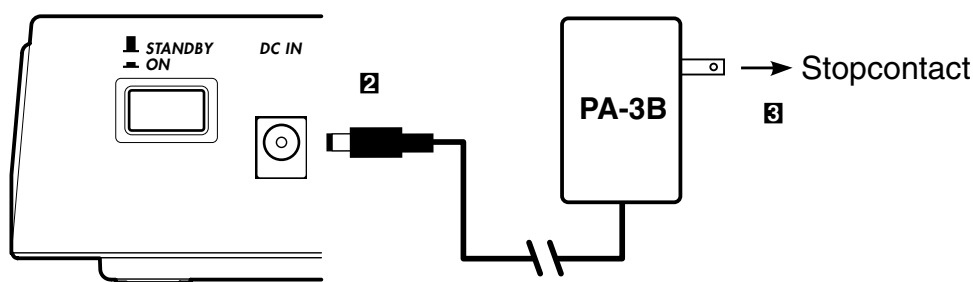
- 1** STEREO/MONO Bladzijden 22, 24, 26
- 2** HI/STD/LONG/EXLG Bladzijden 22 en 24
 Geeft de huidig geselecteerde sample gradatie aan. U kunt de selectie wijzigen met de [GRADE] knop.
 Hogere gradaties geven een betere kwaliteit maar gebruiken meer geheugenruimte. De totaal beschikbare sampling tijd voor elke gradatie (met de SU200 ingesteld op MONO) is als volgt.
 - **HI** Tot 42 seconden. Geeft een hoge sampling kwaliteit, grofweg gelijk aan die van een standaard CD.
 - **STD** (standaard) STD (standaard) Tot 83 seconden.
 - **LONG** LONG Tot 166 seconden.
 - **EXLG** (extra lang) EXLG (extra lang) Tot 333 seconden.
- 3** MIC/LINE Bladzijde 22
 Geeft de bron aan waarvan de SU200 audio ontvangt voor opname of doorgave. De display wijzigt automatisch afhankelijk van of er iets op de MIC INPUT of LINE INPUT is aangesloten.
 - **MIC** De SU200 werkt met de audio afkomstig van de op de MIC INPUT aangesloten microfoon. Deze wordt automatisch geselecteerd als er een microfoon wordt aangesloten. (De SU200 herkent geen signaal van de LINE INPUT als er een microfoon is aangesloten).
 - **LINE** De SU200 accepteert de audio van het audio apparaat (CD speler, enz.) dat is aangesloten op één of beide LINE INPUT aansluitingen.
- 4** GATE/TRG Bladzijde 28
- 5** ONESHOT/LOOP Bladzijde 29
- 6** NORMAL/REVERSE Bladzijde 29
- 7** Tel display
 Tijdens loop-track play (zie blz. 18), knippert de display om de huidige tel aan te geven (1→2→3→4→1. . .).
 De telling verloopt overeenkomstig het tempo (BPM).
- 8** REC TRGLVL (Recording Trigger Level) Bladzijde 23
- 9** INPUT Bladzijden 22 en 24
- 10** MANUAL/AUTO/RESMPL/MIDI,REC
 - **MANUAL** Bladzijde 24
 - **AUTO** Bladzijde 22
 - **RESMPL** (Resample) Bladzijde 26
 - **MIDI** Bladzijde 33
- 11** Menu/Boodschap Display
- 12** Numeriek Display

Spanningsvoorziening

Ofschoon de SU200 zowel via een apart verkrijgbare adapter als op batterijen werkt, beveelt Yamaha het gebruik van de milieuvriendelijkere adapter aan, als dat maar enigszins mogelijk is. Volg de onderstaande instructies betreffende de spanningsvoorziening die u van plan bent gebruiken.

Een optionele netadapter gebruiken

- 1** Zorg ervoor dat de STANDBY/ON schakelaar van de SU200 op STANDBY staat.
- 2** Sluit de netadapter (PA-3B of andere adapter specifiek door Yamaha aanbevolen) aan op de DC IN aansluiting.
- 3** Sluit de netadapter aan op een stopcontact.



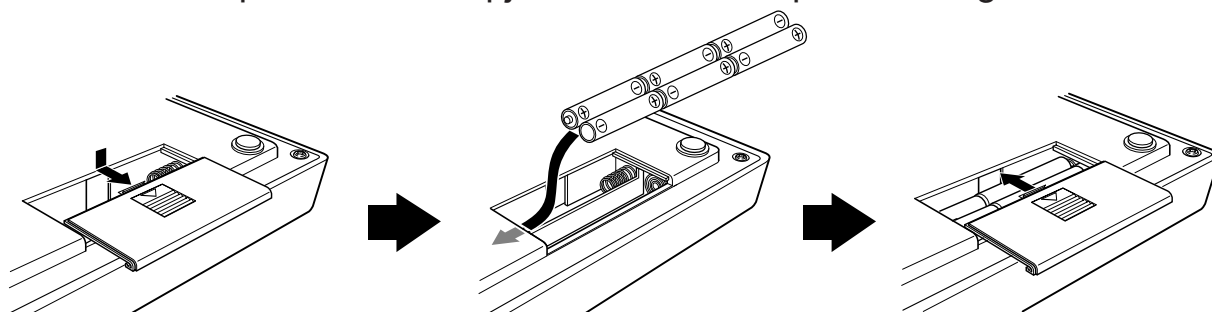
Om de adapter weer los te koppelen: Zet de STANDBY/ON schakelaar op STANDBY, haal dan de adapter uit het stopcontact, en haal hem vervolgens los van de SU200 DC IN aansluiting.

WAARSCHUWING

- Gebruik **UITSLUITEND** de Yamaha PA-3B adapter (of een andere speciaal door Yamaha aanbevolen adapter) om uw instrument via het lichtnet te voeden. Gebruik van andere adapters kunnen leiden tot onherstelbare beschadiging van zowel de adapter als de SU200.
- Koppel de adapter los als u de SU200 niet gebruikt tijdens een elektrische storm.

Batterijen gebruiken

- 1** Open het batterijencompartimentklepje dat zich aan de onderkant van het instrument bevindt.
- 2** Plaats de zes nieuw batterijen, en let daarbij goed op de polariteitsaanduidingen (+/-) aan de binnenzijde van het compartiment.
- 3** Plaats het compartimentenklepje weer en let erop dat deze goed vastklikt.



- OPM.**
- Als de batterijen moeten worden vervangen, kan er “Battery Low” in de display verschijnen, het volume kan verminderen, het geluid kan gaan vervormen en er kunnen zich andere problemen voor gaan doen. Als dit gebeurt, zet dan de SU200 uit en vervang de batterijen.
 - Zelfs als er batterijen zijn geplaatst, zal de SU200 automatisch omschakelen naar de netvoeding als er een netadapter is aangesloten.

PAS OP

- Als de batterijen leeg raken, vervang ze dan door een complete set (6) nieuwe batterijen. Gebruik NOOIT oude en nieuwe batterijen door elkaar.
- Gebruik ook niet verschillende soorten batterijen (zoals alkaline en mangaan) door elkaar.
- Haal de batterijen uit het instrument als u het gedurende een langere periode niet gebruikt, om mogelijke schade door lekken van de batterijen te voorkomen.

Het instrument aanzetten

1 Maak de nodige verbinding.

Sluit een hoofdtelefoon aan of een audio apparaat op de uitgang. (Zie blz 10).

2 Verlaag de volume instellingen op de SU200 en het audio apparaat.

3 Druk op de STANDBY/ON schakelaar om het instrument aan te zetten.

De SU200 display geeft **YAMAHA SU200** aan en gaat vervolgens in de Pad-Play mode (zie blz 15).

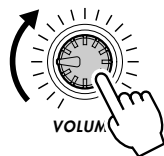


PAS OP

- Merk op dat er zelfs nog een kleine hoeveelheid stroom loopt als de schakelaar in de STANDBY positie staat. Als u de SU200 voor een langere periode niet gaat gebruiken, ontkoppel dan de adapter en (als er batterijen zijn geplaatst) haal de batterijen eruit.

4 Pas het volume aan door aan de VOLUME knop te draaien.

Pas ook het volume van het externe audio apparaat aan.



5 Als u er klaar voor bent om de SU200 uit te schakelen: Schakel het op de uitgang aangesloten audio apparaat uit (of zet zijn volume dicht) voordat u de SU200 uitschakelt.

Het SU200 Ontwerp

Interne Configuratie

De SU200 bestaat uit drie interne blokken.

●Sampler Blok

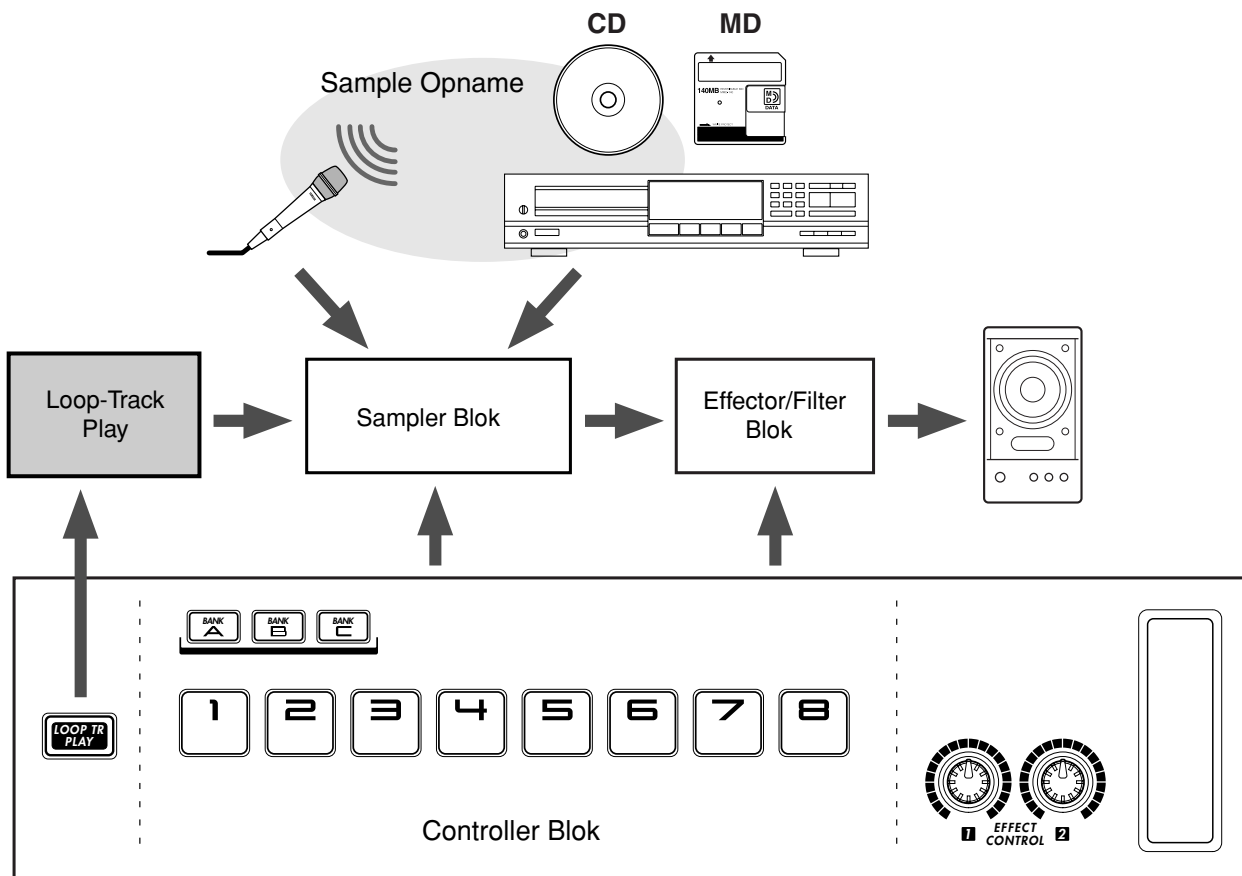
Neemt samples van geluiden aan de ingang van een microfoon, CD speler of ander audio apparaat op, en maakt bewerking en processing van de opgenomen samples mogelijk.

●Effector/Filter Blok

Past een effect of filter toe op het geluid aan de uitgang van het sampler blok. De SU200 voorziet in zes effect types: enkele daarvan zijn standaard effecten en de overigen speciaal nieuw ontworpen voor het gebruik bij sample afspelen.

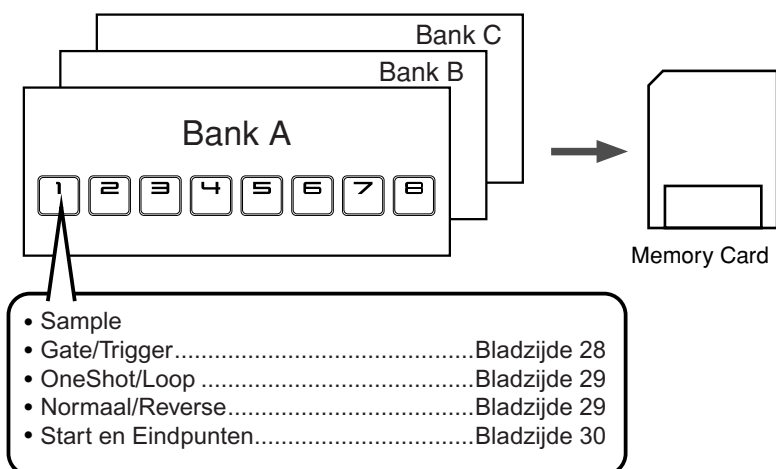
●Controller Sectie

Voorziet in de verscheidene regelaars die gebruikt worden bij realtime terugspelen. Waaronder pads die gebruikt worden voor het afspelen van samples, de Ribbon Controller en de Effect Control knoppen voor het toepassen van effecten.



Geheugen Configuratie

De SU200 kan tot 24 samples in zijn interne geheugen opslaan (8 pads × 3 banken). U kunt uw SU200 samples ook opslaan op memory cards (zie blz 42).



Modes

De SU200 heeft drie algemene bedieningsmodes.

●Pad-Play Mode

De SU200 activeert deze mode onmiddellijk na het aanzetten. Dit is de mode die u gebruik om uw samples af te spelen en te bewerken. Alle bedienings procedures die in deze handleiding worden aangegeven gaan er van uit dat u begint vanuit de Pad-Play mode.

●Sampling Mode

Dit is de mode die u gebruikt om uw samples op te nemen. U activeert deze mode door op de [REC] knop te drukken, zodat REC in de display verschijnt.

●Job Mode

U gebruikt deze mode om verscheidene instellingen te maken: pad instellingen, memory-card instellingen enzovoorts. U activeert deze mode door op de [JOB] knop te drukken.

- (OPM.)** • Als u niet meer weet waar u zit in de huidige mode, terwijl u aan het bedieningspaneel werkt, kunt u altijd terug naar de Pad-Play Mode door één of meerdere keren op de [EXIT] knop te drukken (afhankelijk van de mode waarin u zich momenteel bevindt).

Quick Start

Samples Afspelen

De SU200 wordt geleverd met opgenomen samples voor alle pads. U bent nu klaar om de pads te gaan gebruiken om de vooropgenomen samples af te spelen.

1 Maak de nodige verbinding.

Sluit een hoofdtelefoon aan of een audio apparaat op de uitgang. (Zie blz 10).

2 Druk op de [STANDBY/ON] schakelaar op het achterpaneel van de SU200.

De SU200 display geeft **YAMAHA SU200** aan en gaat vervolgens in de Pad-play mode.

U kunt de SU200 uitschakelen door nogmaals op de schakelaar te drukken.



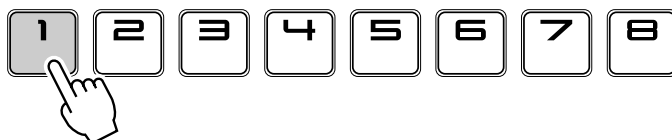
PAS OP

- Zelfs als de schakelaar in de "STANDBY" positie staat, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u de SU200 gedurende langere tijd niet gebruikt, haal dan ook de netadapter los van het stopcontact en/of verwijder de batterijen uit het instrument.

3 Drukken op elke pad geeft een andere sample.

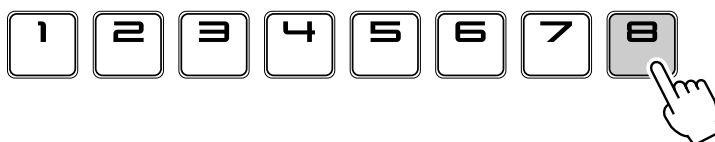
- Druk bijvoorbeeld eens op pad 1 en houd deze ingedrukt.

Merk op dat de pad oplicht en dat een drum ritme pattern blijft herhalen (loop) zolang u de pad ingedrukt houdt. Het afspelen stopt zodra de pad wordt losgelaten.



- Probeer vervolgens eens pad 8.

De pad licht op en u hoort een cymbaal sample, welke eenmaal afspelen en dan stopt.



Merk op dat pad 1 is ingesteld voor *loop* afspelen: hij gaat door met herhaaldelijk afspelen van de sample zolang als de pad wordt ingedrukt. Pad 8 is ingesteld voor *one-shot* afspelen: hij speelt de sample slechts een keer helemaal af. U bent vrij om voor elke pad in te stellen of deze in loop of one-shot af moet spelen en u kunt deze instelling op elk gewenst moment veranderen. (Zie blz 29).

- OPM.**
- De SU200 voorziet in acht pads en drie banken, waardoor u tot 24 samples op kunt slaan en af kunt spelen. (Omschakelen van bank brengt u naar een complete nieuwe set samples). In het hier gegeven voorbeeld gebruiken we bank A.

- De SU200 kan een maximum van 6 standaard (of lagere) gradatie mono samples tegelijkertijd, of tot 2 high-gradatie samples tegelijkertijd afspelen. Het maximum aantal kan echter verminderen als u de scratch of time stretch gebruikt.



De Effecten en het Filter Gebruiken

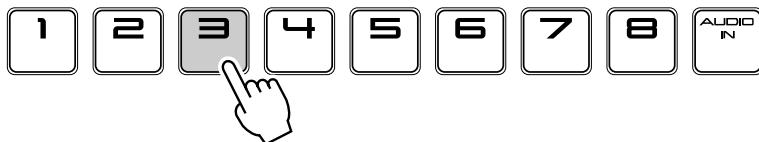
De SU200 laat u een verscheidenheid aan indrukwekkende effecten toepassen op uw samples. Laten we nu eens proberen de EFFECT CONTROL knoppen te gebruiken en de ribbon controller op het SU200 bedieningspaneel.

OPM. • Effecten en scratch werken niet tijdens het terugspelen van high-grade samples.

EFFECT

Regel het effect door aan de EFFECT CONTROL knoppen te draaien.

1 Druk op een pad.



2 Schakel het effect aan dat u toe wilt passen.

Snijdt het geluid in discrete, afwisselende fragmenten (slices).
Past een onderscheidende modulatie toe en een metalige klankkleur.

Breekt de sample in stukjes en rangschikt deze opnieuw om zo een nieuwe frase te bouwen.
Past distorsie toe en vermindert de weergavekwaliteit.

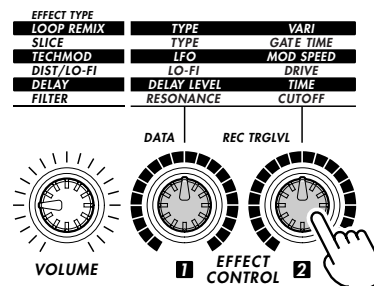
Past een vertraging toe overeenkomstig het tempo (BPM) van de sample.

