



Naslaggids

Inhoudsopgave

De documentatie bij de MONTAGE gebruiken	2	Referentie	24
Basisstructuur	3	Configuratie van de display (het aanraakscherm)	24
Functionele blokken	3	Performance Play (Home).....	26
Toongeneratorblok	4	Motion Control.....	28
Toongeneratorblok.....	4	Mixing	44
A/D Input-blok.....	10	Scene.....	49
Sequencerblok	10	Play / Rec	54
Arpeggioblok	11	Normale partijen (AWM2) bewerken	58
Arpeggiocategorieën.....	11	Element Common Edit (algemeen)	58
Subcategorieën.....	11	Element Edit (element).....	94
Naam van arpeggiotype.....	12	Element All (hele element)	117
Arpeggio-instellingen	13	Drumpartijen bewerken	119
Arpeggio-afspeeltypen.....	15	Key Common Edit (algemeen)	119
Motion Sequencer-blok	16	Key Edit (toets).....	126
Effectblok	18	Normale partijen (FM-X) bewerken	131
Effectstructuur.....	18	Operator Common Edit (algemeen)	131
Effectaansluiting	19	Operator Edit (operator)	141
Over het Vocoder-effect.....	19	Common/Audio Edit (Common/Audio).....	145
Envelope Follower-blok.....	20	Category Search.....	161
Regelblok	21	Zoeken naar performancecategorieën	161
Keyboard	21	Zoeken naar arpeggiocategorieën (arp-categorieën) ...	163
Pitchbendwiel.....	21	Waveform Category Search (zoeken op golfvorm)	164
Modulatiewiel	21	Utility	165
Lintregelaar	21	Live Set.....	183
Toewijsbare schakelaars	21	Live Set	183
Knoppen/schuifregelaars	22	Live Set Edit (bewerken)	184
Superknop	22	Live Set Register (registreren)	186
Intern geheugen	22	Een iPhone of iPad aansluiten	187

De documentatie bij de MONTAGE gebruiken

Bij de MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-synthesizer worden vier verschillende handleidingen meegeleverd: de Gebruikershandleiding, de Naslaggids (dit document), de Parameterhandleiding bij synthesizer en de Datalijst. De Gebruikershandleiding wordt meegeleverd als een gedrukt handboek. Deze Naslaggids, de Parameterhandleiding bij synthesizer en de Datalijst kunnen van onze webpagina worden gedownload als pdf-documenten.

Gebruikershandleiding (gedrukt boekje)

Beschrijft de installatie en de basisbediening van de MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Deze handleiding legt de volgende handelingen uit.

- Beknopte handleiding — Performances selecteren
- Beknopte handleiding — Het keyboard bespelen
- Beknopte handleiding — Zelf livesets maken
- Beknopte handleiding — De instellingen bewerken
- Opnemen en afspelen
- Als een masterkeyboard gebruiken
- Een microfoon of audioapparatuur aansluiten
- Algemene systeeminstellingen opgeven
- Externe MIDI-instrumenten aansluiten
- Een aangesloten computer gebruiken
- Gegevens opslaan/laden

Naslaggids (dit pdf-document)

Beschrijft het interne ontwerp van de MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 en de verschillende parameters die kunnen worden aangepast en ingesteld.

Parameterhandleiding bij synthesizer (pdf-document)

Hierin worden de partijparameters, effecttypen, effectparameters en MIDI-berichten beschreven die worden gehanteerd voor alle synthesizers met geïntegreerde Yamaha AWM2- en FM-X-toongenerators. Lees eerst de Gebruikershandleiding en de Naslaggids en raadpleeg vervolgens deze parameterhandleiding als u meer informatie nodig hebt over parameters en termen die betrekking hebben op Yamaha-synthesizers.

Datalijst (pdf-document)

Bevat overzichten zoals de Golfvormlijst, Performancelijst, Effecttypelijst, Lijst met arpeggiotypen en referentiemateriaal zoals het MIDI-implementatie-overzicht.

De Naslaggids gebruiken

- Via de tabbladen met displaynamen boven aan elke pagina in het gedeelte Referentie kunt u naar de pagina met uitleg over de parameters van de overeenkomstige display gaan.
- Klik op een paginanummer in de Inhoudsopgave of in de beschrijvende tekst om naar de overeenkomende pagina te gaan.
- U kunt ook in de index met 'Bladwijzers' links in het hoofdvenster op gewenste items en onderwerpen die u wilt raadplegen klikken om naar de overeenkomende pagina te gaan. (Als de index niet wordt weergegeven, klikt u op het tabblad 'Bladwijzers' om deze te openen.)
- Als u informatie over een specifiek onderwerp, functie of eigenschap zoekt, selecteert u 'Zoeken' in het menu 'Bewerken' in Adobe Reader en voert u een trefwoord in om de betreffende informatie in het document te zoeken.

OPMERKING De meest recente versie van Adobe® Reader® kan worden gedownload via de volgende webpagina.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

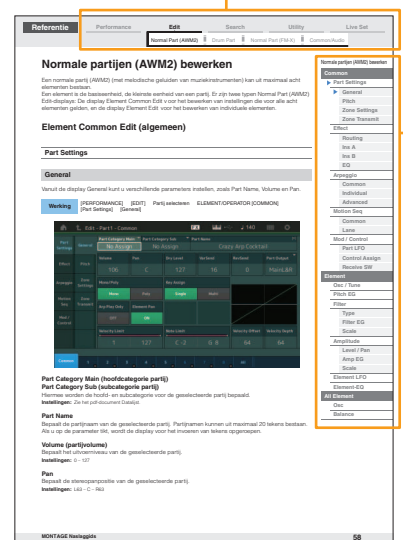
OPMERKING De namen en posities van menu-items kunnen variëren naargelang de versie van Adobe Reader die wordt gebruikt.

Informatie

- De afbeeldingen en LCD-displays zoals deze in deze handleiding te zien zijn, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van de werkelijkheid.
- Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.
- iPhone, iPad, iPod touch en Lightning zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de Verenigde Staten en andere landen.
- IOS is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Cisco in de V.S. en andere landen en wordt onder licentie gebruikt.

Selecteer de tap met de displaynaam

Selecteer de functie



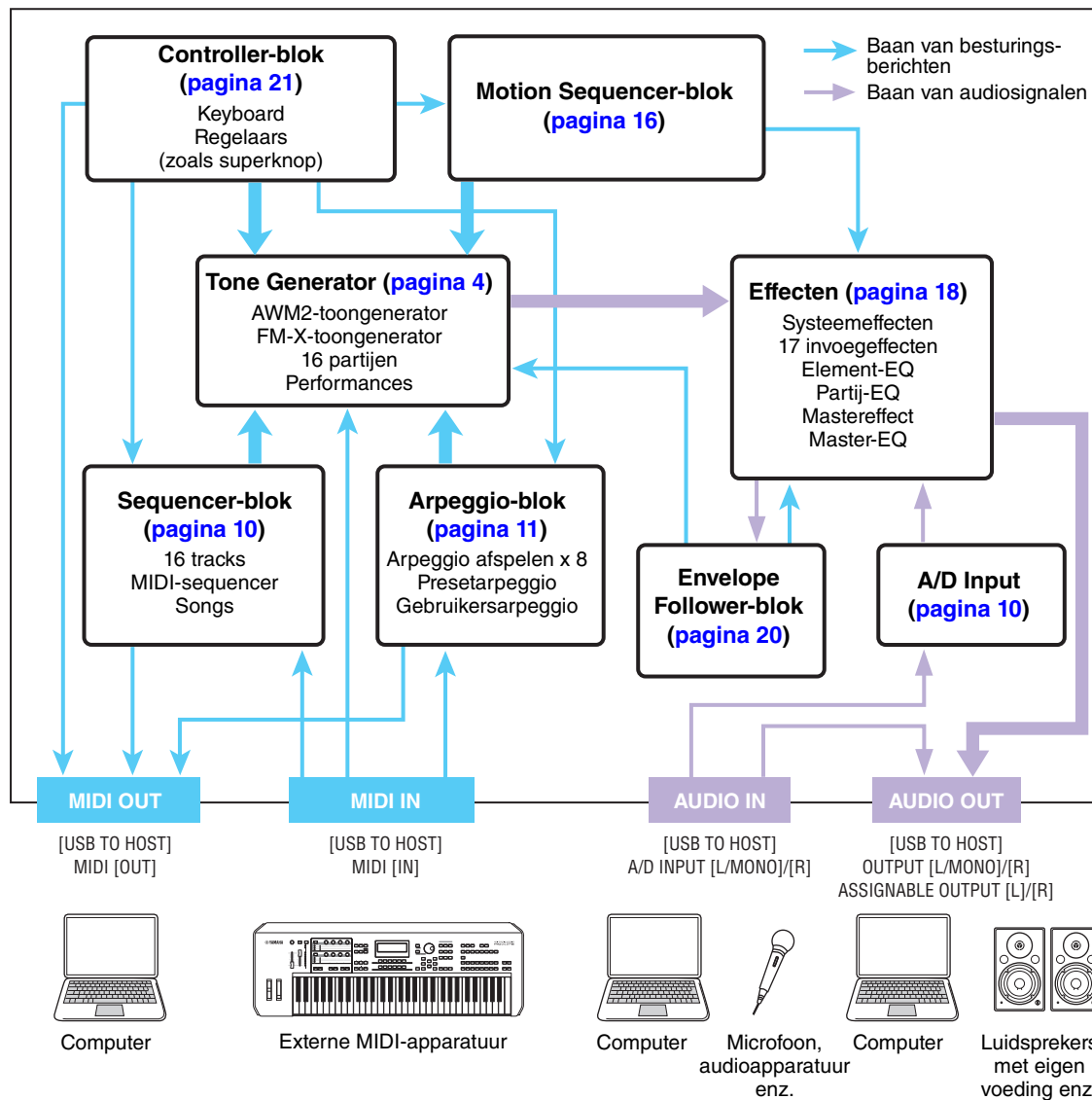
Basisstructuur

Basisstructuur

▶ Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Functionele blokken

Het MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8-systeem bestaat uit acht functionele hoofdblokken: Tone Generator, A/D Input, Sequencer, Motion Sequencer, Arpeggio, Controller, Effect en Envelope Follower.



Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dit instrument beschikt over een AWM2-toongeneratorblok. AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een synthesizersysteem dat is gebaseerd op gesampled golfvormen (geluidsmateriaal). Het wordt gebruikt in veel Yamaha-synthesizers. Voor een ongeëvenaard realistisch geluid gebruikt elke AWM2-voice meerdere samples van de golfvorm van een echt instrument. Bovendien kan een groot aantal parameters (envelopgenerator-, filter-, modulatie- en andere parameters) worden toegepast.

FM-X

Deze synthesizer is naast het AWM2-blok ook voorzien van een FM-X-toongenerator. De afkorting 'FM' of FM-X staat voor 'frequentiemodulatie', een speciaal type toongenerator dat de frequentie van een golfvorm gebruik om een andere golfvorm te moduleren, zodat een volledig nieuwe golfvorm ontstaat. Deze synthesizer heeft acht FM-operators en het volledige aantal van 88 verschillende algoritmetypen. Door de combinatiepatronen van operators te wijzigen, de modulatie te regelen met andere parameters, zoals niveaus en enveloppes, en hogekwaliteitsfilters, effecten en EQ te gebruiken die ook gelden voor AWM2, kunt u rijke geluiden creëren die op een zeer complexe manier veranderen.

Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok produceert het geluid op basis van de MIDI-berichten die van het Sequencer-blok, Controller-blok, Arpeggio-blok en van het externe MIDI-instrument worden ontvangen. De MIDI-berichten worden toegewezen aan zestien onafhankelijke kanalen. Het instrument kan zestien aparte partijen tegelijk afspelen via de zestien MIDI-kanalen. Deze beperking van zestien kanalen kan echter worden opgeheven door het gebruik van aparte MIDI-'poorten', die elk zestien kanalen ondersteunen. Het toongeneratorblok van dit instrument kan MIDI-berichten via Poort 1 verwerken.

Toongeneratorblok

Performances

Een performance is één set geluiden die bestaat uit meerdere partijen. U kunt geluiden naar wens veranderen door een geschikte performance te selecteren. Elke performance heeft twee typen parameters: parameters die uniek zijn voor elke partij en parameters die gemeenschappelijk zijn voor alle partijen. U kunt de gehele performance bewerken in de display Common/Audio Edit ([pagina 145](#)).

Partijstructuur van een performance

Een performance bestaat uit 16 partijen en u kunt performances (waarin meerdere voices of partijen worden gecombineerd in een layer of in andere configuraties) maken met het keyboard.

Partijen

Intern zijn er drie typen partijen: normale partijen (AWM2), normale partijen (FM-x) en drumpartijen. Normale partijen (AWM2) bestaan hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, die over het volledige keyboardbereik kunnen worden afgespeeld. Normale partijen (FM-X) bestaan ook hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, waarvoor FM-synthese wordt gebruikt. De drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die zijn toegewezen aan afzonderlijke noten. Een normale partij (AWM2) kan uit maximaal acht elementen bestaan, een normale partij (FM-X) kan uit maximaal acht operators bestaan en een drumpartij kan uit maximaal 73 drumtoetsen bestaan.

Een element/operator/drumtoets vormt de basiseenheid en kleinste eenheid voor een partij. Door meerdere elementen/operators/toetsen te combineren, kunt u partijen maken die nog realistischere geluiden of verschillende rijke typen geluiden produceren. Elke partij wordt gemaakt door het bewerken van de unieke parameters van elk element (Element Edit-parameters/Operator Edit-parameters/Key Edit-parameters) en de algemene parameters van alle elementen/operators/toetsen (Element Common Edit-, Operator Common Edit en Key Common Edit-parameters).

OPMERKING Zie [pagina 58](#) voor instructies voor het bewerken van een normale partij (AWM2). Zie [pagina 131](#) voor instructies voor het bewerken van een normale partij (FM-X). Zie [pagina 119](#) voor instructies voor het bewerken van een drumpartij.

Basisstructuur

▶	Functionele blokken
▶	Toongeneratorblok
	A/D-invoerblok
	Sequencerblok
	Arpeggioblok
	Motion Sequencer-blok
	Effectblok
	Envelope Follower-blok
	Regelblok
	Intern geheugen

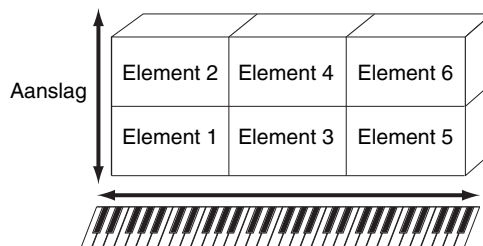
Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Normale partijen (AWM2), normale partijen (FM-x) en drumpartijen

Normale partijen (AWM2)

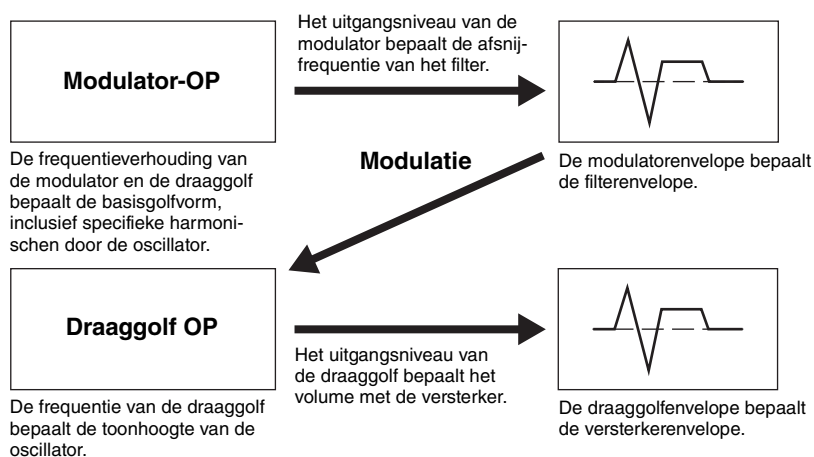
Deze partijen worden normaal op het keyboard afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets, en worden gegenereerd met AWM2. Een normale partij bestaat uit maximaal acht elementen. Afhankelijk van de instellingen in Part Edit hoort u deze elementen tegelijkertijd of worden verschillende elementen afgespeeld op basis van de instellingen voor het nootbereik, het aanslagsnelheidsbereik en de XA (Expanded Articulation) (pagina 6).



In de afbeelding ziet u een voorbeeld van een normale partij (AWM2). Omdat de zes elementen in het voorbeeld zijn verdeeld over het nootbereik van het keyboard en het aanslagsnelheidsbereik, hoort u telkens een ander element afhankelijk van de noot die u speelt en met welke kracht. In de aanslagsnelheidsdistributie klinken element 1, 3 en 5 als het keyboard zacht wordt bespeeld, terwijl element 2, 4 en 6 klinken als het keyboard krachtig wordt bespeeld. In de nootdistributie klinken element 1 en 2 in het lagere bereik van het keyboard, element 3 en 4 in het middenbereik en element 5 en 6 in het hogere bereik. In de aanslagsnelheidsdistributie klinken element 1, 3 en 5 als het keyboard zacht wordt bespeeld, terwijl element 2, 4 en 6 klinken als het keyboard krachtig wordt bespeeld. In een praktisch voorbeeld van dit gebruik zou een pianopartij kunnen worden samengesteld uit zes verschillende samples. Element 1, 3 en 5 vertegenwoordigen daarin het geluid van de piano als deze zacht wordt bespeeld in een nootbereik, terwijl element 2, 4 en 6 de krachtig gespeelde geluiden vertegenwoordigen voor elk afzonderlijk nootbereik. Dit instrument is eigenlijk nog flexibeler, omdat er maximaal acht afzonderlijke elementen zijn toegestaan.

Normale partijen (FM-X)

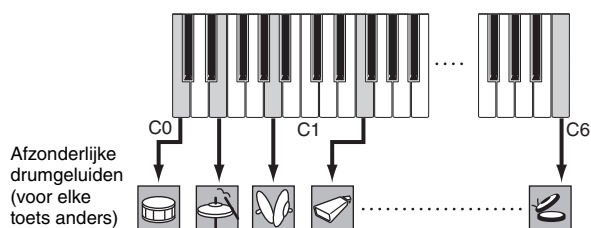
Deze partijen worden ook normaal op het keyboard afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets, en worden gegenereerd met FM-synthese. Het geluid voor een normale partij (FM-X) wordt gemaakt door een frequentie van een fundamentele golfvorm te moduleren met een andere golfvorm. Een operator die een fundamentele golfvorm genereert, is een 'draaggolf', en een operator die deze golfvormen moduleert, is een 'modulator'. De combinatie van een aantal operators wordt 'algoritme' genoemd. Als de uit de operator uitgevoerde golfvorm een eenvoudige sinusgolf is, zijn er geen harmonischen opgenomen behalve de grondtoon. U kunt echter harmonischen maken door de golfvorm te moduleren met andere operators. Hoe u harmonischen kunt maken, is afhankelijk van de uitvoerniveaus van de modulators en de frequenties van draaggolven en modulators. Aan de andere kant wordt de basistoonhoogte bepaald door de frequentie van de draaggolf, en het uitgangsniveau door het uitgangsniveau van de draaggolf. In de afbeelding hieronder ziet u een basismanier voor het maken van FM-geluid met een analoge synthesizer.



Hoewel de hierboven beschreven afbeelding golfvormen bevat die worden gegenereerd door twee operators, heeft de MONTAGE acht operators. De combinatie van een aantal operators wordt een 'algoritme' genoemd, en deze synthesizer heeft parameters voor het instellen van het algoritme.

Drumpartijen

Drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussieve drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het keyboard (C0 tot C6). In tegenstelling tot elementen staat een drumtoets gelijk aan de overeenkomende noot, wat betekent dat u het bereik ervan niet kunt wijzigen. Drum- of percussiegeluiden worden toegewezen aan de verschillende drumtoetsen. U kunt verschillende typen drumpartijen maken door het drum- of percussiegeluid te wijzigen dat is toegewezen aan de toetsen en door de parameters zoals toonhoogte en EG te bewerken.



Basisstructuur

Functionele blokken
▶ Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) is een toongeneratiesysteem waarmee u over meer flexibiliteit en groter akoestisch realisme beschikt bij uw spel. Met deze functie kunt u realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken, zoals legato en staccato, doelmatig nabootsen en beschikt u over unieke modi voor willekeurige en afwisselende geluidswijzigingen terwijl u speelt.

Realistisch legatospel

Dit instrument kan het legato-effect beter reproduceren doordat specifieke elementen kunnen klinken bij het afspelen van legato, terwijl andere elementen normaal kunnen worden afgespeeld (met de XA Control-parameters ingesteld op 'Normal' en 'Legato').

Authentiek geluid bij loslaten noot

De MONTAGE reproduceert deze speciale, karakteristieke geluiden door de XA-besturingsparameter van bepaalde elementen in te stellen op 'Key Off'.

Subtiele geluidsvariaties voor elke noot die wordt gespeeld

De MONTAGE geeft deze subtiele geluidsvariaties veel nauwkeuriger weer via de instellingen van de XA-besturingsparameters 'Cycle' en 'Random'.

Overschakelen tussen verschillende geluiden om het natuurlijke spel op een akoestisch instrument te reproduceren

Akoestische instrumenten hebben eigen, unieke eigenschappen of zelfs specifieke unieke geluiden die alleen op bepaalde momenten tijdens het spel hoorbaar zijn. Voorbeelden zijn de tongslag van een fluit of het spelen van zeer hoge boventonen op een akoestische gitaar. De MONTAGE reproduceert deze speciale geluiden doordat u kunt overschakelen tussen de geluiden terwijl u speelt, met behulp van de knoppen [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] en de instellingen van de XA-besturingsparameters 'A.SW1 On', 'A.SW2 On' en 'A.SW Off'.

OPMERKING U kunt de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] ook in- of uitschakelen door vanaf een extern apparaat het besturingswijzigingsnummer te verzenden dat is ingesteld in de display Common/Audio Edit ([Control] → [Control Number]) ([pagina 153](#)).

Nieuwe geluiden en nieuwe manieren van spelen

De zeer veelzijdige functies die hierboven zijn beschreven kunnen niet alleen doelmatig worden toegepast op akoestische geluiden, maar ook op synthesizervoices en elektronische partijen. De functie XA biedt daarmee een enorm potentieel voor het produceren van authentieke geluiden, expressief spel en het ontdekken van nieuwe speelstijlen.

Motion Control System

Het Motion Control System is een volledig nieuwe functie voor het in real-time variabel besturen van Motions (ritmische, multidimensionale geluidswisselingen). Deze verbazingwekkend krachtige functie zorgt voor aanzienlijke en dynamische veranderingen in de geluiden van het instrument op nieuwe manieren die u nooit eerder hebt gehoord—in de textuur, in het ritme met de maat, met fantastische kleurrijke lichteffecten en met expressieve reacties op uw creatieve passie. Het Motion Control System heeft drie hoofdfuncties:

Superknop:

Voor het maken van multidimensionale geluidswisselingen en het perfectioneren van die wisselingen met kleurrijke, voortdurend veranderende lichtwisselingen. U kunt meerdere parameters tegelijk regelen.

Motion Sequencer:

Voor continu variabele geluidswisselingen. Met de krachtige functie Motion Sequencer kunt u geluiden dynamisch wijzigen met parameters, afhankelijk van de sequences die u vooraf hebt gemaakt. U kunt geluiden in real-time regelen afhankelijk van verschillende sequences zoals tempo, arpeggio of het ritme van extern aangesloten apparaten.

Envelope Follower:

Envelope Follower is een functie voor het detecteren van de volume-enveloppe van de golfvorm van het ingangssignaal en het dynamisch aanpassen van geluiden.

OPMERKING De Envelope Follower kan niet alleen worden aangestuurd met het audiosignaal van een extern apparaat, maar ook met de uitvoer van alle partijen.

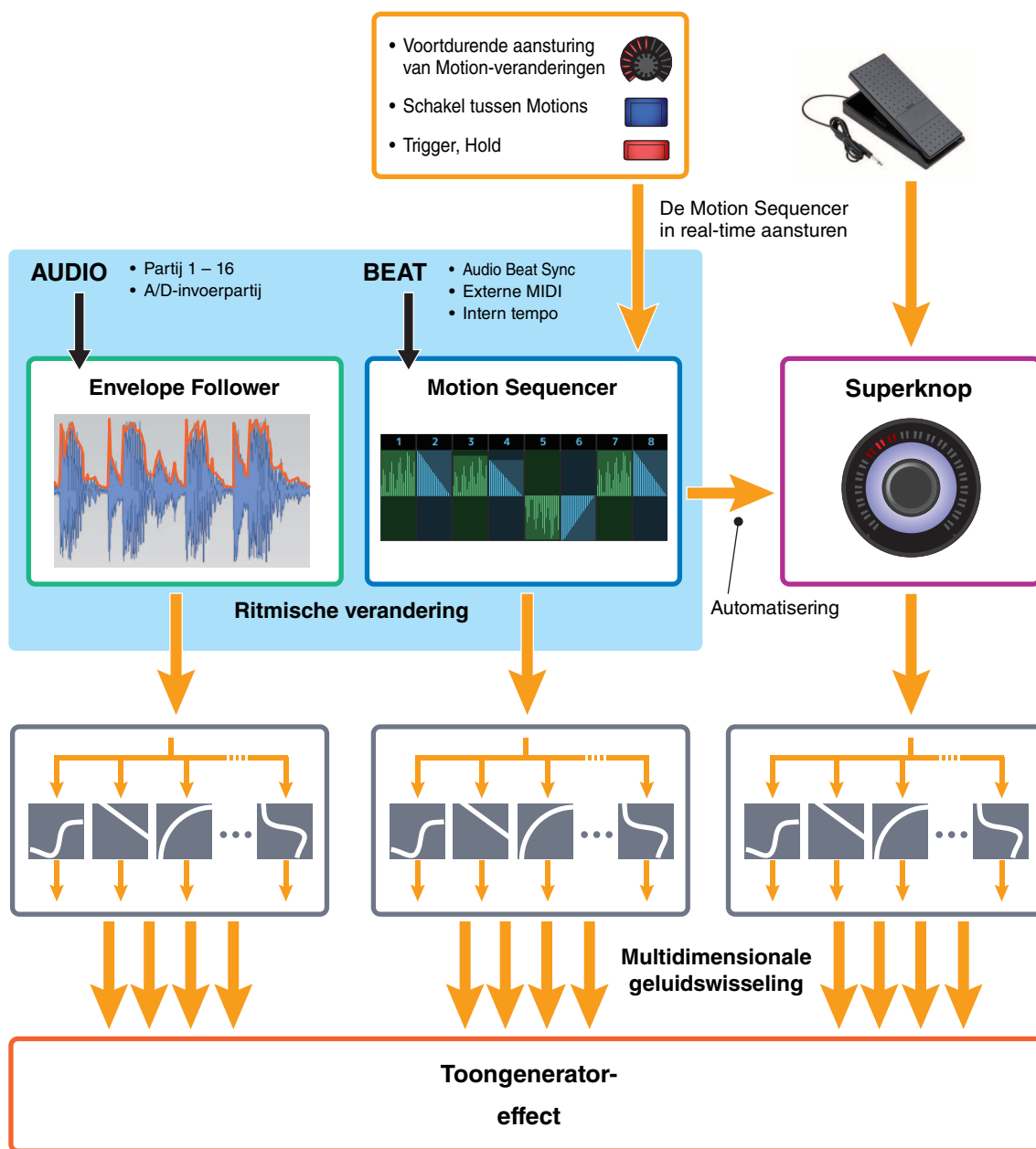
Basisstructuur

Functionele blokken
▶ Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Structuur van Motion Control System



Basisstructuur

Functionele blokken
▶ Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

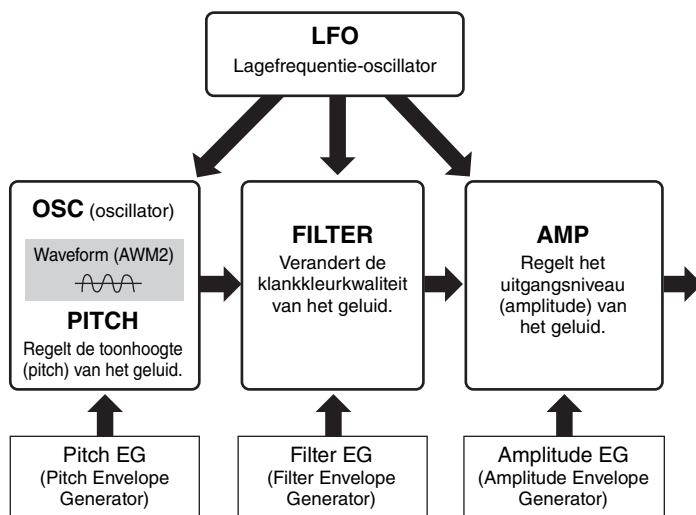
Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Raadpleeg de onderstaande website voor meer informatie over Motion Control:

<http://www.yamaha.com/montage/>

Elementen, drumtoetsen en operators

Elementen/drumtoetsen/operators zijn de kleinste 'bouwstenen' waaruit in de MONTAGE een partij bestaat. Deze kleine geluidseenheden kunnen worden opgebouwd, versterkt en verwerkt met een groot aantal traditionele synthesizerparameters zoals Pitch EG, Filter EG, Amplitude EG en LFO (hieronder toegelicht).



Oscillator

Met deze unit kunt u de golfvorm (of het basisgeluidsmateriaal) toewijzen aan elk(e) element/operator/toets. Parameters met betrekking tot de oscillator kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune] (pagina 94, pagina 126)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Form/Freq] (pagina 141)

Pitch

Met deze unit kunt u regelen hoe de toonhoogte verandert in de tijd. Parameters met betrekking tot de toonhoogte kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune] (pagina 94, pagina 126)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (pagina 134)

Parameters met betrekking tot Pitch EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Pitch EG] (pagina 98)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (pagina 134)

Filter

Deze eenheid wijzigt de klank van het geluid door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te kappen. U kunt ook het variëren van de afsnijfrequentie van het filter in een bepaald tijdsbestek regelen door de FEG (Filter Envelope Generator) in te stellen. Parameters met betrekking tot Filter en Filter EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2) en drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] (pagina 100, pagina 128)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (pagina 134)

Basisstructuur

Functionele blokken
▶ Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Amplitude

Deze unit regelt het uitgangsniveau (amplitude of volume) van het element/de drumtoets/de operator. Parameters met betrekking tot Amplitude en Amplitude EG kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] (pagina 108)
- Voor drumpartijen
[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Level/Pan] (pagina 129)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Level] (pagina 143)

LFO (Low Frequency Oscillator)

Zoals de naam al aangeeft, genereert de LFO een laagfrequente golf.

Deze golven kunnen worden gebruikt om de toonhoogte, het filter of de amplitude van elk element/elke operator te variëren voor het maken van effecten zoals vibrato, wah en tremolo. Er zijn twee LFO-typen: Part LFO, die gemeenschappelijk is voor alle elementen/operators, en Element LFO, die uniek is voor elk element.

Parameters met betrekking tot Part LFO kunnen als volgt worden ingesteld.

- Voor normale partijen (AWM2)
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (pagina 85)
- Voor normale partijen (FM-X)
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] of [2nd LFO] (pagina 138)

Parameters met betrekking tot Element LFO kunnen als volgt worden ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element LFO] (pagina 113)

Maximale polyfonie

Maximale polyfonie verwijst naar het hoogste aantal noten dat tegelijk kan worden geproduceerd door de interne toongenerator van het instrument.

De maximale polyfonie van deze synthesizer is 128 voor elke AWM2 en FM-X. Wanneer het interne toongeneratorblok meer noten ontvangt, worden eerder gespeelde noten afgekapt. Dit kan met name merkbaar zijn bij partijen zonder decay.

De maximale polyfonie geldt voor het aantal elementen/drumtoetsen dat wordt gebruikt, niet voor het aantal partijen. Wanneer normale partijen (AWM2) met maximaal acht elementen worden gebruikt, is het maximale aantal gelijktijdige noten mogelijk minder dan 128.

Basisstructuur

Functionele blokken
▶ Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

A/D Input-blok

Dit blok verwerkt het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. U kunt verschillende parameters, zoals volume, pan en effect, instellen voor het audiosignaal en het geluid samen met andere partijen laten uitvoeren. Een invoeffect, de systeemeffecten, de mastereffecten en de master-EQ kunnen toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Parameters die betrekking hebben op het A/D Input-blok kunnen als volgt worden ingesteld.

[PERFORMANCE] → [Mixing] (pagina 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (pagina 147)

Het effect dat wordt toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen kan als volgt worden ingesteld.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (pagina 148)

De versterking van het audiosignaal via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen kan worden aangepast via de knop A/D INPUT [GAIN] op het paneel. Bovendien kan de aan/uit-instelling van het audiosignaal via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen worden in-/uitgeschakeld via de knop A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → 'A/D Input' (pagina 168)

Sequencerblok

Via dit blok kunt u songs maken door uw performances op te nemen en te bewerken als MIDI-gegevens (via het regelblok of een extern apparaat), waardoor u de gegevens kunt afspelen met het toongeneratorblok.

Songs

U maakt een song door uw keyboardspel als MIDI-sequencegegevens op te nemen naar afzonderlijke tracks. In de MONTAGE kunnen maximaal 64 songs worden opgeslagen.

Tracks

Dit is een geheugenlocatie op de sequencer waarin uw muziekspel wordt opgeslagen. Er kan één partij worden opgenomen op één track. Omdat de MONTAGE 16 tracks heeft voor een song, kunt u een performance met 16 partijen opnemen en afspelen.

MIDI-opname

U kunt uw toetsenspel opnemen naar de song. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw keyboardspel als MIDI-events opnemen op de opgegeven track. Uw toetsenspel en controller-/knophandelingen worden opgenomen op de track als de overeenkomstige Keyboard Control-schakelaar voor de partij op ON staat.

OPMERKING De besturingswijzigingsberichten en parameterwijzigingsberichten kunnen worden opgenomen door de knoppen te bedienen. Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over besturingswijzigingsberichten.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor gedetailleerde instructies.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
▶ A/D-invoerblok
▶ Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Arpeggioblok

Met dit blok kunt u automatisch muziek- en ritmefrases activeren. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het keyboard aan. De arpeggiosequence van Yamaha verandert ook in overeenstemming met de noten of akkoorden die u speelt, zodat u zowel bij het componeren als bij het bespelen een grote verscheidenheid aan inspirerende muzikale frases en ideeën ter beschikking hebt.

Arpeggiocategorieën

De arpeggiotypen zijn verdeeld in de volgende 18 categorieën (inclusief 'No Assign' en 'Control/Hybrid Seq'). De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het soort instrument.

Overzicht van arpeggiocategorieën

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	Geen toewijzing
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control / Hybrid Seq

Subcategorieën

De arpeggiocategorieën zijn verdeeld in de volgende subcategorieën. Omdat de subcategorieën zijn gebaseerd op het muziekgenre, is het gemakkelijk om de subcategorie te vinden die bij de door u gewenste muziekstijl past.

Overzicht van arpeggiosubcategorieën

Rock	Rock	World	World
Pop Rock	Pop Rock	General	Algemeen
Ballad	Ballad	No Assign	Geen toewijzing
Chill	Chillout / Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House / Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno / Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz / Swing	Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B / Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

OPMERKING In de display Category Search worden de subcategorieën met een sterretje (*) alleen weergegeven als 'Control/Hybrid Seq' is geselecteerd als het categorietype.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Naam van arpeggiotype

De naamgeving van arpeggiotypen geschiedt op basis van bepaalde regels en afkortingen. Zodra u deze regels en afkortingen onder de knie hebt, zult u het gemakkelijk vinden om door de typen te bladeren en de gewenste arpeggiotypen te selecteren.

Arpeggiotypen met '_N' aan het einde van de naam (voorbeeld: HipHop1_N)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met de normale partij, en arpeggio's met complexe noten kunnen zelfs worden gemaakt als ze worden geactiveerd met één noot ([pagina 15](#)).

Arpeggiotypen met '_C' aan het einde van de naam (voorbeeld: Rock1_C)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met de normale partij, en er kunnen correcte arpeggio's worden gemaakt die overeenkomen met het door u gespeelde akkoord ([pagina 15](#)).

Arpeggiotypen met een normale naam (voorbeeld: UpOct1)

Naast de bovengenoemde typen zijn er drie afspeltypen: de arpeggio's die zijn gemaakt voor gebruik met normale partijen en die alleen worden afgespeeld met de gespeelde noten en octaafnoten ([pagina 15](#)), de arpeggio's die zijn gemaakt voor gebruik in combinatie met drumpartijen ([pagina 15](#)) en de arpeggio's die hoofdzakelijk niet-nootevents bevatten ([pagina 16](#)).

Arpeggiotypen met '_AF1', '_AF2' of '_AF1&2' aan het einde van de naam (voorbeeld: Electro Pop AF1)

Als deze arpeggio's worden afgespeeld, worden de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] automatisch AAN gezet en begint het afspelen van de frase.

Arpeggiotypen met [Mg] aan het begin van de naam (voorbeeld: [Mg]HardRock1)

Deze arpeggio's zijn voor gebruik met een megavoiced.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Megavoices en megavoiced-arpeggio's

Normaal geluid gebruikt aanslagomschakeling om de geluidskwaliteit en/of het niveau van een partijwijziging overeen te laten komen met hoe sterk of zacht u speelt op het keyboard, waardoor deze partijen een authentiekere en natuurlijkere respons bieden. Mega Voices hebben echter een zeer complexe structuur met veel verschillende layers, die niet handmatig bespeeld kunnen worden. Megavoices zijn specifiek ontworpen om te worden afgespeeld door megavoiced-arpeggio's, waarmee een zeer realistisch resultaat wordt behaald. Gebruik megavoices altijd met megavoiced-arpeggio's.

De lijst met arpeggiotypen in het pdf-document Datalijst bevat de volgende kolommen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

OPMERKING Houd er rekening mee dat deze lijst alleen voor afbeeldingsdoeleinden is. Raadpleeg het pdf-document Datalijst voor een compleet overzicht van de arpeggiotypen.

1 Main Category

Geeft een arpeggiohoofdcategorie aan.

2 Sub Category

Geeft een arpeggiosubcategorie aan.

3 ARP No (arpeggionummer)

Geeft het nummer van het arpeggiotype aan.

4 ARP Name (arpeggio-naam)

Geeft de arpeggio-naam aan.

5 Time Signature (maatsoort)

Duidt de maatsoort van het arpeggiotype aan.

6 Length

Geeft de gegevenslengte (aantal maten) van het arpeggiotype aan. Als de parameter Loop*¹ wordt ingesteld op 'off', wordt het arpeggio voor deze duur afgespeeld en vervolgens gestopt.

7 Original Tempo

Geeft de toepasselijke tempowaarde van het arpeggiotype aan. Houd er rekening mee dat dit tempo niet automatisch wordt ingesteld bij het selecteren van het arpeggiotype.

8 Accent

De cirkel geeft aan dat voor het arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie Accent Phrase (pagina 14).

9 Random SFX

De cirkel geeft aan dat voor het arpeggio gebruik wordt gemaakt van de functie SFX (pagina 14).

10 Sound Type

Geeft het geschikte geluidtype voor het arpeggiotype aan.

*1 De parameter Loop wordt als volgt ingesteld.

[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (pagina 73)

Arpeggio-instellingen

Er bestaan verschillende methoden voor het activeren en stoppen van het afspelen van arpeggio. Daarnaast kunt u instellen of SFX-geluiden en speciale accentfrasen samen met de normale sequencegegevens worden geactiveerd.

Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen

De volgende drie instellingen zijn beschikbaar voor het in-/uitschakelen van het afspelen van arpeggio's.

De arpeggio alleen afspelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'Hold' in op 'Off' en de parameter 'Trigger Mode' op 'Gate'.
Doorgaan met arpeggio afspelen zelfs als de noot wordt losgelaten:	Stel de parameter 'Hold' in op 'On' en de parameter 'Trigger Mode' op 'Gate'.
Het afspelen van het arpeggio in- of uitschakelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'Trigger Mode' in op 'Toggle'. De parameter 'Hold' kan worden ingesteld op 'On' of 'Off'.

OPMERKING 'Hold' wordt als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (pagina 73)

OPMERKING Bij ontvangst van een MIDI-sustainbericht (besturingswijzigingsnummer 64) met zowel 'Arp Master' als 'Arp Part' ingesteld op 'On' kunt u hetzelfde resultaat verkrijgen als u 'Hold' instelt op 'On'.

OPMERKING 'Trigger Mode' wordt als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (pagina 77)

Basisstructuur

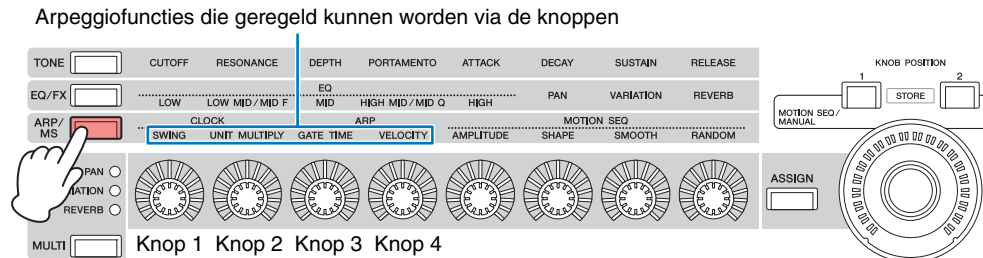
Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

De knoppen gebruiken om arpeggio's in te stellen

Door op de knopfunctieknop [ARP/MS] te drukken, kunt u met knop 1 – 4 het afspelen van arpeggio's regelen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie Quick Edit ([pagina 31](#)) voor meer informatie over het effect van knop 1 – 8.



Accentfrasen

Accentfrasen bestaan uit sequencegegevens die deel uitmaken van bepaalde arpeggiotypen en die alleen klinken als u noten speelt met een aanslaggevoeligheid die hoger ligt (sterker is) dan de waarde die is opgegeven voor de parameter Accent Velocity Threshold.

Als het moeilijk is om te spelen met de vereiste aanslaggevoeligheid voor het activeren van de accentfrase, moet u de parameter 'Vel Threshold' (Accent Velocity Threshold) instellen op een lagere waarde.

OPMERKING De parameter 'Vel Threshold' (Accent Velocity Threshold) wordt als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([pagina 77](#))

OPMERKING Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotypen' in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van deze functie.

Random SFX

Bepaalde arpeggiotypen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert (zoals frettruis op een gitaar) als de noot wordt losgelaten. De volgende parameters die van invloed zijn op Random SFX zijn beschikbaar.

Voor het in- of uitschakelen van Random SFX:	Parameter Random SFX
Voor het instellen van het volume van het SFX-geluid:	Parameter Velocity Offset (Random SFX Velocity Offset)
Voor het bepalen of het volume van het SFX-geluid wordt bestuurd met aanslaggevoeligheid:	Parameter Key On Ctrl (Random SFX Key on Control)

OPMERKING 'Random SFX', 'Velocity Offset' en 'Key On Ctrl' worden als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] ([pagina 77](#))

OPMERKING De functie Random SFX is niet beschikbaar voor het arpeggio dat stopt als de noot wordt losgelaten.

OPMERKING Raadpleeg de lijst met arpeggiotypen in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotypen die gebruikmaken van de functie Random SFX.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Arpeggio-afspeeltypen

Voor het afspelen van arpeggio zijn er drie hoofdtypen, zoals hieronder wordt beschreven.

Arpeggio's voor normale partijen

Arpeggiotypen (die behoren tot alle categorieën, behalve Drum/Perc en een gedeelte van Control/HybridSeq) die zijn gemaakt voor het gebruik van normale partijen hebben de volgende drie afspeeltypen:

Alleen afspelen van gespeelde noten

Het arpeggio wordt alleen met de gespeelde noot (noten) en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van de gespeelde noten

Deze arpeggiotypen hebben verschillende sequences, elk voor een bepaald akkoordtype. Zelfs als u slechts één toets indrukt, wordt het arpeggio afgespeeld volgens de geprogrammeerde sequence. Dit betekent dat u mogelijk andere noten hoort dan de noten die u speelt. Als u op een andere noot drukt, wordt de getransponeerde sequence geactiveerd, waarbij de gespeelde noot als de nieuwe grondtoon wordt beschouwd. Als u noten toevoegt aan de noten die u al indrukt, wordt de sequence gewijzigd. Arpeggio's met dit afspeeltype hebben '_N' aan het einde van de naam.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van het gespeelde akkoord

Deze arpeggiotypen voor gebruik met normale partijen worden afgespeeld volgens het akkoordtype dat wordt bepaald via het vaststellen van de noten die u speelt op het keyboard. Arpeggio's met dit afspeeltype hebben '_C' aan het einde van de naam.

OPMERKING Als de parameter 'Key Mode' is ingesteld op 'Sort' of 'Sort+Drct', wordt dezelfde sequence afgespeeld, ongeacht de volgorde waarin u de noten speelt. Als de parameter 'Key Mode' is ingesteld op 'Thru' of 'Thru+Direct', wordt een andere sequence afgespeeld, afhankelijk van de volgorde waarin u de noten speelt.

OPMERKING Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor normale partijen, is het resultaat bij het gebruik met drumpartijen mogelijk niet muzikaal verantwoord.

Arpeggio's voor drumpartijen

Arpeggiotypen in Drum/Perc-categorieën zijn specifiek geprogrammeerd voor gebruik met drumpartijen, waardoor u directe toegang hebt tot verschillende ritmepatronen. Er zijn drie afspeeltypen beschikbaar.

Afspelen van een drumpatroon

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u hetzelfde ritmepatroon.

Afspelen van een drumpatroon, plus extra afgespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u hetzelfde ritmepatroon. Door noten toe te voegen aan de noot die al wordt gespeeld, kunt u extra geluiden (toegewezen druminstrumenten) produceren voor het drumpatroon.

Alleen afspelen van gespeelde noten (toegewezen druminstrumenten)

Als u een willekeurige noot speelt, activeert u een ritmepatroon waarbij alleen de gespeelde noten worden afgespeeld (toegewezen druminstrumenten). Houd er rekening mee dat zelfs als u dezelfde noten speelt, het geactiveerde ritmepatroon varieert, afhankelijk van de volgorde waarin de noten worden gespeeld. Hierdoor hebt u toegang tot verschillende ritmepatronen met dezelfde instrumenten door gewoon de volgorde te wijzigen waarin u de noten speelt als de parameter 'Key Mode' is ingesteld op 'Thru' of 'Thru+Drct'.

OPMERKING De drie hierboven vermelde afspeeltypen worden niet onderscheiden door categorie- of typenaam. U moet de typen daadwerkelijk afspelen en naar het verschil luisteren.

OPMERKING Aangezien deze typen zijn geprogrammeerd voor drumpartijen, is het resultaat bij het gebruik met normale partijen mogelijk niet muzikaal verantwoord.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Arpeggio's met hoofdzakelijk niet-nootevents

Arpeggiotypen (in de hoofdcategoryën Control/HybridSeq met de subcategoryën Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend en Assign 1/2) worden voornamelijk geprogrammeerd met besturingswijzigings- en pitchbendgegevens. Ze worden gebruikt om de toon of toonhoogte van het geluid te wijzigen, maar niet om specifieke noten af te spelen.

In feite bevatten sommige typen zelfs helemaal geen nootgegevens. Als u een type uit deze categorie gebruikt, moet u de parameter 'Key Mode' instellen op 'Direct', 'Sort+Drct' of 'Thru+Drct'.

OPMERKING Instellingen met betrekking tot Key Mode worden als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (pagina 73)

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
▶ Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Tips voor het afspelen van arpeggio

Arpeggio's vormen niet alleen een bron van inspiratie en complete ritmische passages voor uw eigen spel, ze bieden u tevens kwalitatief hoogwaardige MIDI-gegevens die u kunt gebruiken voor het maken van songs of kant-en-klare achtergrondpartijen die u kunt gebruiken bij live optredens. Raadpleeg de 'Beknopte handleiding' in de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van arpeggio.

Motion Sequencer-blok

Met de krachtige functie Motion Sequencer kunt u geluiden dynamisch wijzigen met parameters, afhankelijk van de sequences die u vooraf hebt gemaakt.

U kunt geluiden in real-time regelen afhankelijk van verschillende sequences zoals tempo, arpeggio of het ritme van extern aangesloten apparaten.

U kunt maximaal acht gewenste sequencetypen toewijzen voor een lane.

U kunt ook maximaal vier lanes instellen die overeenkomen met de functie Motion Sequencer voor een partij.

U kunt maximaal acht lanes tegelijk gebruiken voor de gehele performance.

De instellingsstatus (aan of uit) van de lanes in de gehele performance worden als volgt weergegeven.

[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] (pagina 38)

Daarnaast worden de parameters voor elke lane als volgt ingesteld.

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (pagina 81)

The screenshot shows the Motion Sequencer interface with several key areas highlighted by orange boxes:

- Lane-instelling:** The top section of the interface, including the 'LaneSW' column and the 'Sequence Select' grid.
- Sequencepatronen voor de lane:** The 'Sequence Select' grid, which shows the selected sequence for each lane (lanes 1-4 are set to sequence 1).
- Geselecteerde sequence-instelling:** The bottom section of the interface, showing parameters for the selected sequence (e.g., Speed: 63, Loop: ON, Velocity Limit: 1-127).
- Lane-instelling:** The bottom section of the interface, showing the 'Cycle' parameter set to 16.

De Motion Sequencer in-/uitschakelen

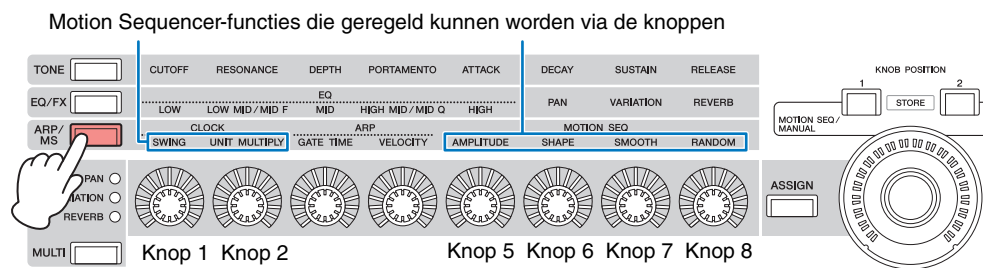
De volgende instellingen zijn beschikbaar voor het in-/uitschakelen van het afspelen van de Motion Sequencer.

De Motion Sequencer alleen afspelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'LaneSW' in op 'On', en de parameter 'Trigger' op 'Off' en de parameter 'Sync' op 'Off'.
De Motion Sequencer alleen afspelen als op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] wordt gedrukt:	Stel de parameter 'LaneSW' in op 'On', en de parameter 'Trigger' op 'On' en de parameter 'Sync' op 'Off'.

OPMERKING 'LaneSW' en 'Trigger' worden als volgt ingesteld.
[EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] ([pagina 81](#))

De knoppen gebruiken om Motion Sequencer in te stellen

Door op de knopfunctieknop [ARP/MS] te drukken, kunt u met knop 1 – 2 en 5 – 8 het afspelen van Motion Sequencer regelen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie Quick Edit ([pagina 31](#)) voor meer informatie over het effect van de knoppen.



Motion Sequences bewerken

U kunt zelf een Motion Sequence [ARP] maken die uit maximaal zestien stappen bestaat. Zie [pagina 83](#) voor meer informatie over bewerken.

Parameters gerelateerd aan Motion Sequencer

In dit instrument wordt Motion Sequencer gezien als een virtuele regelaar, die kan worden geselecteerd in de parameter 'Source'. De doelparameter die u wilt aansturen met Motion Sequencer wordt ingesteld in de parameter 'Destination'. Zie [pagina 89](#) voor meer informatie.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
▶ Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Effectblok

Dit blok past effecten toe op de uitgang van zowel het toongeneratorblok als het audio-ingangsblok, waarbij het geluid wordt verwerkt en verbeterd. De effecten worden toegepast in de laatste bewerkingsfasen, zodat u het geluid naar wens kunt aanpassen.

Effectstructuur

Systemeffecten - Variation en reverb

Systemeffecten worden toegepast op het totaalgeluid. Bij het gebruik van systeemeffecten wordt het geluid van elke partij verzonden in overeenstemming met het Effect Send-niveau voor elke partij. Het verwerkte geluid (dit wordt 'nat' genoemd) wordt naar de mixer teruggestuurd op basis van het retourniveau en uitgevoerd nadat het is gemixt met het onverwerkte 'droge' geluid. Dit instrument beschikt over Variation en reverb als systeemeffecten. Daarnaast kunt u het verzendniveau instellen van Variation naar reverb. Deze parameter wordt gebruikt voor het toepassen van reverb op de signalen die worden uitgevoerd door de Variation. U kunt een natuurlijk effect verkrijgen door de reverbdiepte toe te passen op het Variation-geluid met hetzelfde niveau als dat van het droge geluid.

Invoegeffecten

Invoegeffecten kunnen individueel worden toegepast op alle gespecificeerde partijen voordat de signalen van alle partijen worden samengevoegd. Ze moeten worden gebruikt voor geluiden waarvan u de kenmerken ingrijpend wilt wijzigen. U kunt verschillende effecttypen instellen op de invoegeffecten A en B voor elke partij. Deze instellingen kunnen worden uitgevoerd in Part Edit → [Effect] (pagina 67, pagina 122, pagina 136). Deze synthesizer biedt 17 sets invoegeffecten. Deze effecten kunnen worden toegepast op 1 tot 16 partijen (maximaal) en de A/D Input-partij.

Mastereffect

Dit blok past effecten toe op het uiteindelijke stereo uitgangssignaal van het totaalgeluid. Er zijn meerdere effecttypen beschikbaar.

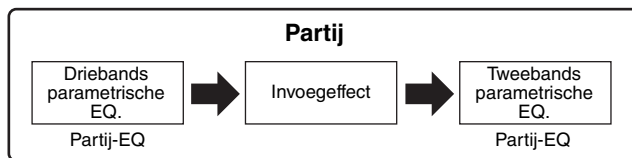
Element-EQ

Element-EQ wordt toegepast op elk element van de normale partij (AWM2) en elke toets van de drumpartij. U kunt één van drie verschillende EQ-vormen kiezen, waaronder shelving of parametrisch.

OPMERKING Element-EQ heeft geen invloed op deingangssignalen van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Partij-EQ

Deze EQ wordt voor en na het invoegeffect toegepast op een partij.



Master-EQ

De Master-EQ wordt toegepast op het uiteindelijke totaalgeluid (na de toepassing van effecten) van het instrument. In deze EQ worden alle vijf banden ingesteld op parametrisch, maar de hoge en lage band kunnen ook worden ingesteld op shelving.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
▶ Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Effectaansluiting

1 Elke EQ en elk invoegeffect toegepast op elke partij

2 Parameters in verband met Variation en reverb

Instelling: Part Edit → [Effect] → [Routing] (pagina 67, pagina 122, pagina 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (pagina 154)

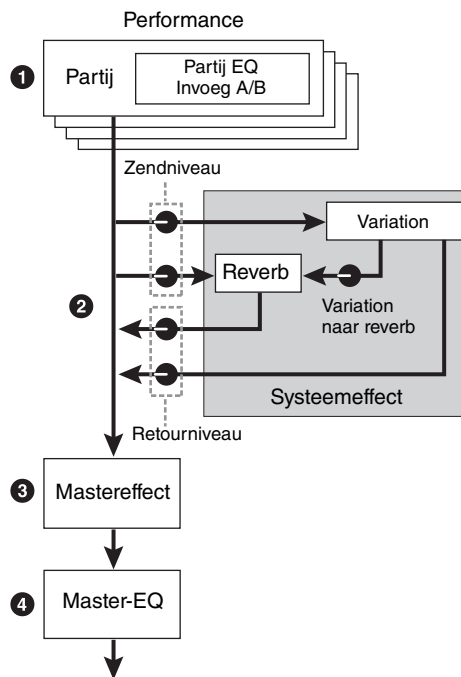
3 Parameters in verband met mastereffect

Instelling: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (pagina 158)

4 Parameters in verband met master-EQ

Instelling: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (pagina 159)

OPMERKING Het effect betreffende het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen wordt ingesteld in Common/Audio Edit → [Audio In].



Basisstructuur

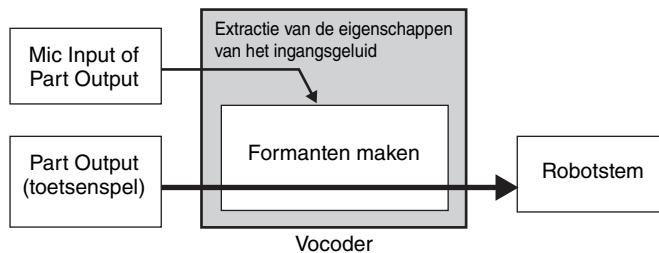
Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
▶ Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Over het Vocoder-effect

MONTAGE omvat een Vocoder-effect. Vocoder is een karakteristieke, 'robotstemachtige' klank, een effect waarmee eigenschappen die aan het microfoongeluid zijn ontleend, worden toegevoegd aan het geluid van uw toetsenspel. De menselijke stem bestaat uit geluiden die worden geproduceerd door de stembanden en worden gefilterd door de keel, neus en mond. Deze klankvormers hebben alle specifieke frequentie-eigenschappen en ze fungeren effectief als een filter, waarbij verschillende formanten worden gevormd (resonantie). Met het Vocoder-effect worden de filtereigenschappen geëxtraheerd uit de voice van de microfooningang, waarna de stemformanten opnieuw worden opgebouwd aan de hand van verschillende banddoorlaatfilters. De machineachtige 'robot'-stem wordt gemaakt door de hoge klanken van muziekinstrumenten (zoals een synthesizergeluid) door de filters heen te leiden.



Over effectcategorieën, -typen en -parameters

Zie de Effecttypelijst in het pdf-document Datalijst voor informatie over de effectcategorieën van dit instrument en de effecttypen in elke categorie. Zie de Effectparameterlijst in het pdf-document Datalijst voor informatie over de effectparameters die voor elk effecttype kunnen worden ingesteld. Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor informatie over de omschrijvingen van elke effectcategorie, elk effecttype en elke effectparameter.