Maakt het u mogelijk het tempo live te wijzigen. → Blz. 37

STERKE FILTERING MET RESONANTIE.

LOOP REMIX SLICE TECH MOD
DIST/LO-FI DELAY FILTER TIME

3 Draai aan de EFFECT CONTROL knoppen om de effect parameters aan te passen.



Voorbeeld: Druk eenmaal op de [FILTER] knop om het filter aan te zetten. U kunt dan de EFFECT CONTROL knop 1 gebruiken om de filter resonantie te regelen, en knop 2 om de filter cutoff frequentie te regelen. U kunt het filter uitschakelen door nogmaals op de [FILTER] knop te drukken.

OPM. • Rechts onderin de display wordt aangegeven welke pad het laatst is ingedrukt. Het effect dat u kiest zal worden toegepast op de sample in deze pad.

SCRATCH

Gebruik de ribbon controller om een scratch geluid te maken.

U kunt de Ribbon Controller gebruiken om met de geselecteerde sample te scratchen. Dit geeft u een geluid dat overeenkomt met wat een DJ krijgt als hij handmatig met een plaat draait.

1 Bespeel een pad.

2 Druk op de [SCRATCH] knop.

3 U kunt nu scratchen met de sample die u heeft geselecteerd (in dit geval de sample van pad 3) door met uw vinger over de Ribbon Controller te bewegen.

4 U kunt de scratch handeling weer uitschakelen door nogmaals op de [SCRATCH] knop te drukken.

Wijst een pad toe aan de [SCRATCH] knop.

OPM. • Als de [SCRATCH] knop uit is, werkt de ribbon controller op dezelfde manier als EFFECT CONTROL knop 2.

Loop-Track Play Gebruiken

Gebruik deze eigenschap om loop samples van meerdere pads tegelijkertijd af te spelen. De SU200 past tijdelijk de tempo instelling van elke sample aan, zodat al deze samples in hetzelfde tempo afspelen (dezelfde BPM instelling).

(OPM.) • Enkele samples kunnen wat ruis produceren als Loop Track Play wordt gebruikt.

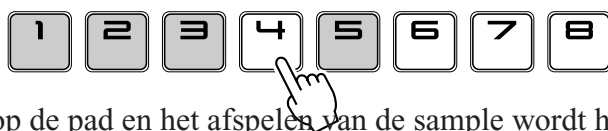
1 Druk op de [LOOP TR PLAY] ("Loop Track Play") knop.

De pads die momenteel zijn ingesteld voor loop terugspelen beginnen allemaal in een eindeloze loop af te spelen. Deze handeling wordt *Loop-Track Play* genoemd.



2 Druk op één van de pads die momenteel afspeelt (die momenteel verlicht is).

De pad wordt donker en de sample gaat uit. (Het samplegeluid wordt onderdrukt).



Druk nogmaals op de pad en het afspelen van de sample wordt hervat.

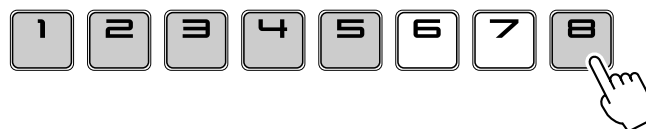
(Tijdens Loop-Track Play werken de pads die gebruikt worden voor loop sample afspelen op dezelfde manier als de mixer MUTE knoppen).

3 Tik drie of vier keer.

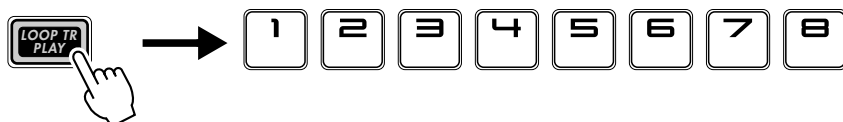


4 Probeer een pad die geen loop sample gebruikt (een pad ingesteld voor one-shot afspelen).

Pads ingesteld voor one-shot afspelen worden niet beïnvloed door Loop-Track afspelen. U kunt deze pads net als anders gebruiken: druk eenmaal op de pad om de sample af te spelen.



5 Druk op de [LOOP TR PLAY] knop om het afspelen van de sample weer te stoppen.



Probeer, nu u Loop Track Play heeft uitgeschakeld, eens één voor één de pads 1, 2, 3, 4 en 5 in te drukken. Merk op dat deze pads allemaal op verschillende tempo's zijn ingesteld. Tijdens Loop-Track Play synchroniseert de SU200 het afspelen automatisch, zodat ze allemaal in hetzelfde tempo afspelen.

Merk op dat het ook mogelijk is het afspelen van de samples via een externe MIDI clock te synchroniseren. Om gebruik te maken van deze eigenschap, moet u de SU200 instellen op externe MIDI clock (via de Job Mode) en moet u een apparaat met MIDI clock aansluiten op de MIDI IN aansluiting van de SU200.

Effecten of 't Filter op de Realtime Audio Ingang toepassen

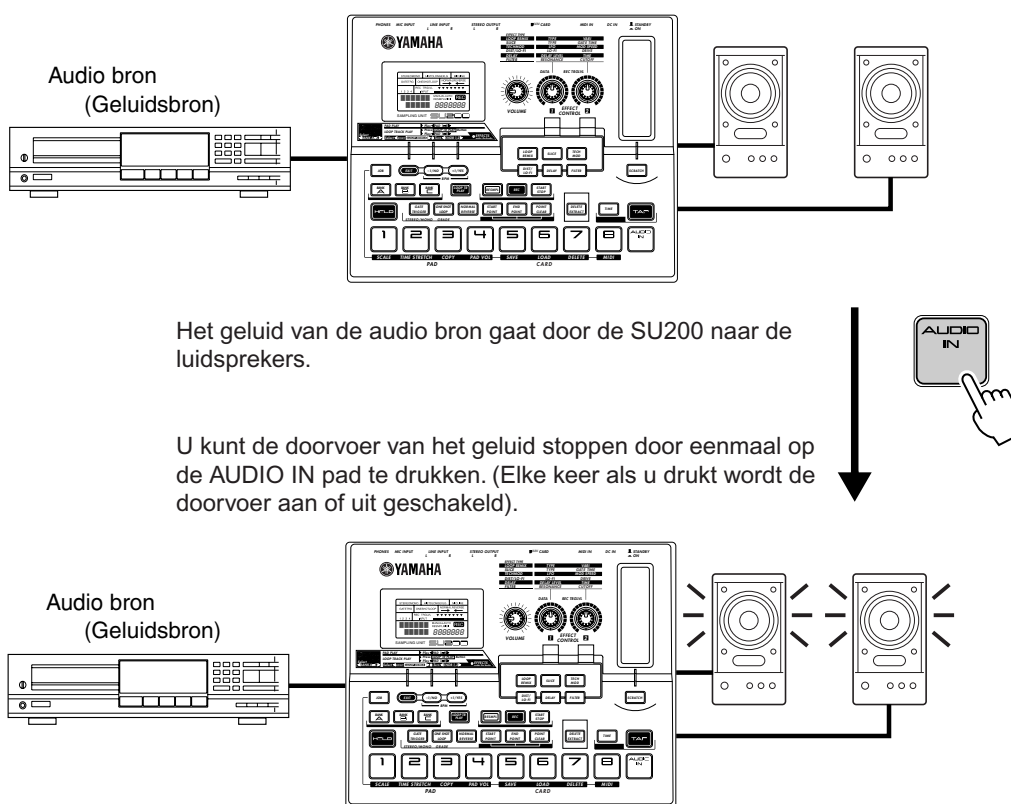
De "Audio In" functie geeft u de mogelijkheid het geluid van een CD speler, MD speler of ander audio apparaat door de SU200 te laten lopen. U kunt het doorvoeren van het geluid aan- en uitschakelen en mengen met het afspelen van de sample pads 1 t/m 8. U kunt ook nog, als u dat wilt, een effect of filter toepassen op het geluid terwijl het door de SU200 wordt gevoerd.

1 Maak de nodige verbindingen.

Schakel de SU200 uit en sluit een CD speler of ander audio bron apparaat aan. Sluit ook een audio uitgang apparaat, zoals versterkte luidsprekers of een hoofdtelefoon aan. (Zie blz. 10).

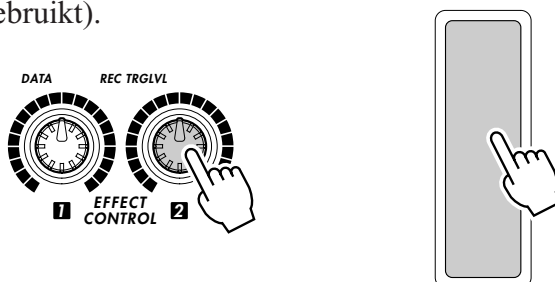
2 Schakel de audio apparaten en de SU200 weer aan.

3 Start het afspelen van het audio ingang apparaat en druk op de AUDIO IN pad op de SU200.



4 Probeer eens de EFFECT CONTROL knoppen en de ribbon controller te gebruiken om het effect, dat wordt toegepast op het geluid dat door de SU200 wordt gevoerd, te regelen.

Gebruik de knoppen en ribbon controller op dezelfde manier als op blz. 17 is beschreven (net zoals u ze bij de pads 1 t/m 8 gebruikt).

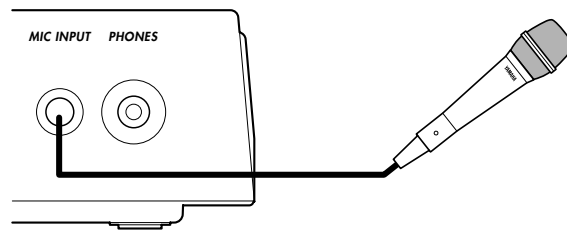


- OPM.**
- Loop Remix, Slice, scratch en realtime tempo wijzigen ([TIME]) werken niet op de audio ingang.
 - Vergeet niet dat de effecten niet werken tijdens het terugspelen van high-grade samples.

Een Sample Opnemen

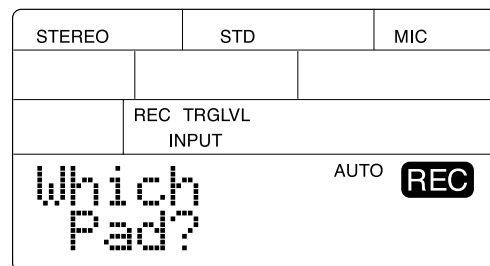
Probeer nu eens een sample op te nemen van uw eigen stem, en speel hem dan terug door op de pad te drukken.

- 1 Sluit een microfoon aan op de MIC INPUT aansluiting. (Zie blz. 10).



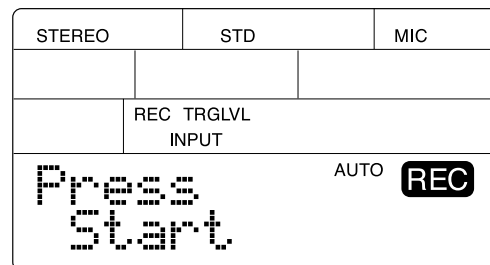
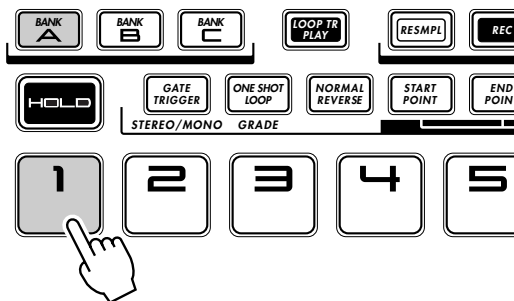
- 2 Schakel de geheugen beveiliging (memory protection) uit. (Zie blz. 51).

- 3 Schakel alle pads uit en druk vervolgens op de [REC] knop om de Sampling mode te activeren.



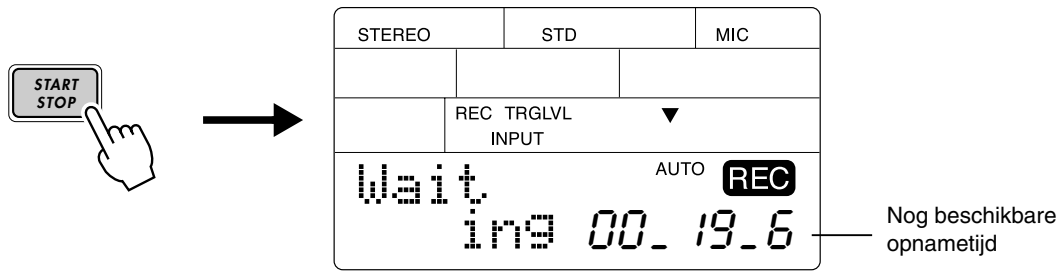
OPM. • U kunt de Sampling mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

- 4 Druk op de pad, waarin u uw nieuwe sample wilt opnemen.

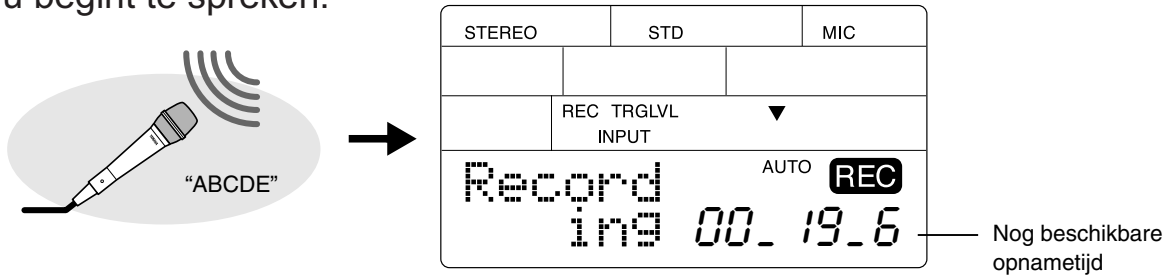


OPM. • Als er al een sample is opgenomen op de door u geselecteerde pad, vraagt de display of u deze wilt wissen (overschrijven). De boodschap is in de trant van: **Delete B-1?**, waarbij de letter de geselecteerde bank aangeeft (A, B of C) en het nummer de geselecteerde pad (1 t/m 8). Druk op [+1/YES] om de bestaande sample te wissen en door te gaan met opnemen, of druk op [-1/NO] om te annuleren en de bestaande sample vast te houden.

5 Druk op de [START/STOP] knop om de sample klaar voor opname te zetten.



6 Spreek in de microfoon. Het opnemen begint automatisch op het moment dat u begint te spreken.

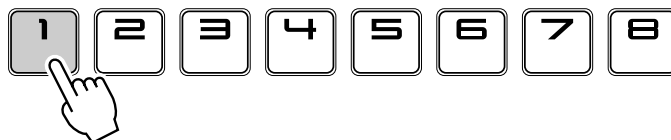


7 Druk op de [START/STOP] knop om het opnemen te stoppen. De SU200 verlaat de Sampling mode en keert terug naar de Pad-Play mode.



OPM. • Het samplen stopt automatisch als de opnametijd voorbij is (als de nog beschikbare tijd display bij 00_00_0 komt).

8 Laat nu u stem weer klinken door op de pad te drukken waarop u zojuist heeft opgenomen.



U zou ook eens de ribbon controller en EFFECT CONTROL knoppen moeten proberen om effecten en filtering toe te voegen aan uw opgenomen stem.

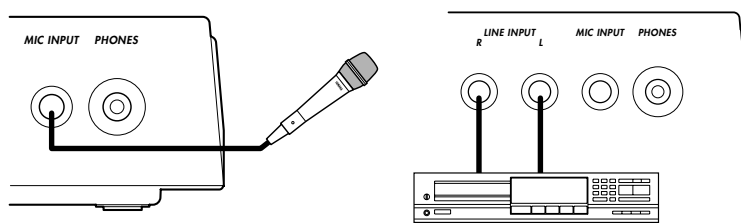
Hoofdstuk 1 Samples Opnemen

Dit hoofdstuk legt uit hoe u samples opneemt. U kunt samples opnemen door middel van of automatisch beginnen (AUTO) of handmatig beginnen (MANUAL). U kunt ook bestaande samples opnieuw opnemen (resampling).

- **Automatic** Het opnemen begint automatisch als het ingangsniveau een bepaald trigger niveau bereikt. Dit is de methode die u gebruikt heeft bij het opnemen van uw stem in de Quick Start. (Zie hieronder).
- **Manual** Het opnemen begint meteen op het moment dat u op de [START/STOP] knop drukt. (Zie blz. 24).
- **Resampling** Gebruik deze eigenschap om van de SU200's eigen uitgang op te nemen. Deze eigenschap geeft u de mogelijkheid om meervoudige samples (samen met effecten, scratch en filter) te mengen en het resultaat op te nemen als een nieuwe enkelvoudige sample. (Zie blz. 26).

Een Sample Opnemen (AUTO start)

1 Maak de aansluitingen die nodig zijn voor sample opname. (Zie blz. 10).



OPM. • Als u zowel de beide LINE INPUTs als de MIC INPUT aansluit, maakt de SU200 alleen opnamen van de MIC INPUT. Als u op wilt nemen via de LINE INPUTs, zorg er dan voor dat de MIC INPUT aansluiting vrij is.

2 Schakel alle pads uit en druk vervolgens op de [REC] knop om de Sampling mode te activeren.

- Nogmaals drukken op de [REC] knop brengt u naar manual start opname.
- U kunt de Sampling mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

3 Druk op de pad, waarin u uw nieuwe sample wilt opnemen. (Zie blz. 20).

Als u de bank wilt wijzigen, druk dan op de betreffende bank knop voordat u de pad selecteert.

OPM. • Als er al een sample is opgenomen op de door u geselecteerde pad, vraagt de display of u deze wilt wissen (bijvoorbeeld "Delete B-1?"). Druk op [+1/YES] om de bestaande sample te wissen, of druk op [-1/NO] om te annuleren en de bestaande sample vast te houden.

4 Pas desgewenst de instellingen aan. Selecteer **STEREO** of **MONO**, en stel de gradatie in. Zie voor meer informatie over gradaties, blz 11.

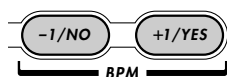
OPM. • Houd in gedachte dat de SU200 maximaal 6 MONO samples (of 2 high-grade MONO samples) tegelijk af kan spelen. Een STEREO sample geldt als twee MONO samples.

- Als u opneemt van de LINE INPUT en u heeft MONO geselecteerd, dan moet u de lijn van uw audio bron aansluiten op de LINE INPUT (L) aansluiting.
- Tijdens het wijzigen van de instellingen kan er een klikkend soort geluid optreden. Het wordt aanbevolen het volume te verlagen, voordat u de instellingen aanpast.

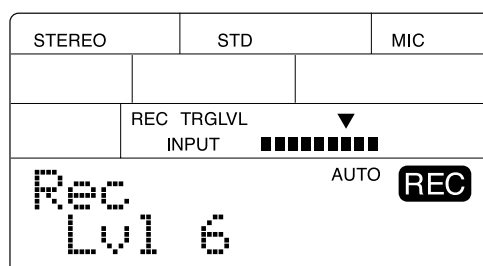


5 Pas het ingangsniveau aan door op de [-1/NO] of [+1/YES] knop te drukken.

Start het geluid dat u van plan bent om op te nemen (via de LINE of MIC ingang) terwijl u de input-level meter op de display in de gaten houdt. Pas, als het aangegeven niveau te hoog of te laag is, het niveau aan door zoveel als nodig op de [-1/NO] of [+1/YES] te drukken.