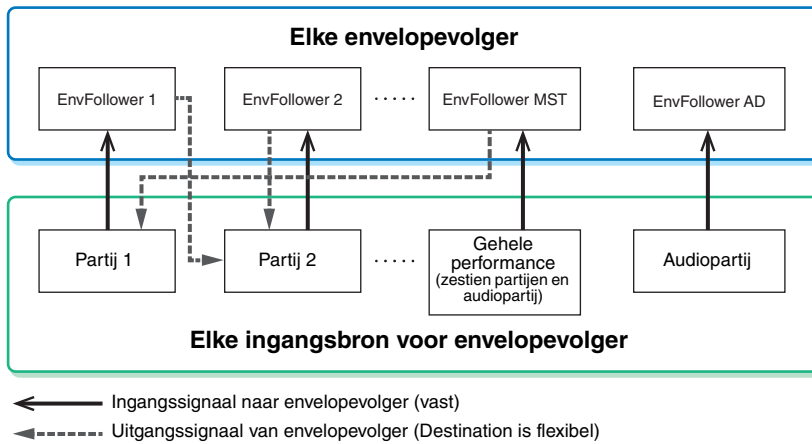
Over presetinstellingen

Het instrument wordt geleverd met presetparameterinstellingen voor elk effecttype, die zijn opgenomen in sjablonen en kunnen worden geselecteerd via de selectiedisplay Effect Type. Om het gewenste effectgeluid te verkrijgen, selecteert u eerst een standaardinstelling (vooraf ingesteld) dicht bij het geluid dat u wilt bereiken. Vervolgens brengt u de nodige wijzigingen aan in de parameters. Presetinstellingen kunnen in elke display voor effectparameters worden bepaald door 'Preset' in te stellen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over elk effecttype.

Envelope Follower-blok

Envelope Follower is een functie voor het detecteren van de envelope van de golfvorm van het ingangssignaal en het dynamisch aanpassen van geluiden. Met deze functie kunt u niet alleen partij-uitvoer regelen, maar ook ingangssignalen van externe apparaten die zijn aangesloten op de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

De ingangsbron van elke envelopevolger is vast, zoals Partij 1 voor EnvFollower 1, Partij 2 voor EnvFollower 2 en de audiopartij voor EnvFollower AD. Het signaal dat via elke envelopevolger wordt uitgevoerd, kan echter een andere 'ingangsbron' voor elke gewenste bestemming zijn, zoals elke partij of zelfs de gehele performance. U kunt het geluid van Partij 2 bijvoorbeeld aanpassen door de envelopevolger voor Partij 1 (EnvFollower 1) te gebruiken als de 'Source'. De envelopevolger als de 'Source' en de doelparameter die moet worden aangestuurd door de envelopevolger (die 'Destination' wordt genoemd), worden ingesteld in de display Control Assign ([pagina 89](#)).



Geselecteerde envelopevolger



Signaalbaan van envelopevolger

Ingangsbronnen voor envelopevolger

- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → 'Envelope Follower' (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 'Envelope Follower' (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 'Envelope Follower' (EnvFollower 1 – 16)

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
▶ Envelope Follower-blok
Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Regelblok

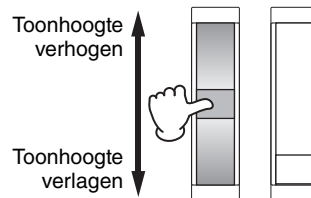
Dit blok bestaat uit het keyboard, de pitchbend- en modulatiewielen, de lintregelaar, knoppen schuifregelaars enz. Het keyboard zelf genereert geen geluiden maar genereert/verzendt noot-aan/uit-, aanslag- en andere informatie (MIDI-berichten) naar het toongeneratorblok van de synthesizer als u noten speelt. Ook de regelaars genereren/verzenden MIDI-berichten. Het toongeneratorblok van de synthesizer produceert geluid op basis van de MIDI-berichten die vanaf het keyboard en de regelaars worden verzonden.

Keyboard

Het keyboard stuurt de noot-aan-/noot-uit-berichten naar het toongeneratorblok (voor geluidsproductie) en het sequencerblok (voor opname). U kunt het nootbereik van het keyboard wijzigen in octaven met de knoppen OCTAVE [-]/[+], de noten transponeren met de knoppen OCTAVE [-]/[+] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt, en instellen hoe de daadwerkelijke aanslaggevoeligheid wordt gegenereerd op basis van de kracht waarmee u de noten speelt.

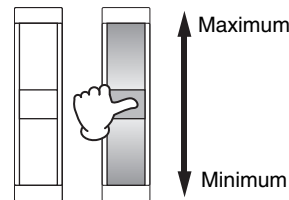
Pitchbendwiel

Gebruik het pitchbendwiel om de toonhoogte te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het keyboard bespeelt. Rol het wiel naar boven als u de toonhoogte wilt verhogen of naar beneden als u de toonhoogte wilt verlagen. Dit wiel is zelfcentrerend en springt automatisch terug naar de normale toonhoogte als u het loslaat. De instelling Pitch Bend Range (pitchbendbereik) kan worden gewijzigd in Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (pagina 60). U kunt andere functies dan Pitch Bend toewijzen aan het pitchbendwiel in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 89, pagina 139).



Modulatiewiel

Hoewel het modulatiewiel met name wordt gebruikt om vibrato toe te voegen aan het geluid, zijn voor veel presetperformances ook andere functies en effecten toegewezen aan dit wiel. Naarmate u het wiel verder omhoog draait, wordt het toegepaste effect op het geluid sterker. Controleer voordat u begint met spelen of het modulatiewiel is ingesteld op de minimumwaarde, zodat het onbedoeld gebruiken van effecten voor de huidige performance wordt voorkomen. U kunt diverse functies toewijzen aan het modulatiewiel in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 89, pagina 139).



Lintregelaar

De lintregelaar is aanslaggevoelig en wordt bediend door uw vinger zijwaarts over het oppervlak te laten gaan. Er zijn verschillende functies aan elke partij van de presetperformance toegewezen. U kunt verschillende functies toewijzen aan de lintregelaar in de display Control Assign (pagina 89) van de modus Part Edit. U kunt ook bepalen of de waarde voor Ribbon Controller terugkeert naar het midden of op het punt blijft waar u uw vinger hebt losgelaten in de display General (pagina 146) van Common/Audio Edit.

Toewijsbare schakelaars

Volgens de XA Control-instellingen (Expanded Articulation) (pagina 6) in Element Edit → [Osc/Tune] (pagina 94) kunt u specifieke elementen van de huidige partij oproepen door op elk van deze knoppen te drukken tijdens het keyboardspel. U kunt selecteren hoe tussen de aan/uit-status van deze knoppen van deze knop wordt geschakeld in Common/Audio Edit → [General] (pagina 145). Bovendien kunt u verschillende functies (anders dan de functies voor het oproepen van specifieke elementen) toewijzen aan deze knoppen in Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (pagina 89, pagina 139).

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
▶ Regelblok
Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Knoppen/schuifregelaars

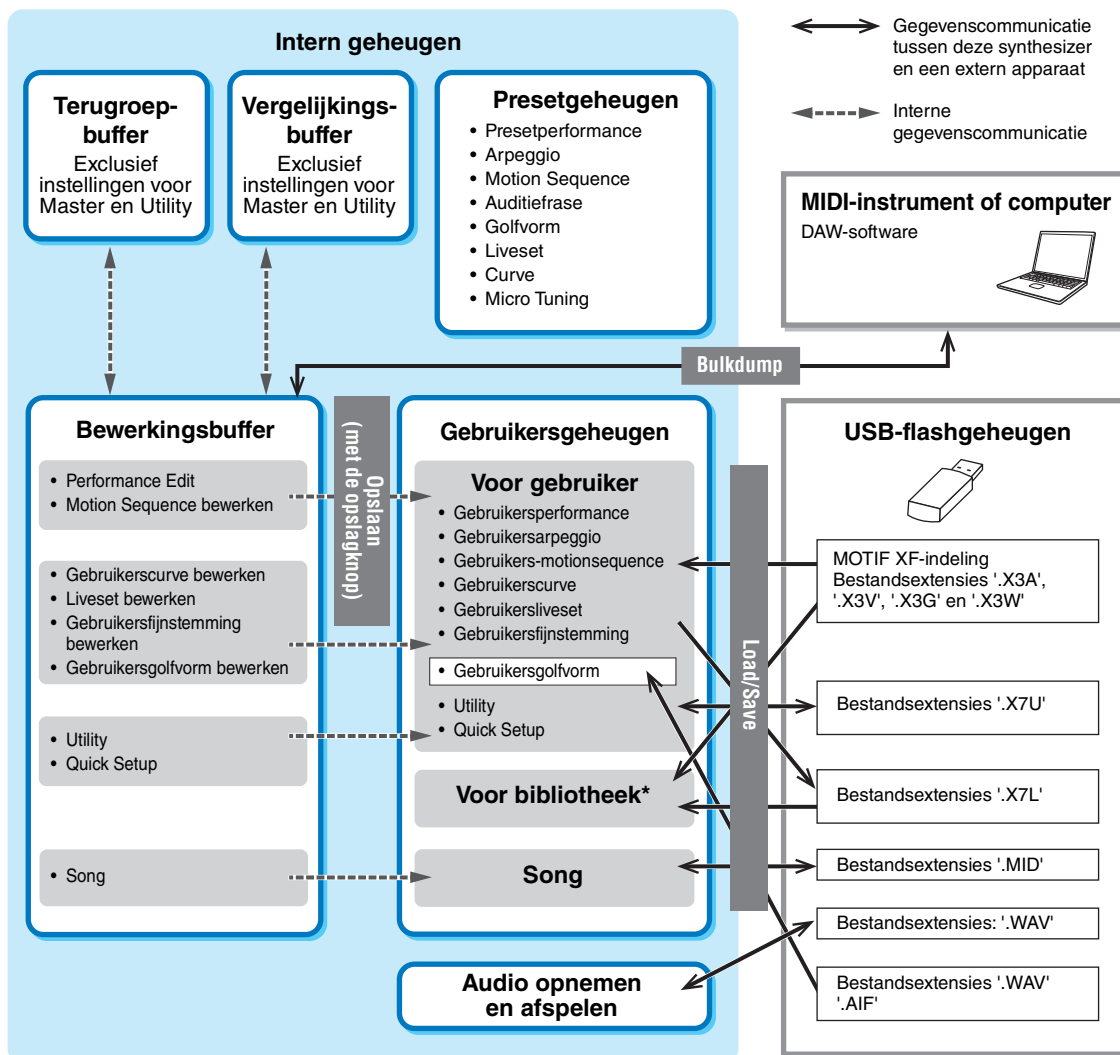
Met deze knoppen en schuifregelaars kunt u verschillende aspecten van de partij in realtime aanpassen, terwijl u speelt. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het gebruik van de knoppen/schuifregelaars. Zie 'Quick Edit' (pagina 29) voor instructies over het gebruik van knop 1 – 8.

Superknop

Met de superknop kunt u de parameters die gelden voor alle partijen (Assign 1 – 8) en die zijn toegewezen aan de acht knoppen, gelijktijdig regelen. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de superknop. Zie de display Super Knob (pagina 39) voor de bewerkbare instellingwaarden voor de superknop. Voor instructies voor het instellen van de regelaars Assign 1 – 8 raadpleegt u de display Control Assign (pagina 152) voor Common/Audio Edit.

Intern geheugen

De MONTAGE maakt verschillende soorten gegevens, waaronder performances, livesets en songs. In deze sectie wordt beschreven hoe u de verschillende soorten data van elkaar kunt onderscheiden en hoe u geheugenapparaten en -media gebruikt om ze op te slaan.



* Hetzelfde als het gebied 'Voor gebruiker', behalve het volgende: Bevat niet de Utility-instellingen en de Quick Setup-instellingen. Ook bevat de meegeleverde Live Set slechts één Bank voor elk geïmporteerd bestand.

Presetgeheugen

Presetgeheugen is geheugen dat specifiek is ontworpen voor het uitlezen van gegevens zoals presetperformances, arpeggio's en auditiefrases. U kunt de gegevens in het presetgeheugen niet overschrijven.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
▶ Regelblok
▶ Intern geheugen

Referentie

Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Bewerkingsbuffer

De bewerkingsbuffer is de geheugenlocatie voor bewerkte gegevens van het volgende type: performance, liveset en song. Hoewel de bewerkingsbuffer specifiek is ontworpen voor het schrijven en lezen van gegevens, gaan de gegevens in deze bewerkingsbuffer verloren als het instrument wordt uitgezet. U moet bewerkte gegevens altijd in het gebruikersgeheugen opslaan voordat u een nieuwe performance gaat bewerken en voordat u het instrument uitschakelt. Andere gegevens dan performance en motionsequence worden automatisch opgeslagen.

Gebruikersgeheugen

Gebruikersgegevens die zijn bewerkt in bewerkingsbuffer en hulpprogramma-instellingen voor het gehele systeem worden opgeslagen in een speciaal gedeelte van het gebruikersgeheugen. Er kunnen maximaal acht bibliotheekbestanden (.X7L) die uit het USB-flashgeheugenapparaat zijn gelezen in het speciale gedeelte van het gebruikersgeheugen worden geladen.

Dit geheugen is lezen-schrijven en de gegevens blijven ook behouden nadat het instrument is uitgeschakeld.

Terugroepbuffer en vergelijkingsbuffer

Als u een andere performance selecteert zonder het item op te slaan dat u aan het bewerken was, kunt u de oorspronkelijke bewerkingen terugroepen, omdat de inhoud van de bewerkingsbuffer wordt opgeslagen in het back-upgeheugen, dat de terugroepbuffer wordt genoemd. Het instrument heeft ook een vergelijkingsbuffer waarin de geluidsinstellingen van vóór de bewerking tijdelijk worden teruggezet voor vergelijkingsdoeleinden. U kunt overschakelen tussen het zojuist bewerkte geluid en het geluid in de onbewerkte toestand, zodat u de invloed van de bewerking op het geluid beter kunt horen. Beide geheugens zijn van het type lezen-schrijven. Zorg er echter wel voor dat u de sequencegegevens opslaat voor u de stroom uitschakelt. Door u gemaakte sequencegegevens gaan immers verloren als de stroom wordt uitgeschakeld. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor gedetailleerde instructies over het gebruik van de functie Compare.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Motion Sequencer-blok
Effectblok
Envelope Follower-blok
Regelblok
▶ Intern geheugen

Referentie

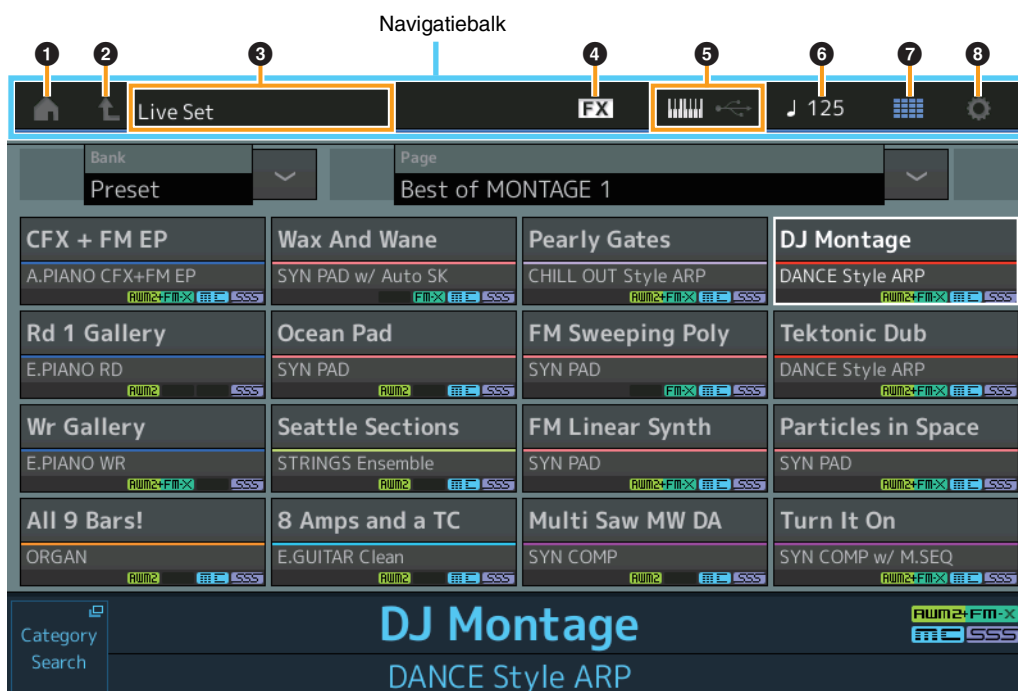
Display (aanraakscherm) configureren
Performance Play (Home)
Motion Control
Mengen
Scene
Play / Rec
Normale partijen (AWM) bewerken
Drumpartijen bewerken
Normale partijen (FM-X) bewerken
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Liveset
Aansluiten van een iPhone/iPad

Referentie

Display (aanraakpaneel)

Configuratie van de display (het aanraakscherm)

In dit gedeelte wordt de navigatiebalk uitgelegd die geldt voor alle typen displays.



1 HOME-pictogram

Hiermee gaat u naar de display Performance Play ([pagina 26](#)).

2 EXIT-pictogram

Werkt hetzelfde als de knop [EXIT] op het paneel. Druk op dit pictogram om de huidige display te sluiten en terug te gaan naar het vorige niveau in de hiërarchie.

3 [INFORMATION]-gebied

Hierin wordt nuttige informatie weergegeven, waaronder de naam van de momenteel geselecteerde display.

4 EFFECT-pictogram

Tik op het pictogram om de display Effect Switch ([pagina 182](#)) op te roepen. Het pictogram is uitgeschakeld als een van de Effect-blokken (Insertion, System of Master) uit is.

5 QUICK SETUP-pictogram

Hiermee geeft u de instellingen van Local Control ON/OFF en MIDI IN/OUT weer.

Het pictogram in de vorm van een keyboard brandt als Local Control is ingesteld op ON en gaat uit als Local Control wordt ingesteld op OFF.

Als MIDI is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een MIDI-aansluiting weergegeven. Als USB is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een USB-aansluiting weergegeven. Tik op het gewenste pictogram om de desbetreffende Quick Setup-display op te roepen ([pagina 166](#)).

6 TEMPO SETTINGS-pictogram

Hiermee geeft u het tempo van de momenteel geselecteerde performance weer. Tik op het pictogram om de display Tempo Settings ([pagina 180](#)) op te roepen.

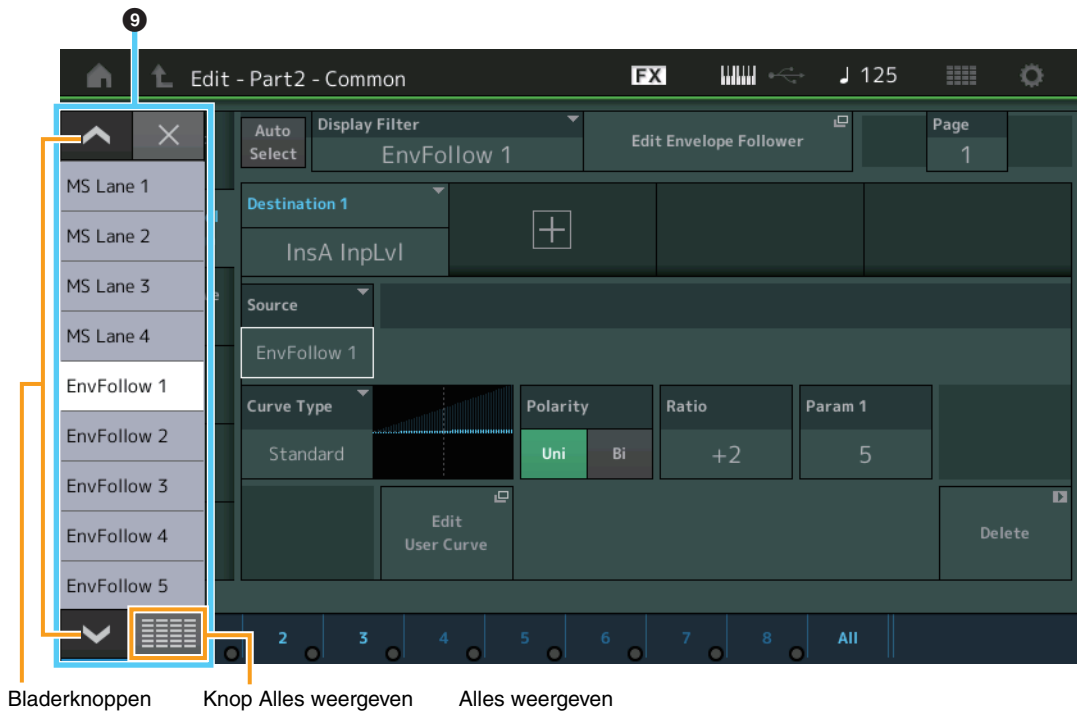
7 LIVE SET-pictogram

Tik op het pictogram om de display Live Set ([pagina 183](#)) op te roepen.

8 UTILITY-pictogram

Tik op het gewenste pictogram om de meest recent geopende display van de Utility-displays op te roepen.

Display (aanraakpaneel)



9 Pop-uplijst

Hierin worden instellingswaarden voor parameters weergegeven. Als de instellingswaarden op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met de bladerknoppen door de pagina's bladeren of met de knop Alles weergeven alle instellingswaarden weergeven.

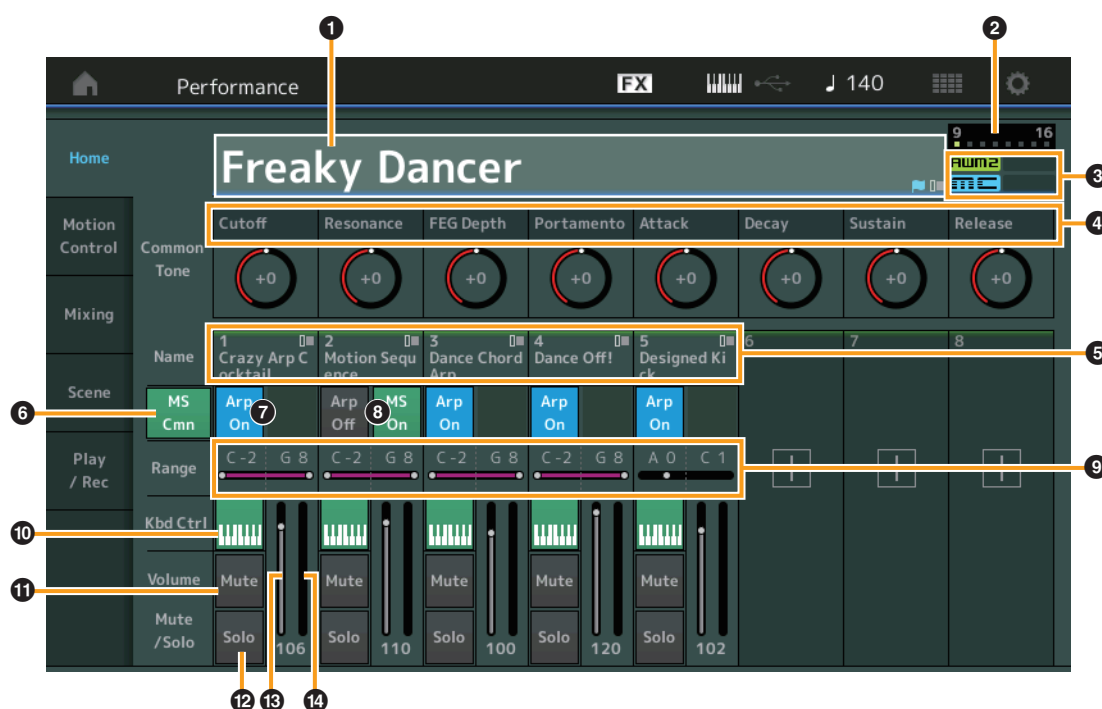
Performance Play (Home)

Vanuit het dialoogvenster Performance Play kunt u een geselecteerde performance afspelen en enkele performance-instellingen bewerken.

Home

Werking

Druk op de knop [PERFORMANCE], of
Tik op het pictogram [HOME]



1 Performancenaam

Duidt de naam van de huidige geselecteerde performance aan. Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor Category Search, Edit en Recall opgeroepen.

OPMERKING Als u een parameter in de geselecteerde performance hebt bewerkt wordt rechts van de performancenaam een blauwe vlaggetje weergegeven.

2 Partijaanduiding

Als de cursor op de performancenaam of op Partij 1 – 8 staat, geeft dit aan of Partij 9 – 16 worden gebruikt.

Als de cursor op Partij 9 – 16 staat, geeft dit aan of Partij 1 – 8 worden gebruikt. Als Partij 9 – 16 niet worden gebruikt, wordt deze indicator niet weergegeven.

3 Markering

Geeft de toongeneratie-attributen van de geselecteerde performance aan. (Zie het overzicht hierna.)

Markering	Definitie
AWM2	Performance die bestaat uit alleen AWM2-partijen
FM-X	Performance die bestaat uit alleen FM-X-partijen
FM-X+AWM2	Performance die bestaat uit zowel AWM2- als FM-X-partijen
MC	Performance met Motion Control
SSS	Performance met Seamless Sound Switching

4 Knopfuncties

Geeft aan welke functies op dit moment zijn toegewezen aan knop 1 – 8.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

5 Namen van partijen

Geeft de partijnamen aan. Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor Category Search, Edit en Copy opgeroepen. Als u een andere partij wilt toevoegen, tikt u op het pictogram '+'.
Instellingen: Off, On

6 Common Motion Sequencer-schakelaar

Bepaalt of de motionsequencer van de Common/AD-partijen is in- of uitgeschakeld. Als alle Lane-schakelaars van de Common/AD-partijen uit staan, wordt deze schakelaar niet weergegeven.
Instellingen: Off, On

7 Part Arpeggio On/Off-schakelaar

Bepaalt of het arpeggio van elke partij is in- of uitgeschakeld.
Instellingen: Off, On

8 Part Motion Sequencer-schakelaar

Bepaalt of de motionsequencer van elke partij is in- of uitgeschakeld. Als alle Lane-schakelaars van de partij uit staan, wordt deze schakelaar niet weergegeven.
Instellingen: Off, On

9 Nootbegrenzing

Bepaalt de laagste en hoogste noten in het nootbereik van de partij. Als u bijvoorbeeld een nootbegrenzing instelt van 'C5 – C4', kunt u de partij horen door noten te spelen in het bereik C -2 tot en met C4 en C5 tot en met G8. Noten die worden gespeeld tussen C4 en C5 hebben geen geluid. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de instelling Note Limit.
Instellingen: C -2 – G8

10 Keyboard Control-schakelaar

Hiermee bepaalt u of Keyboard Control voor elke partij is in- of uitgeschakeld. Als deze schakelaar is ingesteld op Off, geeft de partij geen geluid, ook niet als u op het keyboard speelt (tenzij de partij wordt geselecteerd).
Instellingen: Off, On

11 Dempen in-/uitschakelen voor partijen

Hiermee bepaalt u of dempen voor elke partij is in- of uitgeschakeld.
Instellingen: Off, On

12 Solo in-/uitschakelen voor partijen

Hiermee bepaalt u of de solo voor elke partij is in- of uitgeschakeld.
Instellingen: Off, On

13 Volume van partijen

Bepaalt het volume van de partij.
Instellingen: 0 – 127

14 Meter

Geeft het audio-uitgangsniveau van de partij aan.

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Motion Control

Vanuit de display Motion Control kunt u alle Motion Control-instellingen bewerken, zoals algemene geluidsinstellingen, arpeggio en de motionsequencer van de momenteel geselecteerde performance. Het gedeelte Motion Control bevat de volgende displays.

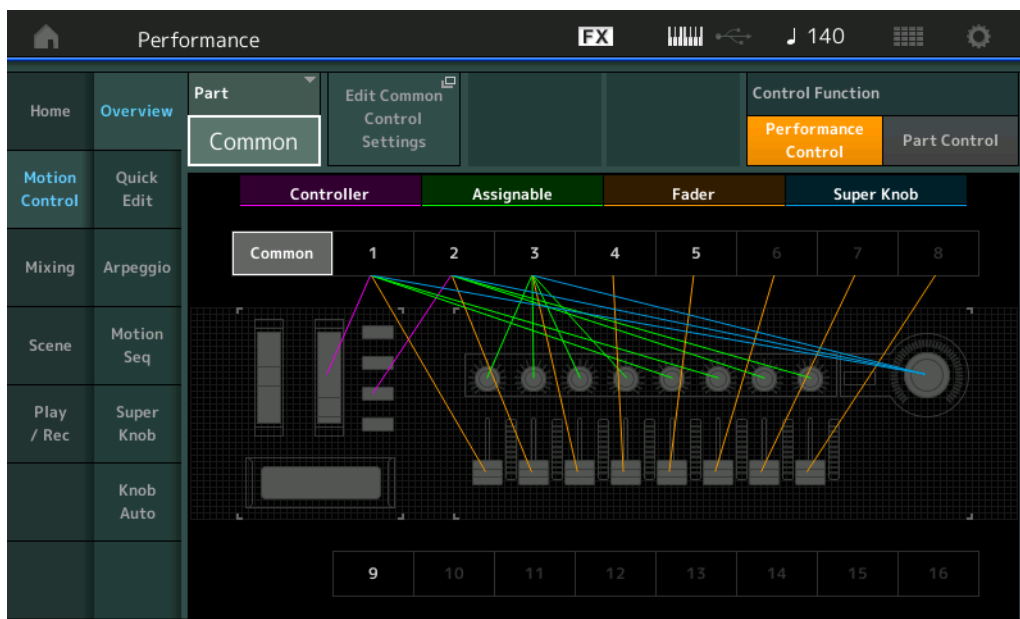
- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

Motion Control

Overview

In de display Overview wordt een afbeelding weergegeven van de koppeling tussen regelaars en partijen. U kunt hier de huidige instellingen bevestigen.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] of [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part

Duidt de momenteel geselecteerde partij aan. Selecteer hier een partij als u de koppelingen van een partij wilt bevestigen.

Instellingen: Common, Part 1 – 16

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

Roept de display Control Assign voor de geselecteerde partij op. Zie [pagina 152](#) voor 'Common'. Zie [pagina 89](#) voor partij 1 – 16.

Control Function (functie van regelaar)

Schakelt tussen Performance Control en Part Control.

Instellingen: Performance Control, Part Control

Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Controller

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Controller' en partij wordt weergegeven. 'Controller' verwijst hier naar:

- Pitchbendwiel
- Modulatiewiel
- Lintregelaar
- [ASSIGN 1]- en [ASSIGN 2]-knoppen (toewijsbare schakelaars 1 en 2)
- [MOTION SEQ HOLD] (Motion sequencer Hold)-knop
- [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion sequencer trigger)-knop

Instellingen: Off, On

Assignable

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Assignable' en partij wordt weergegeven. 'Assignable' verwijst hier naar:

- Toewijsbare knoppen 1 – 8

Instellingen: Off, On

Fader

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Fader' en partij wordt weergegeven. 'Fader' verwijst hier naar:

- Schuifregelaars 1 – 8

Instellingen: Off, On

Super Knob

Bepaalt of de afbeelding van de koppeling tussen 'Super Knob' en partij wordt weergegeven. 'Super Knob' verwijst hier naar:

- Superknop

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Quick Edit

Vanuit de display Quick Edit kunt u algemene geluidsinstellingen uitvoeren. U kunt selecteren of de instellingen algemeen worden toegepast op alle partijen of alleen maar op één geselecteerde partij. De parameters met een indicator kunnen worden geregeld met knop 1 – 8. Gebruik hiervoor de knopfunctieknoppen [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] om te schakelen tussen de werking van de knop.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Part

Duidt de momenteel geselecteerde partij aan. Selecteer de partij waarmee u hier Quick Edit wilt gebruiken.

Instellingen: Common, Part 1 – 16

■ Als 'Part' is ingesteld op 'Common'

U kunt de parameters bewerken die algemeen worden toegepast op alle partijen.

Performance Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de performance in. Performancenamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

FEG Atk (FEG-attacktijd)

Bepaalt de snelheid van filtervariatie vanaf het tijdstip waarop een noot wordt gespeeld tot het maximale oorspronkelijke niveau van de afsnijfrequentie wordt bereikt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG ([pagina 105](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Decay (FEG-decaytijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG-parameter ([pagina 105](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Rel (FEG-releasetijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het sustainniveau naar nul daalt zodra een noot wordt losgelaten. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde voor de FEG-parameter ([pagina 105](#)) van Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Edit Master EQ

Hiermee roept u de display Master EQ ([pagina 159](#)) op voor Common/Audio Edit.

Edit All Arp (alle arpeggio's bewerken)

Hiermee roept u de display Arpeggio ([pagina 35](#)) op voor Motion Control.

Edit Common MS (algemene motionsequencer bewerken)

Hiermee roept u de display Motion Sequencer Lane ([pagina 151](#)) op voor Common/Audio Edit.

Cutoff (afsnijfrequentie)

Hiermee wordt de afsnijfrequentie bepaald voor het filter. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, geldt bijvoorbeeld dat de decay helderder is naarmate de waarde hoger is. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de Filter Cutoff Frequency ([pagina 102](#)) voor Element/Drum Key/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Resonance

Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie wordt gegeven. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de Filter Resonance ([pagina 103](#)) voor Element/Drum Key/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

FEG Depth

Hiermee bepaalt u het bereik waarbinnen de afsnijfrequentie van de Filter EG wordt gewijzigd. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de FEG Depth ([pagina 105](#)) voor Element/Operator Common.

Instellingen: -64 – +63

Portamento (portamentotijd)

Hiermee wordt de overgangstijd van de toonhoogte bepaald als portamento wordt toegepast. Deze parameter wordt gesynchroniseerd op dezelfde parameter voor Common/Audio Edit.

Instellingen: -64 – +63

Attack (AEG-attacktijd)

Hiermee wordt de attacksnelheid bepaald vanaf de tijd waarop een toets wordt aangeslagen tot het maximale oorspronkelijke niveau van de AEG wordt bereikt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 110](#), [pagina 129](#), [pagina 143](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Decay (AEG-decaytijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 110](#), [pagina 129](#), [pagina 143](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Sustain (AEG-sustainniveau)

Bepaalt het sustainniveau waarop het volume wordt vastgehouden terwijl een noot wordt aangehouden, na de initiële attack en decay. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 110](#), [pagina 129](#), [pagina 143](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Release (AEG-releasetijd)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume daalt van het sustainniveau naar nul zodra een noot wordt losgelaten. Deze parameter bepaalt de offsetwaarde van de AEG ([pagina 110](#), [pagina 129](#), [pagina 143](#)) voor Element/Drum Key/Operator.

Instellingen: -64 – +63

Low Gain (lage versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (low-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de low-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Mid Gain (mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de middelste Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (high-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de high-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

High Gain (hoge versterking Master EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Pan (performancepan)

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de geselecteerde performance. Via deze parameter wordt de waarde van dezelfde parameter in de instelling Part Edit gewijzigd.

Instellingen: L63 – C (midden) – R63

Var Return (Variation-retour)

Bepaalt het retourniveau van het Variation-effect.

Instellingen: 0 – 127

Rev Return (reverbretoir)

Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance.

Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance. Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor arpeggio/de motionsequencer van de partij is ingesteld op 'Common'.

Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50% – 400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common Arp Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Arp Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequence.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Als 'Part' is ingesteld op partij 1 – 16

U kunt de parameters voor de geselecteerde partij bewerken.



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Bepaalt de hoofd- en subcategorie van de partij.

Categorieën zijn trefwoorden die de algemene kenmerken van de partijen aanduiden. Als u de juiste categorie selecteert, wordt het gemakkelijker om de gewenste partij te vinden tussen het grote aantal partijen.

Er zijn 17 hoofdcategorieën die typen muziekinstrumenten vertegenwoordigen. Er zijn maximaal negen subcategorieën voor elke hoofdcategorie, die gedetailleerdere typen muziekinstrumenten aanduiden.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Part Name

Hiermee voert u de gewenste naam voor de partij in. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

De parameters hieronder zijn dezelfde als de parameters als 'Partij' is ingesteld op 'Common' ([pagina 30](#)).

- FEG Atk (FEG-attacktijd)
- FEG Decay (FEG-decaytijd)
- FEG Rel (FEG-releasetijd)

• Cutoff

• Resonance

• FED Depth

• Portamento (portamentotijd)

De instellingswaarden zijn anders dan wanneer 'Part' is ingesteld op 'Common'.

Instellingen: 0 – 127

• Attack (AEG-attacktijd)

• Decay (AEG-decaytijd)

• Sustain (AEG-sustainniveau)

• Release (AEG-releasetijd)

FEG Sus (FEG-sustainniveau)

Hiermee bepaalt u het FEG-sustainniveau van de partij. Dit is de offsetwaarde voor het FEG Decay2-niveau van Element/Operator Common ([pagina 105](#)).

Instellingen: -64 – +63

Edit Part EQ

Hiermee roept u de display Part EQ ([pagina 70](#)) op voor Part Edit.

Edit Part Arp (arpeggio voor partij bewerken)

Hiermee roept u de display Arpeggio ([pagina 73](#)) op voor Part Edit.

Edit Part MS (motionsequencer voor partij bewerken)

Hiermee roept u de display Motion Sequencer Lane ([pagina 81](#)) op voor Part Edit.

EQ Low Gain (lage versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking voor de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Freq (middenfrequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de middelste band.

Instellingen: 139,7 Hz – 10,1 kHz

EQ Mid Gain (middenversterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking voor de middelste band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Q (midden-Q voor driebands EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de middenband.

Instellingen: 0.7 – 10.3

EQ High Gain (hoge versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63 – C (midden) – R63

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het Variation-effect.

Instellingen: 0 – 127

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van signaal dat wordt verzonden naar het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Part Clock Swing (partijswing)

Vertraagt noten op even genummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: Exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Part Clock Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de geselecteerde partij.

Instellingen: 50% – 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Part Arp Gate Time (arpeggiogatetijd van partij)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid ([pagina 76](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0% – 200%

Common Arp Velocity (arpeggiosnelheid van partij)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Dit is de offsetwaarde voor de aanslagtijd ([pagina 76](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0% – 200%

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Motion Seq Amplitude (amplitude motionsequencer voor partij)

Bepaalt de amplitude (pagina 83) van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.
Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Amplitude als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (pulsvorm motionsequencer voor partij)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.
Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq 'Step Curve Parameter' (pagina 84) als 'MS FX' in ingesteld op On voor de lane en 'Control' is ingesteld op On voor de parameter.

Instellingen: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor partij)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de geselecteerde partij.
Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Smoothness (pagina 83) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Random

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arpeggio

Vanuit de display Arpeggio kunt u verschillende arpeggiogerelateerde parameters voor meerdere partijen instellen.

Als u in deze display op de naam van het arpeggiotype tikt (of als u op de knop [CATEGORY] op het paneel drukt), wordt een menu opgeroepen. Tik in het menu dat wordt weergegeven op [Search] om de display Arpeggio Category Search op te roepen en tik op [Number] zodat u het arpeggiotype kunt bepalen door het arpeggionummer op te geven.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8

Schakelt tussen de weergave van partij 9 – 16 en partij 1 – 8. In de afbeelding hierboven tikt u op 'Part 9-16' om de arpeggiotypen voor 'Part 9-16' weer te geven.

Instellingen: Part 9-16 / Part 1-8

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de gehele performance is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop [ARP ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl het arpeggio van meerdere partijen wordt afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het nummer geeft de clock aan.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Arp (arpeggioschakelaar voor partij)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor elke partij is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt toegepast op de Number C-knoppen [1] – [8] op het paneel in de Part Control-status.

Instellingen: Off, On

Arp Select (arpeggio selecteren)

Bepaalt de arpeggiotypen. Deze instelling wordt toegepast op de Number C-knoppen [1] – [8] op het paneel in de Performance Control-status.

Instellingen: 1 – 8

View

Bepaalt welke informatie met betrekking tot arpeggiotypen wordt weergegeven.

Instellingen: Category, Number, Range

■ Als 'View' is ingesteld op 'Category'

Category (Arpeggio Category)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën (pagina 11).

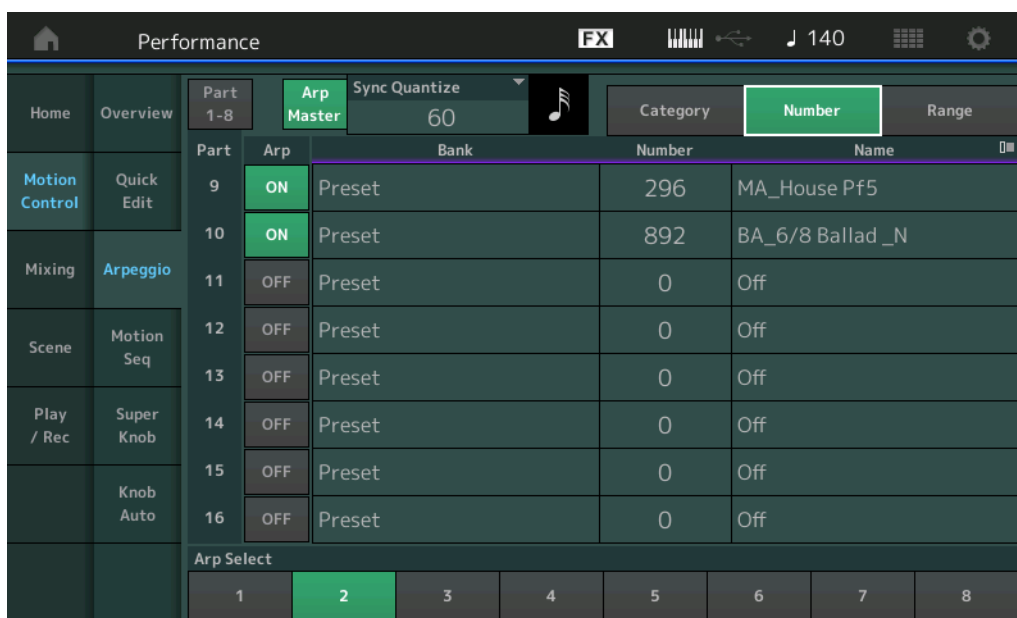
Sub (arpeggiosubcategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën (pagina 11).

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

■ Als 'View' is ingesteld op 'Number'



Bank (arpeggiobank)

Instellingen: Preset, User, Library 1 – 8

Number (arpeggionummer)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Als 'View' is ingesteld op 'Range'

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 - 127	C -2 - G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 - 127	C -2 - G 8
11	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
12	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
13	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
14	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
15	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8
16	OFF	Off	1 - 127	C -2 - G 8

Arp Select: 1 2 3 4 5 6 7 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Name (arpeggionaam)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Velocity Limit (aanslagbegrenzing arpeggio)

Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsnelheid die het afspelen van het arpeggio kan activeren. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over aanslagbegrenzingsinstellingen.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit (nootbegrenzing arpeggio)

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van het arpeggio. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over nootbegrenzingsinstellingen.

Instellingen: C -2 – G8

Motion Seq (motionsequencer)

Vanuit de display Motion Sequencer kunt u parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen voor meerdere partijen.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer voor de gehele performance is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop [MOTION SEQ ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Active (actieve motionsequencer)

Geeft het nummer van de actieve lane aan. Het getal achter de schuine streep geeft het maximale aantal lanes aan dat gelijktijdig kan worden geactiveerd.

PartSW (partienschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer is in- of uitgeschakeld voor elke partij/alle partijen. Deze instelling wordt toegepast op de overeenkomstige Number B-knop [1] – [8] op het paneel in de Part Control-status. U kunt ook de motionsequencer voor Common/AD Part in- of uitschakelen met de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON] op het paneel. U kunt de paneelknoppen niet gebruiken als alle laneschakelaars voor de partij zijn ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Lane Switch

Hiermee bepaalt u of elke lane is in- of uitgeschakeld. U kunt maximaal vier lanes instellen die overeenkomen met de functie Motion Sequencer voor een partij. U kunt maximaal acht lanes tegelijk gebruiken voor de gehele performance.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (motionsequence selecteren)

Bepaalt het motionsequencetype. Deze instelling wordt toegepast op de Number B-knoppen [1] – [8] op het paneel in de Performance Control-status.

Instellingen: 1 – 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

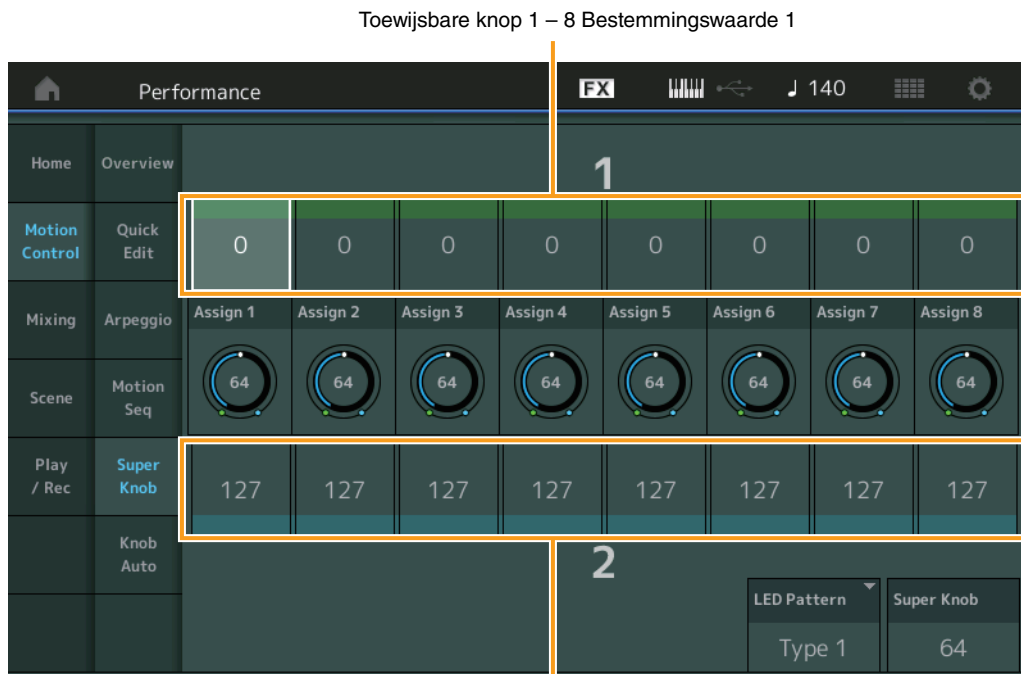
MIDI

Audio

Super Knob

Vanuit de display Super Knob kunt u parameters instellen die worden geregeld met de superknop.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



Toewijsbare knop 1 – 8 Bestemmingswaarde 1

Toewijsbare knop 1 – 8 Bestemmingswaarde 2

Bepaalt de laagste waarde (toewijsbare waarde 1) en de hoogste waarde (toewijsbare waarde 2) voor de desbetreffende knop.

Als u de superknop bedient, varieert de waarde van de toewijsbare knop binnen het opgegeven bereik.

Instellingen: 0 – 127

Toewijsbare knop 1 – 8 Waarde

Hiermee wordt de waarde voor de toewijsbare knoppen 1 – 8 bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Super Knob (superknopwaarde)

Bepaalt de waarde van de superknop.

Instellingen: 0 – 127

LED Pattern (ledpatroon superknop)

Bepaalt het lichtpatroon van de superknop.

Instellingen: Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

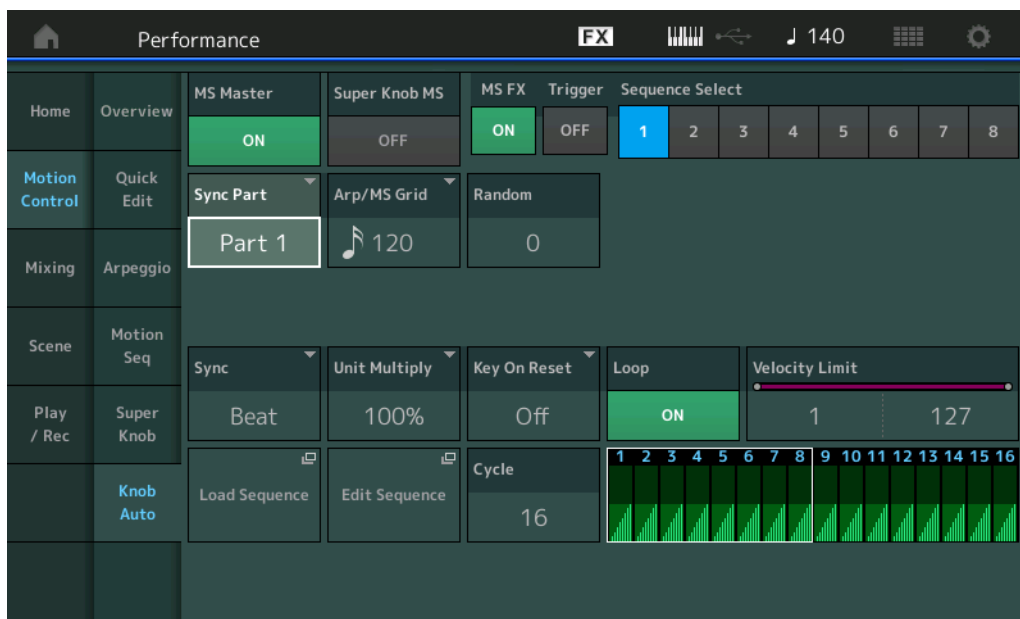
Knob Auto

Vanuit de display Knob Auto kunt u parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen die worden toegepast op de superknop (motionsequencer van superknop). De parameterwaarde van de superknop kan automatisch worden geregeld door de motionsequencer.

U kunt slechts één lane instellen voor de motionsequencer voor de superknop.

OPMERKING U kunt maximaal acht lanes tegelijk gebruiken voor de gehele performance. De lane die wordt ingesteld voor de superknop is echter niet een van de acht lanes waar hier naar wordt verwezen.

Werking [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Schakelt de motionsequencer voor de gehele performance in/uit. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop [MOTION SEQ ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: Off, On

Super Knob MS (schakelaar voor motionsequencer voor superknop)

Schakelt de motionsequencer die wordt toegepast op de superknop in/uit.

Instellingen: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Bepaalt of de motionsequencer wordt beïnvloed door de knophandeling als de overeenkomstige knopfunctieknop [ARP/MS FX] is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Bepaalt of het signaal van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] wordt ontvangen. Als dit is ingesteld op On, begint de motionsequence zodra u op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (Super Knob Motion Sequence Select)

Bepaalt het motionsequencetype. Deze instelling wordt toegepast op de Number B-knoppen [1] – [8] op het paneel in de Performance Control-status.

Instellingen: 1 – 8

Sync Part (Super Knob Motion Sequencer Sync Part)

Bepaalt welke partij wordt gesynchroniseerd met de motionsequencer voor de superknop. Deze instelling wordt toegepast op de Note On-instelling en de Arp/Motion Seq Grid-instelling voor de geselecteerde partij.

Instellingen: Part 1 – Part 16

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arp/MS Grid (Arpeggio/Motion Sequencer Grid)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor de motionsequencer is deze waarde de lengte van één stap. Deze instelling wordt toegepast op de partij die is geselecteerd als de synchronisatiepartij (hierboven).

Instellingen: 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Random (Super Knob Motion Sequencer Random)

Bepaalt de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0 – 127

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Bepaalt of het afspelen van de motionsequence die is toegepast op de superknop wordt gesynchroniseerd met het tempo, de maat of het arpeggio van de performance.

Instellingen: Off, Tempo, Beat, Arp

Off: Super Knob Motion Sequencer wordt afgespeeld volgens de eigen clock en wordt niet gesynchroniseerd met een externe clock.

Tempo: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met het tempo van de performance.

Beat: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de maat.

Arp: Super Knob Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de eerste tel van de maat van het momenteel afgespeelde arpeggio.

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Bepaalt de snelheid voor het afspelen van de Motion Sequence.

Deze parameter is actief als Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 0 – 127

Unit Multiply (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor de Super Knob Motion Sequencer aan.

Deze parameter is actief als Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 50% – 6400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: De waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Bepaalt of het afspelen van de Motion Sequence wordt gestopt als u het keyboard bespeelt.

Deze parameter is actief als de Super Knob Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Arp'.

Daarnaast is deze parameter niet beschikbaar als 'Trigger' is ingesteld op 'On'.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: De sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de sequence vanaf het begin starten.

1st-On: De sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de sequencer vanaf het begin starten.

Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de sequence lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de sequence alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Bepaalt of de motionsequence één keer of herhaaldelijk wordt afgespeeld.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen de motionsequence reageert.

Instellingen: 1 – 127

Cycle (Super Knob Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1 – 16

Load Sequence

Hiermee worden motionsequencegegevens in het gebruikersgeheugen geladen. Zie 'Laden' ([pagina 174](#)) voor meer informatie over laden.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Edit Sequence

Hiermee roept u de display Motion Sequence Setting op. U kunt zelf een sequence maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

Cycle (Super Knob Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1 – 16

Amplitude (Super Knob Motion Sequencer Amplitude)

Bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Instellingen: 0 – 127

Smooth (Super Knob Motion Sequencer Smoothness)

Bepaalt de geleidelijkheid van de maatsoortwijziging van de motionsequence.

Instellingen: 0 – 127

Sequence Select (Super Knob Motion Sequence Select)

Bepaalt het motionsequencetype. Deze instelling wordt toegepast op de Number B-knoppen [1] – [8] op het paneel in de Performance Control-status.

Instellingen: 1 – 8

Polarity (Super Knob Motion Sequencer Polarity)

Bepaalt de polariteit van de sequence.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verandert alleen in een positieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de sequence.

Bipolar: Unipolar verandert in beide positieve en negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Motion Seq Step Value (Super Knob Motion Sequencer Step Value)

Bepaalt de stapwaarde voor de motionsequence. U kunt de stapwaarde 1 – 8 of 9 – 16 regelen met de schuifregelaars 1 – 8, afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: 0 – 127

Motion Seq Step Type (Super Knob Motion Sequencer Step Type)

Bepaalt elk staptype van de motionsequence. U kunt schakelen tussen staptype A en B voor stap 1 – 8 of 9 – 16 met de knoppen SCENE [1] – [8], afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: A, B

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pulse A / Pulse B (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Type)

Bepaalt het curvetype van de parameter voor 'Pulse A' en 'Pulse B'. Met het hierboven beschreven 'Motion Seq Step Type' wordt bepaald welke hier ingestelde curve wordt gebruikt voor elke stap. De verticale as geeft de stapwaarde aan en de horizontale as de tijd. Zie [pagina 90](#) voor meer informatie over de curvevormen.

Instellingen: Voor presetbank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Voor gebruikersbank: User 1 – 32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1 – 8

Direction (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Direction)

Bepaalt de richting van de stapcurve voor de motionsequence.

Instellingen: Forward, Reverse

Prm1 / Prm2 (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Parameter)

Past de vorm van de stapcurve voor de motionsequence aan.

Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar. Het bereik van de beschikbare parameterwaarden varieert ook afhankelijk van het curvetype.

Control (Super Knob Motion Sequencer Step Curve Shape Control Switch)

Bepaalt of de vorm van de stapcurve voor de motionsequence wordt geregeld met knoppen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'MS FX' is ingeschakeld. Bovendien is deze parameter mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Store Sequence

Hiermee worden de bewerkte motionsequencegegevens opgeslagen. Zie 'Store/Save' voor meer informatie over het opslaan van gegevens ([pagina 176](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Mixing

Vanuit de display Mixing kunt u de volume- en effectinstellingen voor elke partij aanpassen.

LET OP

De instellingen in de display Mixing worden opgeslagen als onderdeel van de performancegegevens.

Mixing

Werking

[PERFORMANCE] → [Mixing]



Part 1-16 / Audio Switch

Part 1-16 / Audio Switch

Schakelt tussen de weergave van de Mixing-instellingen voor partij 1 – 16 of de Mixing-instellingen voor partij 1 – 8, de audiopartij, de digitale partij en de master.

Instellingen: Part 1-16, Audio

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

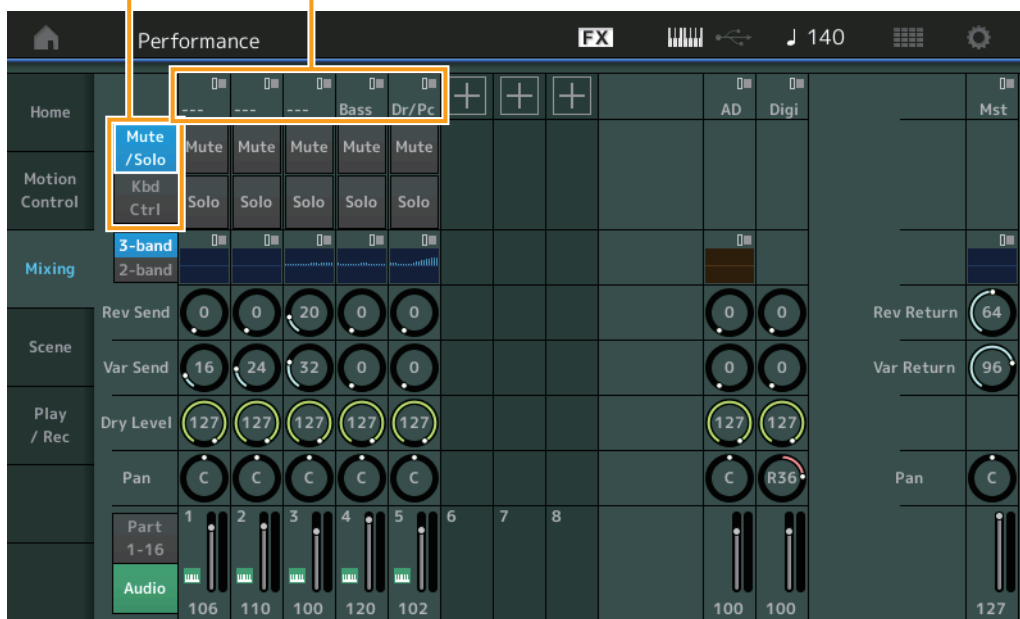
MIDI

Audio

■ Als een van de partijen 1 – 16 is geselecteerd

Bepaalt de Mixing-instelling voor elke partij 1 – 16.

Functieschakelaar Partijcategorie



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Partijcategorie

Geeft de hoofdcategorie voor de partij aan.

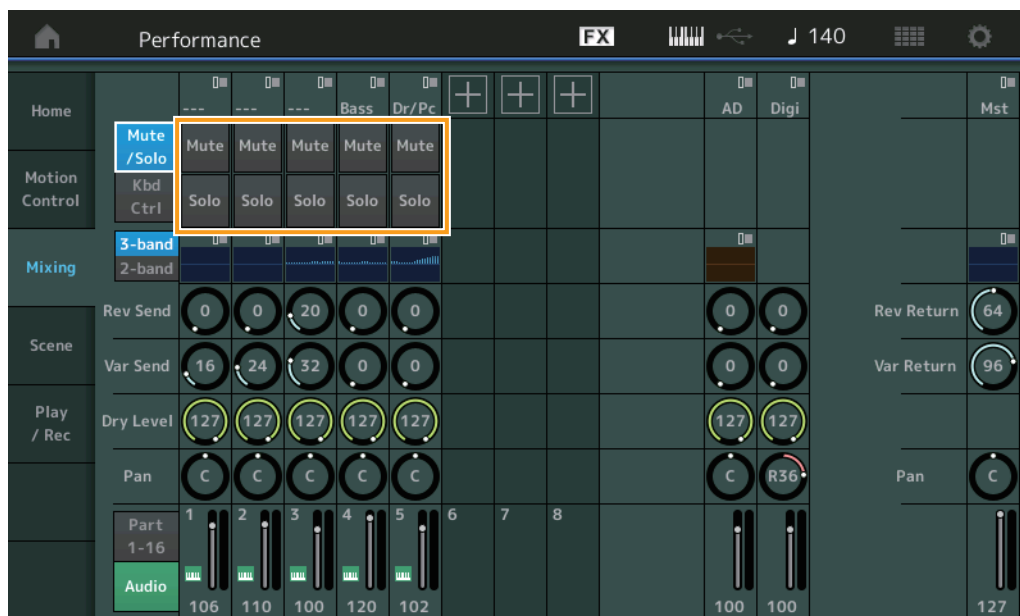
Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Functieschakelaar

Bepaalt de Mute/Solo-instelling en de Keyboard Control-instellingen voor de geselecteerde partij 1 – 16.