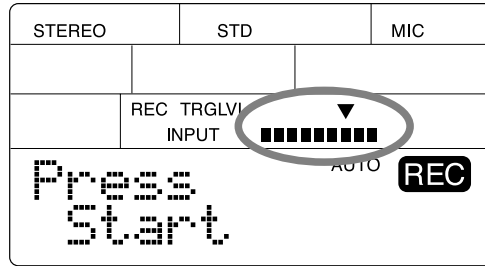
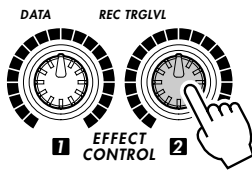


OPM. • Er kan klikgeluid hoorbaar zijn tijdens het aanpassen.



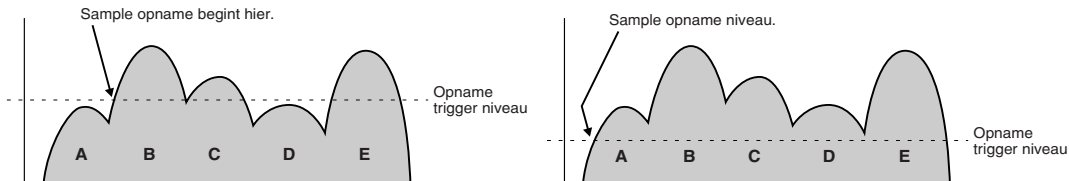
6 Pas het Recording Trigger Level aan.

Draai aan knop 2 (REC TRGLVL) om het trigger niveau in te stellen.



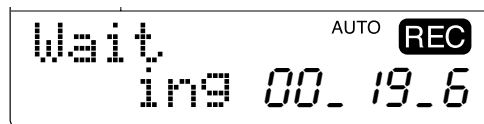
● Over het Recording Trigger Level

De illustratie hieronder geeft aan hoe het trigger niveau werkt.



Zoals u kunt zien, begint het opnemen zodra het ingangsniveau voor het eerst op het recording trigger niveau komt. Bij hogere trigger niveaus, heeft u een hoger ingangsniveau nodig om het opnemen te beginnen. Het is belangrijk om te vermijden dat u het trigger niveau te laag instelt: bij lage trigger niveaus, kan het opnemen te vroeg worden gestart door onbedoelde ruis (omgevingsruis, ruis op de lijn, enz.).

7 Druk op de [START/STOP] knop voor de klaar voor opname stand.

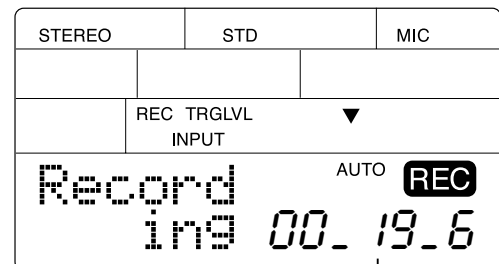
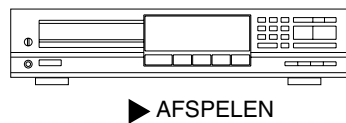


8 Start het geluid dat u wilt opnemen (via de microfoon of van een op de LINE INPUT aangesloten apparaat).

Het opnemen begint automatisch zodra het ingangsniveau het trigger niveau bereikt.



of



Nog beschikbare opnametijd

9 Als u klaar bent met opnemen, drukt u op de [START/STOP] knop om te stoppen. De SU200 keert terug naar de Pad-Play mode.



OPM. • Het samplen stopt automatisch als de opname tijd voorbij is (als de nog beschikbare tijd display bij 00_00_0 komt).

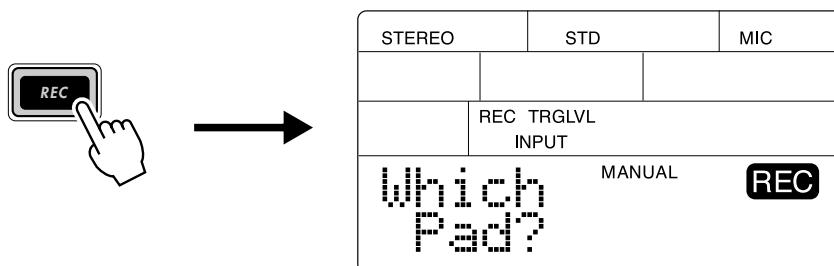
10 Luister naar het resultaat door op de pad te drukken die u heeft geselecteerd bij Stap 3 hiervoor.

OPM. • Als er pads met verschillende opnamegradaties tegelijk worden afgespeeld, kunnen de pads met de lagere gradaties hoorbaar ruiserig klinken. U kunt dit probleem voorkomen door alle samples met dezelfde gradatie op te nemen.

• Als u ruis bemerkt aan het eind van een sample tijdens het afspelen, pas dan het eindpunt aan aan een minder ruisende plaats.

Een Sample Opnemen (MANUAL start)

- 1 Maak de aansluitingen die nodig zijn voor sample opname. (Zie blz. 10).
- 2 Schakel alle pads uit en druk vervolgens tweemaal op de [REC] knop om de manual-start Sampling mode te activeren.



- OPM.**
- U kunt de [REC] knop gebruiken om heen en weer te schakelen tussen de **MANUAL** start en **AUTO** start.
 - U kunt de Sampling mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

- 3 Selecteer de pad, waarin u uw nieuwe sample wilt opnemen. (Zie blz. 20). Als u de bank wilt wijzigen, druk dan op de betreffende bank knop voordat u de pad selecteert.

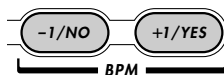
- OPM.**
- Als er al een sample is opgenomen op de door u geselecteerde pad, vraagt de display of u deze wilt wissen (bijvoorbeeld "Delete B-1?"). Druk op [+1/YES] om de bestaande sample te wissen, of druk op [-1/NO] om te annuleren en de bestaande sample vast te houden.

- 4 Pas desgewenst de instellingen aan. **Selecteer STEREO of MONO**, en stel de gradatie in. Zie voor meer informatie over gradaties, blz 11.

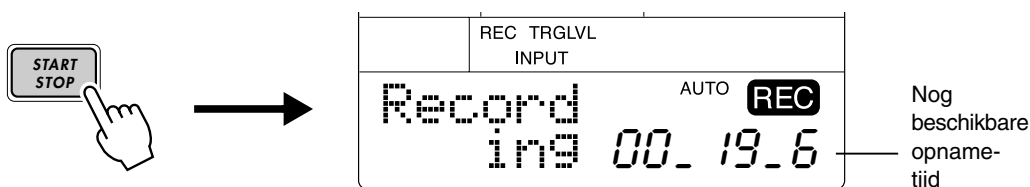


- OPM.**
- Houd in gedachte dat de SU200 maximaal 6 MONO samples (of 2 high-grade MONO samples) tegelijk af kan spelen. Een STEREO sample geldt als twee MONO samples.
 - Als u opneemt van de LINE INPUT en u heeft MONO geselecteerd, dan moet u de lijn van uw audio bron aansluiten op de LINE INPUT (L) aansluiting.
 - Tijdens het wijzigen van de instellingen kan er een klikkend soort geluid optreden. Het wordt aanbevolen het volume te verlagen, voordat u de instellingen aanpast.

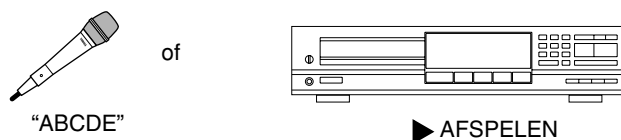
- 5 Pas het ingangsniveau aan door op de [-1/NO] of [+1/YES] knop te drukken. (Zie blz. 22).



- 6 Druk op de [START/STOP] knop om het opnemen te starten. Aangezien u manual start heeft ingesteld, begint het opnemen onmiddellijk.



7 Start het geluid dat u wilt opnemen (via de microfoon of van een op de LINE INPUT aangesloten apparaat).

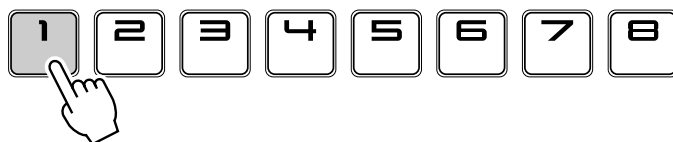


8 Als u klaar bent met opnemen, drukt u op de [START/ STOP] knop om te stoppen. De SU200 keert terug naar de Pad-Play mode.



OPM. • *Het samplen stopt automatisch als de opname tijd voorbij is (als de nog beschikbare tijd display bij 00_00_0 komt).*

9 Luister naar het resultaat door op de pad te drukken die u heeft geselecteerd bij Stap 3 hiervoor.

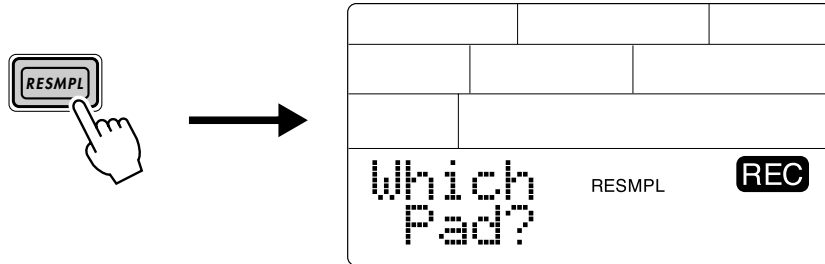


OPM. • *Als er pads met verschillende opnamegradaties tegelijk worden afgespeeld, kunnen de pad(s) met de lagere gradaties hoorbaar ruiserig klinken. U kunt dit probleem voorkomen door alle samples met dezelfde gradatie op te nemen.*

• *Als u ruis bemerkt aan het begin of het eind van een sample tijdens het afspelen, pas dan het start en/of eindpunt aan aan een minder ruisende plaats.*

Resampling

- 1 Schakel alle pads uit en druk vervolgens op de [RESMPL] knop om de Resampling mode te activeren.

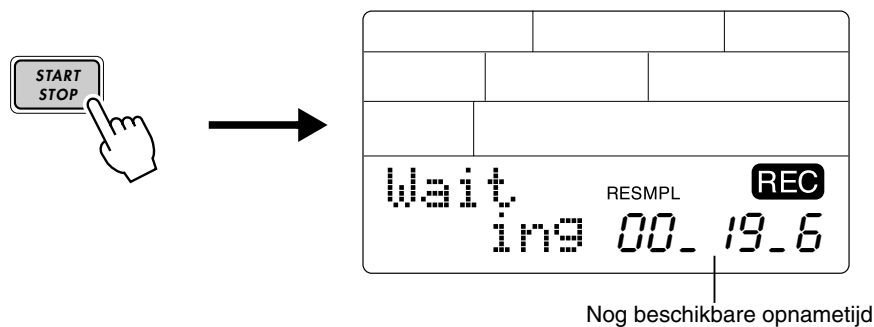


OPM. • U kunt de Resampling mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

- 2 Druk op de pad, waarin u uw nieuwe sample wilt opnemen. (Zie blz. 20).
Als u de bank wilt wijzigen, druk dan op de betreffende bank knop voordat u de pad selecteert. Bij het resamplen, neemt de SU200 altijd op in MONO mode waarbij de STD (standaard) gradatie wordt gebruikt.

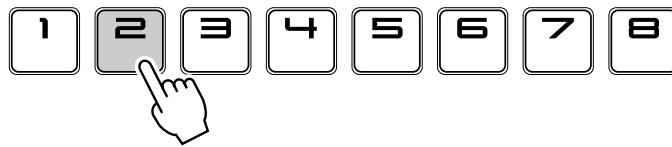
- OPM.**
- Als er al een sample is opgenomen op de door u geselecteerde pad, vraagt de display of u deze wilt wissen (bijvoorbeeld "Delete C-1?"). Druk op [+1/YES] om de bestaande sample te wissen, of druk op [-1/NO] om te annuleren en de bestaande sample vast te houden.
 - U kunt het afspelen van samples opgenomen met de STD (standaard), LONG en EXLG (extra lange) gradaties resamplen.
 - Vermijd het resamplen van HI grade samples, aangezien het resultaat niet correct zal worden teruggespeeld.

- 3 Druk op de [START/STOP] knop om het resamplen klaar voor opname te zetten.

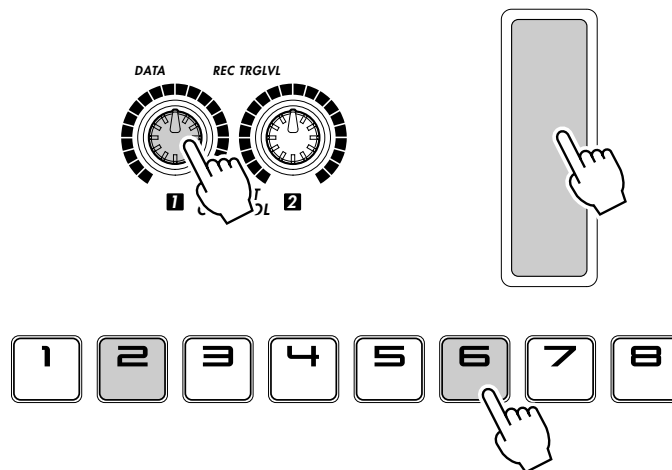


4 Start het resamplen.

- Start het afspelen van de pads door op een willekeurige ander pad te drukken dan u heeft geselecteerd bij stap 2. Het resamplen begint zodra u op een pad drukt.



U kunt nu elke gewenste combinatie van pads spelen, u kunt de passende effecten aanschakelen en u kunt de ribbon controller en de EFFECT CONTROL knoppen gebruiken.



OPM. • *Het TIME effect werkt niet tijdens resamplen.*

- U kunt ook de [LOOP TR PLAY] knop gebruiken om loop-track afspelen te beginnen. Dit terugspelen zal ook worden opgenomen in de nieuwe sample.

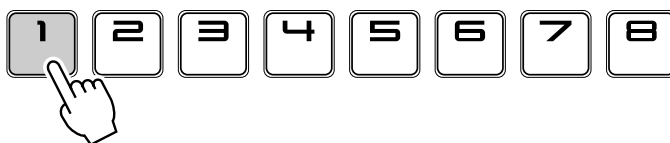


5 Als u klaar bent met resamplen, drukt u op de [START/STOP] knop om te stoppen.



OPM. • *Het resamplen stopt automatisch als de opnametijd voorbij is (als de nog beschikbare tijd display bij 00_00_0 komt).*

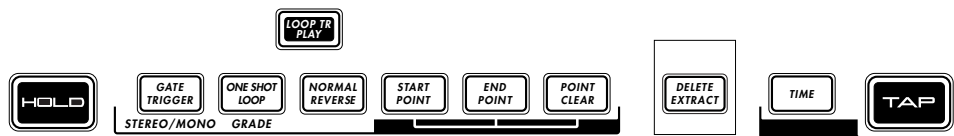
6 Luister naar het resultaat door op de pad te drukken die u heeft geselecteerd bij Stap 2 hiervoor.



Hoofdstuk 2 De Pads Bespelen

Dit hoofdstuk verklaart de sample afspeel methodes en loop instellingen.

De SU200 biedt u de volgende pad afspeel methodes.

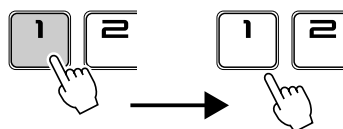


- **Wijzig de manier waarop de pad zijn sample afspeelt.**
→ Gate/Trigger Instelling Zie onder aan deze bladzijde.
 - **Speel de sample slechts eenmaal, of speel herhaaldelijk (als loop).**
→ One-shot/Loop Instelling Zie blz. 29
 - **Speel de sample vooruit of achterstevoren.**
→ Normal/Reverse Instelling Zie blz 29
 - **Stel het gedeelte in van de sample dat zal worden afgespeeld.**
→ De Start Punt en Eind Punt Instellingen Zie blz. 30
- (OPM.)** • De instellingen hierboven moeten voor elke afzonderlijke pad worden gemaakt. Als u een nieuwe instelling invoert, geldt die instelling alleen voor de geselecteerde pad. (Als u de [Hold] functie niet heeft gebruikt, geldt de instelling voor de laatste pad die u heeft ingedrukt. Als u de [Hold] functie heeft gebruikt, geldt de instelling voor de vastgehouden pad.)
- **Selecteer een bepaalde pad waarvan u de instellingen wilt veranderen.**
→ [HOLD] knop Zie blz 32
 - **Speel samples die met verschillende tempo's zijn opgenomen af in hetzelfde tempo.**
→ Loop-Track Play Zie blz. 18, 32

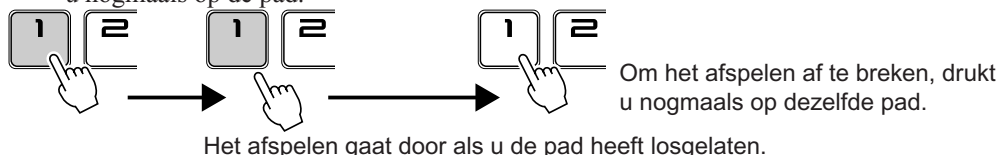
Gate/Trigger Instelling

Deze instelling bepaalt of een pad als gate of als trigger werkt.

- **Gate** De sample speelt alleen zolang de pad wordt ingedrukt.



- **Trigger** Trigger de pad eenmaal om het afspelen te starten; u kunt de knop vervolgens loslaten, terwijl de pad doorgaat met afspelen. Als u de sample af zou willen breken terwijl deze afspelt, drukt u nogmaals op de pad.



Maak de instelling met behulp van de [GATE/TRIGGER] knop. Druk eerst op de pad waarvoor u de instelling wilt maken. Vervolgens (terwijl de sample nog speelt, of als deze klaar is) drukt u zo vaak als nodig is op de [GATE/TRIGGER] knop zodat **GATE** of **TRG** in de display verschijnt.



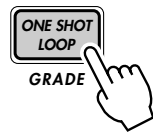
| | | |
|--------|-----|--------|
| STEREO | STD | MIC |
| GATE | | NORMAL |
| | | → |

One-shot/Loop Instelling

Gebruik deze instelling om te selecteren of de sample slechts één keer afspeelt, of continu in een loop.

- One-shot..... De sample speelt slechts één keer helemaal, van zijn start punt tot zijn eind punt (zie blz 30).
- Loop..... De sample loopt.
Als er een start punt en eind punt is ingesteld (zie blz. 30), dan gaat het afspelen van het start punt tot het eind punt en lust (loop) dan terug naar het startpunt.

Maak de instelling met behulp van de [ONE SHOT/LOOP] knop. Druk eerst op de pad waarvoor u de instelling wilt maken. Vervolgens (terwijl de sample nog speelt, of als deze klaar is) drukt u zo vaak als nodig is op de [ONE SHOT/LOOP] knop zodat **ONESHOT** of **LOOP** in de display verschijnt.



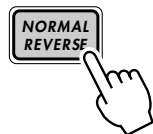
| | | |
|--------|---------|----------|
| STEREO | STD | MIC |
| GATE | ONESHOT | NORMAL → |
| | | |
| | | |

Normal/Reverse Instelling

Deze instelling selecteert of de sample in de normale richting afspeelt (van start naar eind) of achterstevoren (van eind naar start).

- Normal..... De sample speelt af in de normale richting.
- Reverse..... De sample speelt achterstevoren af.