Instellingen: Mute/Solo, Kbd Ctrl

• Als 'Mute/Solo' is geselecteerd



Mute/Solo (dempen/solo voor partij)

Schakelt de functie Mute/Solo in/uit voor de geselecteerde partij 1 – 16. Als de functie is ingeschakeld, brandt dit lampje.

Instellingen: Off, On

- Als 'Kbd Ctrl' is geselecteerd



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

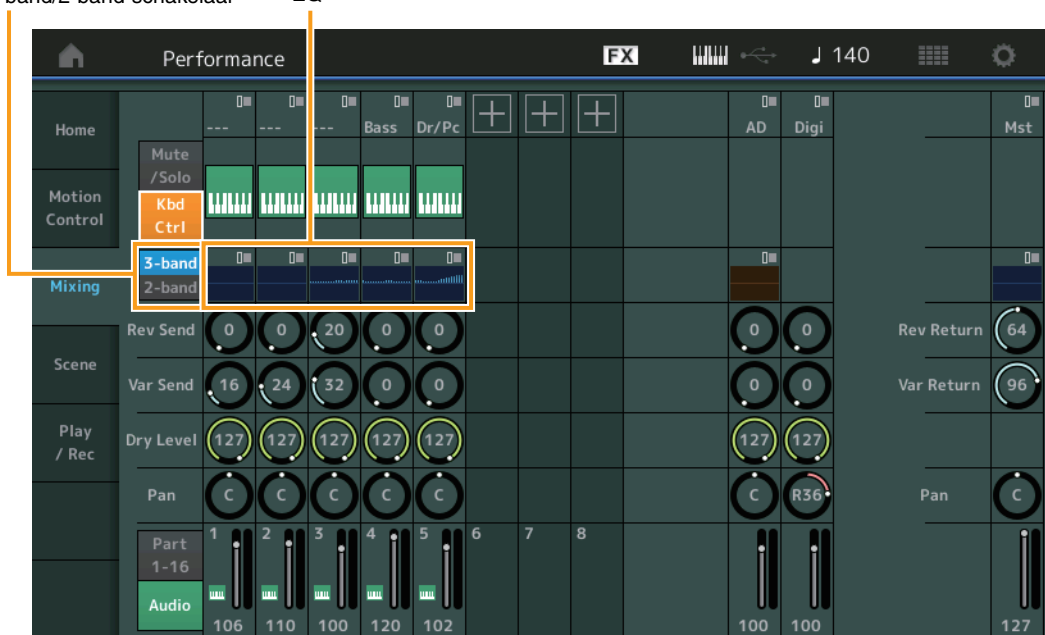
Kbd Ctrl (keybboardbesturing)

Schakelt de functie Keyboard Control in/uit voor de geselecteerde partij 1 – 8. Als de functie is ingeschakeld, brandt dit lampje.

Instellingen: Off, On

3-band/2-band-schakelaar

EQ



3-band/2-band-schakelaar (3-bands EQ/2-bands EQ-schakelaar)

Schakelt tussen de weergave van de 3-bands EQ of de 2-bands EQ voor partij 1 – 16.

Instellingen: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Geeft de 3-bands EQ of de 2-bands EQ weer afhankelijk van de instelling '3-band/2-band'. Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Part EQ Edit weergegeven.

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van de geselecteerde partij 1 – 16 aangepast.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van de geselecteerde partij 1 – 16 aangepast.

Instellingen: 0 – 127

Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid van de geselecteerde partij 1 – 16.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij 1 – 16.

Instellingen: L63 – C – R63

Volume (partijvolume)

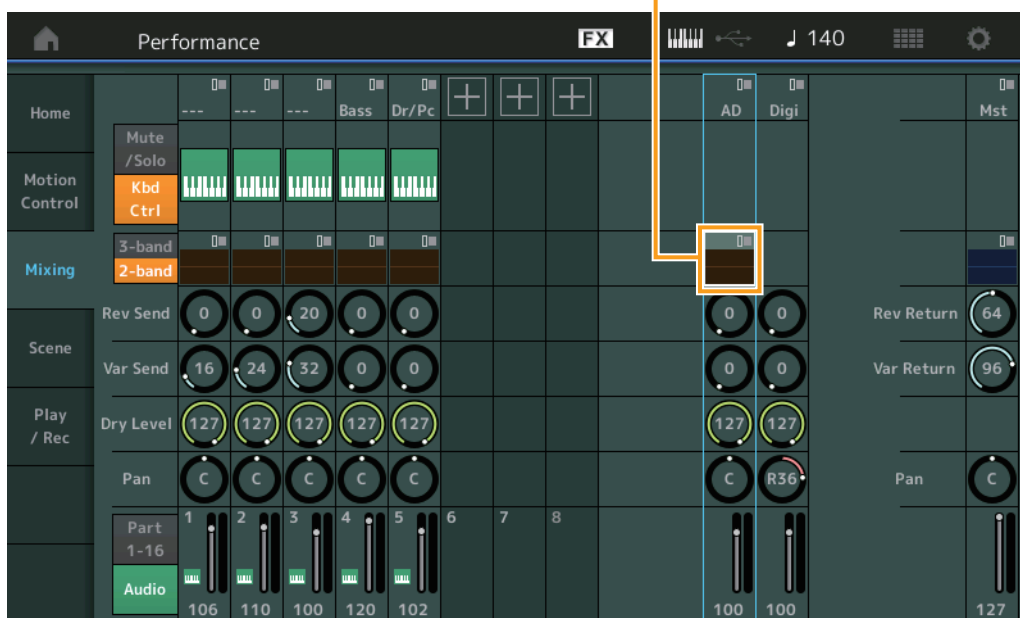
Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij 1 – 16.

Instellingen: 0 – 127

■ Als 'AD' (audiopartij) of 'Digi' (digitale partij) is geselecteerd

Bepaalt de Mixing-instelling van de audio-/digitale partij.

A/D Part EQ



A/D Part EQ (equalizer voor audiopartij)

Geeft de tweebands parametrische EQ weer.

Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Common/Audio Part EQ Edit weergegeven.

A/D Part Rev Send (reverb-zend voor audiopartij)

Digital Part Rev Send (reverb-zend voor digitale partij)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van de audiopartij/digitale partij aangepast.

Instellingen: 0 – 127

A/D Part Var Send (Variation-zend voor audiopartij)

Digital Part Var Send (Variation-zend voor digitale partij)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van de audiopartij/digitale partij aangepast.

Instellingen: 0 – 127

A/D Part Dry Level (dry-niveau audiopartij)

Digital Part Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid van de audiopartij/digitale partij.

Instellingen: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

A/D Part Pan (pan voor audiopartij)**Digital Part Pan**

Bepaalt de stereopanpositie van de audiopartij/digitale partij.

Instellingen: L63 – C – R63

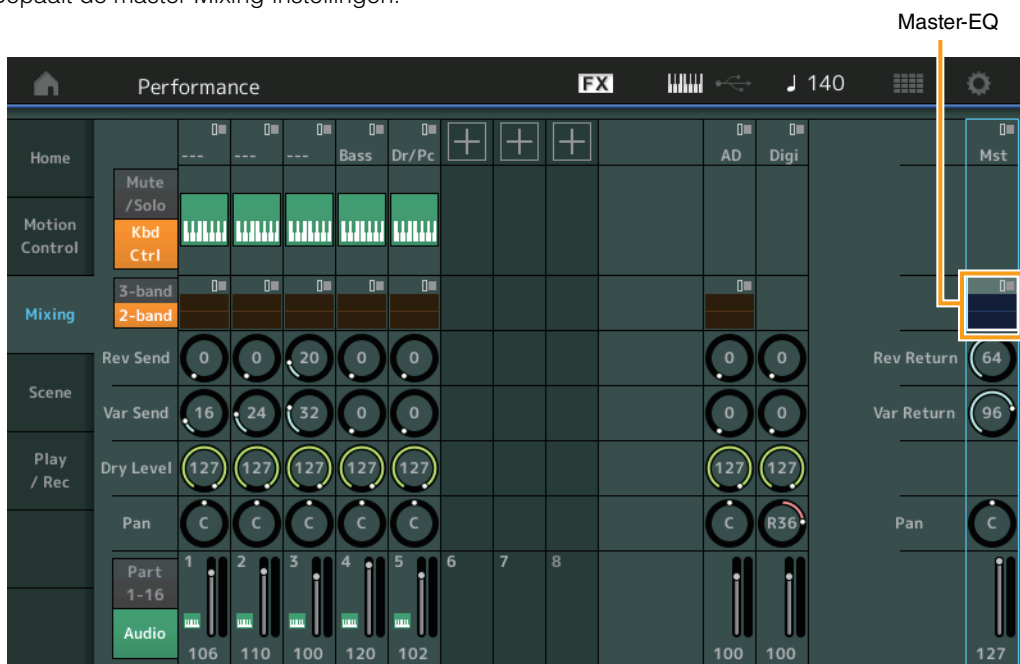
A/D Volume (volume voor audiopartij)**Digital Part Volume**

Bepaalt het uitgangsniveau van de audiopartij.

Instellingen: 0 – 127

■ **Als 'Mst' (masterpartij) is geselecteerd**

Bepaalt de master-Mixing-instellingen.

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Master EQ (masterequalizer)

Geeft de vijfbands parametrische EQ weer.

Als u op de knop tikt, wordt het menu voor Master EQ Edit weergegeven.

Rev Return (reverb-retour)**Var Return (Variation-retour)**

Bepaalt het retourniveau van het reverb-/Variation-effect.

Instellingen: 0 – 127

Pan (performancepan)

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de gehele performance. Via deze parameter wordt de waarde van dezelfde parameter in de instelling Part Edit gewijzigd.

Instellingen: L63 – C – R63

Performance Volume

Hiermee bepaalt u het uitgangsniveau van de gehele performance.

Instellingen: 0 – 127

Scene

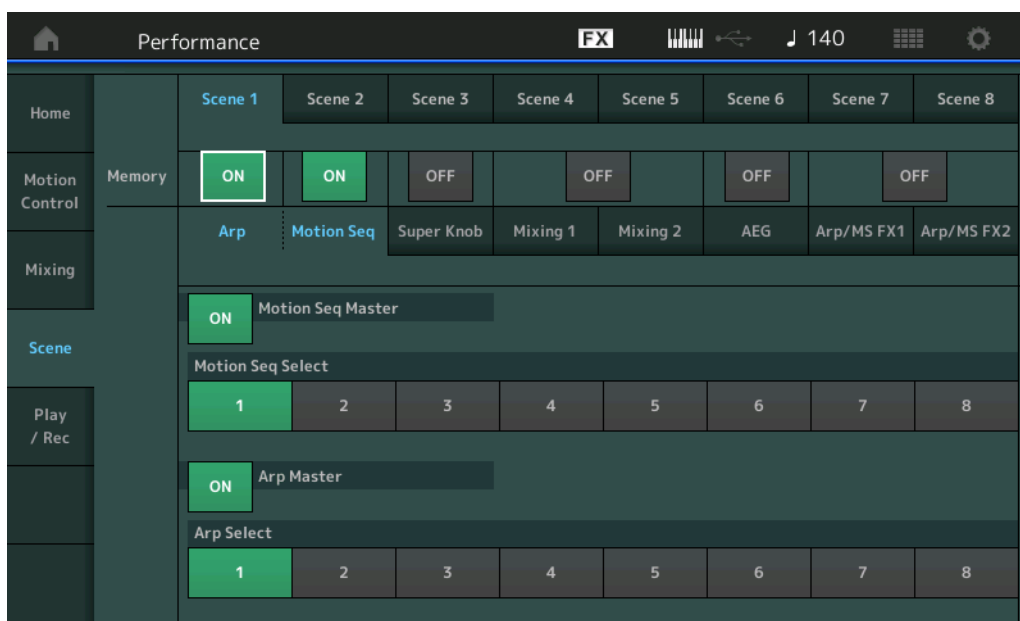
U kunt alle parameterinstellingen zoals arpeggiotype, Motion Sequencer-type en de parameterwaarden van de partijen samen opslaan als een 'scène'. Er zijn acht scènes, die u kunt selecteren door op de knop [SCENE] te drukken. Vanuit de display Scene kunt u parameters bewerken die betrekking hebben op de functie Scene. Als [Memory] is ingeschakeld voor de functie, het Motion Sequencer-type of het arpeggiotype, wordt de overeenkomstige functie-informatie automatisch opgeslagen in het geheugen voor de momenteel geselecteerde [SCENE]-knop. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de functie Scene.

OPMERKING U kunt scène-instellingen ook wijzigen vanuit een van de andere bedieningsdisplays. Stel hiervoor de parameterwaarde die beschikbaar is voor de scène in met de desbetreffende knop/schuifregelaar, en druk vervolgens op een van de SCENE [1] – [8]-knoppen terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt. Scène 1 tot 8 worden toegewezen aan elke knop.

Scene

Werking

[PERFORMANCE] → [Scene]



Scene Select

Schakelt tussen scènes door het selecteren van tabbladen. Deze instelling wordt ook toegepast op de knoppen SCENE [1] – [8] op het paneel.

Instellingen: 1 – 8

Memory (geheugenschakelaar)

Bepaalt of elke parameter (bijvoorbeeld Arpeggio, Motion Sequencer, Super Knob, Mixing, Amplitude EG en Arp/MS FX) als een scène in het geheugen moet worden opgeslagen. Als dit is uitgeschakeld, wordt de parameter niet weergegeven, ook niet als het desbetreffende tabblad is geselecteerd.

Instellingen: Off, On

■ Als het tabblad 'Arp/Motion Seq' is geselecteerd en beide geheugenschakelaars voor 'Arp' en 'Motion Seq' zijn ingesteld op ON

Motion Seq Master (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de motionsequencer voor de gehele performance in de geselecteerde scène is ingesteld op ON of OFF.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Select (motionsequence selecteren)

Bepaalt het motionsequencetype voor de geselecteerde scène.

Instellingen: 1 – 8

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Bepaalt of arpeggio voor de gehele performance in de geselecteerde scène is ingesteld op ON of OFF.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

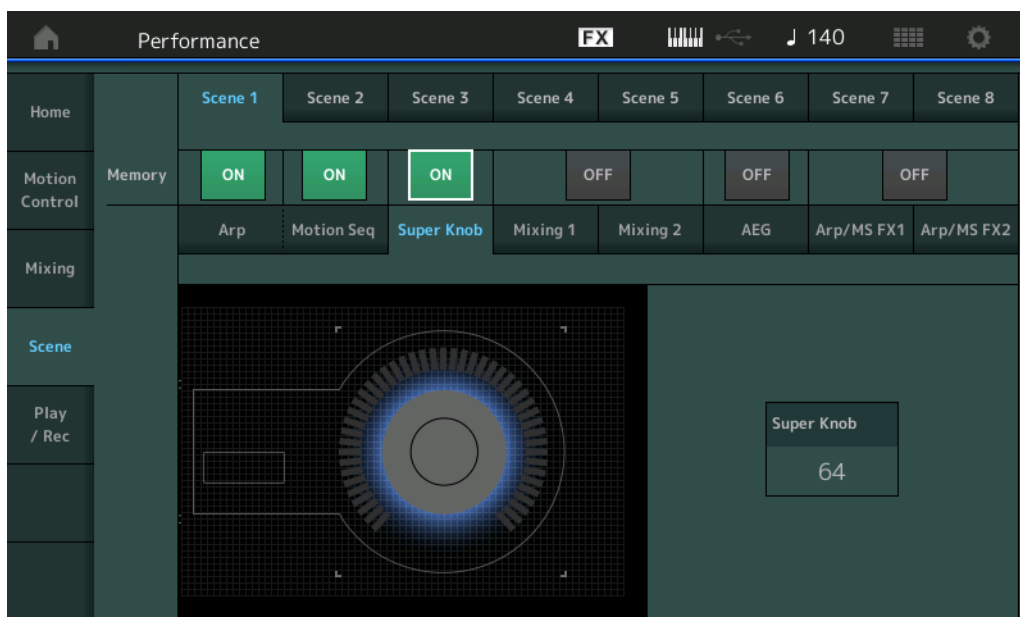
Audio

Arp Select (arpeggio selecteren)

Bepaalt het arpeggiotype voor de geselecteerde scène.

Instellingen: 1 – 8

- Als het tabblad 'Super Knop' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Super Knob (superknopwaarde)

Bepaalt de superknopwaarde voor de geselecteerde scène.

Instellingen: 0 – 127

- Als het tabblad 'Mixing 1' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Rev Send (reverb-zend)

Hiermee wordt het reverb-zendniveau van elke partij in de geselecteerde scène aangepast.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee wordt het Variation-zendniveau van elke partij in de geselecteerde scène aangepast.

Instellingen: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Dry Level

Bepaalt het niveau van het onverwerkte (droge) geluid voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie voor elke partij in de geselecteerde scène.

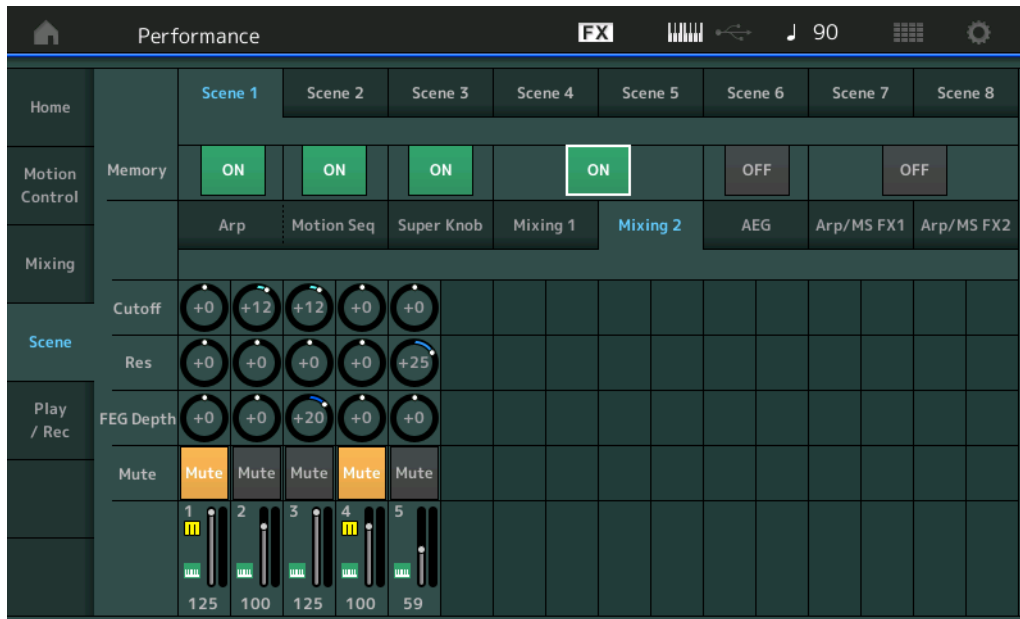
Instellingen: L63 – C – R63

Volume (partijvolume)

Bepaalt het volume van elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0 – 127

- Als het tabblad 'Mixing 2' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON

**Cutoff**

Bepaalt de afsnijfrequentie voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Res (resonantie)

Bepaalt het resonantie voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

FEG Depth

Bepaalt de diepte van de Filter Envelope Generator (de mate van afsnijfrequentie) voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Mute (partij dempen)

Bepaalt het dempingsinstelling voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: Off, On

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

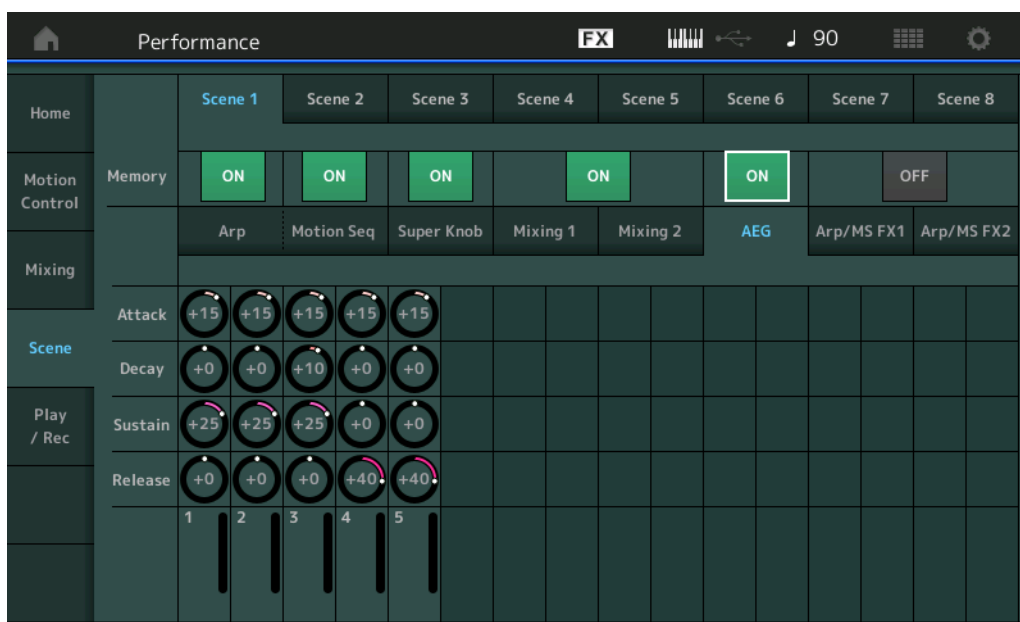
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Als het tabblad 'AEG' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Attack (AEG-attacktijd)

Bepaalt de AEG-attacktijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Decay (AEG-decaytijd)

Bepaalt de AEG-decaytijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

Sustain (AEG-sustainniveau)

Bepaalt het AEG-sustainniveau voor elke partij in de geselecteerde scène.

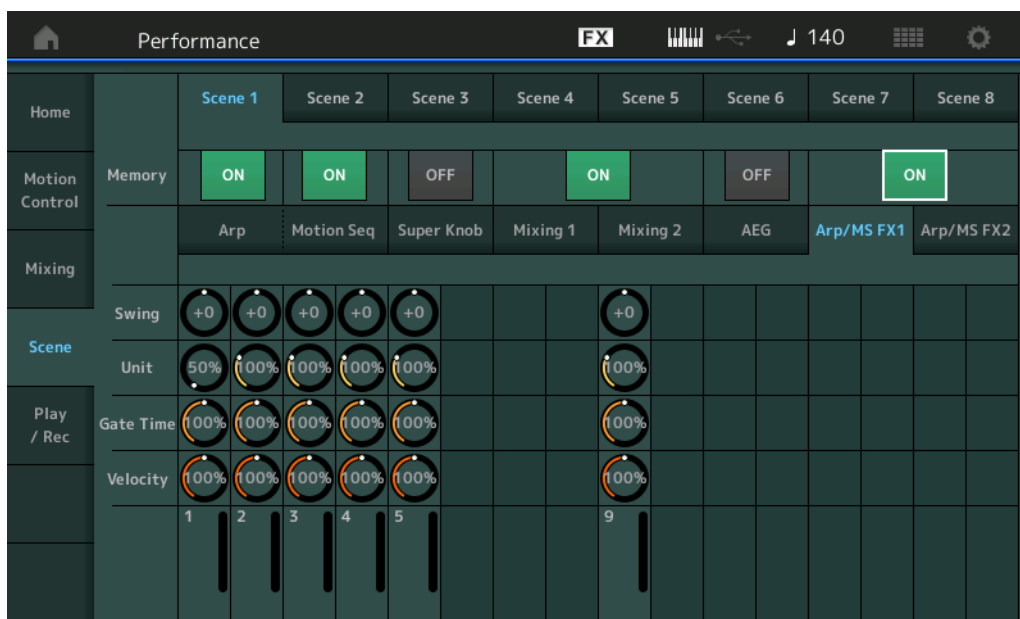
Instellingen: -64 – +63

Release (AEG-releasetijd)

Bepaalt de AEG-releasetijd voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: -64 – +63

- Als het tabblad 'Arp/MS FX 1' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Swing

Bepaalt de Swing-instelling van het arpeggio en de motionsequencer voor elke partij in de geselecteerde scène. Zie 'Quick Edit' voor meer informatie over Swing ([pagina 34](#)).

Instellingen: -120 – +120

Unit (Part Unit Multiply)

Bepaalt de Unit Multiply-instelling van het arpeggio en de motionsequencer voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 50% – 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0% – 200%

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt de aanslagsnelheid van het arpeggio voor elke partij in de geselecteerde scène.

Instellingen: 0% – 200%

- Als het tabblad 'Arp/MS FX 2' is geselecteerd en de overeenkomstige geheugenschakelaar is ingesteld op ON



Amp (amplitude van motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' ([pagina 32](#)) voor meer informatie over de amplitude.

Instellingen: -64 – +63

Shape (pulsvorm van motion sequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' ([pagina 32](#)) voor meer informatie over de pulsform.

Instellingen: -100 – +100

Smooth (geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' ([pagina 32](#)) voor meer informatie over geleidelijkheid.

Instellingen: -64 – +63

Random (willekeur motionsequencer)

Bepaalt de 'Random' van de motionsequencer voor de elke partij in de geselecteerde scène. Raadpleeg 'Quick Edit' ([pagina 32](#)) voor meer informatie over willekeur.

Instellingen: 0 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Play / Rec

U kunt MIDI-gegevens afspelen/opnemen als songs op het instrument zelf, of uw spel (audiogegevens) afspelen/opnemen op een USB-flashgeheugenapparaat.

Play/Rec

MIDI

Vanuit de display MIDI kunt u uw keyboardspel afspelen/opnemen terwijl u de geselecteerde performance voor de song gebruikt. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw keyboardspel als MIDI-events afspelen/opnemen op de opgegeven track.

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Werking

Druk op de knop [▶] (Play), of
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

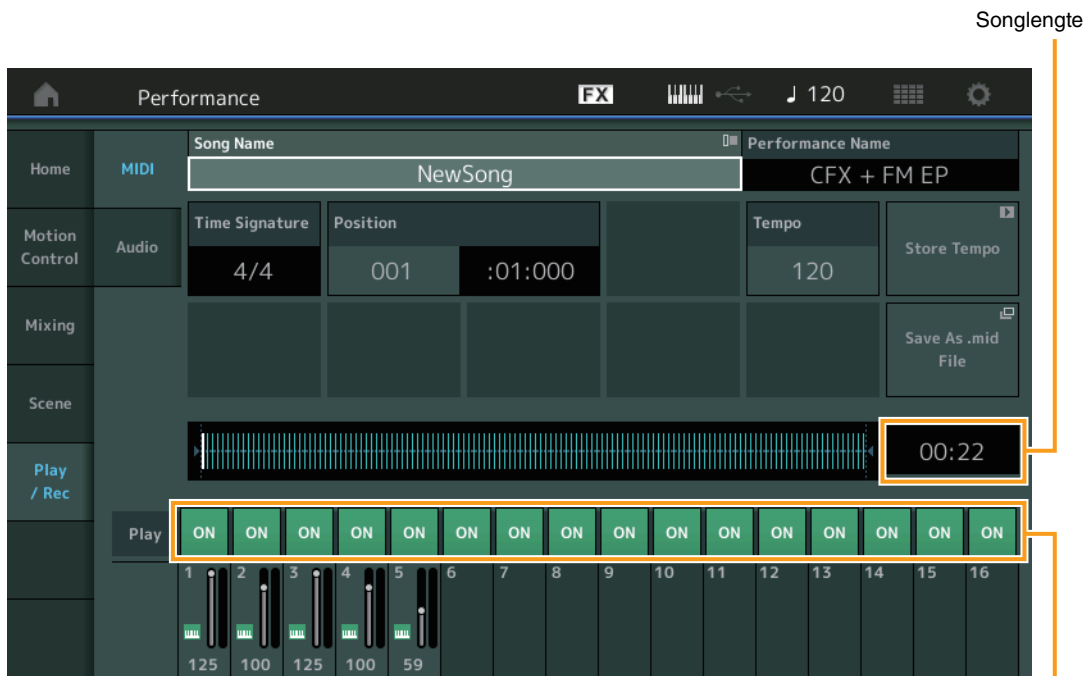
Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio



Songlengte

Afspeelschakelaar voor tracks

Song Name

Geeft de naam van de geselecteerde song aan. Als u op de parameter tikt, wordt het menu voor laden en hernoemen opgeroepen.

Performance Name

Duidt de naam van de geselecteerde performance aan.

Time Signature

Geeft het metrum van de song aan.

Position (songpositie)

Bepaalt de startpositie voor opnemen/afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan.

Het maatnummer staat in de linkercel en het telnummer en de clocks staan in de rechtercel.

Tempo

Bepaalt het tempo van de song.

Instellingen: 5 – 300

OPMERKING Het tempo kan als volgt worden ingesteld.
[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (pagina 180)

Store Tempo

Verandert het tempo van de song in het momenteel geselecteerde tempo.

Deze parameter is niet beschikbaar tijdens:

- Nieuwe opname (geen eerder opgenomen songgegevens)
- Playback
- Stand-by voor opnemen
- Opname

Save As .mid File

Hiermee roept u de display Store/Save op waarin u de song als een bestand kunt opslaan.