Maak de instelling met behulp van de [NORMAL/REVERSE] knop. Druk eerst op de pad waarvoor u de instelling wilt maken. Vervolgens (terwijl de sample nog speelt, of als deze klaar is) drukt u zo vaak als nodig is op de [NORMAL/REVERSE] knop zodat **NORMAL** of **REVERSE** in de display verschijnt.

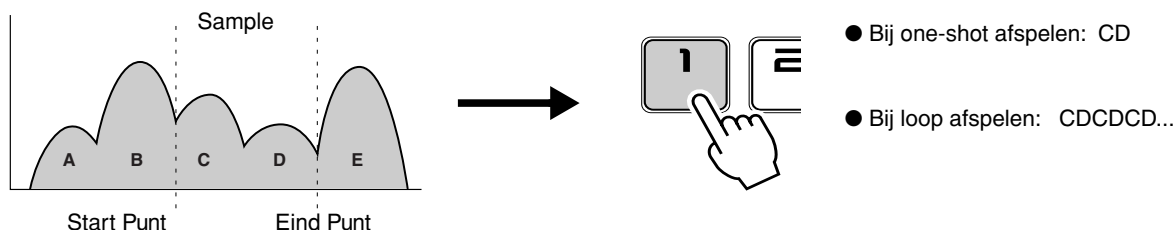


| | | |
|--------|---------|----------|
| STEREO | STD | MIC |
| GATE | ONESHOT | NORMAL → |
| | | |
| | | |

- OPM.** • Als u tegelijkertijd samples afspeelt die met verschillende gradaties zijn opgenomen, zullen samples die op REVERSE zijn ingesteld niet op de juiste toonhoogte worden afgespeeld. U kunt het probleem voorkomen door samples met dezelfde gradatie op te nemen.

Het Start Punt en Eind Punt instellen

Gebruik deze eigenschap om het gedeelte van de sample te selecteren dat moet worden afgespeeld. Het afspelen begint bij het ingestelde startpunt en eindigt bij het ingestelde eindpunt.

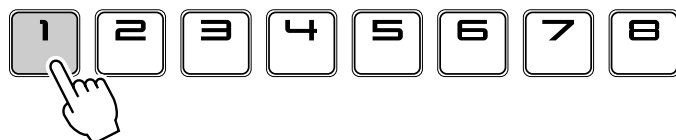


Maak deze instellingen met behulp van de [START POINT] en [END POINT] knoppen. U kunt deze instellingen wissen met de [POINT CLEAR] knop.

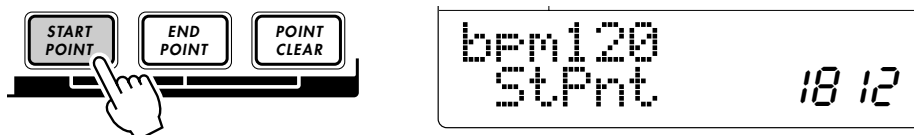
OPM. • De SU200 berekent automatisch het BPM (tempo) van de sample opnieuw, gebaseerd op de afspeellengte van start tot eindpunt, en geeft deze aan. Als u het start en het eindpunt wijzigt, verandert de BPM indicatie overeenkomstig.

Makkelijke Instelling (bij het Afluisteren van het Afspelen)

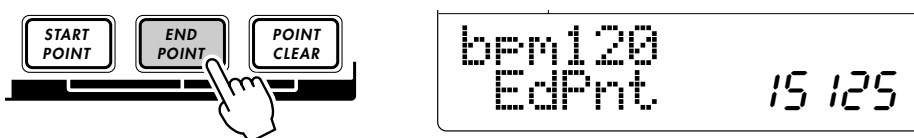
1 Druk op de pad die u wilt instellen, om het afspelen te beginnen.



2 Op het moment dat tijdens het afspelen het punt wordt bereikt dat u wilt instellen als startpunt, drukt u op de [START POINT] knop.



3 Op het moment dat tijdens het afspelen het punt wordt bereikt dat u wilt instellen als eindpunt, drukt u op de [END POINT] knop.



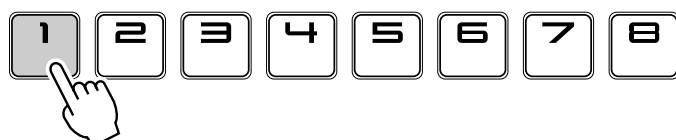
4 Druk op de [EXIT] knop.

De SU200 slaat de instellingen op en keert terug naar de Pad-Play mode.

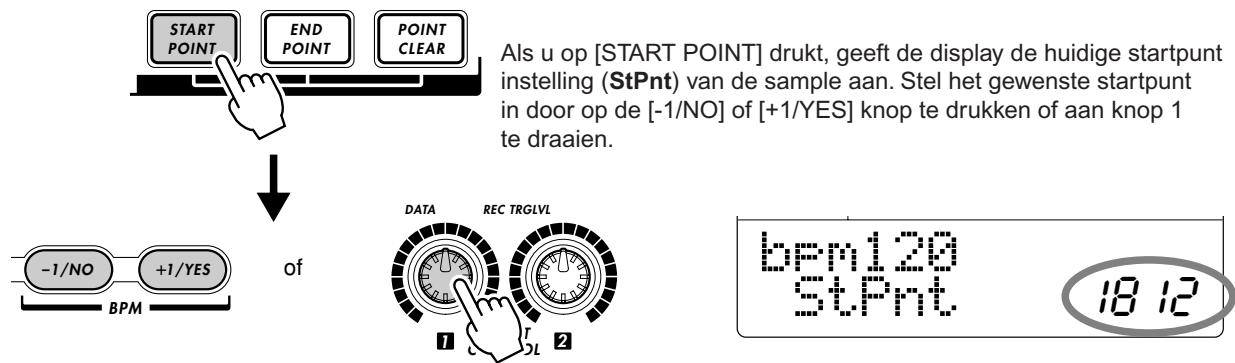


Nauwkeurige Instelling

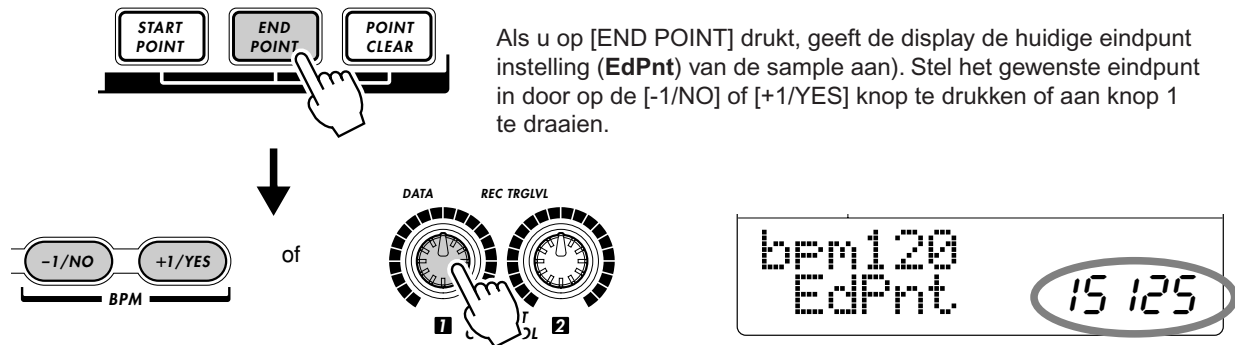
1 Druk op de pad en laat deze weer los, zodat het afspelen start en weer stopt.



2 Druk op de [START POINT] knop en pas vervolgens het startpunt aan.



3 Druk op de [END POINT] knop en pas vervolgens het eindpunt aan.



OPM. • Het start en het eindpunt kunnen worden aangepast tijdens het afspelen van de sample.

4 Druk op de [EXIT] knop.

De SU200 slaat de instellingen op en keert terug naar de Pad-Play mode.



Het Start of het Eind Punt wissen

1 Druk op de pad die u wilt bewerken.

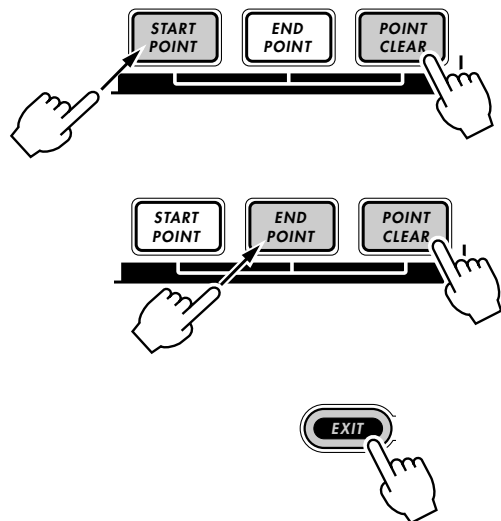
2 Om de start-punt instelling te wissen: Houd de [POINT CLEAR] knop ingedrukt en druk op de [START POINT] knop.

3 Om de eind-punt instelling te wissen: Houd de [POINT CLEAR] knop ingedrukt en druk op de [END POINT] knop.

4 Druk op de [EXIT] knop.

De SU200 wist de instelling(en) op en keert terug naar de Pad-Play mode

OPM. • U kunt de vorige start en eindpunten weer terugroepen door op de [EXIT] knop te drukken terwijl u de [HOLD] knop ingedrukt houdt.



De [HOLD] Functie Gebruiken

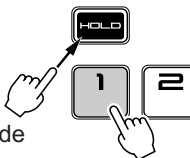
Gebruik deze functie als u wijzigingen in de effecten en instellingen wilt aanbrengen voor een enkele geselecteerde pad, ongeacht de volgorde waarin u de pads bespeelt.

Als u de HOLD functie niet gebruikt, zullen wijzigingen in effecten en andere instellingen worden toegepast op de laatste pad die u heeft ingedrukt. Als u echter de pad heeft “vastgehouden”, dan worden alle wijzigingen alleen toegepast op die pad (tot u de holdfunctie weer uitzet).

Om een pad te selecteren die moet worden vastgehouden, drukt u op een pad terwijl u de [HOLD] knop ingedrukt houdt. Om het vasthouden uit te schakelen drukt u nogmaals op de [HOLD] knop.

Wanneer u een pad vasthoudt, zal dit met een  tekenje in het scherm worden aangegeven.

- Stel bijvoorbeeld dat het vasthouden (hold) uitstaat. U drukt op pad 1 en maakt vervolgens een effect instelling. De nieuwe instelling is van toepassing op pad 1. Nu drukt u op pad 2 en maakt een andere instelling. Deze keer is de instelling van toepassing op pad 2 (aangezien dat de laatste pad is die u heeft ingedrukt). Het doel wijzigt ieder keer dat u op een andere pad drukt.
- Stel nu eens dat u de [HOLD] knop ingedrukt houdt en dat u op pad 1 drukt zodat pad 1 wordt vastgehouden. Dan laat u beide knoppen los. Vervolgens drukt u op verscheidene andere pads en maakt verschillende instellingen. In dit geval zijn alle instellingen alleen van toepassing op pad 1.



Houd de pad ingedrukt en druk op de [HOLD] knop

U kunt het afspelen stoppen door nogmaals op dezelfde pad of op de [HOLD] knop te drukken.

Loop-Track Afspelen

Gebruik deze eigenschap om loop samples van meerdere pads tegelijkertijd af te spelen. De basis bediening is reeds beschreven in de Quick Start soedcursus (zie blz 18). Dit gedeelte verklaart enkele belangrijke zaken die verbonden zijn aan deze manier van afspelen.

- OPM.** • *Bass-phrase samples of pulserende ritme-phrase samples kunnen ruis produceren als ze worden gebruikt bij Loop Track Play. Een alternatieve benadering van zo'n geval is de time-stretch functie in de job mode gebruiken (in plaats van Loop Track Play) om de BPM's van de samples die u samen af wilt spelen, te synchroniseren. Merk echter op dat als u dit doet, u niet in staat zult zijn om de BPMs van de samples live aan te passen).*

Het loop-track afspeel tempo (BPM) wijzigen

U kunt het tempo dat gebruikt wordt voor Loop-Track Play vrijelijk aanpassen. De basis bediening is reeds beschreven in de Quick Start spoedcursus (zie Stap 3 op blz.18). Merk alstublieft de volgende punten op.

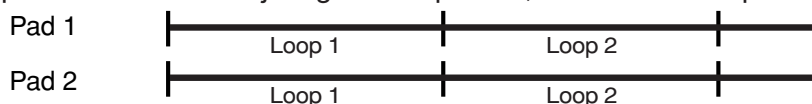
- De SU200 onthoudt het meest recente loop-track afspeel tempo. Als u het loop-track afspelen vervolgt, wordt er met het laatst afgespeelde tempo begonnen. (De tempo instelling wordt zelfs vastgehouden als het instrument wordt uitgeschakeld).
- Er kunnen enkele verstoringen van het tempo plaatsvinden als alle geselecteerde loop samples EXLG (extra lang) zijn.

De sample's tempo (maat-lengte) instelling wijzigen

De SU200 laat u een sample loop lengte van 1 tot 2 bars (1 bar = 1 maat) instellen. Deze instelling heeft alleen invloed op Loop-Track Play. Als u de lengte instelt op 1 bar, loopt de sample één keer per maat. Als u de lengte instelt op 2 bars, vertraagt de sample en loopt één keer per twee maten.

Stel bijvoorbeeld dat u pads 1 en 2 heeft ingesteld voor loop afspelen (zie blz 29).

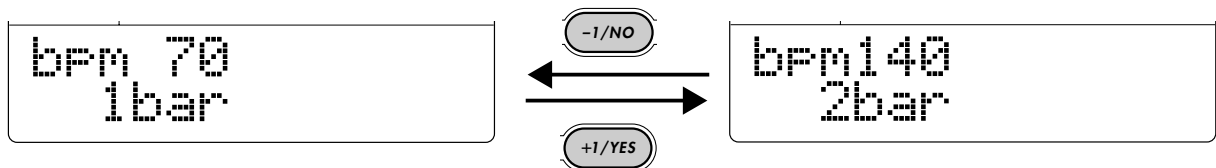
- Als pad 1 en 2 allebei zijn ingesteld op 1 bar, dan ziet de Loop Track Play er als volgt uit:



- Als pad 1 is ingesteld op 2 bar terwijl pad 2 nog steeds staat ingesteld op 1 bar:



U kunt de maatlengte (bars) instelling wijzigen in de Pad-Play Mode; Selecteer gewoon de pad en druk dan op [-1/NO] of [+1/YES] om de instelling om te schakelen. Merk op dat de bpm (tellen-per-minuut) instelling dienovereenkomstig wijzigt.



Probeer eens enkele maat (bar) instellingen te wijzigen. Druk op de [LOOP TR PLAY] knop na het maken van een wijziging, zodat u kunt horen hoe het geluid verandert.

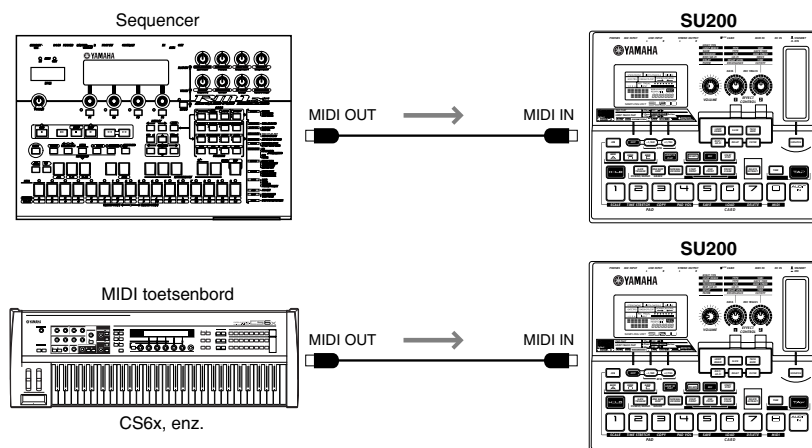
- (OPM.)** • U kunt niet omzetten van 1-bar naar 2-bar als de 1-bar sample een bpm boven de 115 heeft. U kunt niet omzetten van 2-bar naar 1-bar als de 2-bar sample een bpm lager dan 120 heeft.

Een effect naar een andere pad schakelen zonder de afspelstatus te wijzigen

Om het effect om te schakelen naar een andere pad tijdens Loop-Track Play zonder de terugspeel status te veranderen, houdt u de [HOLD] knop ingedrukt en drukt u op de pad waar u het effect naar toe wilt zetten. Merk op dat in dit geval het drukken op de pad geen invloed zal hebben op de terugspeel status van de pad's sample (schakelt muting niet uit of aan, enz.). Zie voor meer informatie blz 36.

Het Loop-Track Afspelen Besturen via een MIDI apparaat

- 1** Sluit een MIDI apparaat (zoals een sequencer of toetsenbord) aan op de SU200. Schakel het MIDI apparaat en de SU200 aan.



- 2** Activeer de Job mode en zet de MIDI clock instelling op EXT (extern). (Zie blz. 39).

- 3** Start Loop-Track Play.

- Bij gebruik van een sequencer (zoals de Yamaha RM1x):

De SU200 begint automatisch met Loop-Track Play zodra de RM1x begint met het spelen van een pattern. De Loop-Track Play wordt gesynchroniseerd met het RM1x tempo.

- Bij gebruik van een MIDI toetsenbord (zoals de Yamaha CS6x):

Druk op de SU200's [LOOP TR PLAY] knop als u de CS6x arpeggiator gebruikt. De SU200 zal Loop-Track Play synchroon met het tempo van de CS6X starten.

- 4** Stop Loop-Track Play.

- Bij gebruik van een sequencer (zoals de Yamaha RM1x):

Stop het RM1X pattern. Loop-Track Play stopt automatisch

- Bij gebruik van een MIDI toetsenbord (zoals de Yamaha CS6x):

Druk nogmaals op de SU200's [LOOP TR PLAY] knop.

Hoofdstuk 3 Sample Editing (bewerking)

Dit hoofdstuk legt uit hoe alles of een gedeelte van een geselecteerde sample gewist kan worden.

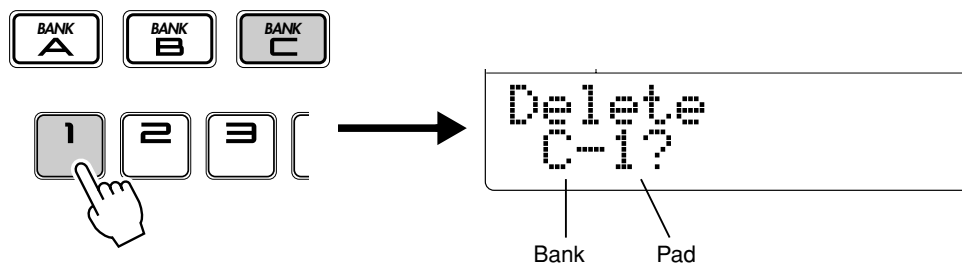
DELETE (Een complete sample wissen)

- 1 Schakel alle pads uit en druk dan eenmaal op de [DELETE/EXTRACT] knop om de Delete mode te activeren.

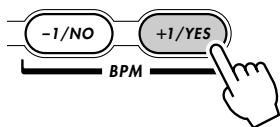


OPM. • U kunt deze mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

- 2 Druk op de pad die de sample bevat die u wilt wissen.



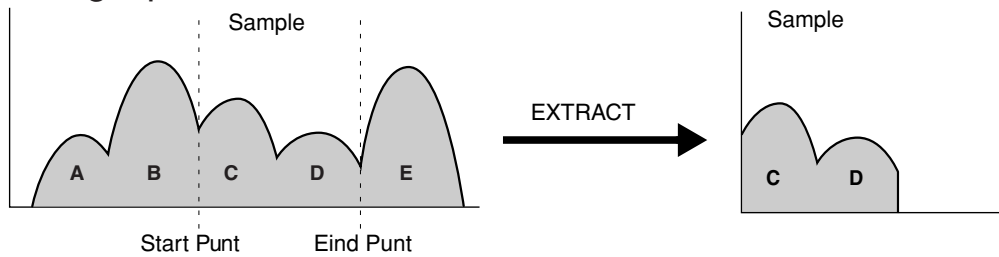
- 3 Druk op de [+1/YES] knop om de sample uit het geheugen van de SU200 te wissen.



De SU200 wist de sample en keert terug naar de Pad-Play mode.

EXTRACT (ongebruikte delen van een sample wissen)

Als u eenmaal de start en eind punten voor een sample heeft ingesteld (zie blz. 30), dan wordt alleen het gedeelte tussen deze twee punten afgespeeld. U kunt de EXTRACT eigenschap gebruiken om de delen van de sample, die niet langer worden afgespeeld, te wissen.

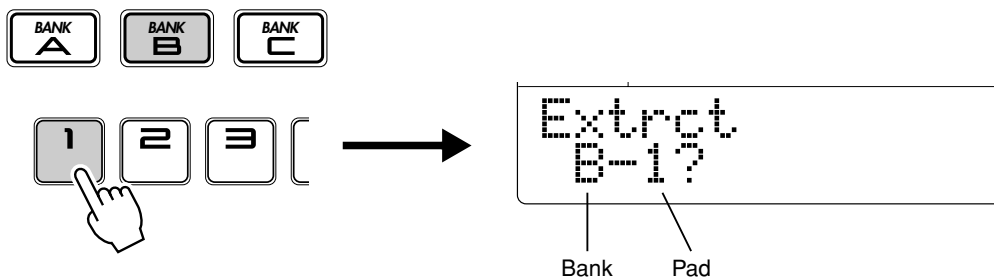


1 Schakel alle pads uit, en druk dan nogmaals op de [DELETE/EXTRACT] knop om de Extract mode te activeren.

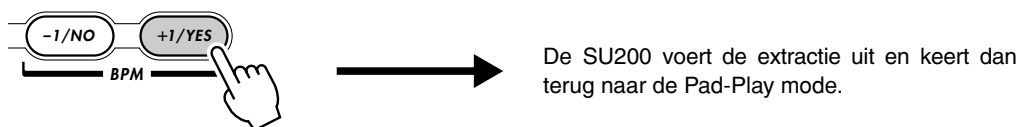


- OPM.**
- U kunt de [DELETE/EXTRACT] knop gebruiken om tussen de Delete en Extract modes te schakelen.
 - U kunt deze mode verlaten door op de [EXIT] knop te drukken.

2 Druk op de pad die de sample bevat die u wilt bewerken.



3 Druk op de [+ 1/YES] knop om de extractie uit te voeren. De SU200 wist de delen van de sample die buiten het bereik liggen dat door de start en eindpunten wordt bepaald.



Hoofdstuk 4 Effecten

U kunt de SU200's Ribbon Controller en EFFECT CONTROL knoppen gebruiken om een effect of filter toe te passen op het afspelen van elke willekeurige sample of op de realtime audio ingang. De basis bediening staat beschreven in de Quick Start speedcursus (zie blz 17). Dit hoofdstuk geeft een meer gedetailleerde uitleg over de effecten, het filter, de scratch functie en de time-stretch functie.

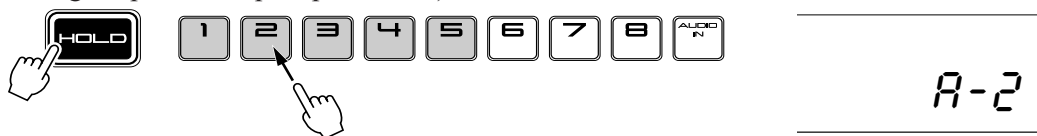
- OPM.**
- *Het scratch effect kan niet worden gebruikt in combinatie met het TIME effect, maar kan worden gebruikt met elk van de andere effecten of filters.*
 - *Effecten, filters en scratch werken niet tijdens het afspelen van high-grade samples.*

De Pad Selecteren dat het Effect of Filter ontvangt

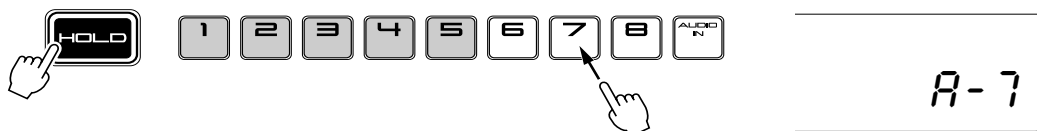
Zoals verklaard in de Quick Start speedcursus (zie blz. 17), selecteert u de pad die de effecten (of filter) ontvangt door (a) op de pad te drukken en vervolgens (b) op de passende effect knop. Merk echter op dat indrukken van de pad er ook voor zorgt dat de sample van de pad begint of stopt met afspelen. In veel gevallen- zoals wanneer u midden in een optreden zit en meerdere pads spelen- kan het zijn dat u de effecten naar een andere pad wilt verplaatsen zonder dat het afspelen van de pad's sample wordt gestart of gestopt. U kunt dit doen door de [HOLD] knop ingedrukt te houden terwijl u op de pad drukt.

Het volgende voorbeeld laat zien hoe dit in zijn werk gaat. Stel dat het effect oorspronkelijk is toegewezen aan pad 1 en dat pads 1 tot en met 5 afspelen, met alle andere pads stil.

- Houd de [HOLD] knop ingedrukt en druk op pad 2. Dit annuleert het effect voor pad 1 en verplaatst het effect naar pad 2. De pad-2 sample gaat door met afspelen. (Aangezien u [HOLD] ingedrukt hield, werd het afspelen niet gestopt toen u op de pad drukte).



- Houd de [HOLD] knop weer ingedrukt en druk op pad 7. Het effect wordt verplaatst naar pad 7. En weer blijft de pad-7 afspelen status ongewijzigd (de pad-7 sample blijft uit).



- Houd nu nogmaals de [HOLD] knop ingedrukt en druk op de AUDIO IN pad. Het effect werkt nu op uw audio ingang. De huidige audio-ingang status blijft ongewijzigd (in dit geval, uit).



De [HOLD] knop samen met een pad indrukken stelt ook die pad in als de "vasthoud" pad. (Zie blz. 32).

Effecten, Filter en Scratch

Zoals u kunt zie op het paneel, bent u vrij in het gebruik van elk van de hieronder opgesomde effecten. U kunt de karakteristieken van elk effect regelen door middel van de EFFECT CONTROL knoppen 1 en 2.

● LOOP REMIX

Dit effect verdeelt de pad's sample (het gedeelte tussen het start en eind punt) in meerdere stukken, en herschikt deze stukken in een andere volgorde. Gebruik dit als een makkelijke manier om nieuwe drum patterns te creëren van bestaande 1-bar en 2-bar drum-pattern samples.

- **Type**..... Bepaalt hoe de sample wordt verdeeld. Knop 1 naar rechts draaien verhoogt het aantal stukken (verkleint de grootte van elk stuk) .
- **Variation**..... Knop 2 naar rechts draaien vergroot de hoeveelheid achteruit afgespeelde stukken bij de herschikte stukken.

● SLICE

Dit effect hakt de sample in een ritmisch patroon van afzonderlijke, afwisselende fragmenten (slices).

- Type.....Draai aan knop 1 om het fragment (slice) patroon te wijzigen.
- Gate Time.....Draai aan knop 2 om de fragment vasthoud tijd (slice hold time) te wijzigen.

● TECH MOD

Dit effect voegt een onderscheidende modulatie en een metalige klankkleur toe.

- LFODe lage frequentie oscillator die de modulatie voortbrengt. Draai aan knop 1 om het LFO modulatie effect te regelen.
- MOD SPEEDDraai aan knop 2 om de snelheid van de modulatie te wijzigen.

● DIST/LO-FI

Dit effect voegt een scherpe vervorming toe en produceert een meer lo-fi geluid.

- LO-FI.....Draai aan knop 1 om de lo-fi (kwaliteitsverlaging) karakteristieken te variëren.
- DRIVE.....Draai aan knop 2 om de hoeveelheid vervorming te wijzigen.

● DELAY

Dit effect voegt een vertraging (delay) toe.

- DELAY LEVEL..Draai aan knop 1 om het geluidsniveau van de vertraagde geluidscomponent te regelen.
- TIME.....Draai aan knop 2 om de vertragingstijd (delay time) te regelen: de tijd tussen het begin van het afspelen van het origineel en het begin van het vertraagde afspelen. De vertragingstijd (delaytime) verandert in overeenstemming met het tempo (BPM) van de sample.

● FILTER

Het filter verwijdert een bepaald frequentiebereik van de sample uitgang, waardoor de geluidskwaliteit verandert.

- CUTOFFDraai aan knop 2 om het geluid helderder of donkerder te maken.
- RESONANCE...Draai aan knop 1 om bepaalde resonantie karakteristieken aan het geluid toe te voegen. Draaien aan de knop versterkt de boventonen, resulterend in een neuzig geluid gelijk aan dat van analoge synthesizers.

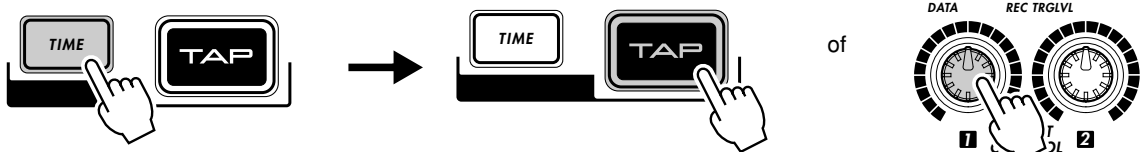
● SCRATCH

Deze eigenschap stelt u in staat de ribbon controller te gebruiken om met een geselecteerde sample te scratchen. Wrijf omhoog of naar beneden over de ribbon (het lint) om de sample vooruit of achteruit af te spelen, waardoor een scratch geluid wordt geïmuleerd, zoals wordt geproduceerd door handmatig met een LP of single te draaien.

● TIME (real-time tempo verandering)

Deze eigenschap wijzigt het afspelen tempo in real time terwijl er een distortion (vervormings) effect wordt geïntroduceerd.

- 1 Houd de pad die u wilt bewerken ingedrukt, en druk op de [TIME] knop.
- 2 Tik op de [TAP] knop of draai aan knop 1 om het tempo te veranderen.



Tik 3 of 4 keer in het gewenste tempo.

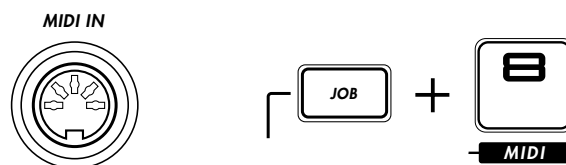
* Druknoegmaals op de [TIME] knop om de TIME handeling te onderbreken

OPM

- De SU200 kan een maximum van 6 standaard (of lagere) gradatie mono samples tegelijkertijd, of tot 2 high-gradatie samples tegelijkertijd afspelen. Het maximum aantal kan echter verminderen als u de scratch of TIME eigenschap gebruikt.
- Loop Remix, Slice, TIME en scratch werken niet op de audio ingang.
- Loop Remix en Slice kunnen ruis teweeg brengen als ze bij bepaalde soorten geluid worden toegepast.
- Loop Remix en Slice hebben geen invloed op pads die zijn ingesteld op one-shot afspelen.
- Als u Loop Remix gebruikt bij een sample waarvoor loop-track play uit staat, merkt u misschien een kleine wijziging in het tempo van de sample op.

Hoofdstuk 5 MIDI Eigenschappen

Dit hoofdstuk verklaart de SU200's MIDI eigenschappen.



Over MIDI

Wat is MIDI?

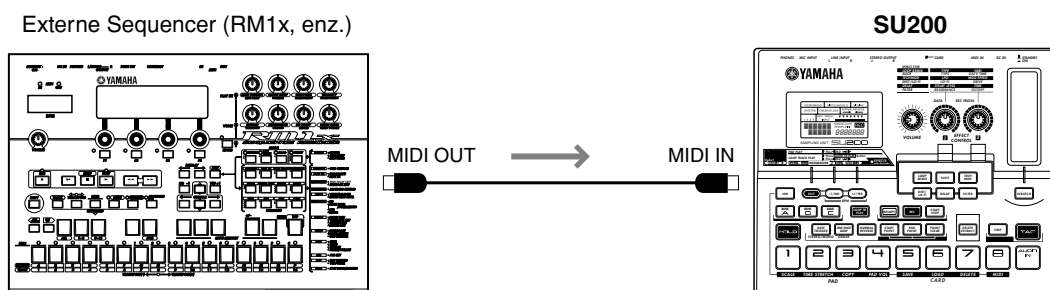
MIDI (staat voor Musical Instrument Digital Interface) is een standaard, internationaal erkende interface voor muziek-gerelateerde digitale communicatie tussen elektronische instrumenten, computers, sequencers en aanverwante apparaten. De interface maakt het mogelijk verschillende soorten apparaten van verschillende fabrikanten muziek performance data, muziek voice data, en andere muziek-gerelateerde informatie uit te wisselen.

MIDI Kanalen

Een enkele MIDI kabel 16 kanalen aan performance data overbrengen. Het kanaalconcept is hetzelfde als bij TV uitzendingen: er worden meerdere kanalen verzonden en de kijker selecteert slechts één van deze kanalen om te worden ontvangen. Als u de SU200 via een extern MIDI apparaat wilt besturen, is het nodig dat de SU200's MIDI ontvangstkanaal overeenkomt met het verzendkanaal van het externe apparaat.

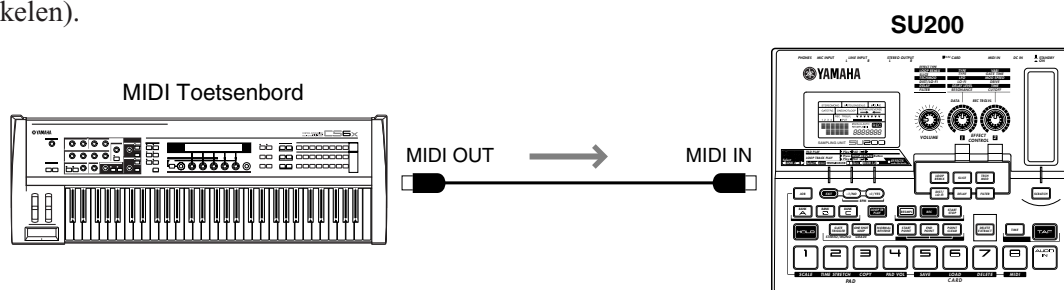
Door de SU200 ondersteunde MIDI Eigenschappen

- Gebruik de clock van een externe sequencer om de timing van Loop-Track Play te regelen.



- Om deze functie te gebruiken is het noodzakelijk dat u de SU200's clock instelling op **EXT** zet. (Zie blz. 39).
- In enkele gevallen, kan het zijn dat het afspelen niet goed functioneert, als de BPM is ingesteld op 60 of lager.

- Gebruik een extern toetsenbord om het bespelen van de pads te bedienen (om de pads aan en uit te schakelen).



- Om deze functie te gebruiken, moet u het toetsenbord's uitgangskanaal en het SU200's ontvangstkanaal op hetzelfde kanaalnummer instellen. (Zie blz. 39).
- De 24 witte toetsen van C1 tot en met E4 op het MIDI toetsenbord komen overeen met de SU200's 24 virtuele pads. (Zie blz. 39).
- Het afspelen kan wat laat zijn als alle af te spelen samples **EXLG** (extra lang) zijn.

De volgende tabellen geven de overeenkomst tussen de MIDI noten en de SU200 pads aan.

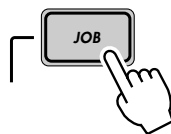
| Pad | Noot |
|-----|------|
| A1 | C1 |
| A2 | D1 |
| A3 | E1 |
| A4 | F1 |
| A5 | G1 |
| A6 | A1 |
| A7 | B1 |
| A8 | C2 |

| Pad | Noot |
|-----|------|
| B1 | D2 |
| B2 | E2 |
| B3 | F2 |
| B4 | G2 |
| B5 | A2 |
| B6 | B2 |
| B7 | C3 |
| B8 | D3 |

| Pad | Noot |
|-----|------|
| C1 | E3 |
| C2 | F3 |
| C3 | G3 |
| C4 | A3 |
| C5 | B3 |
| C6 | C4 |
| C7 | D4 |
| C8 | E4 |

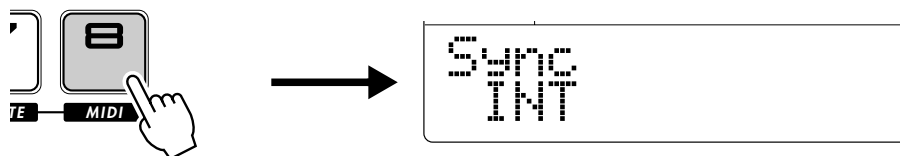
De MIDI Clock en het MIDI Kanaal instellen

- Schakel alle pads uit, en druk dan op de [JOB] knop om de Job mode te activeren.



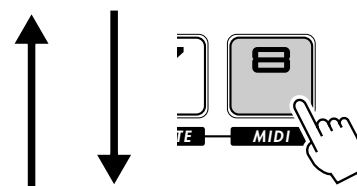
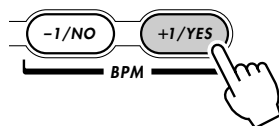
OPM. • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

- Stel de MIDI clock en het MIDI kanaal in zoals hieronder aangegeven.

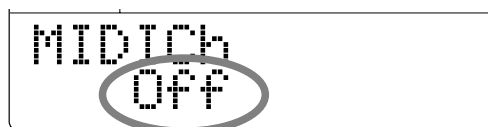
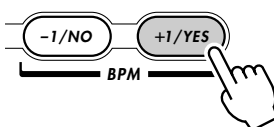


- Stel de MIDI clock en het MIDI kanaal in zoals hieronder aangegeven.

Kies voor de interne interne clock (**INT**) of de externe MIDI clock (**EXT**).



Als u de waarde Off instelt, zal de SU200 geen van de MIDI kanaal boodschappen herkennen.

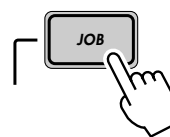


- Druk op de [EXIT] knop of de [JOB] knop om de Job Mode te verlaten.



Druk twee keer.

of



Druk één keer.

Hoofdstuk 6 Memory Cards Gebruiken

Omgaan met de Memory Card(SmartMedia™*)

Zorg ervoor dat u zorgvuldig met de Memory Cards omgaat. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

* SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.

■Compatibele Memory Card Type

3,3V (3V) Memory Cards kunnen worden gebruikt. 5V type Memory Cards zijn niet compatibel met dit instrument.

■Geheugen Capaciteit

Er zijn vijf soorten Memory Cards: 2MB/ 4MB/ 8MB/ 16MB/ 32MB. Een Memory Card waarvan de geheugen capaciteit meer bedraagt dan 32MB kan ook worden gebruikt, als deze voldoet aan de standaard van het SSFDC (Solid Status Memory Card: een andere naam voor SmartMedia) Forum.