Deze knop is niet beschikbaar tijdens:

- Nieuwe opname (geen eerder opgenomen songgegevens)
- Playback
- Stand-by voor opnemen
- Opname
- Er is geen extern geheugen, zoals een USB-flashgeheugenapparaat, aangesloten.

Songlengte

Geeft de lengte van de gehele sequence aan.

Afspeelschakelaar voor tracks

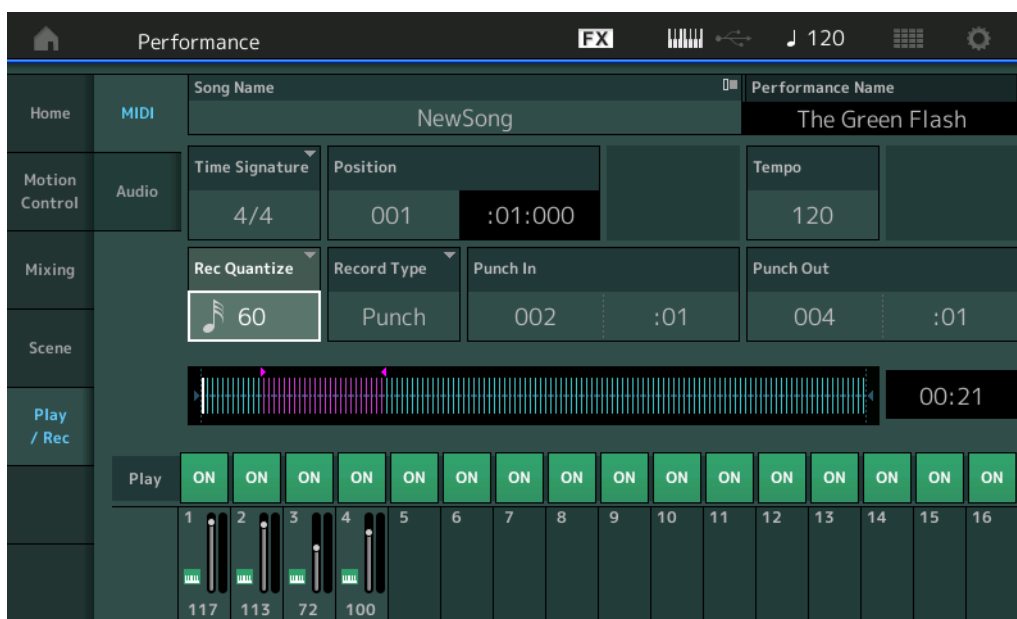
Schakelt het afspelen voor elke track in/uit.

Instellingen: Off, On

■ Opnemen en stand-by voor opnemen

Werking

Druk op de knop [●] (Record), of
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → knop [●] (Record)



Time Signature

Bepaalt het metrum van de song.

Instellingen: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (opname quantizeren)

Quantizing is het proces van aanpassen van de timing van nootevents door deze dichter bij de eerstvolgende exacte tel te plaatsen. U kunt deze functie bijvoorbeeld gebruiken om de timing te verbeteren van een toetsenspel dat realtime is opgenomen. Met Record Quantize wordt de timing van noten automatisch afgestemd tijdens de opname.

Instellingen: 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot), Off

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Record Type

Bepaalt het opnametype. Deze parameter is niet beschikbaar voor de eerste opname.

Instellingen: Replace, Overdub, Punch

Replace: Met deze methode kunt u een reeds opgenomen track in realtime overschrijven met nieuwe gegevens. De oorspronkelijke gegevens worden gewist.

Overdub: Met deze methode kunt u meer gegevens toevoegen aan een track die al gegevens bevat. Eerder opgenomen gegevens blijven behouden.

Punch: Met deze methode kunt u gegevens overschrijven op een bepaald gedeelte van een track dat al gegevens bevat. U kunt de reeds opgenomen gegevens overschrijven vanaf het beginpunt tot het eindpunt (metrum/tel) die vóór de opname zijn opgegeven.

Punch-in

Bepaalt het startpunt (maat en tel) voor de opname. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'punch' is geselecteerd voor 'Record Type'.

Punch-out

Bepaalt het eindpunt (maat en tel) voor de opname. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'punch' is geselecteerd voor 'Record Type'.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor meer informatie over de instelling Punch In/Out.

Undo

Met de taak Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie en herstelt u de vorige toestand van de gegevens.

Redo

De taak Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt. Met deze taak kunt u de wijzigingen herstellen die u hebt gemaakt voordat u deze ongedaan maakte.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

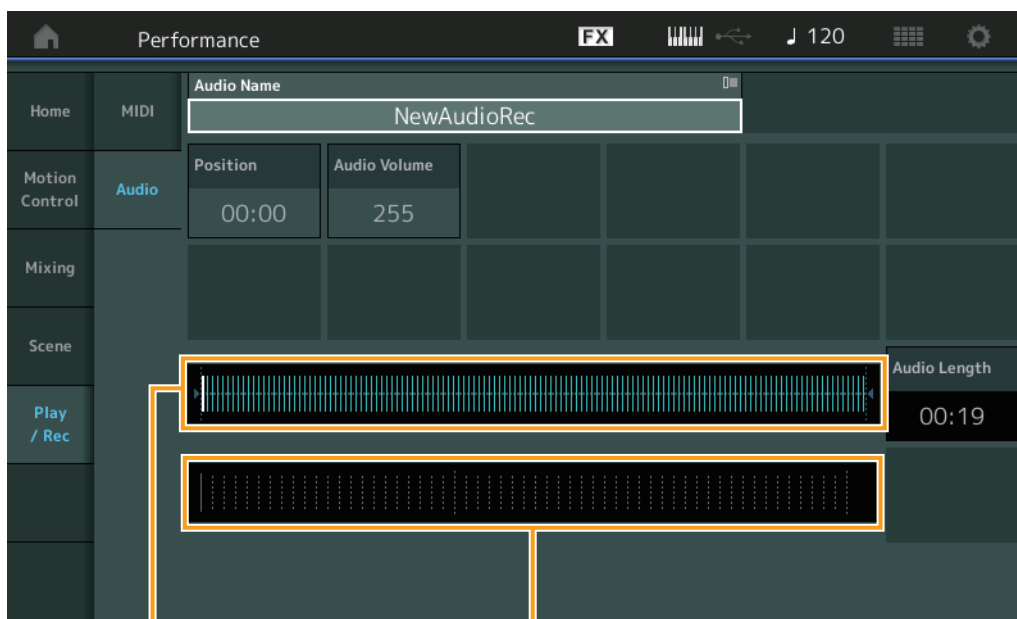
▶ Audio

Audio

Vanuit de display Audio kunt u uw spel op het instrument als audiobestanden met de WAV-indeling (44,1 kHz, 24-bits stereo) opnemen naar een USB-flashgeheugenapparaat. Het is mogelijk om continu maximaal 74 minuten op te nemen (aangenomen dat het USB-opslagapparaat voldoende beschikbaar geheugen heeft).

■ Afspelen en stand-by voor afspelen

Werking [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Huidige afspelpositie in de volledige audiogegevens

Niveaumeter

Audio Name

Hiermee wordt de naam van het geselecteerde audiobestand aangegeven.

Position (audiopositie)

Bepaalt de startpositie voor afspelen. De indicator geeft tijdens het afspelen ook de huidige positie aan.

Audio Volume

Bepaalt het volume van de afgespeelde audio. Deze parameter kan tijdens het opnemen niet worden gewijzigd.

Instellingen: 0 – 255

Audio Length

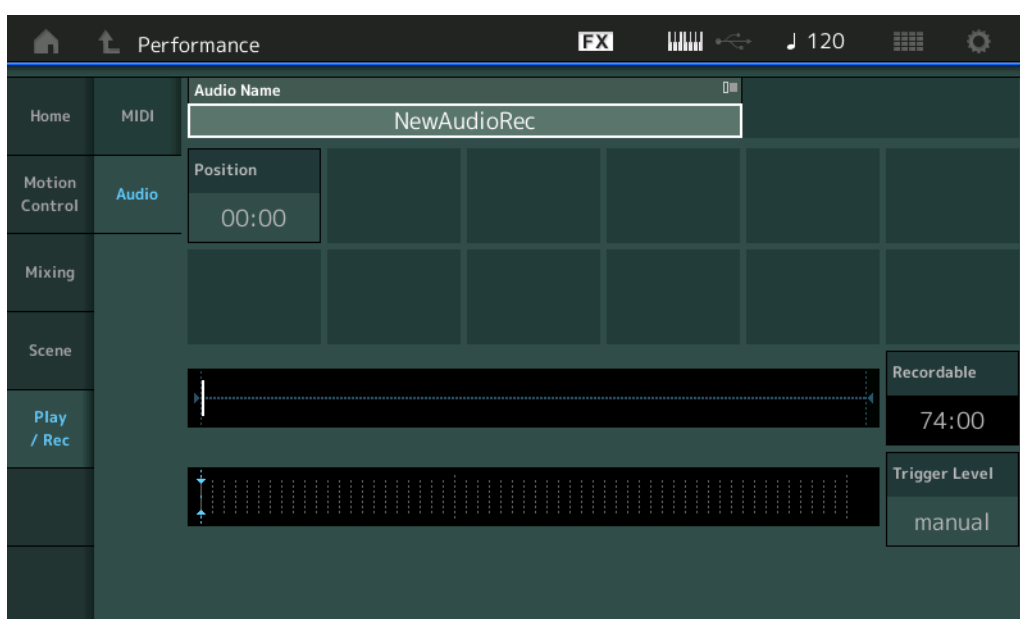
Geeft de lengte van de gehele audiogegevens aan.

Level Meter

Geeft het audio-ingangs-/uitgangsniveau aan.

■ Opnemen en stand-by voor opnemen

Werking [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio] → knop [●] (Record)



Recordable (audio-opnametijd)

Geeft de beschikbare opnametijd aan. Deze parameter wordt alleen weergegeven tijdens stand-by voor opnemen.

Trigger Level (triggerniveau)

Bepaalt de methode voor het starten van opnames. Deze parameter wordt alleen weergegeven tijdens stand-by voor opnemen.

Als u het triggerniveau instelt op 'manual', begint de opname zodra u op de knop [▶] (Play) drukt. U kunt ook een waarde tussen 1 en 127 instellen. In dat geval begint de opname automatisch zodra de knop [▶] (Play) wordt ingedrukt en het afspelvolume dat niveau overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt, wordt met blauwe driehoekjes weergegeven op de niveaumeter. Voor optimale resultaten stelt u deze parameter zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.

Instellingen: manual, 1 – 127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

Normale partijen (AWM2) bewerken

Een normale partij (AWM2) (met melodische geluiden van muziekinstrumenten) kan uit maximaal acht elementen bestaan.

Een element is de basiseenheid, de kleinste eenheid van een partij. Er zijn twee typen Normal Part (AWM2) Edit-displays: De display Element Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht elementen gelden, en de display Element Edit voor het bewerken van individuele elementen.

Element Common Edit (algemeen)

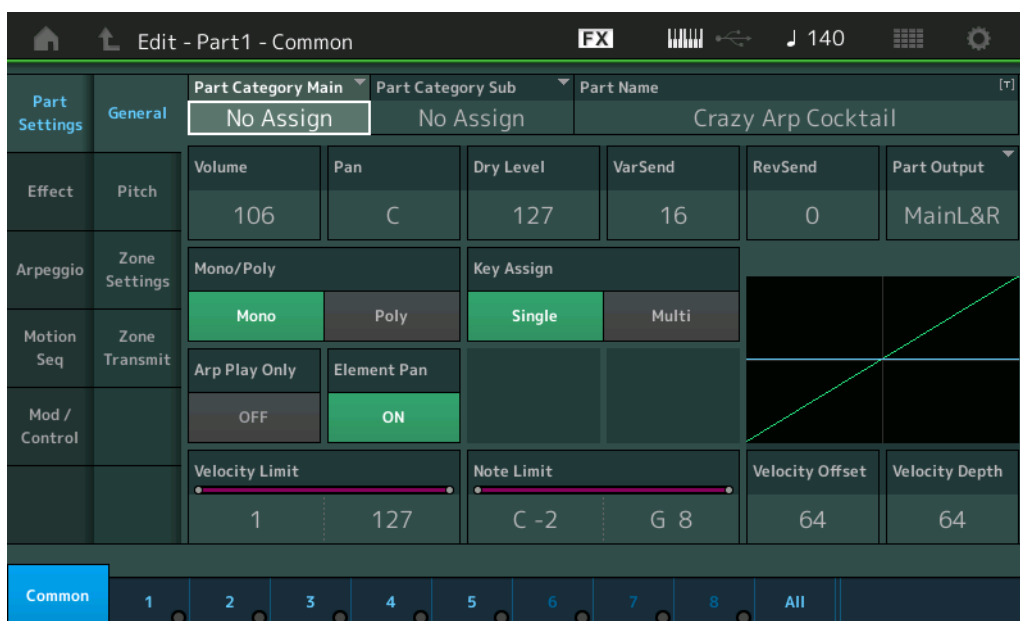
Part Settings

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters instellen, zoals Part Name, Volume en Pan.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde partij bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Part Name

Bepaalt de partijnaam van de geselecteerde partij. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Volume (partijvolume)

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63 – C – R63

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Dry Level

Bepaalt het niveau van het droge geluid (zonder effectverwerking) van de geselecteerde partij. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Bepaalt welke audio-uitgang wordt gebruikt voor de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon afspelen voor de geselecteerde partij. Monofoon wordt alleen gebruikt voor enkele noten en polyfoon wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Instellingen: Mono, Poly

Key Assign (toetstoe wijzingsmodus)

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu worden ontvangen en zonder bijbehorende noot-uit-berichten. Raadpleeg het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie.

Instellingen: Single, Multi

Single: het dubbel of herhaald afspelen van dezelfde noot is niet mogelijk. De eerste noot wordt gestopt en vervolgens klinkt de volgende.

Multi: alle noten klinken tegelijk. Dit maakt het afspelen van dezelfde noot mogelijk als deze meerdere keren achter elkaar wordt afgespeeld (met name voor tamboerijn- en cymbaalgeluiden die u wilt laten klinken tot ze volledig zijn uitgestorven).

Arp Play Only (alleen arpeggio afspelen)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Element Pan (schakelaar voor elementpan)

Bepaalt of de afzonderlijke paninstellingen voor elk element (ingesteld via [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan] → 'Pan') worden toegepast. Als dit is ingesteld op 'off', wordt de panpositie van elk element in de partij ingesteld op het midden.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Bepaalt de minimum- en maximumwaarde van het aanslagbereik waarbinnen elke partij reageert. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven aanslagbereik. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies voor het instellen van de aanslagbegrenzing.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten van het keyboardbereik voor elke partij. Elk van de partijen is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven bereik. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

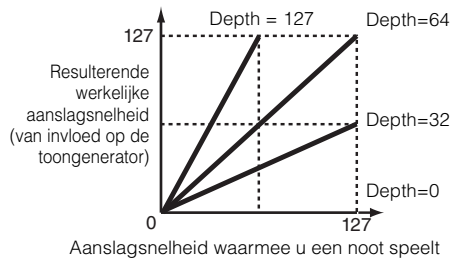
Balance

Velocity Depth (diepte van aanslaggevoeligheid)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator reageert op uw aanslagsterkte. Naarmate de waarde hoger wordt, verandert het volume als gevolg van de kracht die u uitoefent, meer (zie de afbeelding hieronder).

Instellingen: 0 – 127

Als Offset (onder) is ingesteld op 64:

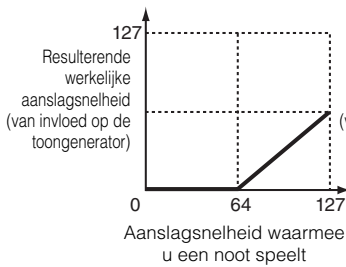


Velocity Offset (offset van aanslaggevoeligheid)

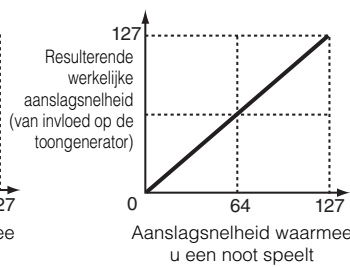
Hiermee bepaalt u de mate waarin gespeelde aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect dat hiervan het resultaat is. Hierdoor kunt u alle snelheden verhogen of verlagen op basis van de waarde van deze instelling, zodat automatische compensatie mogelijk is voor te harde en te zachte aanslagen.

Instellingen: 0 – 127

Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 32



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 64



Als Depth (hierboven) = 64 en Offset = 96

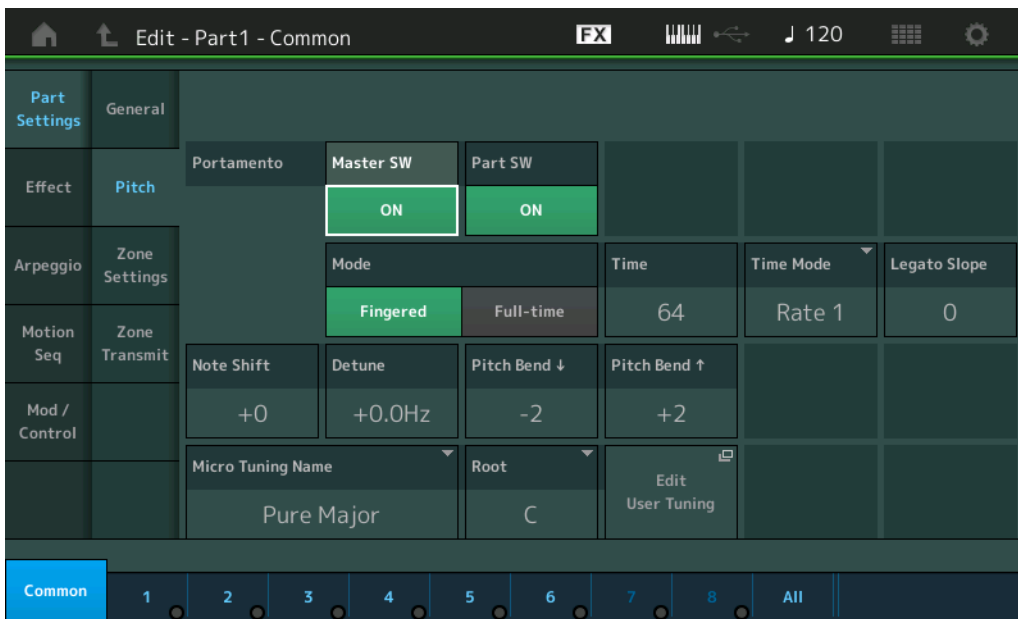


Pitch

Vanuit de display Pitch kunt u de toonhoogtegerelateerde parameters instellen voor de partij.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Portamento Master SW (portamento-masterschakelaar)

Portamento wordt gebruikt om een geleidelijke overgang te realiseren in de toonhoogte van de als eerste gespeelde noot op het keyboard naar de toonhoogte van de volgende noot. De portamento-masterschakelaar bepaalt of portamento wordt toegepast op de gehele performance.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

- Osc
- Balance

Portamento Part SW (portamento-partijschakelaar)

Bepaalt of portamento wordt toegepast op de geselecteerde partij.

Instellingen: Off, On

Portamento Mode

Hiermee bepaalt u de portamento-modus.

Instellingen: Fingered, Full-time

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

Full-time: Portamento wordt op alle noten toegepast.

Portamento Time

Bepaalt de overgangstijd of -snelheid van de toonhoogte als portamento wordt toegepast.

Instellingen: 0 – 127

Portamento Time Mode

Bepaalt hoe de toonhoogte verandert in de tijd.

Instellingen: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid.

Time 1: De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd.

Rate 2: De toonhoogte verandert met de opgegeven snelheid binnen een octaaf.

Time 2: De toonhoogte verandert in de opgegeven tijd binnen een octaaf.

Portamento Legato Slope

Bepaalt de attacksnelheid van legatonoten als 'Mono/Poly' is ingesteld op 'Mono'. Legatonoten 'overlappen' elkaar, zodat de volgende noot wordt gespeeld voordat de vorige is losgelaten.

Instellingen: 0 – 7

Note Shift

Bepaalt voor elke partij de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24 – +0 – +24

Detune

Bepaalt de toonhoogte-instellingen van de geselecteerde partij in stappen van 0,1 Hz.

Instellingen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz

Pitch Bend ↑/↓ (pitchbendbereik hoog/laag)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten.

Instellingen: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name

Bepaalt het stemmingssysteem voor de geselecteerde partij. Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de verschillende stemmingssystemen.

Instellingen: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1 – 8 (als de userbank is geselecteerd), Library 1-1 – 8-8 (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Micro Tuning Root

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning. Afhankelijk van het type 'Micro Tuning Name' is deze grondtooninstelling mogelijk niet nodig.

Instellingen: C – B

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

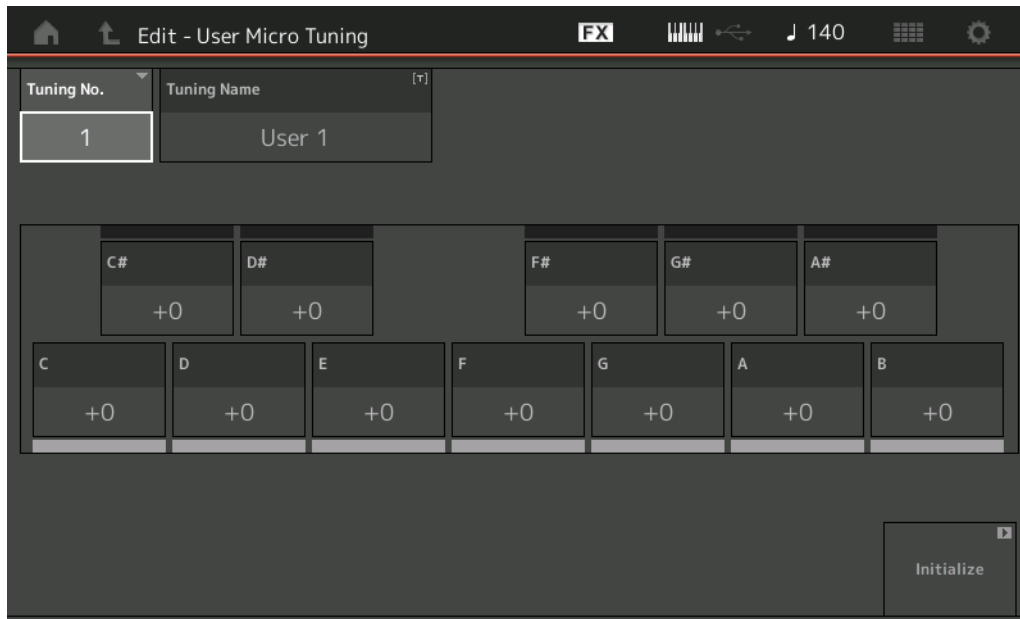
All Element

Osc

Balance

Edit User Tuning

Roept de display User Micro Tuning Setting op.



Tuning No. (microstemmingnummer)

Geeft het geselecteerde gebruikersmicrostemmingnummer aan.

Instellingen: 1 – 8

Tuning Name (naam van microstemming)

Bepaalt de naam van de geselecteerde gebruikersmicrostemming. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Past de toonhoogte van elke noot aan in stappen van 1 cent en bepaalt zo de microstemming.

Instellingen: -99 – +99

Initialize

Initialiseert de geselecteerde gebruikersmicrostemming.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Settings

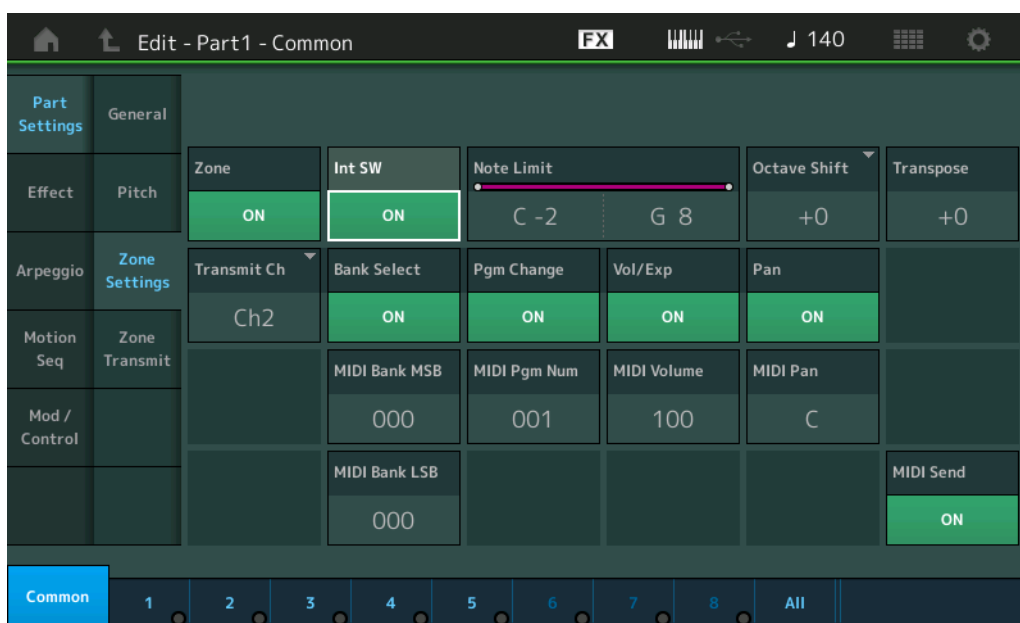
Vanuit de display Zone Setting kunt u de parameters met betrekking tot zone instellen.

U kunt het keyboard indelen in maximaal acht onafhankelijk te bespelen secties (de zogenoemde zones). Aan elke zone kunnen verschillende MIDI-kanalen worden toegewezen. Hierdoor wordt het mogelijk verschillende partijen van de multitimbrale toongenerator gelijktijdig met één keyboard te regelen. Bovendien kunt u in aanvulling op de interne partijen van de synthesizer zelf via verschillende kanalen de partijen van een extern MIDI-instrument regelen en zo de MONTAGE het werk van verschillende keyboards laten doen. U activeert deze display door [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] te selecteren en vervolgens 'Zone Master' in te stellen op 'ON'.

Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (zoneschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de zonefunctie wordt gebruikt (on) of niet (off). Als dit is ingesteld op Off, zijn de volgende parameters niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Int SW (interne schakelaar)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het keyboard binnen het bereik van de geselecteerde zone te bespelen, naar de interne toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Transmit Ch (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal voor de geselecteerde zone bepaald.

Instellingen: Ch1 – Ch16, Off

Note Limit

Hiermee worden de laagste en hoogste noot van het bereik voor de geselecteerde zone bepaald.

De geselecteerde zone klinkt alleen als u noten binnen dit bereik speelt. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Octave Shift

Bepaalt het aantal octaven waarmee het bereik van de zone wordt verhoogd of verlaagd. U kunt de offset in een bereik van maximaal drie octaven omhoog of omlaag aanpassen.

Instellingen: -3 – +0 (standaardinstelling) – +3

Transpose

Bepaalt het aantal halve noten waarmee het bereik van de zone wordt verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -11 – +0 (standaardinstelling) – +11

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Bank Select (bankselectie zenden)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (programmawijziging zenden)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie zenden)

Bepaalt of volumeberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pan (pan zenden)

Bepaalt of panberichten naar de externe toongenerator worden gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MIDI Bank MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Bepaalt de banknummers die bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moeten worden gezonden. De bank bestaat uit MSB- en LSB-waarden. Niet beschikbaar als 'Transmit Bank Select' is ingesteld op Off.

Instellingen: 000 – 127

MIDI Pgm Num (programmawijzigingsnummer)

Bepaalt het programmawijzigingsnummer dat bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moet worden gezonden. Niet beschikbaar als 'Transmit Program Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: 001 – 128

MIDI Volume

Bepaalt het volume dat bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator wordt gezonden.

Niet beschikbaar als Transmit Volume/Expression is ingesteld op 'off'.

Instellingen: 0 – 127

MIDI Pan

Bepaalt de pan die bij het selecteren van de performance naar de externe toongenerator moet worden gezonden.

Niet beschikbaar als Transmit Pan is ingesteld op 'off'.

Instellingen: L64 – C – R63

MIDI Send

Als deze parameter wordt ingeschakeld, wordt afhankelijk van de instelling van de Transmit-schakelaar MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume of MIDI Pan naar de externe toongenerator gezonden. Niet beschikbaar als Transmit Channel is ingesteld op Off of als alle vier de Transmit-schakelaars zijn ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Zone Transmit

Vanuit de display Zone Transmit kunt u instellen welke invloed elke afzonderlijke zone heeft op het verzenden van verschillende MIDI-gegevens, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten. Als de desbetreffende parameter is ingesteld op 'on', worden bij het bespelen van de geselecteerde zone de overeenkomende MIDI-gegevens verzonden.

De instellingen in deze display zijn niet beschikbaar als 'Transmit Ch' is ingesteld op 'Off' in de display Zone Setting.

U activeert deze display door [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] te selecteren en vervolgens 'Zone Master' in te stellen op 'ON'.

Zie de gebruikershandleiding voor meer informatie.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (programmawijziging zenden)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Bank Select (bankselectie zenden)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pitch Bend (pitchbend zenden)

Bepaalt of pitchbendberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

After Touch (aftertouch zenden)

Bepaalt of aftertouchberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

CC (besturingswijziging zenden)

Bepaalt of besturingswijzigingsberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie zenden)

Bepaalt of volumeberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (pan zenden)

Bepaalt of panberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.
Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MW (modulatiewiel zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van het modulatiewiel naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Sustain (sustain zenden)

Bepaalt of sustainberichten naar de externe toongenerator worden gezonden.
Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FC1/FC2 (voetregelaar zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetregelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FS (voetschakelaar zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetschakelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (toewijsbare schakelaar zenden)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Hold (Motion Sequencer Hold zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knop [MOTION SEQ HOLD] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Trigger (motionsequencer-trigger zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

RB (lintregelaar zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de lintregelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

BC (ademregelaar zenden)

Bepaalt of MIDI-berichten voor de ademregelaar naar de externe toongenerator worden gezonden.
Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A.Knob1 – 8 (toewijsbare knop zenden)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van toewijsbare knoppen 1 – 8 naar de externe toongenerator worden gezonden.

Niet beschikbaar als 'Transmit Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Effect

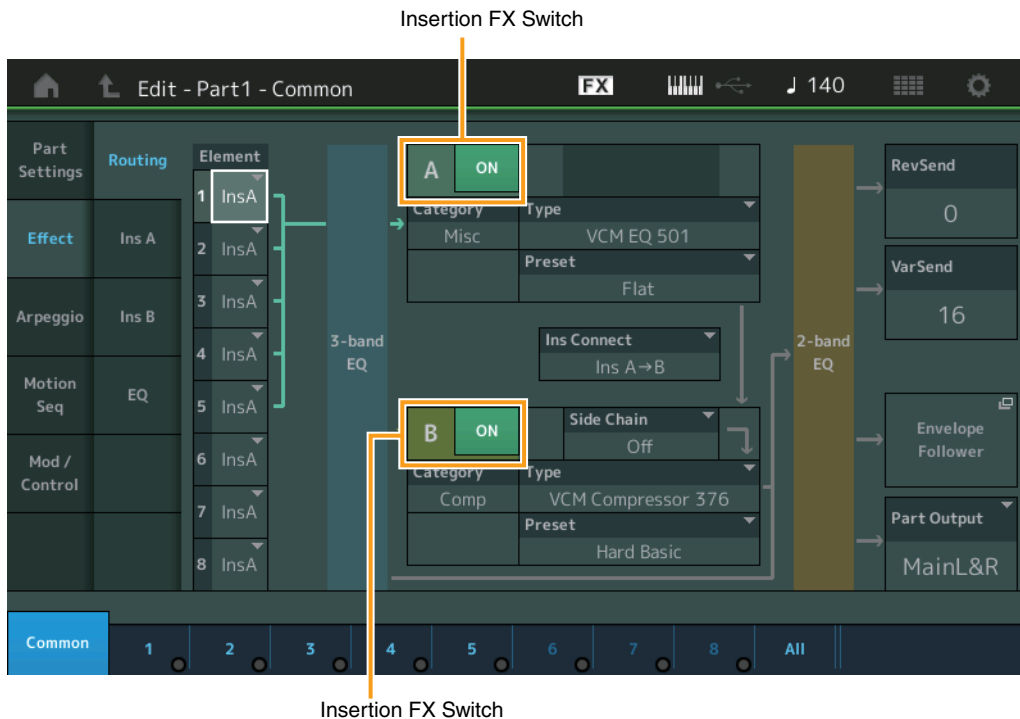
Normale partijen (AWM2) bewerken

Routing

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor partijen bepalen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Element 1 – 8 (Element Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Met de instelling 'Thru' kunt u de invoegeffecten voor het specifieke element negeren.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Insertion FX Switch (invoegeffectschakelaar)

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

De side chain/modulator gebruikt de uitvoer van een track om een effect in een andere track te regelen. U kunt het effecttype opgeven voor het activeren van de functie zodat de ingangssignalen voor andere partijen dan de geselecteerde partij of het audio-ingangssignaal het opgegeven effect kunnen regelen. Mogelijk niet actief, afhankelijk van het specifieke effecttype.

Hier kunt u bepalen welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingswijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectverbinding' in 'Basisstructuur' ([pagina 19](#)) voor meer informatie.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Zie het 'Envelope Follower-blok' ([pagina 20](#)) in de 'Basisstructuur' voor meer informatie over de envelopevolger.



Part (ingangsbron)

Geeft de partij weer als 'Input Source' voor de geselecteerde envelopevolger.

Instellingen: Master, AD, Part 1 – Part 16

Gain (envelopevolgerversterking)

Bepaalt de ingangsversterking van de ingangsbron die is ingesteld in 'Part'.

Instellingen: -24dB – 0dB – +24dB

Attack (envelopevolgerattack)

Bepaalt de attacktijd van de envelopevolger.

Instellingen: 1ms – 40ms

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Release (envelopevolgerrelease)

Bepaalt de releasetijd van de envelopevolger.

Instellingen: 10ms – 680ms

Input Level

Geeft het ingangsniveau aan van het signaal van de ingangsbron die is ingesteld in 'Part'.

Envelope Follower Output

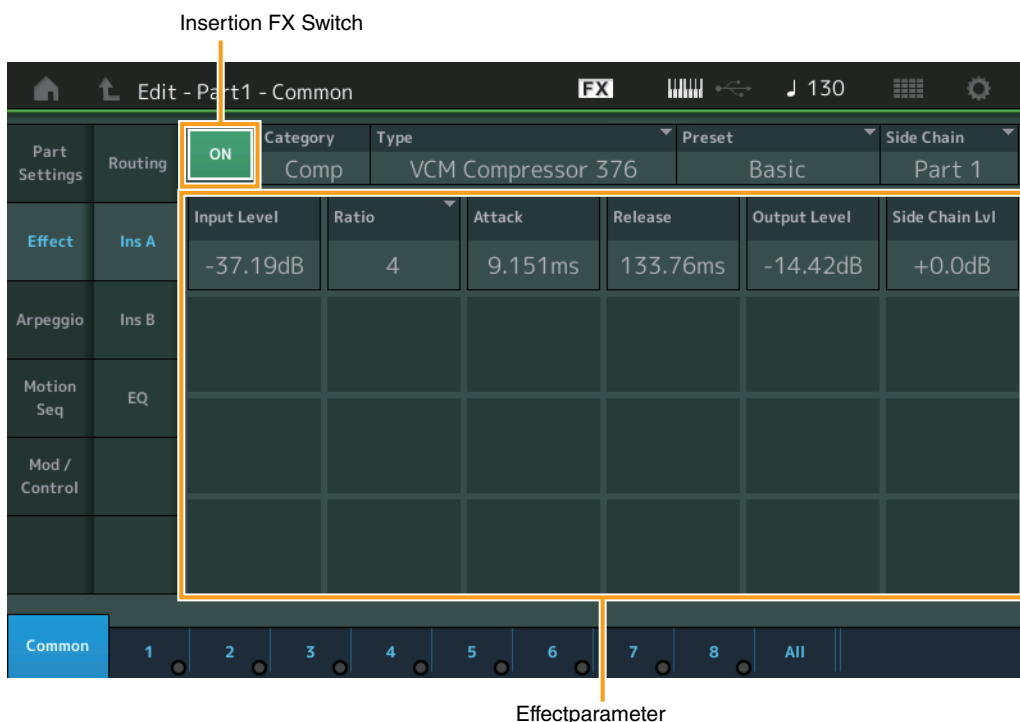
Geeft het uitgangsniveau van de envelopevolger aan.

Ins A (invoegeffect A) Ins B (invoegeffect B)

Vanuit de display Insertion Effect A/Insertion Effect B kunt u parameters instellen die betrekking hebben op het invoegeffect.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A] / [Ins B]

**Insertion FX Switch (invoegeeffetschakelaar)**

Bepaalt of het geselecteerde invoegeffect actief is.

Category (effectcategorie)**Type (effecttype)**

Bepaalt de categorie en het type voor het geselecteerde invoegeffect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

De side chain/modulator gebruikt de uitvoer van een track om een effect in een andere track te regelen. U kunt het effecttype opgeven voor het activeren van de functie zodat de ingangssignalen voor andere partijen dan de geselecteerde partij of het audio-ingangssignaal het opgegeven effect kunnen regelen. Mogelijk niet actief, afhankelijk van het specifieke effecttype.

Hier kunt u bepalen welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

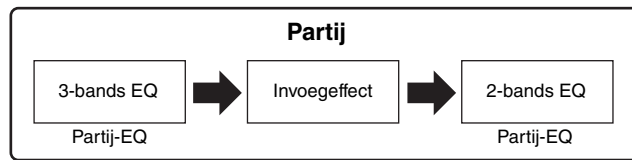
Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effectparameter

Welke effectparameters actief zijn is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectparameters. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

EQ (partij-equalizer)

Vanuit de display Part Equalizer kunt u parameters instellen die betrekking hebben op partij-EQ.



Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]

EQ Low Gain	EQ Mid Gain	EQ Hi Gain
+12.00dB	-6.38dB	+12.00dB

EQ Low Freq	EQ Mid Freq	EQ Hi Freq
51.2Hz	675.1Hz	7.40kHz

EQ Mid Q
0.7

3-band EQ / 2-band EQ (schakelaar 3-bands EQ/2-bands EQ)

Schakelt de weergave tussen driebands EQ en tweebands EQ

Instellingen: 3-band EQ, 2-band EQ

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

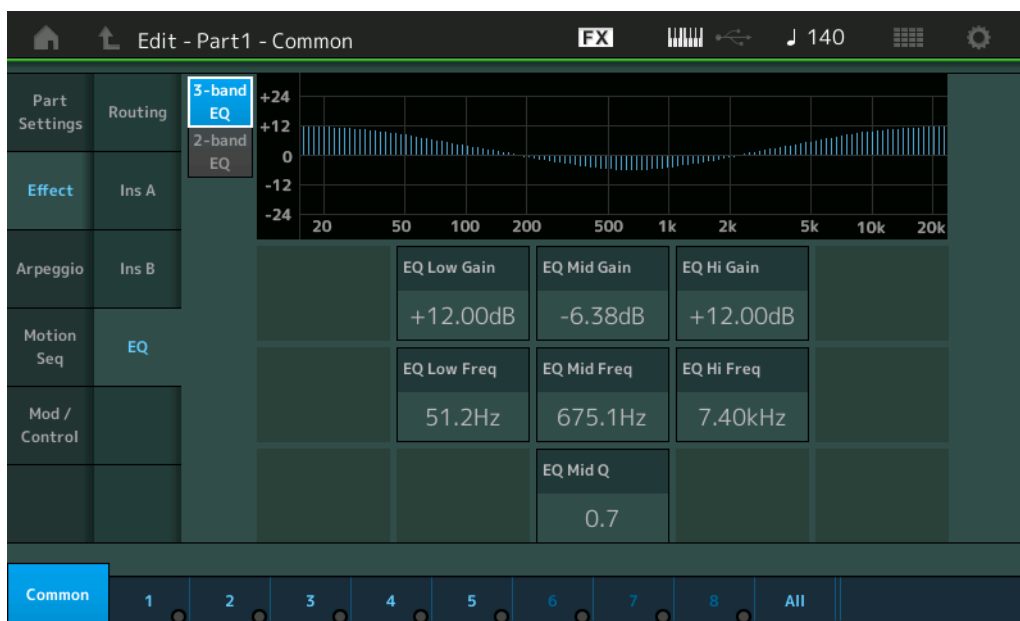
Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Als '3-band EQ' is geselecteerd

Vanuit deze display kunt u instellingen voor driebands EQ maken.



EQ Low Gain (lage versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Mid Gain (middenversterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de middelste band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (hoge versterking driebands EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (lage frequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage band.

Instellingen: 50,1 Hz – 2,00 kHz

EQ Mid Freq (middenfrequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de middelste band.

Instellingen: 139,7 Hz – 10,1 kHz

EQ Hi Freq (hoge frequentie driebands EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 503,8 Hz – 14,0 kHz

EQ Mid Q (midden-Q voor driebands EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de middenband.

Instellingen: 0.7 – 10.3

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Als '2-band EQ' is geselecteerd

Vanuit deze display kunt u instellingen voor tweebands EQ maken.

Normale partijen (AWM2) bewerken

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen for a 2-band EQ. The top section displays a frequency response graph with a peak at 230Hz. The bottom section shows the following settings:

EQ 1 Type	EQ 1 Gain	EQ 2 Type	EQ 2 Gain
Hi Shelf	+0.0dB	Peak/Dip	+12.0dB
EQ 1 Freq	EQ 2 Freq	EQ 2 Q	Output Level
63.0Hz	230Hz	0.1	+0.0dB

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B

EQ

Arpeggio

Common
Individual
Advanced

Motion Seq

Common
Lane

Mod / Control

Part LFO
Control Assign
Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type
Filter EG
Scale

Amplitude

Level / Pan
Amp EG
Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

EQ1 Type (tweebands EQ1-type)/EQ2 Type (tweebands EQ2-type)

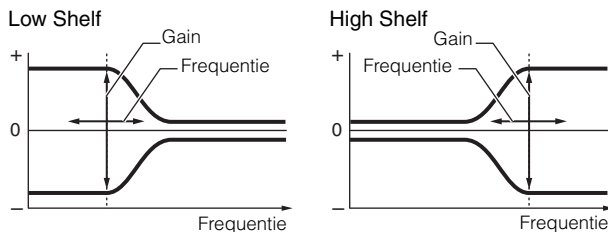
Hiermee wordt het equalizertype bepaald.

Instellingen: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

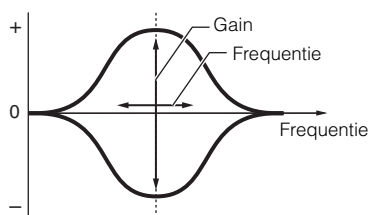
Thru: Met deze instelling worden de equalizers genegeerd en wordt het volledige signaal niet beïnvloed.

LPF/HPF: Met deze instelling worden alleen signalen onder of boven de afsnijfrequentie doorgelaten.

Low Shelf/Hi Shelf: Met deze instelling wordt het signaal bij frequenties boven of onder de opgegeven frequentie-instelling verzwakt/versterkt



Peak/Dip: Met deze instelling wordt het signaal bij de opgegeven frequentie-instelling verzwakt/versterkt.



EQ 1 Gain (tweebands EQ1-versterking)/EQ 2 Gain (tweebands EQ2-versterking)

Bepaalt de vermogensversterking van de frequentie die is ingesteld in 'EQ1 Freq' of 'EQ2 Freq'. Niet actief als 'EQ Type' is ingesteld op 'Thru', 'LPF' of 'HPF'.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ 1 Freq (tweebands EQ1-frequentie)/EQ 2 Freq (tweebands EQ2-frequentie)

Bepaalt de frequentie die moet worden verzwakt of versterkt.

Niet actief als 'EQ Type' is ingesteld op 'Thru'.

Instellingen: 63Hz – 18.0Hz

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

EQ 1 Q (tweebands EQ1 Q)/EQ 2 Q (tweebands EQ2 Q)

Bepaalt de EQ-bandbreedte voor de frequentie die is ingesteld in 'EQ 1 Freq/EQ2 Freq'. Alleen beschikbaar als 'EQ Type' is ingesteld op 'Peak/Dip'.

Instellingen: 0.1 – 12.0

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de EQ-structuur.

Output Level (tweebands uitgangsniveau)

Bepaalt het uitgangsniveau van de tweebands EQ.

Instellingen: -12dB – +12dB

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

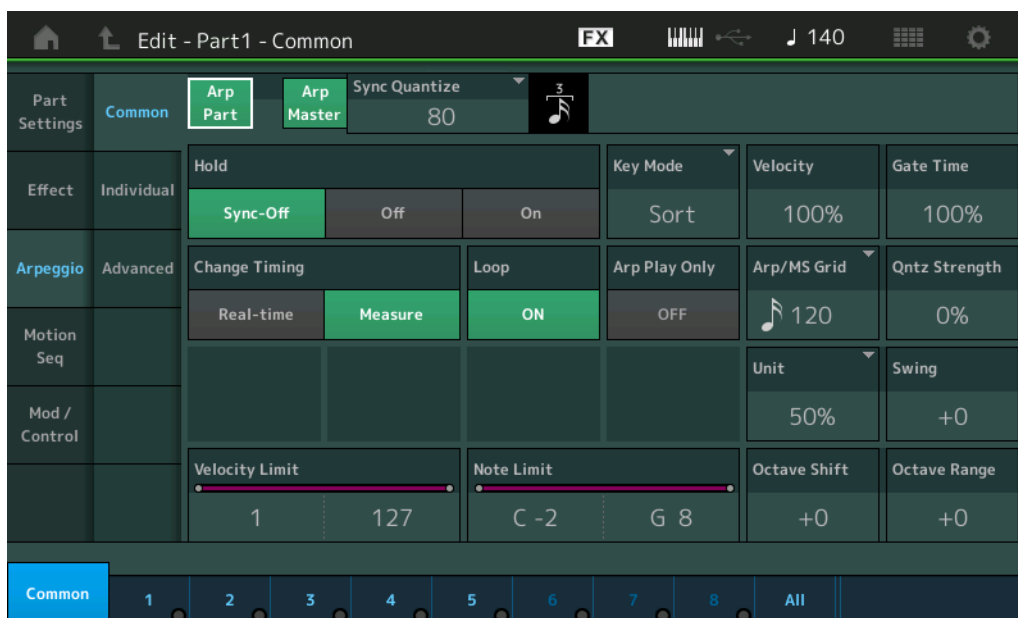
Balance

Arpeggio**Common**

Vanuit de display Common kunt u de arpeggiogerelateerde parameters instellen voor de partij.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

**Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)**

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de geselecteerde partij actief is.

Instellingen: Off, On

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Hiermee bepaalt u of het arpeggio voor de gehele performance actief is.

Instellingen: Off, On

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl de arpeggio's voor partijen worden afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het getal rechts van elke waarde geeft de resolutie in clocks aan.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Hold

Bepaalt of het arpeggio wordt herhaald nadat de toetsen zijn losgelaten.

Instellingen: Sync-off, Off, On

Sync-off: het arpeggio wordt voortdurend geruisloos afgespeeld, zelfs wanneer u de toetsen loslaat. Door een willekeurige toets in te drukken zet u het afspelen van het arpeggio weer aan en kunt u het arpeggio horen vanaf het punt in de cyclus waarop het afspelen wordt hervat.

Off: het arpeggio wordt alleen afgespeeld als u de toetsen ingedrukt houdt.

Aan: het arpeggio wordt automatisch herhaald, zelfs wanneer u uw vingers van de toetsen haalt.

Key Mode

Bepaalt hoe het arpeggio wordt afgespeeld als u het keyboard bespeelt.

Instellingen: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: Wanneer u specifieke noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), wordt dezelfde sequence gespeeld, ongeacht de volgorde waarin u de noten speelt.

Thru: Wanneer u specifieke noten speelt (bijvoorbeeld de noten van een akkoord), hangt de resulterende sequence af van de volgorde van de noten.

Direct: Nootevents van de arpeggiosequence worden niet gespeeld. Alleen de noten die u op het keyboard speelt, zijn te horen. Als het arpeggio wordt afgespeeld, worden events als pan en helderheid toegepast op het geluid van uw keyboardspel. Gebruik deze instelling als de arpeggiotypen niet-noot-gegevens bevatten of als u Arpeggio Category instelt op Control.

Sort+Drct: het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de Sort-instelling en de gespeelde noten zijn ook hoorbaar.

Thru+Drct: het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de Thru-instelling en de gespeelde noten zijn ook hoorbaar.

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde 0 is, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: 0% – 200%

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggiotnoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende waarde van de gatetijd 0 is, wordt deze ingesteld op 1.

Instellingen: 0% – 200%

Change Timing

Bepaalt de timing voor het omschakelen van het arpeggiotype als u tijdens het afspelen van het arpeggio een ander type selecteert. Als het arpeggiotype wordt ingesteld op 'Real-time', wordt het arpeggiotype onmiddellijk omgeschakeld. Als het arpeggiotype wordt ingesteld op 'Measure', wordt aan het begin van de volgende maat omgeschakeld.

Instellingen: Real-time, Measure

Loop

Bepaalt of het arpeggio één keer of voortdurend wordt afgespeeld terwijl noten worden aangehouden.

Instellingen: Off, On

Arp Play Only (alleen arpeggio afspelen)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap.

Instellingen: 60 (1/32-noot), 80 (1/16-noottriool), 120 (1/16-noot), 160 (1/8- noottriool), 240 (1/8- noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Qntz Strength (quantizeringssterkte)

Met deze parameter wordt de 'sterkte' ingesteld waarmee nootevents naar de quantizeertel worden getrokken die is ingesteld in 'Arp/MS Grid'. Bij de instelling 100% wordt exact de timing geproduceerd die is ingesteld in 'Arp/MS Grid'. Bij de instelling 0% is er geen quantizing.

Instellingen: 0% – 100%

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd van het arpeggio aan. Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio maken dat verschilt van het oorspronkelijke arpeggio.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Swing

Vertraagt noten op even genummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Velocity Limit (aanslagbegrenzing arpeggio)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen het arpeggio reageert. Elk arpeggio klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit (nootbegrenzing arpeggio)

Hiermee worden de laagste en hoogste noten bepaald in het nootbereik van het arpeggio. Elk van de arpeggio's is uitsluitend hoorbaar bij gespeelde noten binnen het opgegeven bereik. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Octave Shift (octaafverschuiving arpeggio-uitvoer)

Verschuift de toonhoogte van het arpeggio omhoog of omlaag in octaven.

Instellingen: -10 – +0 – +10

Octave Range (octaafbereik arpeggio)

Geeft het maximale arpeggiobereik in octaven op.

Instellingen: -3 – +0 – +3

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Individual

Vanuit de display Individual kunt u parameters instellen die overeenkomen met Arpeggio Select 1 – 8. Als u op Arpeggio Type Setting tikt, wordt een menu opgeroepen. Tik in het menu dat wordt weergegeven op [Search] om de display Arpeggio Category Search (pagina 163) op te roepen en tik op [Number] zodat u het arpeggiotype kunt bepalen door het arpeggiotype nummer op te geven.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Individual]

Arpeggiotype-instellingen



Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Gelijk aan de display Common.

Arp (arpeggio selecteren)

Selecteert het gewenste opgeslagen arpeggio als geselecteerde arpeggio.

Instellingen: 1 – 8

Category (arpeggiocategorie)

Hiermee wordt de geselecteerde arpeggiocategorie aangeduid.

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën op pagina 11.

Sub (arpeggiosubcategorie)

Hiermee wordt de geselecteerde arpeggiosubcategorie aangeduid.

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën op pagina 11.

Name (arpeggionaam)

Duidt de naam van het geselecteerde arpeggio aan.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Velocity (aanslagsnelheid)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde 0 is, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: -100% – +100%

Gate Time (gatetijdsnelheid)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggiotonen wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Als de resulterende waarde van de gatetijd 0 is, wordt deze ingesteld op 1.

Instellingen: -100% – +100%

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

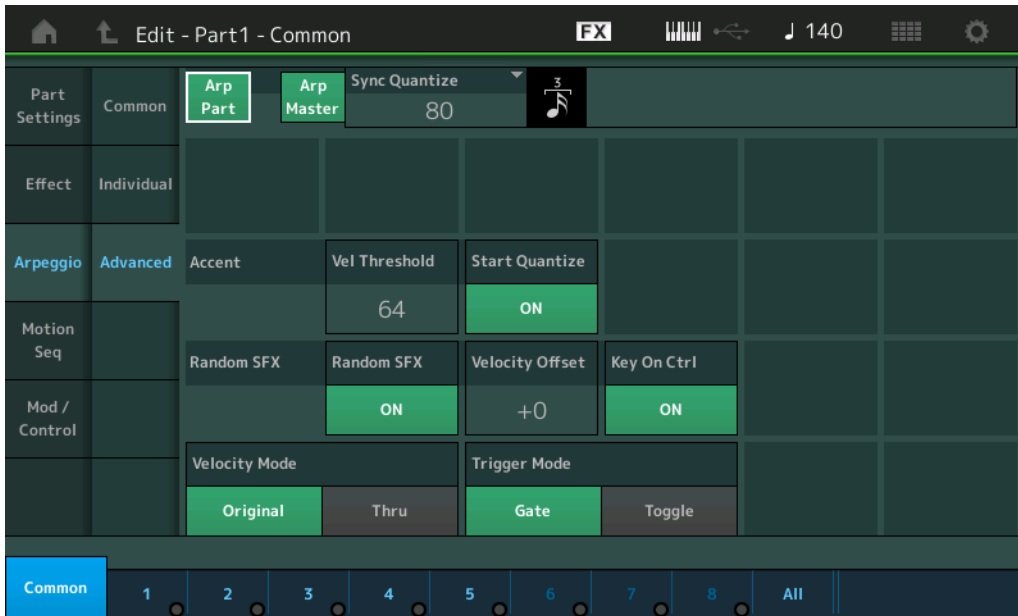
Balance

Advanced

Vanuit de display Advanced kunt u geavanceerde parameters instellen die betrekking hebben op de functie Arpeggio.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced]



Arp Part (schakelaar voor partij-arpeggio)

Arp Master (arpeggio-masterschakelaar)

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Gelijk aan de display Common.

Accent Vel Threshold (aanslagthreshold voor accent)

Bepaalt de minimale aanslagsnelheid die de accentfrase activeert.

Accentfrases bestaan uit sequencegegevens die deel uitmaken van bepaalde arpeggiotyperen en die alleen klinken als u noten speelt met een aanslaggevoeligheid die hoger ligt (sterker is) dan de waarde die is opgegeven voor de parameter Accent Velocity Threshold. Als het moeilijk is om te spelen met de vereiste aanslaggevoeligheid voor het activeren van de accentfrase, moet u de parameter 'Accent Vel Threshold' (Accent Velocity Threshold) instellen op een lagere waarde.

OPMERKING Raadpleeg het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotyperen die gebruikmaken van deze functie.

Instellingen: off, 1 – 127

Accent Start Quantize

Hiermee wordt het beginpunt bepaald van de accentfrase als de aanslagsnelheid die wordt opgegeven in Accent Velocity Threshold hierboven, wordt ontvangen. Als deze parameter wordt ingesteld op 'off', start de accentfrase zodra de aanslagsnelheid wordt ontvangen. Als deze parameter wordt ingesteld op 'on', wordt de accentfrase gestart op de tel die is ingesteld voor elk arpeggiotype nadat de aanslagsnelheid is ontvangen.

Instellingen: off, on

Random SFX

Bepaalt of Random SFX is in- of uitgeschakeld.

Bepaalde arpeggiotyperen beschikken over de functie Random SFX die speciale geluiden activeert (zoals frettruis op een gitaar) als de noot wordt losgelaten.

OPMERKING Raadpleeg de 'Lijst met arpeggiotyperen' in het pdf-document Datalijst voor informatie over de arpeggiotyperen die gebruikmaken van deze functie.

Instellingen: off, on

Random SFX Velocity Offset

Hiermee wordt bepaald hoeveel de aanslagsnelheid van de Random SFX-noten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Random SFX Key On Ctrl (Random SFX Key On Control)

Als de parameter wordt ingesteld op 'on', wordt het Random SFX-geluid afgespeeld met de aanslagsnelheid die wordt gegenereerd bij het aanslaan van elke noot. Als deze parameter wordt ingesteld op 'off', wordt een speciaal Random SFX-geluid afgespeeld met een vooraf geprogrammeerde aanslagsnelheid.

Instellingen: off, on

Velocity Mode

Past de aanslagsnelheid van de arpeggionoten aan.

Instellingen: Original, Thru

Original: Het arpeggio wordt afgespeeld met de aanslagsnelheid die is ingesteld voor het arpeggiotype.

Thru: Het arpeggio wordt afgespeeld in overeenstemming met de aanslagsnelheid van uw spel.

Trigger Mode

Als deze parameter wordt ingesteld op 'Gate', wordt het afspelen van het arpeggio gestart bij het indrukken van de noot. Het afspelen wordt gestopt als u de noot weer loslaat. Als deze parameter wordt ingesteld op 'Toggle', wordt het afspelen van het arpeggio gestart en gestopt met het indrukken van de noot. Als u de noot weer loslaat, is dit niet van invloed op het afspelen van het arpeggio.

Instellingen: Gate, Toggle

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Vanuit de display Common kunt u de parameters met betrekking tot Motion Sequencer instellen voor de partij.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance.

Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance.

Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor arpeggio/de motionsequencer van de partij is ingesteld op 'Common'.

Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50% – 400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Common Arp Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100% – +100%

Common Arp Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100% – +100%

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequence.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Clock Swing (clockswing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de geselecteerde partij. Deze parameter vertraagt noten op even tellen (backbeats) om een swinggevoel te verkrijgen.

- +1 en hoger: de arpeggionoten vertragen.
- -1 en lager: de arpeggionoten versnellen.
- 0: exacte timing, ingesteld met de waarde van 'Arpeggio/Motion Sequencer Grid', geen swing.

Als u deze instelling verstandig toepast, kunt u swingritmen en een trioelgevoel creëren, zoals shuffle en bounce.

Instellingen: -120 – +120

Part Clock Unit (Part Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de geselecteerde partij.

Instellingen: 50% – 400%, Common

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Part Arp Gate Time (arpeggiogatetijd van partij)

Bepaalt hoeveel de gatetijd (lengte) van de arpeggionoten wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid ([pagina 76](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0% – 200%

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Common Arp Velocity (arpeggiosnelheid van partij)

Bepaalt hoeveel de aanslagsnelheid van het afspelen van het arpeggio wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke waarde. Dit is de offsetwaarde voor de aanslagtijd ([pagina 76](#)) van elke Arpeggio Select-instelling.

Instellingen: 0% – 200%

Part Motion Seq Amplitude (amplitude motionsequencer voor partij)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Amplitude ([pagina 83](#)) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Shape (pulsvorm motionsequencer voor partij)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq 'Step Curve Parameter' ([pagina 84](#)) als 'MS FX' in ingesteld op On voor de lane en 'Control' is ingesteld op On voor de parameter.