■Memory Cards plaatsen en verwijderen

• Om een Memory Card te plaatsen:

Houd de Memory Card zo vast dat het connector gedeelte (goud) van de Memory Card naar beneden en naar voren is gericht, in de richting van het Memory Card slot. Plaats de Memory Card zorgvuldig in het slot, langzaam verder duwend tot deze op zijn plaats zit.

(OPM.) • *Plaats de Memory Card niet verkeerd om.*

• *Plaats nooit iets anders dan een Memory Card in het slot.*

• Om een Memory Card te verwijderen:

Zorg ervoor dat, voordat u de Memory Card uitneemt, u zeker weet dat de Memory Card niet in gebruik is, of dat deze niet door het instrument wordt uitgelezen of beschreven. Trek vervolgens de Memory Card er langzaam met de hand uit. Als de Memory Card wordt uitgelezen of beschreven*, verschijnt er een boodschap (keep PwrOn) op de display van het instrument om aan te geven dat deze in gebruik is.

** Dit is inclusief wegschrijven, laden, formateren en wissen (save, load, format en delete). Houd ook in gedachte dat het instrument automatisch toegang zoekt tot de Memory Card, om het media type te controleren, als u de Job mode activeert.*

PAS OP

- Probeer nooit de Memory Card uit te nemen of het instrument uit te schakelen tijdens het uitlezen of beschrijven. Dit doen zou de data in het instrument of op de Memory Card kunnen beschadigen en mogelijk de Memory Card zelf.

■Memory Cards Formateren

Voordat een Memory Card met uw instrument gebruikt kan worden moet deze eerst worden geformatteerd. Als deze eenmaal is geformatteerd zal alle data erop zijn gewist. Zorg ervoor dat u van tevoren controleert of er geen voor u belangrijke data op staat.

(OPM.) • *De Memory Cards die met dit instrument zijn geformatteerd, kunnen daardoor onbruikbaar worden voor gebruik met andere instrumenten.*

■ Over de Memory Cards

- Om Memory Cards met zorg te behandelen:

Het kan voorkomen dat statische elektriciteit invloed heeft op Memory Cards.

Om, voordat u een Memory Card aanraakt, de kans op statische elektriciteit zo klein mogelijk te maken, kunt u metalen delen zoals een deurkruk of een aluminum raamkozijn aanraken.

Zorg ervoor dat u de Memory Card uit het Memory Card slot neemt als deze voor langere tijd niet wordt gebruikt.

Stel de Memory Card niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, overmatige vochtigheid, stof of vloeistoffen.

Plaats geen zware voorwerpen op een memory Card en buig de Memory card niet en oefen er op geen enkel manier druk op uit.

Raak het metalen gedeelte (goud) van de Memory Card niet aan en raak met geen enkel metalen vlak het metalen gedeelte aan.

Stel de Memory Card niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden voortgebracht door televisies, luidsprekers, motoren, enz., aangezien magnetische velden de data op de Memory Card gedeeltelijk of geheel kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.

Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op een Memory Card. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

- Om uw data te beveiligen (Write-protect):

Plak, om onbedoeld wissen van belangrijke data te voorkomen, de schrijfbeveiligings afsluiting (meegeleverd in de Memory Card verpakking) op de daarvoor bestemde plaats (in een cirkel) van de Memory Card.

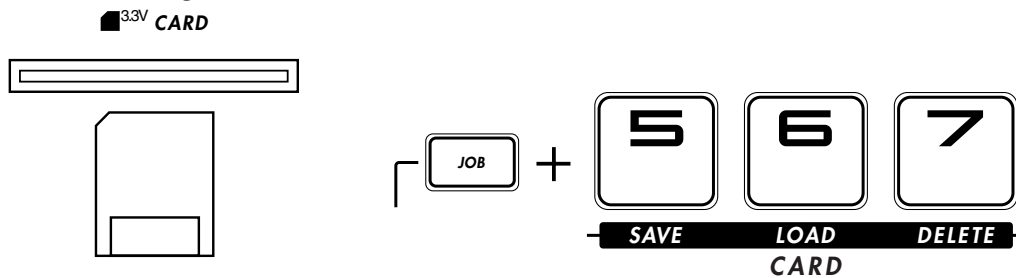
Anderom geldt, zorg ervoor, om data op te slaan op de Memory Card, dat de schrijfbeveiligings afsluiting van de Card is verwijderd.

Gebruik een losgehaalde afsluiting niet nogmaals.

■ Data Backup

Om uw gegevens optimaal veilig te stellen beveelt Yamaha aan om van belangrijke gegevens twee kopieën op verschillende Memory Cards te bewaren. Hierdoor heeft u zelfs nog een kopie als één van de Memory cards beschadigd of kwijt is.

U kunt memory cards gebruiken om sample data op op te slaan en terug te laden. U regelt de memory-card handelingen door middel van de SU200's Job Mode.



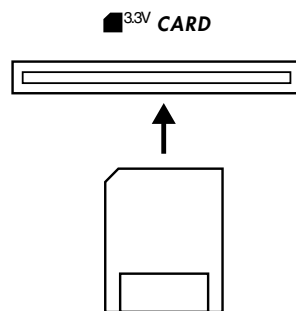
Data op een Memory Card Wegschrijven

De SU200 biedt de volgende twee methodes voor het opslaan van sample data op een memory card.

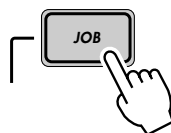
- Volume Save: Sla alle data van alle SU200 samples op op de card.
- Wave Export: Sla een geselecteerde sample op op de card als een WAV file.

- OPM.**
- Bij deze handelingen worden de instellingen betreffende de EFFECT CONTROL knoppen en ribbon regelaar niet opgeslagen.
 - Als de Memory Card niet over voldoende vrije ruimte beschikt voor de data, zal de SU200 een foutmelding geven (zie blz. 52) en de opslaghandeling annuleren. Als u toch door wilt gaan, moet u een andere card gebruiken of één of meer files van de huidige card wissen.
 - De term volume slaat op de complete set instellingen voor de SU200 sample data: alle samples (waveform data samen met de instellingen) voor alle pads.
 - Voordat u data kunt opslaan op een nieuwe memory card, moet u de card formatteren. (Zie blz. 47).

1 Plaats de juiste memory card in het card slot.

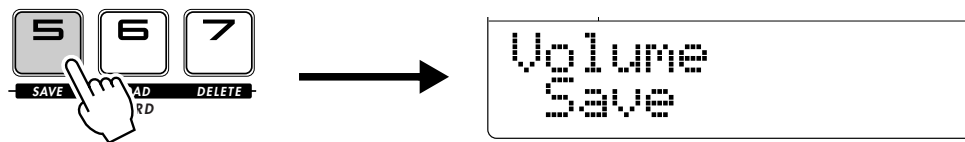


2 Schakel alle pads uit, en druk dan op de [JOB] knop om de Job mode te activeren.



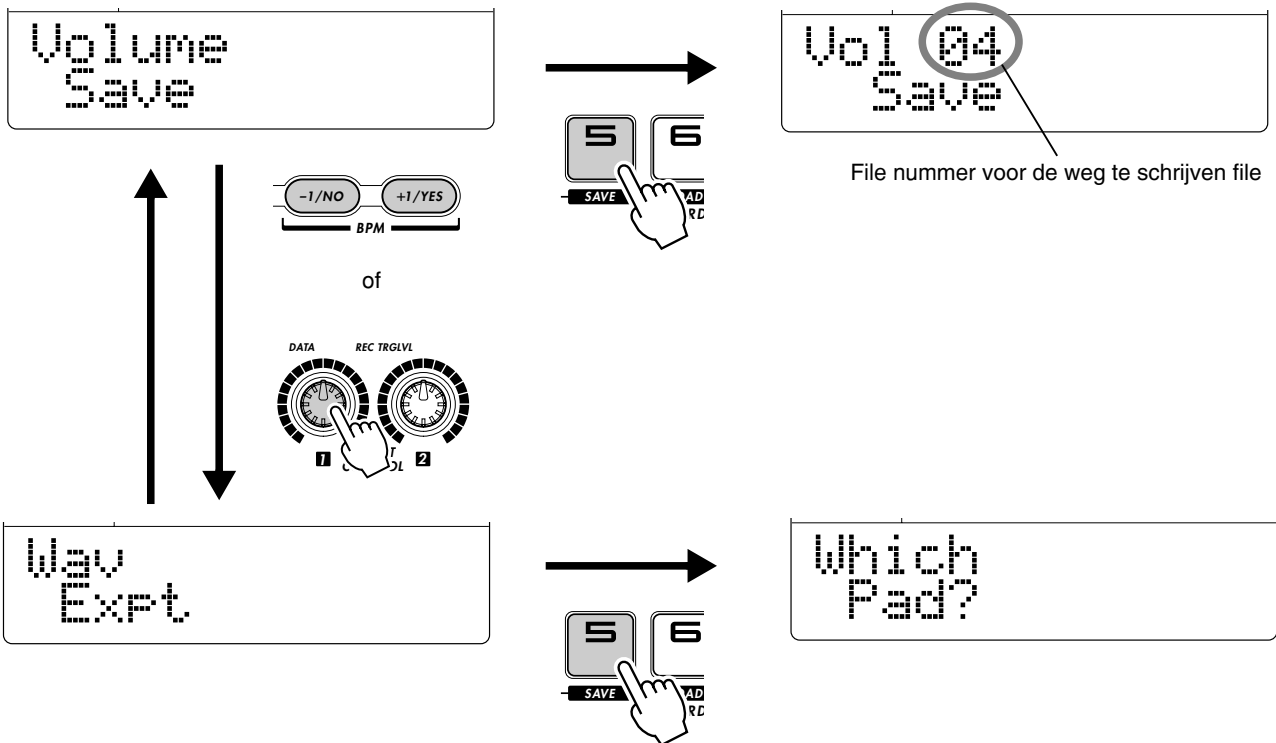
- OPM.**
- U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

3 Druk op de [SAVE] knop (pad 5) om de SAVE mode te activeren.



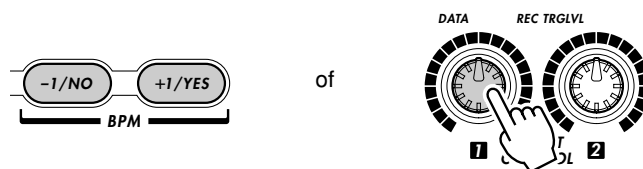
(OPM.) • U kunt op de [EXIT] knop drukken om terug te keren naar de Job mode (naar Stap 2).

4 Druk, indien nodig, nogmaals op de [SAVE] knop om het opslag type te wijzigen. Selecteer of **Volume Save** of **Wav Expt** (Wave Export).

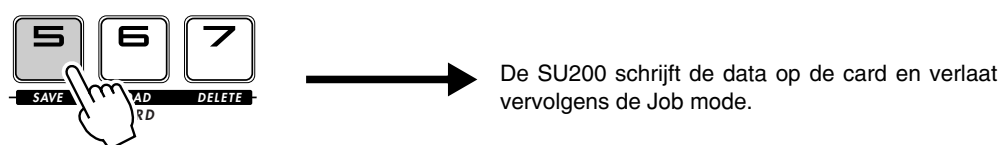


5 Gebruik [-1/NO], [+1/YES] of knop 1 om het volgende te selecteren.

- Als u **Volume Save** heeft geselecteerd:
Selecteer het filenummer voor de opslag file. (Alle SU200 samples en hun bijbehorende instellingen zullen worden opgeslagen in deze file).
- Als u **WaveExpt** heeft geselecteerd:
Selecteer de sample die u wilt opslaan (A1 tot C8). Druk vervolgens op de [SAVE] knop (pad 5). Gebruik vervolgens nogmaals [-1/NO], [+1/YES] of knop 1 om het nummer te selecteren dat gebruikt wordt als naam voor de opgeslagen WAV file.



6 Druk op de [SAVE] knop (pad 5) om de opslag uit te voeren.



! PAS OP

• Verwijder de memory card niet en schakel het instrument niet uit, terwijl de opslag aan de gang is.

Data van een Memory Card Laden

De SU200 biedt drie methodes voor het laden van sample data van een memory card.

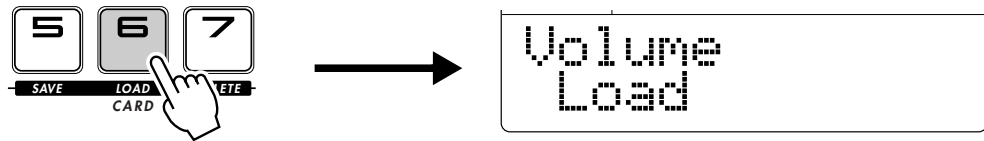
- Volume Load: Laad een compleet opgeslagen volume (een complete set opgeslagen samples en instellingen) van de card.
- Wave Import: Laad wave data (een WAV file) naar een geselecteerde pad op de SU200.
- Sample Load: Laad een geselecteerde sample van een opgeslagen volume naar een geselecteerde pad op de SU200.

1 Plaats de juiste memory card in het card slot.

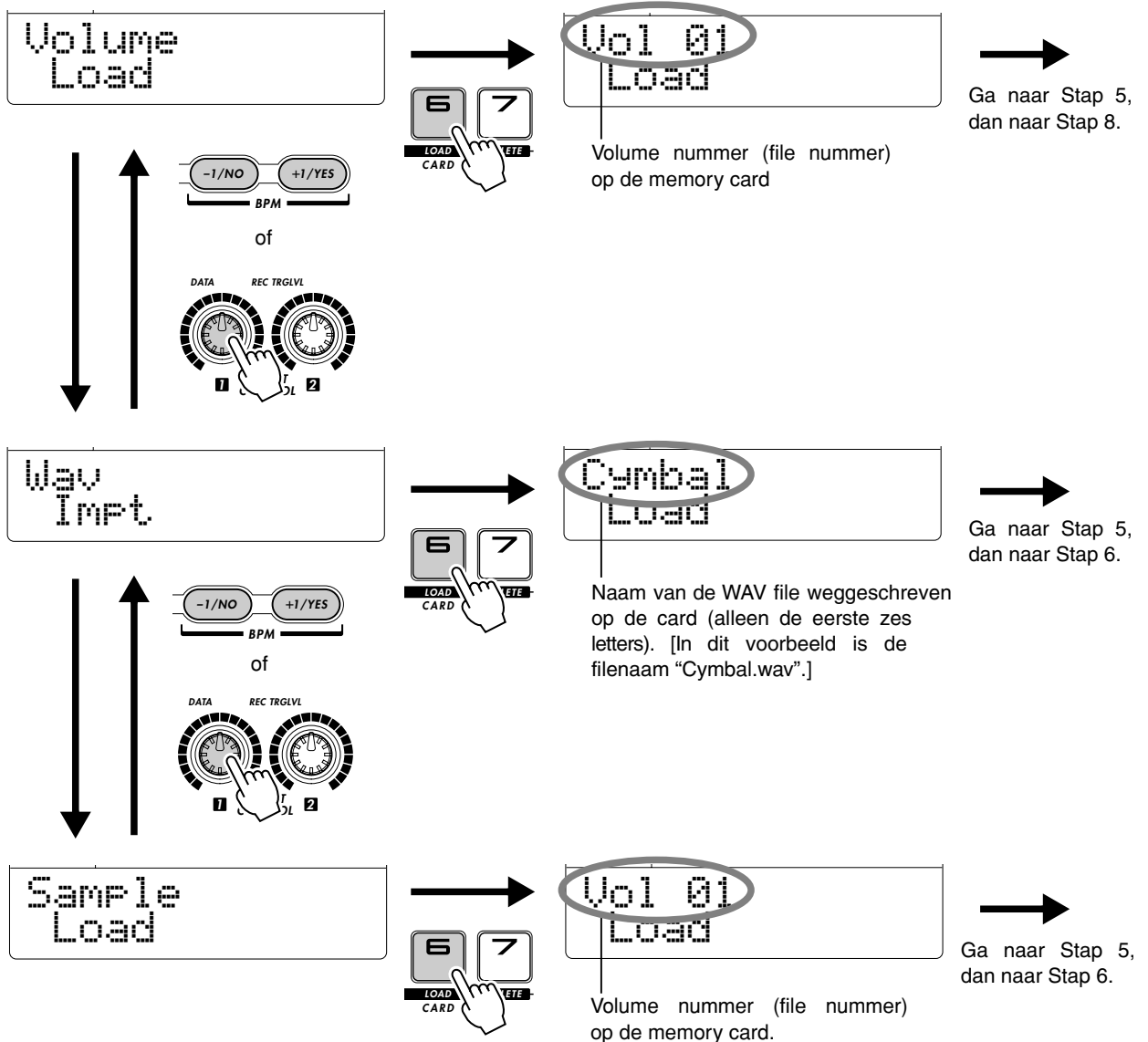
2 Schakel alle pads uit, en druk dan op de [JOB] knop om de Job mode te activeren.

(OPM.) • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

3 Druk op de [LOAD] knop (pad 6) om de Load mode te activeren.

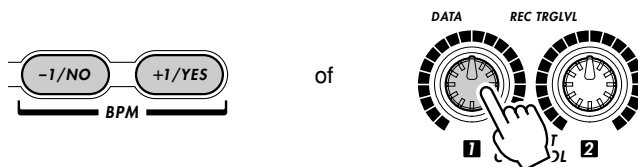


4 Druk, indien nodig, op [-1/NO] of [+1/YES] of draai aan knop 1 om het load type te selecteren.



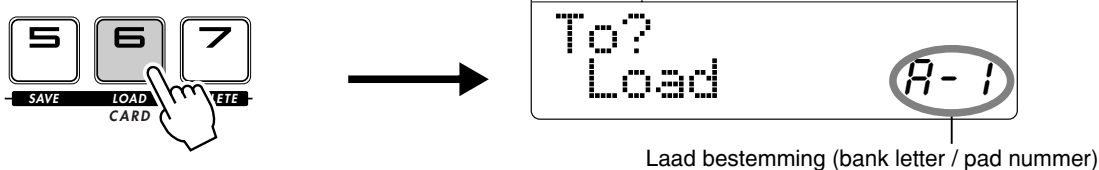
5 Druk op [-1/NO] of [+1/YES] of draai aan knop 1 om het item te selecteren dat geladen moet worden.

- Bij Volume Load: Selecteer het volume dat geladen moet worden, met het volume/filenummer. → Ga naar Stap 8.
- Bij Wave Impt : Selecteer de naam van de WAV file die geladen moet worden. → Ga naar Stap 6.
- Bij Sample Load: Selecteer het volume (door het volume/filenummer), druk vervolgens op de [LOAD] knop (pad 6), en selecteer vervolgens de sample in het volume (door het bank en pad nummer). → Ga naar Stap 6.

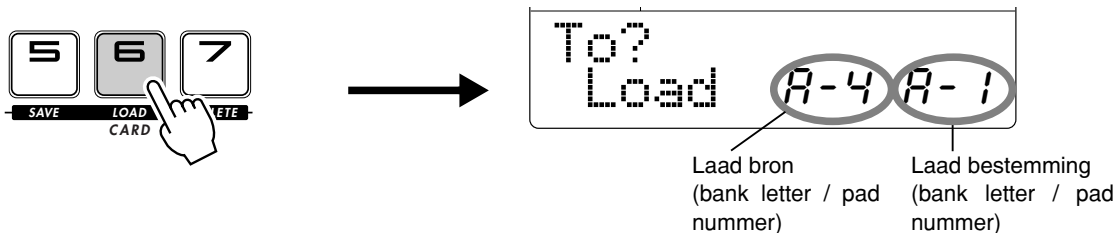


6 Druk op de [LOAD] knop (pad 6). De SU200 vraagt u de pad te selecteren waar naartoe u de sample wilt laden (bank letter/pad nummer).

- Bij **Wav Impt**:

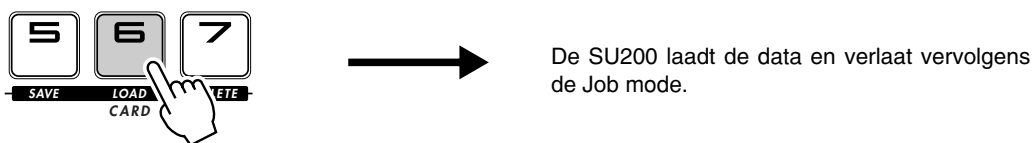


- Bij **Sample Load**:



7 Druk op [-1/NO] of [+1/YES] of draai aan knop 1 om de bestemmings pad te selecteren (door de bank letter en het pad nummer).

8 Druk op de [LOAD] knop (pad 6) om het laden uit te voeren.



! PAS OP

- Verwijder de de memory card niet en schakel het instrument niet uit terwijl het laden bezig is.

OPM. • Als u de Wave Import functie gebruikt, merk dan op dat de wave file 16-bits linear moet zijn met een sample frequentie van 44,1, 22,05, 11,025, of 5,5125 kHz. Ofschoon de SU200 de files die met andere frequenties zijn opgenomen schijnbaar succesvol laadt, zullen ze niet correct worden afgespeeld.

Data van een Memory Card wissen

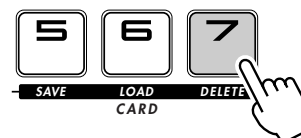
Gebruik deze functie om onnodige files van een memory card te wissen. De SU200 biedt twee manieren om te wissen.

- Volume Delete: Wist een file die is opgeslagen met de SU200's Volume Save functie.
- Wave Delete: Wist een WAV file.

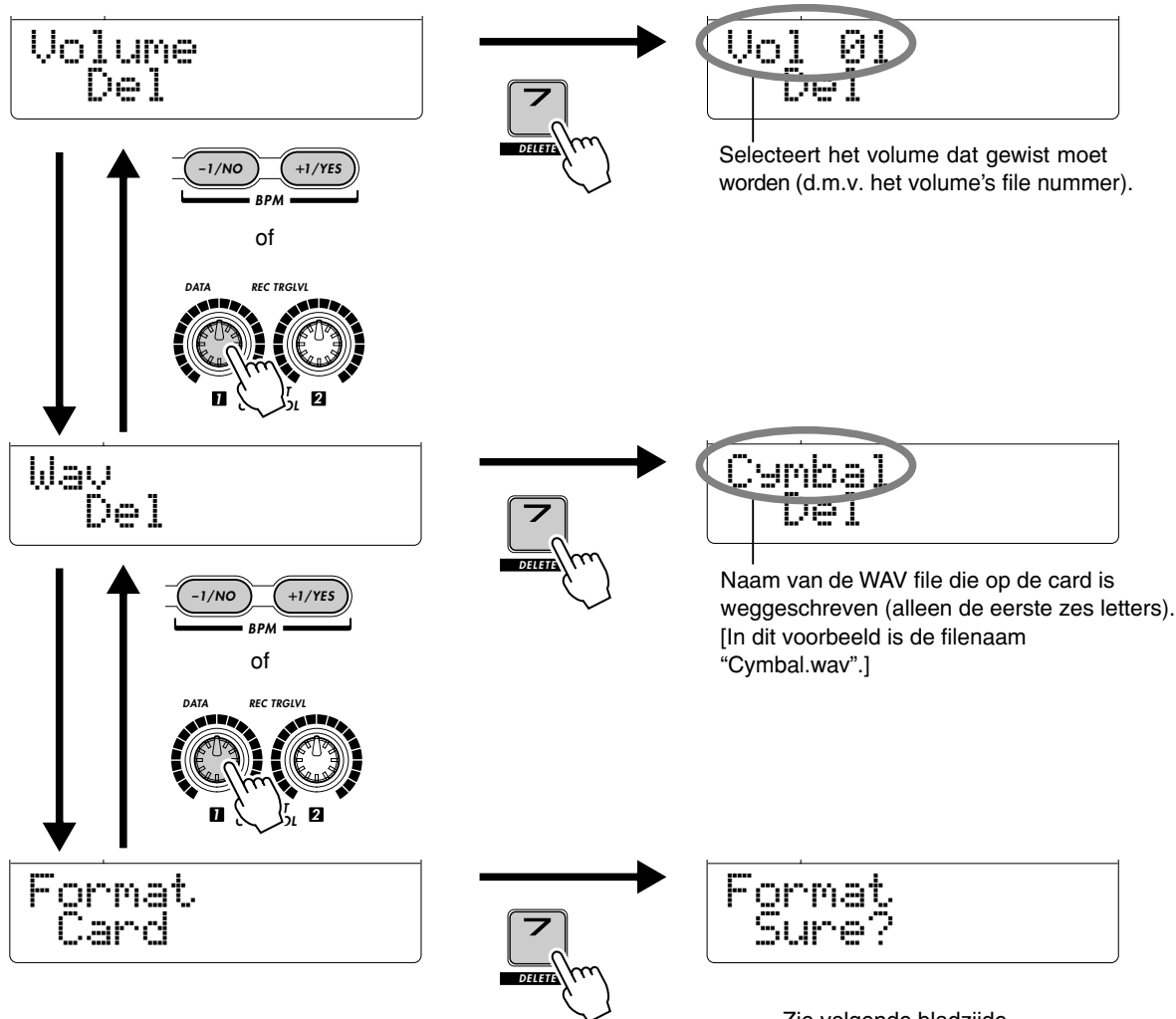
- 1** Plaats de juiste memory card in het card slot.
- 2** Schakel alle pads uit, en druk dan op de [JOB] knop om de Job mode te activeren.

(OPM.) • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

- 3** Druk op de [DELETE] knop.

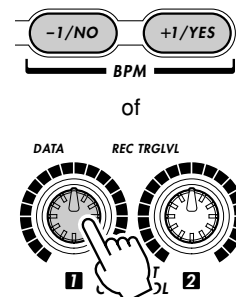


- 4** Druk, indien nodig, op [-1/NO] of [+1/YES] of draai aan knop 1 om de opslag manier te selecteren.

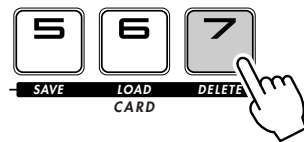


- 5** Druk op [-1/NO] of [+1/YES] of draai aan knop 1 om de file die gewist moet worden te selecteren.

- Bij **Volume Del**, selecteert u het volume dat van de card gewist moet worden, door zijn volume/filenameummer.
- Bij **Wave Del**, selecteert u de naam of de WAV file die van de card gewist moet worden.



6 Druk op de [DELETE] knop (pad 7) om het wissen uit te voeren.



De SU200 wist de file en verlaat vervolgens de Job mode.

PAS OP

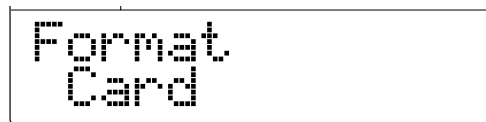
•Verwijder de memory card niet en schakel het instrument niet uit, terwijl het wissen aan de gang is.

Een Memory Card Formatteren

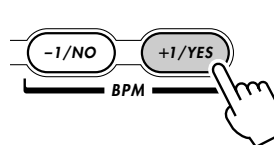
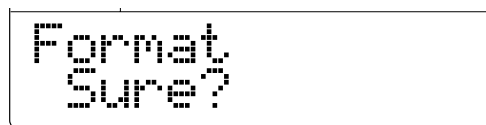
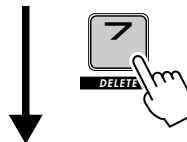
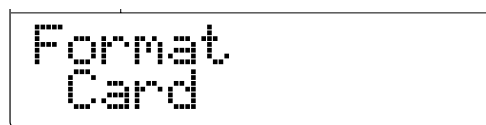
Voordat u een nieuwe memory card met de SU200 kunt gebruiken, moet u eerst de card formatteren. De format handeling is ook een makkelijke manier om snel alle files van een card te wissen.

1 , **2** Voer de Stappen 1 en 2 uit van de voorgaande procedure (de Delete (wis) procedure).

3 Druk op de [DELETE] knop (pad 7) en druk vervolgens twee maal op [+1/YES], zodat het scherm de Format Card mededeling laat zien.



4 Ga verder met het formatteren van de card, zoals hieronder aangegeven.



De SU200 formateert de card.



Als het formatteren klaar is, verlaat de SU200 de Job mode.

PAS OP

•Verwijder de memory card niet en schakel het instrument niet uit, terwijl het formatteren aan de gang is.

Hoofdstuk 7 Overige Nuttige Functies

Dit hoofdstuk legt vijf andere nuttige eigenschappen van uw SU200 uit.

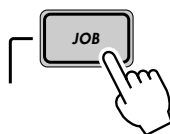
- Geschaald Spelen (Scale Play): Speel een geselecteerde sample af met verschillende toonhoogten. → Deze bladzijde.
- Time stretch: Wijzigen het tempo (BPM) van één sample zodat deze overeenkomt met het tempo van een andere sample → Blz. 49
- Kopiëer een sample van één pad naar een andere pad. → Blz. 50
- Pas het relatieve afspelen volume van elke pad aan. → Blz. 51
- Gebruik de memory protection (geheugen beveiliging) om per ongeluk wissen van samples in het geheugen te voorkomen. → Blz. 51

Scale Play (Geschaald afspelen)

Gebruik deze functie om een enkele sample voor “Geschaald Spelen” te selecteren. Terwijl deze mode is actief, speelt elke pad dezelfde sample maar op een andere toonhoogte.

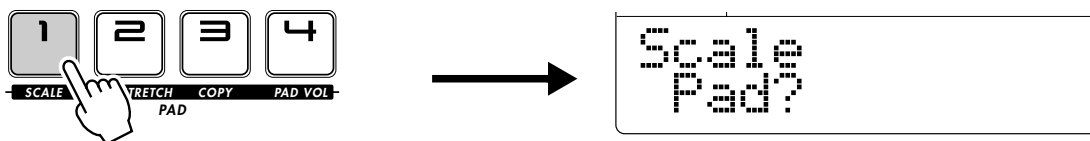
OPM. • Deze functie werkt niet bij samples die met **HI** grade zijn opgenomen.

1 Schakel alle pads uit, en druk vervolgens op de [JOB] knop.

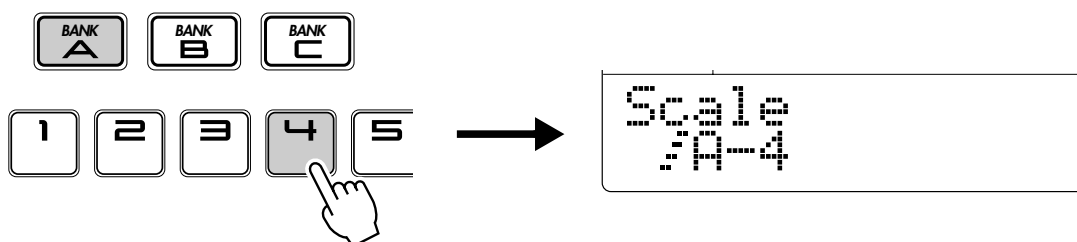


OPM. • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

2 Druk op de [SCALE] knop.



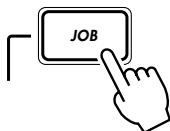
3 Selecteer de sample die u wilt gebruik voor geschaald spelen (door op de sample's pad te drukken).



4 U kunt nu de sample afspelen op acht verschillende toonhoogtes (de acht toonhoogtes van een majeur toonladder) door op de pads 1 tot 8 te drukken.

OPM. • U kunt op de [EXIT] knop drukken om terug te keren naar de pad-selectie display.

5 Druk op de [JOB] knop, om de Job mode te verlaten.



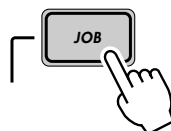
Time Stretch (Een Sample's Lengte Veranderen)

Gebruik deze functie om een sample opnieuw op te bouwen, zodat zijn tempo (BPM) overeenkomt met het tempo van een andere sample. Hieronder verwijst de term "slave pad" naar de pad die de sample bevat die u opnieuw op wilt bouwen, terwijl "master pad" verwijst naar de pad die de sample bevat, waarmee u het tempo in overeenstemming wilt brengen.

PAS OP

- Deze handeling wijzigt de sample in de slave pad permanent. Voordat u verder gaat, wilt u deze sample misschien veiligstellen door hem naar een andere pad te kopiëren (zie blz 50).

1 Schakel alle pads uit, en druk vervolgens op de [JOB] knop.



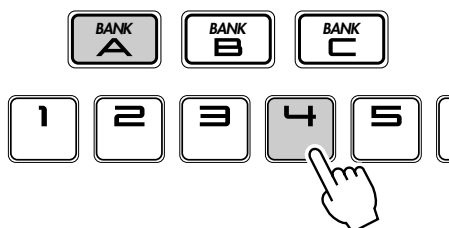
OPM. • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

2 Druk op de [TIME STRETCH] knop.



Which
Pad?

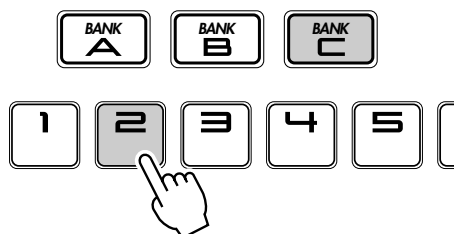
3 Selecteer de slave pad (de pad die de sample die u opnieuw op wilt bouwen bevat).



Master
Pad? A-4

OPM. • U kunt op de [EXIT] knop drukken om terug te keren naar de slave-pad selectie display.

4 Selecteer de master pad (de pad die de sample bevat waarvan u het tempo wilt gebruiken).



Stretch
Sure? A-4 C-2

5 Druk op [+1/YES] om de slave pad's sample opnieuw op te bouwen, zodat zijn tempo overeenkomt met het tempo (BPM) van de master pad's sample. De SU200 bouwt de sample opnieuw op en verlaat vervolgens de Job Mode.

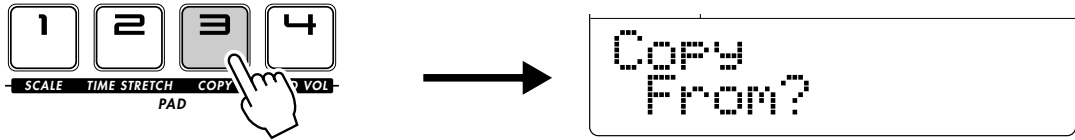
Een Sample naar een Andere Pad Kopiëren

Gebruik deze functie om een sample van één pad naar een andere pad te kopiëren.

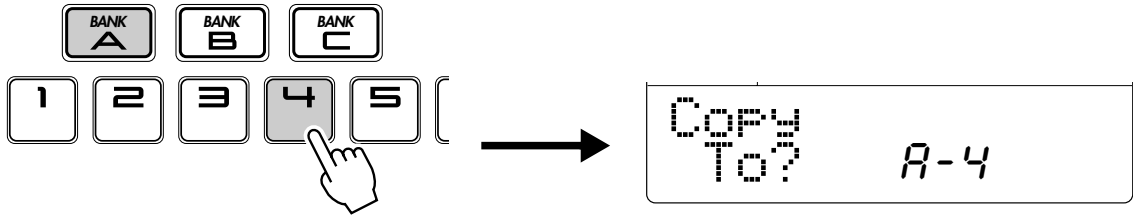
1 Schakel alle pads uit, en druk vervolgens op de [JOB] knop.

OPM. • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

2 Druk op de [COPY] knop.

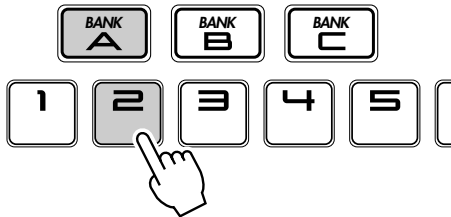


3 Druk op die de pad de sample bevat die u wilt kopiëren.



4 Druk op de pad waarnaar wilt kopiëren.

(Als u naar een andere pad bank wilt kopiëren, druk dan op de betreffende bank knop voordat u op de pad drukt). De SU200 voert het kopiëren uit en verlaat vervolgens de Job Mode.



OPM. • Als er al een sample is toegewezen aan de pad die u selecteert als kopieerbestemming, zal de SU200 eerst de "Replce Sure?" ("Zeker van Vervangen?") waarschuwingsboodschap laten zien om aan te geven dat de kopieerhandeling de bestaande sample zal vervangen (en dus wissen). Als u door wilt gaan, drukt u op [+1/YES]; de SU200 zal dan het kopiëren af maken en de Job Mode verlaten.

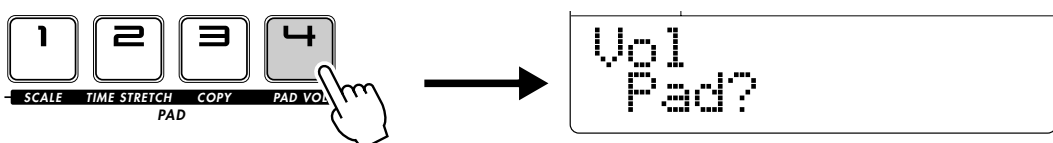
Het Afspeel Volume van Elke Pad Aanpassen

Gebruik deze functie om het relatieve afspeel niveau (volume) aan te passen voor elke pad.

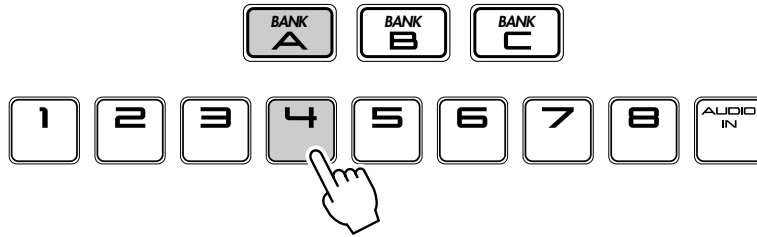
1 Schakel alle pads uit en druk vervolgens op de [JOB] knop.

OPM. • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

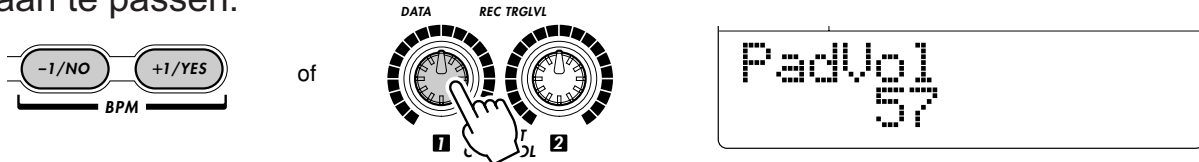
2 Druk op de [PAD VOL] knop.



3 Selecteer de pad die u wilt aanpassen.



4 Druk op [+1/YES] of [-1/NO] of draai aan knop 1 om de pad's volume instelling aan te passen.



5 Druk op de [JOB] knop om de Job Mode te verlaten.

De Memory Protectie Gebruiken om per ongeluk Wissen te Voorkomen

U kunt de Memory Protect functie gebruiken om het SU200 geheugen te beveiligen tegen het per ongeluk wissen van de momenteel opgeslagen samples en instellingen. Als de beveiliging aangezet is, zal de SU200 het niet toestaan dat de inhoud van het geheugen wordt veranderd.

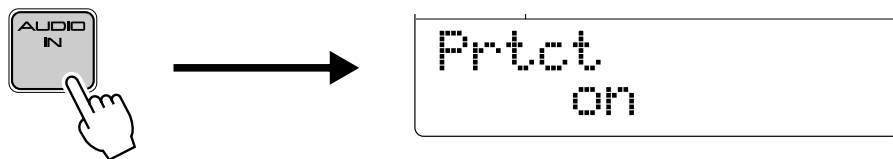
PAS OP

- Als u de samples die reeds van te voren op uw SU200 zijn geïnstalleerd wilt bewaren, sla ze dan alstublieft op op een memory card.

1 Schakel alle pads uit, en druk dan op de [JOB] knop om de Job mode te activeren.

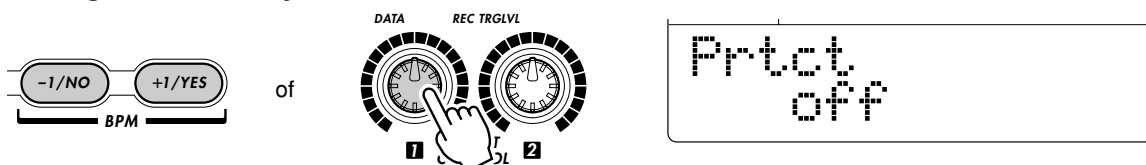
(OPM.) • U kunt de Job Mode verlaten door nogmaals op de [JOB] knop te drukken.

2 Druk op de [AUDIO IN] knop.



3 Gebruik [+1/YES], [-1/NO] of knop 1 om de geheugen beveiliging aan of uit te schakelen.

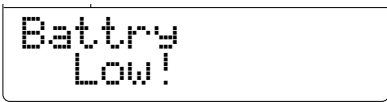

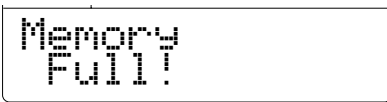

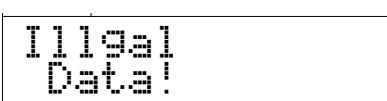
Als de beveiliging aan is, zal de SU200 weigeren samples opnemen, resampling, wissen, extractie, time stretchen, kopiëren en laden uit te voeren. U bent nog wel vrij in het maken van wijzigingen in de afspel tempo instellingen (loop instellingen, pad volume, enzovoorts), maar elke wijzigingen die u maakt gaat verloren bij het uitzetten van het instrument.



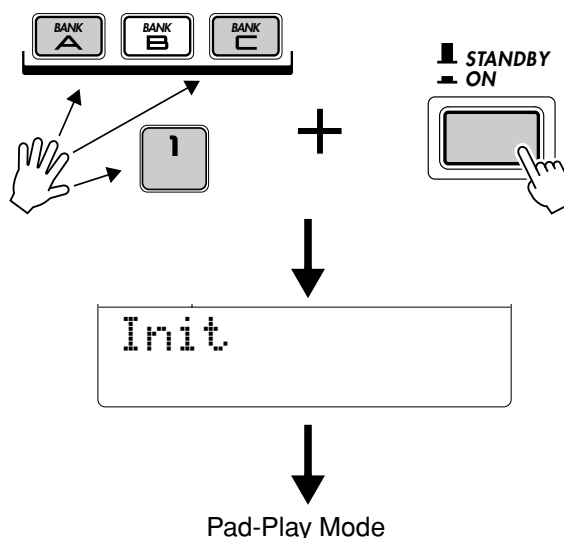
4 Druk op de [JOB] knop om de Job Mode te verlaten.

Weergegeven Mededelingen

De SU200 laat een aantal verschillende mededelingen zien. Deze sectie verklaart de meest belangrijke van deze mededelingen.

| | |
|---|---|
|  | <p>De batterijen zijn bijna leeg en moeten vervangen worden. Zie voor informatie over hoe de batterijen vervangen moeten worden blz 12. Naast het laten zien van deze mededeling, zet de SU200 ook de geheugen beveiliging aan (zie blz. 51), waardoor alle handelingen die nieuwe data in het geheugen schrijven onmogelijk worden en wordt voorkomen dat de Job mode wordt geactiveerd. Deze handelingen blijven onmogelijk tot de batterijen zijn vervangen.</p> |
|  | <p>Schakel het apparaat niet uit terwijl deze mededeling wordt aangegeven. Als u nu het apparaat uitschakelt kan dit verlies of vermindering van uw data veroorzaken.</p> |
|  | <p>Deze mededeling verschijnt als het SU200 sample geheugen vol raakt, terwijl er een sample wordt opgenomen of wordt geresampled.</p> |
|  | <p>Deze mededeling verschijnt als u probeert een sample op te nemen, te resamplen, te wissen of te extraheren, terwijl de geheugen bescherming op ON staat. (Om deze handelingen weer mogelijk te maken, moet u de beveiliging op OFF zetten. Zie blz 51).</p> |
|  | <p>Deze mededeling verschijnt onmiddellijk volgend op het aanzetten als de SU200 vermindering van de opgenomen data detecteert. Dit soort vermindering kan worden veroorzaakt, door bijvoorbeeld de SU200 wordt uitgeschakeld als deze nog bezig is met het schrijven van data.</p> <p>De SU200 doet zijn best om de foute data te herstellen, maar het is mogelijk dat iets van of al uw opgenomen data verloren kan raken. Als u vindt dat de data erg verminkt is, initialiseer dan alstublieft de SU200's interne geheugen, zoals hieronder wordt aangegeven.</p> |

■ Initializeren van het Geheugen



| | |
|---------------|--|
| Buffer Full! | De SU200's ontvangst buffer is vol geraakt tijdens de ontvangst van MIDI data (de SU200 was niet in staat de hoeveelheid binnenkomende data bij te houden). Verminder, om dit probleem te voorkomen, de hoeveelheid data die u naar de SU200 verzendt. |
| MIDI Err! | Er heeft een fout plaats gevonden tijdens de ontvangst van MIDI data. Controleer de kabel aansluitingen en de MIDI Instellingen van de SU200 en van het versturende apparaat. |
| No Card! | U heeft gepoogd een card-gerelateerde handeling uit te voeren, terwijl er geen memory card aanwezig is in het slot. |
| No File! | U heeft geprobeerd een file gerelateerde memory card handeling (laden van card of wissen van card) uit te voeren, maar de file die u aangeeft is niet aanwezig op de card. |
| Card Full! | U probeert data op een memory card op te slaan, maar de card is al vol. Als u nieuwe data op de card wilt opslaan, moet u eerst ruimte vrij maken door eerst één of meer files van de card te wissen. |
| Write Err! | De SU200 was niet in staat data naar de memory card weg te schrijven. Deze fout vindt plaats als u probeert een memory card te formatteren of er op op te slaan, die schrijf beveiligd is of beschadigd. |
| Bad Card! | De memory card is beschadigd. |
| Format Err! | De SU200 ondersteunt het memory card's format niet. (De card is geformatteerd door een andere apparaat en kan niet worden gelezen door de SU200.) |
| Bad File! | De file op de memory card is beschadig of wordt niet ondersteund. |
| Empty Pad! | U probeert een handeling uit te voeren, waarvoor een bestaande sample nodig is (wissen, extraheren, enz.), maar de door u geselecteerde pad momenteel leeg. |
| Same Pad! | Als u probeert time-stretch te gebruiken: U heeft dezelfde pad geselecteerd als master en als slave. Als u probeert een sample te kopiëren: U heeft dezelfde pad geselecteerd als bron en als bestemming. |
| Illegal Grade | U probeert een pad met een functie uit te voeren met een hoge gradatie sample (zoals resampling) die niet wordt ondersteund voor hoge gradatie samples. |

Problemen oplossen

| Probleem | Mogelijke Oorzaak |
|---|---|
| Geen geluid. | <ul style="list-style-type: none"> • Is uw afspeelapparaat (versterkte luidsprekers, enz.) juist aangesloten? • Het volume van de SU200 of van het afspeelapparaat kan te laag zijn ingesteld. • De pad volume instelling (zie blz. 51) kan ook te laag zijn. • Controleer of de batterijen goed zijn geïnstalleerd en of de netadapter goed is aangesloten. (Zie blz. 12). • Zijn de batterijen vol? Als de batterijen oud zijn, probeer ze dan te vervangen. • Het kan zijn dat u een lege pad probeert af te spelen (een pad die geen opgenomen sample bevat). • Zijn de sample's begin en eind punt goed ingesteld? • Als u het filter gebruikt, probeer dan de cutoff eens te wijzigen (zie blz 37). Enkele cutoff instellingen kunnen er voor zorgen dat er geen geluid klinkt. |
| Het geluid is vervormd. | <ul style="list-style-type: none"> • Het volume van de SU200 of het afspeelapparaat kan ook te hoog zijn ingesteld. • Zijn de batterijen vol? Als de batterijen oud zijn, probeer ze dan te vervangen. • Gebruik van een effect of filter kan bij bepaalde instellingen ook vervorming veroorzaken. (Zie blz. 36). • Het kan ook zijn dat u het ingangsniveau te hoog heeft ingesteld tijdens het opnemen van de sample. |
| Loop-Track Play speelt niet als er op de [LOOP TR PLAY] knop wordt gedrukt. | <ul style="list-style-type: none"> • De clock instelling kan op EXT zijn gezet (zie blz 39). |
| Er kunnen geen samples worden opgenomen. | <ul style="list-style-type: none"> • Is de LINE INPUT of MIC INPUT goed aangesloten? (Zie blz. 10). • De Protect functie kan op aan staan. (Zie blz. 53). |
| Het sample opnemen start niet (AUTO START). | <ul style="list-style-type: none"> • Het trigger niveau kan ook te hoog zijn ingesteld. (Zie blz. 23). |
| Het sample opnemen start te vroeg (AUTO START) | <ul style="list-style-type: none"> • Het trigger niveau kan ook te laag zijn ingesteld. (Zie blz. 23). |
| De beschikbare sampletijd lijkt te weinig. | <p>Er is te weinig sample geheugen. U kunt als volgt op het geheugen besparen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verlaag de sample gradatie. (Zie blz 22, 24.) • Neem op in MONO in plaats van in STEREO. (Zie blz 22, 24.) • Wis overbodige samples. (Zie blz. 34). |
| De SU200 kan niet vanaf een extern MIDI apparaat worden gestuurd. | <ul style="list-style-type: none"> • Zorg ervoor dat u de SU200's MIDI kanaal instelling overeenkomt met de kanaal instelling van het externe apparaat. (Zie blz. 39). • Zorg ervoor dat de clock instelling is ingesteld op EXT. (Zie blz. 39). |
| De samples van de SU200 zijn niet via een extern MIDI toetsenbord af te spelen. | <ul style="list-style-type: none"> • Zorg ervoor dat u de SU200's MIDI kanaal instelling overeenkomt met de kanaal instelling van het externe apparaat. (Zie blz. 39). • Vergeet niet dat de SU200's 24 virtuele pads (3 banken × 8 pads) zijn toegewezen aan de 24 witte toetsen van C1 tot en met E4 van het externe toetsenbord. Toetsen buiten dit bereik kunnen geen enkele sample afspelen. |

Specificaties

1. Algemene Specificaties

| | |
|------------------------|---|
| Maximale polyfonie | 6 samples (mono) |
| Maximum aantal samples | 24 |
| Sampling modes: | Kies uit 4 sample frequenties: 44,1, 22,05, 11,025 of 5,5125 kHz. Selecteer STEREO of MONO. |
| Effecten | Loop Remix; Slice; Low-pass filter met resonantie; distortion/lo-fi (distortion met lo-pass filter); Delay; Tech Mod; Scratch; Time |
| Loop-Track Play | Druk op één knop om alle loop samples op hetzelfde BPM af te spelen (zelfs als ze zijn opgenomen met verschillende BPMs); bedien de mutes (uitschakelen) en effecten live. |
| Interfaces | LINE INPUT accepteertingangssignaal van CD speler, MD speler, enz. MIC INGANG accepteert ingang van een dynamisch microfoon of een gevoede condensator microfoon. (LINE/MIC omschakeling gaat automatisch, gebaseerd op de detectie van MIC-plug insteken/uithalen.) Memory-card (smart media) slot. MIDI IN kan worden gebruikt om de pads te bespelen via een extern toetsenbord. |

2. Geheugen

| | |
|-------------|--|
| Wave memory | 896 KB. Slaat ongeveer 333 seconden aan mono geluid op bij een sample frequentie van 5,512 kHz; ongeveer 42 seconden bij een sample frequentie van 44,1 kHz. (Voor stereo geluid, neemt u de helft van de hierboven aangegeven tijd). |
|-------------|--|

3. Display

| | |
|------------|---------------------------------|
| LCD custom | LCD met achtergrond verlichting |
|------------|---------------------------------|

4. Regelaars

Volume, EFFECT CONTROL knoppen 1 en 2, Ribbon controller

5. Aansluitingen

MIDI IN, PHONES (stereo mini jack), LINE OUT L/R (standaard jacks), LINE IN L/R (standaard jacks), MIC IN (mono standaard jack), DC IN

6. Voeding

Zes 1,5Volt maat AA (R6P of SUM-3) .
Netadapter (PA-3B)

7. Buiten afmetingen

257(B) × 210(D) × 62(H) [mm]

8. Gewicht

830g

9. Bijgeleverde accessoires

Owner's Manual (deze handleiding)
Sampling CD

Index

A

| | |
|--------------------|--------|
| AC adapter | 12 |
| Achterpaneel | 10 |
| AUDIO IN..... | 19 |
| AUTO..... | 10, 22 |

B

| | |
|------------------------|--------|
| BANK | 15, 16 |
| Bar..... | 32 |
| Batterij..... | 12 |
| Bedieningspaneel | 8 |
| Beveiliging | 52 |
| BPM (tempo) | 18, 32 |

C

| | |
|--------------|--------|
| CARD | 10, 40 |
| COPY..... | 50 |
| CUTOFF | 37 |

D

| | |
|----------------------|--------|
| DC IN..... | 10 |
| DELAY | 37 |
| DELAY LEVEL..... | 37 |
| DELETE (wissen)..... | 34, 46 |
| Display | 31 |
| DIST..... | 37 |
| DISTORTION..... | 37 |
| DRIVE | 37 |

E

| | |
|-----------------------------|--------|
| Effect..... | 36 |
| EFFECT CONTROL | 17, 36 |
| Eind Punt (End Point) | 5, 36 |
| End Point (Eind Punt) | 5, 30 |
| EXIT | 15 |
| EXLG (Extra Lang) | 11 |
| Extract..... | 35 |

F

| | |
|-------------------|--------|
| Filter..... | 36, 37 |
| Formatteren | 47 |

G

| | |
|------------------------|----|
| GATE | 28 |
| GATE TIME..... | 36 |
| Gradatie (Grade) | 11 |
| Grade (gradatie) | 11 |

H

| | |
|---------------------|----|
| Hoofdtelefoon | 10 |
| HI | 11 |
| HOLD | 32 |

I

| | |
|---------------------|--------|
| Initialiseren | 52 |
| INPUT..... | 11, 24 |

J

| | |
|---------------|------------|
| JOB | 39, 42, 48 |
| Job Mode..... | 15 |

L

| | |
|--|--------|
| Laden (LOAD)..... | 44 |
| LFO | 37 |
| LINE | 11 |
| LINE INPUT..... | 10 |
| LOAD (laden) | 44 |
| LO-FI | 37 |
| LONG | 11 |
| LOOP | 16, 29 |
| LOOP REMIX | 36 |
| LOOP TR PLAY (Loop Track Afspelen).... | 18, 32 |

M

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Maat | 32 |
| MANUAL | 11, 24 |
| Memory Card..... | 40 |
| MIC | 11 |
| MIC INPUT | 10 |
| Microfoon | 10 |
| MIDI | 38 |
| MIDI clock..... | 39 |
| MIDI kanaal | 38, 39 |
| MIDI IN | 10 |
| Mode | 15 |
| MOD SPEED (Modulatie Snelheid)..... | 37 |
| MONO | 11 |

N

NORMAL 29

O

ONE SHOT 16, 29
Opslaan (SAVE)..... 42

P

PAD 16
PAD VOL 50
PHONES 10
POINT CLEAR..... 31
Protect 52

R

REC 22, 24
RECORD 22, 24
REC TRGLVL (Opname Trigger Niveau) 23
Resonantie 37
RESMPL (Resampling) 26
REVERSE..... 29
Ribbon Controller 19

S

Sample..... 5
Samplen..... 5, 20, 22
Sampling Mode..... 15
SAVE (Opslaan)..... 42
Scale 48
Scratch..... 37
Slave pad 49
SLICE 36
Smart media 40
Spanningsvoorziening..... 12
STANDBY 10, 13, 16
Start Point 5, 30
START/STOP..... 23, 24, 26
STD (Standaard) 11
STEREO 10,11
STEREO OUTPUT..... 10

T

TAP 18
TECH MOD (TECH Modulatie) 37
Tempo (BPM) 18, 32
TIME..... 37
TIME STRETCH..... 49
TRG..... 28
TRIGGER 28
TYPE..... 36

V

VARI 36
VOLUME..... 13

W

Weergegeven Mededelingen 52
Wissen (DELETE) 34, 46

MIDI Implementatie Overzicht

| Functie... | Verzendt | Herkent | Opmerkingen |
|------------------------------|-----------------|------------------|-----------------|
| Basis Kanaal | x x | 1-16 1-16 | Wordt onthouden |
| Mode | x x ***** | Mode 3 x x | |
| Noot Nummer : Echte voice | x ***** | 36-76 36-76 | |
| Aanslag Noot AAN Noot UIT | x x | o V=1-127 x | |
| After Touch Kanalen | x x | x x | |
| Pitch Bend | x | x | |
| Besturings | x | x | |

| | | | | |
|---|-------|--|--|------|
| Wijzigingen | | | | |
| Prog | X | | | X |
| Wisseling:Echte nrs. | ***** | | | X |
| Systeem Exclusief | X | | | X |
| : Song Pos. | X | | | X |
| Algemeen: Song Sel. | X | | | X |
| : Stemmen | X | | | X |
| Systeem : Clock | X | | | O *1 |
| Real Time: Commando's | X | | | O *1 |
| Aux :Al't geluid UIT | X | | | X |
| :Reset Alle Best. | X | | | X |
| :Locaal AAN/UIT | X | | | X |
| :Alle Noten UIT | X | | | X |
| Bood-:Actief Meten | X | | | X |
| schappen:Reset | X | | | X |
| Opmerkingen: *1 wordt ontvangen als MIDI sync op extern staat | | | | |

Mode 1 : OMNI AAN, POLY Mode 2 : OMNI AAN, MONO O : Ja
Mode 3 : OMNI UIT, POLY Mode 4 : OMNI UIT, MONO X : Nee



Geproduceerd door TerrActs (www.terreacts.nl)
in opdracht van Yamaha

M.D.G., EMI Division, Yamaha Corporation
© 2000 Yamaha Corporation

Geprint in Nederland