Instellingen: -100 – +100

Part Motion Seq Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor partij)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. Dit is de offsetwaarde voor de Lane Motion Seq Smoothness ([pagina 83](#)) als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Part Motion Seq Random (willekeur motionsequencer voor partij)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de geselecteerde partij. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Instellingen: 0 – 127

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks.

Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap.

Instellingen: 60 (1/32-noot), 80 (1/16-noottriool), 120 (1/16-noot), 160 (1/8- noottriool), 240 (1/8- noot), 320 (kwartnoottriool), 480 (kwartnoot)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

▶ Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

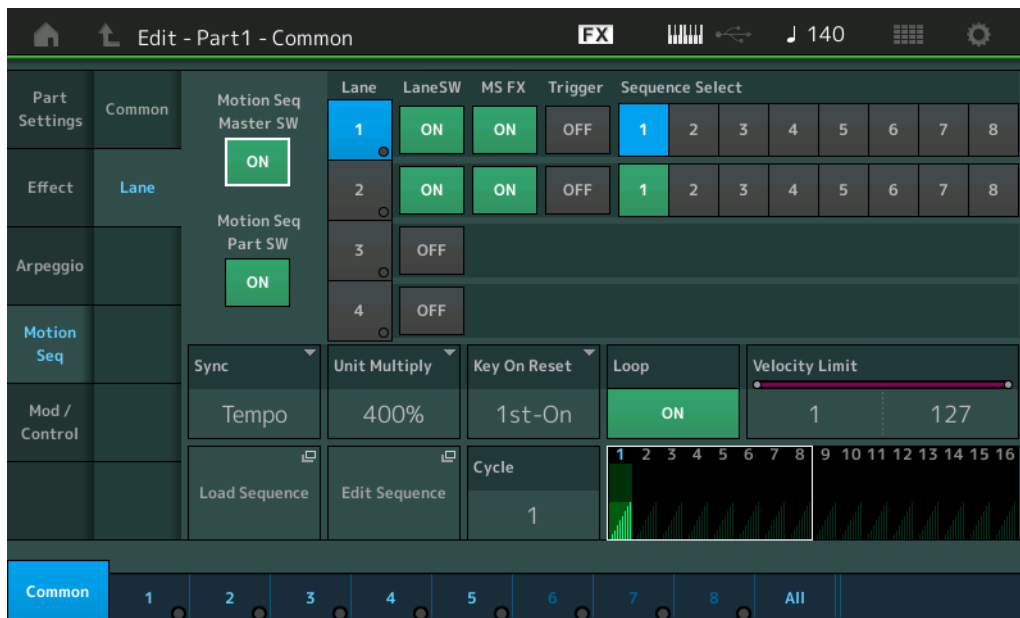
Balance

Lane

Vanuit de display Lane kunt u de parameters instellen voor elke lane van de motionsequencer.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (masterschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de Motion Sequencer voor de gehele performance actief is.

Instellingen: Off, On

Motion Seq Part SW (partijschakelaar voor motionsequencer)

Bepaalt of de Motion Sequencer voor de geselecteerde partij actief is.

Instellingen: Off, On

Lane SW (laneschakelaar)

Bepaalt of elke lane actief is. Er kunnen maximaal vier lanes van de motionsequencer worden gebruikt voor één partij en maximaal acht lanes tegelijk voor de gehele performance. Als dit is ingesteld op Off, worden parameters die betrekking hebben op de overeenkomstige lane niet weergegeven.

Instellingen: Off, On

MS FX (Lane Motion Sequencer FX Receive)

Bepaalt of de geselecteerde lane wordt beïnvloed door knophandelingen als de overeenkomstige knopfunctieknop [ARP/MS FX] is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Trigger (Lane Motion Sequencer Trigger Receive)

Bepaalt of de geselecteerde lane het signaal ontvangt dat wordt gegenereerd door de knop [MOTION SEQ TRIGGER]. Als dit is ingesteld op On, begint de motionsequence zodra u op de knop [MOTION SEQ TRIGGER] drukt.

Instellingen: Off, On

Sequence Select (Lane Motion Sequence Select)

Selecteert de gewenste motionsequence.

Instellingen: 1 – 8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

► Lane

Common

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Sync (Lane Motion Sequencer Sync)

Bepaalt of het afspelen van de motionsequence die is toegepast op de bestemming (ingesteld in de display Control Assign ([pagina 89](#))), wordt gesynchroniseerd met het tempo, de maat of het arpeggio van de performance.

Instellingen: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (als Lane 2 – 4 is geselecteerd)

Off: Lane Motion Sequencer wordt afgespeeld volgens de eigen clock en wordt niet gesynchroniseerd met een externe clock.

Tempo: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met het tempo van de performance.

Beat: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de maat.

Arp: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met de eerste tel van de maat van het momenteel afgespeelde arpeggio.

Lane 1: Lane Motion Sequencer wordt gesynchroniseerd met Lane 1.

Speed (Lane Motion Sequencer Speed)

Bepaalt de snelheid voor het afspelen van de motionsequence. Alleen beschikbaar als 'Lane Motion Sequencer Sync' is ingesteld op 'Off'.

Instellingen: 0 – 127

Unit Multiply (Lane Motion Sequencer Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor de motionsequencer aan voor de geselecteerde lane. Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Off' en 'Lane 1'.

Instellingen: 50% – 6400%, Common, Arp

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common: de waarde die is ingesteld in de Unit Multiply die geldt voor alle partijen, wordt toegepast.

Arp: de waarde die is ingesteld in de Arpeggio Unit Multiply voor de geselecteerde partij, wordt toegepast.

Key On Reset (Lane Motion Sequencer Key On Reset)

Bepaalt of het afspelen van de Motion Sequence wordt gestopt als u het keyboard bespeelt. Deze parameter is actief als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Arp' en 'Lane 1'.

Deze parameter is ook niet beschikbaar als 'Trigger' is ingesteld op 'On'.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: De Sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de Sequence vanaf het begin starten.

1st-On: De Sequence wordt gereset bij elke noot die u speelt en laat de Sequencer vanaf het begin starten. Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de Sequence lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de Sequence alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Loop (Lane Motion Sequencer Loop)

Bepaalt of de Motion Sequence één keer of herhaaldelijk wordt afgespeeld. Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Lane 1'.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit (Lane Motion Sequencer Velocity Limit)

Bepaalt de minimale en maximale aanslagsnelheidswaarden waarbinnen de Motion Sequence reageert. Beschikbaar als de parameter Lane Motion Sequencer Sync is ingesteld op iets anders dan 'Lane 1'.

Instellingen: 1 – 127

Cycle (Lane Motion Sequencer Cycle)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1 – 16

Load Sequence

Hiermee worden motionsequencegegevens in het gebruikersgeheugen geladen. Zie 'Laden' ([pagina 174](#)) voor meer informatie over laden.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

► Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

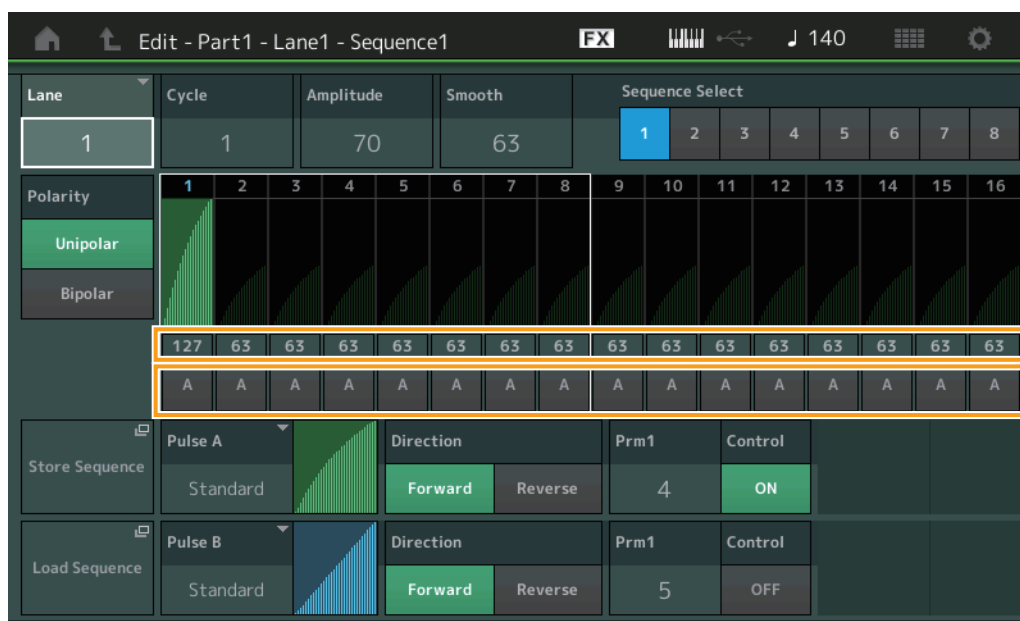
Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Edit Sequence

Hiermee roept u de instellingsdisplay Motion Sequence op. U kunt zelf een sequence maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

Motion Seq Step Value (stapwaarde van motionsequencer voor lane)



Motion Seq Step Type (staptype van motionsequencer voor lane)

Lane (momenteel geselecteerde lane)

Duidt de momenteel geselecteerde lane aan. Deze parameter wordt niet weergegeven als de overeenkomstige laneschakelaar is ingesteld op Off.

Instellingen: 1 – 4

Cycle (cyclus motionsequencer voor lane)

Selecteert de gewenste staplengte voor de motionsequence.

Instellingen: 1 – 16

Amplitude (amplitude motionsequencer voor lane)

Bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Instellingen: 0 – 127

Smooth (geleidelijkheid motionsequencer voor lane)

Bepaalt de geleidelijkheid van de maatsoortwijziging van de motionsequence.

Instellingen: 0 – 127

Sequence Select (motionsequence voor lane selecteren)

Bepaalt de geselecteerde motionsequence.

Instellingen: 1 – 8

Polarity (polariteit motionsequencer voor lane)

Bepaalt de polariteit van de sequence.

Instellingen: Unipolar, Bipolar

Unipolar: Unipolar verandert alleen in een positieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de sequence.

Bipolar: Unipolar verandert in beide positieve en negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Motion Seq Step Value (stapwaarde van motionsequencer voor lane)

Bepaalt de stapwaarde voor de motionsequence. U kunt de stapwaarde 1 – 8 of 9 – 16 regelen met de schuifregelaars 1 – 8, afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Motion Seq Step Type (staptype van motionsequencer voor lane)

Bepaalt elk staptype van de motionsequence. U kunt schakelen tussen staptype A en B voor stap 1 – 8 of 9 – 16 met de knoppen SCENE [1] – [8], afhankelijk van de positie van de cursor op de display.

Instellingen: A, B

Pulse A / Pulse B (stapcurvetype van motionsequencer voor lane)

Bepaalt het curvetype van de parameter voor 'Pulse A' en 'Pulse B'. Met het hierboven beschreven 'Motion Seq Step Type' wordt bepaald welke hier ingestelde curve wordt gebruikt voor elke stap.

Instellingen: Voor presetbank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie.

Voor gebruikersbank: User 1 – 32

Als een bibliotheekbestand wordt gelezen: Curves in bibliotheek 1 – 8

Direction (stapcurverichting van motionsequencer voor lane)

Bepaalt de richting van de stapcurve voor de motionsequence.

Instellingen: Forward, Reverse

Prm1/Prm2 (stapcurveparameter van motionsequencer voor lane)

Past de vorm van de stapcurve voor de motionsequence aan.

Deze parameter is mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar. Het bereik van de beschikbare parameterwaarden varieert ook afhankelijk van het curvetype.

Control (regelschakelaar voor stapcurvevorm van motionsequencer voor lane)

Bepaalt of de vorm van de stapcurve voor de motionsequence wordt geregeld met knoppen. Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'MS FX' is ingeschakeld. Bovendien is deze parameter mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Store Sequence

Hiermee worden de bewerkte sequencegegevens opgeslagen. Zie 'Store/Save' voor meer informatie over het opslaan van gegevens ([pagina 176](#)).

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Mod/Control (modulatie/besturing)

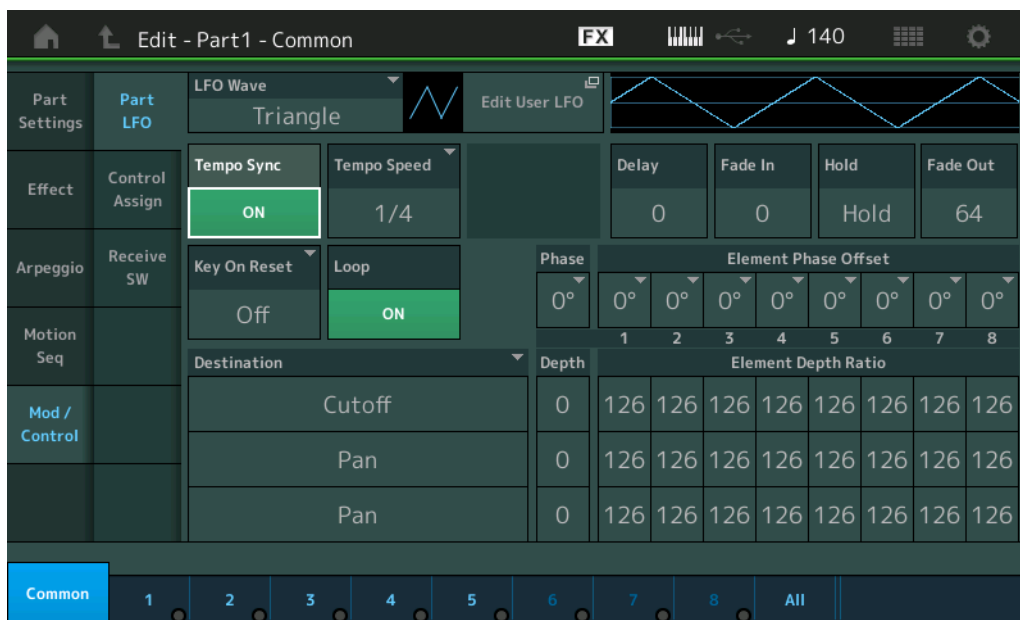
Normale partijen (AWM2) bewerken

Part LFO

Vanuit de display Part LFO kunt u de LFO-gerelateerde parameters instellen voor de partij.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave

Selecteert de LFO-golfvorm.

Instellingen: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Tempo Sync (LFO-tempo synchroniseren)

Hiermee wordt bepaald of de LFO al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van het arpeggio of de song.

Instellingen: Off (niet gesynchroniseerd), On (gesynchroniseerd)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

■ Als 'Tempo Sync' is ingesteld op 'OFF'

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen for the LFO settings. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'OFF'. The 'Tempo Speed' is 32, 'Random Speed' is 0, 'Delay' is 0, 'Fade In' is 0, 'Hold' is 'Hold', and 'Fade Out' is 64. The 'Loop' parameter is set to 'ON' and 'Key On Reset' is 'Off'. The LFO wave is a triangle wave. The 'Element Phase Offset' and 'Element Depth Ratio' tables are visible at the bottom.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Speed (LFO-snelheid)

Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variatie aan. Niet beschikbaar als de parameter Tempo Sync is ingesteld op 'On'.

Instellingen: 0 – 63

Random Speed (willekeurige LFO-snelheidsdiepte)

Bepaalt de mate waarin de LFO-snelheid willekeurig wordt gewijzigd.

Instellingen: 0 – 127

■ Als 'Tempo Sync' is ingesteld op 'ON'

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen for the LFO settings. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'ON'. The 'Tempo Speed' is 1/4, 'Random Speed' is 0, 'Delay' is 0, 'Fade In' is 0, 'Hold' is 'Hold', and 'Fade Out' is 64. The 'Loop' parameter is set to 'ON' and 'Key On Reset' is 'Off'. The LFO wave is a triangle wave. The 'Element Phase Offset' and 'Element Depth Ratio' tables are visible at the bottom.

Tempo Speed (LFO-temposnelheid)

Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Tempo Sync' hierboven is ingesteld op 'ON'. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarden instellen die bepalen hoe de LFO synchroon pulseert met het arpeggio.

Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenoortriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnoortriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-noortriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-noortriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel), 1/4 x 16 (zestien kwartnoten per tel), 1/4 x 32 (32 kwartnoten per tel), 1/4 x 64 (64 kwartnoten per tel)

Delay (LFO-vertragingstijd)

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop u een toets op het keyboard aanslaat en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0 – 127

Fade In (LFO-fade-intijd)

Bepaalt na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen (nadat de 'Delay'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0 – 127

Hold (LFO-aanhoudduur)

Hiermee wordt bepaald hoe lang de LFO op het maximale niveau wordt vastgehouden.

Instellingen: 0 – 126, Hold

Hold: Geen fade-out

Fade Out (LFO-fade-outtijd)

Bepaalt hoe lang het LFO-effect wegsterft (nadat de 'Hold'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0 – 127

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

Instellingen: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter.

1st-On: De LFO wordt gereset bij elke noot die u speelt en begint een golfvorm bij de fase die wordt opgegeven door de faseparameter. Als u een tweede noot speelt terwijl de eerste wordt aangehouden, blijft de LFO lussen volgens dezelfde fase als door de eerste noot is geactiveerd. Dat betekent dat de LFO alleen wordt gereset als de eerste noot wordt losgelaten voordat de tweede wordt gespeeld.

Loop (LFO-lus)

Bepaalt of de LFO-golfvorm één keer (Off) of voortdurend (On) wordt afgespeeld terwijl noten worden aangehouden.

Instellingen: Off, On

Phase (LFO-fase)

Bepaalt het beginpunt van de fase als de LFO-golf wordt gereset.

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

Element Phase Offset (Offset van LFO-element)

Bepaalt de wijzigingswaarden van de parameter 'Phase' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

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

Destination (LFO-bestemming)

Bepaalt de functies die door de LFO-golf worden bestuurd.

Instellingen: Insertion Effect A Parameter 1 – 24, Insertion Effect B Parameter 1 – 24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO-diepte)

Stelt de diepte van de LFO-golfvorm (amplitude) in voor de parameter 'Destination' (hierboven).

Instellingen: 0 – 127

Element Depth Ratio (diepteverhouding LFO-element)

Hiermee worden de offsetwaarden bepaald van de parameter 'Depth' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

Als dit is ingesteld op 'Off', is het LFO-effect niet beschikbaar. Alleen beschikbaar als elementgerelateerde parameters zijn ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

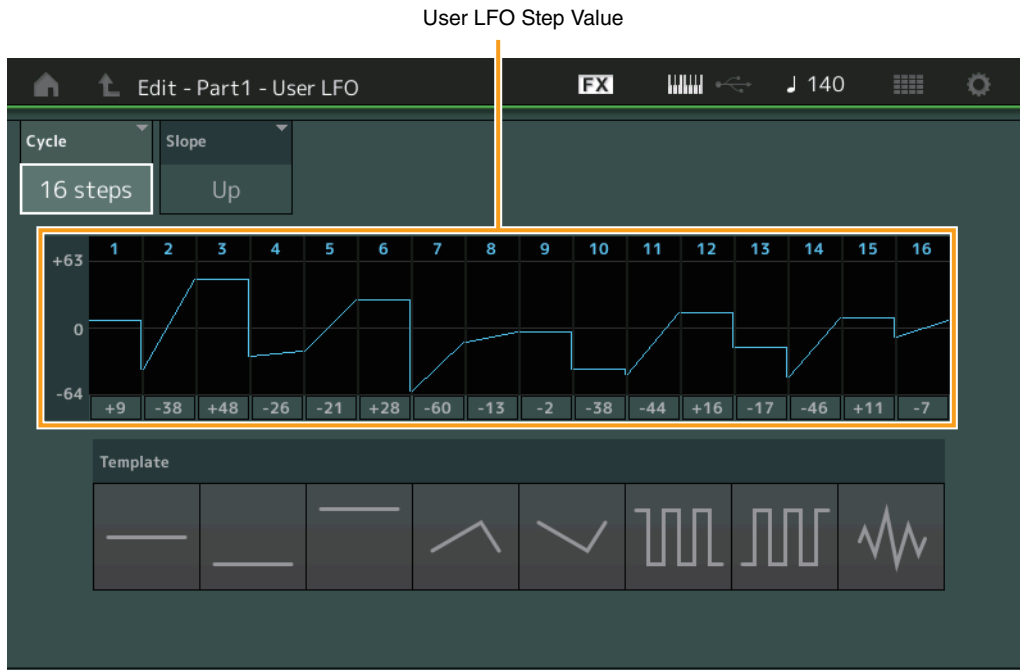
Osc

Balance

Edit User LFO

Hiermee roept u de display User LFO Setting op. U kunt zelf een LFO-golf maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

Normale partijen (AWM2) bewerken



Cycle

Selecteert de gewenste staplengte voor de LFO.

Instellingen: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

Slope

Bepaalt de hellingeigenschappen van de LFO-golf.

Instellingen: Off (geen helling), Up, Down, Up&Down

User LFO Step Value

Bepaalt het niveau voor elke stap.

Instellingen: -64 – +63

Template

De sjabloon bevat vooraf geprogrammeerde instellingen voor het maken van een originele LFO.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Control Assign

Vanuit de display Control Assign kunt u controllertoewijzingen instellen voor de partij. U kunt geluiden naar wens wijzigen door de gewenste regelaar in te stellen op 'Source' en de gewenste parameter op 'Destination'. Niet alleen fysieke regelaars zoals het pitchbendwiel, maar ook Motion Sequencer of Envelope Follower kunnen als een virtuele regelaar worden ingesteld op 'Source'. Er kunnen maximaal 16 besturingssets aan elke partij worden toegewezen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Auto Select (schakelaar voor automatisch selecteren)

Hiermee wordt bepaald of de functie Auto Select voor Display Filter (hieronder) actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingesteld op 'On', wordt de bediende regelaar automatisch ingesteld in 'Display Filter'. U kunt hetzelfde resultaat ook bereiken door op de knop [CONTROL ASSIGN] te drukken.

Instellingen: Off, On

Display Filter

Bepaalt welke regelaar moet worden weergegeven.

Instellingen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Display Name

Bepaalt de naam van elke toewijsbare knop 1 – 8 die wordt weergegeven in de display Performance Play (pagina 26). Alleen beschikbaar als 'AsgnKnob 1 – 8' is ingesteld in 'Source'.

Destination

Bepaalt de doelparameter die geregeld moet worden. Als u een andere bestemming wilt toevoegen, tik u op het pictogram '+'. Zie hieronder voor informatie over instellingsvoorbeelden voor 'Destination'.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het pdf-document Datalijst.

Instellingsvoorbeelden voor Destination

Hier volgen enkele handige voorbeelden van hoe u Destination instelt.

Het volume regelen:	Part Param → Volume
De toonhoogte veranderen:	Part Param → Pitch
De snelheid van de draaiende luidspreker aanpassen:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
Een Wah-pedaaleffect toepassen:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

Met betrekking tot *1 en *2: de volgende instellingen zijn vereist naast de bovenstaande instellingen.

*1 'Ins A/B Type' = 'Rotary Speaker' in de display Effect van Part Edit

*2 'Ins A/B Type' = 'VCM Pedal Wah' in de display Effect van Part Edit

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Source

Bepaalt de gewenste regelaar voor het regelen van de parameter die is ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1 – 8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element SW (elementschakelaar)

Selecteert of de regelaar van invloed is op alle afzonderlijke elementen (On) of niet (Off). Alleen beschikbaar als elementgerelateerde parameters zijn ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, On

Curve Type

Bepaalt het curvetype van de parameter die is ingesteld in 'Destination'. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de waarde aan van de controller die is ingesteld in 'Destination', en de horizontale as de parameterwaarde die is ingesteld in 'Source'.

Instellingen: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1 – 32 (als er een gebruikersbank is geselecteerd), Library 1 – 8 (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Standard



Smooth Saw



Sigmoid



Triangle



Threshold



Square



Bell



Trapezoid



Dogleg



Tilt Sine



FM



Bounce



AM



Resonance



M



Sequence



Discrete Saw



Hold



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Polarity (curvepolariteit)

Bepaalt de curvepolariteit van het curvetype dat is ingesteld in 'Curve Type'.

Instellingen: Uni, Bi

Uni: Unipolar verandert alleen in een positieve richting of in een negatieve richting vanuit een basisparameterwaarde op basis van de curvevorm.

Bi: Unipolar verandert in beide positieve en negatieve richtingen vanuit een basisparameterwaarde.

Ratio (curveverhouding)

Bepaalt de curveverhouding.

Instellingen: -64 – +63

Param 1/Param 2 (curveparameter)

Past de curvevorm aan.

Mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde curvetype, niet beschikbaar.

Destination to Name

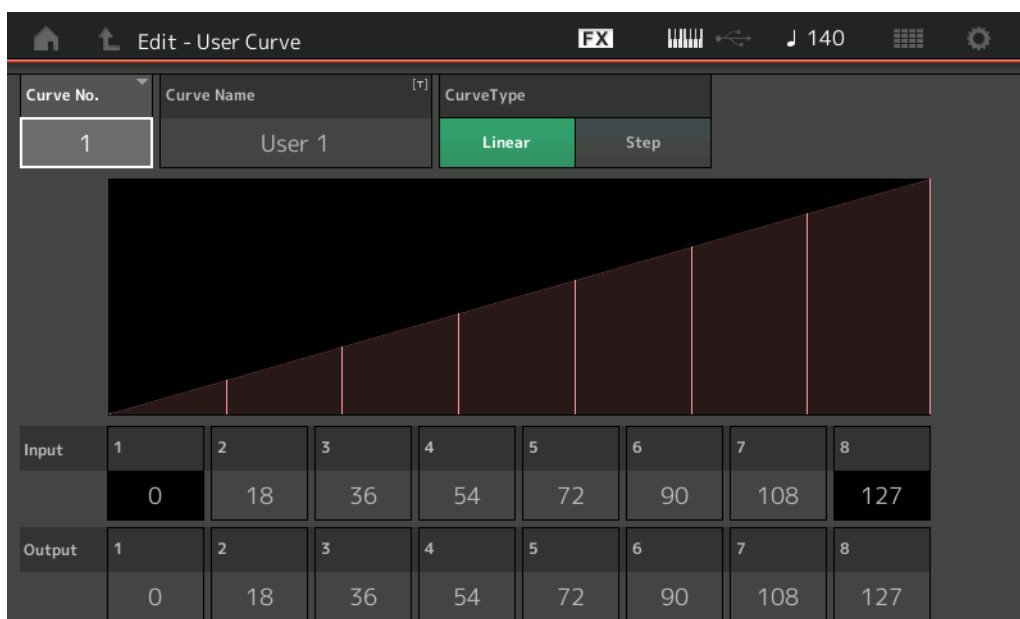
Kopieert de parameter naam van 'Destination' naar 'Display Name'. Alleen beschikbaar als 'Source' is ingesteld op 'AsgnKnob 1 – 8'.

Delete (verwijderen)

Verwijdert de geselecteerde 'Destination'.

Edit User Curve

Hiermee roept u de display User Curve Setting op. U kunt 'Linear' (curve door lineaire interpolatie van acht coëfficiënten) of 'Step' selecteren.



Curve No. (curvenummer)

Geeft het geselecteerde curvenummer weer.

Instellingen: 1 – 32

Curve Name

Geeft de geselecteerde curve een naam. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Curve Type

Bepaalt het curvetype.

Instellingen: Linear, Step

Input

Bepaalt het ingangsniveau van de curve. 'Input 1' is vast ingesteld op '0'. 'Input 8' is vast ingesteld op 127 als het curvetype 'Linear' is.

Instellingen: 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Output

Bepaalt het uitgangsniveau van de curve.

Instellingen: 0 – 127

Receive SW (ontvangstschakelaar)

Vanuit de display Receive Switch kunt u de reactie van elke afzonderlijke partij op verschillende MIDI-gegevens instellen, zoals berichten over besturings- en programmawijzigingen. Als de relevante parameter is ingesteld op 'ON', reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-gegevens.

OPMERKING Als CC (Receive Control Change) hier is ingesteld op 'OFF', zijn parameters die betrekking hebben op besturingswijzigingen niet beschikbaar.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (programmawijziging ontvangen)

Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Bank Select (bankselectie ontvangen)

Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Pitch Bend (pitchbend ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het pitchbendwiel al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

After Touch (aftertouch ontvangen)

Bepaalt of aftertouchberichten worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

CC (besturingswijzigingen ontvangen)

Bepaalt of besturingswijzigingsberichten al dan niet worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Vol/Exp (volume/expressie ontvangen)

Bepaalt of volumeberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Pan (pan ontvangen)

Bepaalt of panberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MW (modulatie wiel ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het modulatie wiel al dan niet worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Sustain (sustain ontvangen)

Bepaalt of sustainberichten worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FC1/FC2 (voetregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de optionele voetregelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

FS (voetschakelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de optionele voetschakelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A. SW1/A. SW2 (toewijsbare schakelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Hold (Motion Sequencer Hold ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knop [MOTION SEQ HOLD] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

MS Trigger (motionsequencetrigger ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd door het indrukken van de knop [MOTION SEQ TRIGGER] worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

RB (lintregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd met de lintregelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

BC (ademregelaar ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten voor de ademregelaar worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

A.Knob 1 – 8 (toewijsbare knoppen ontvangen)

Bepaalt of MIDI-berichten die worden gegenereerd met de toewijsbare knoppen 1 – 8 worden ontvangen.

Niet beschikbaar als 'Receive Program Control Change' is ingesteld op Off.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Element Edit (element)

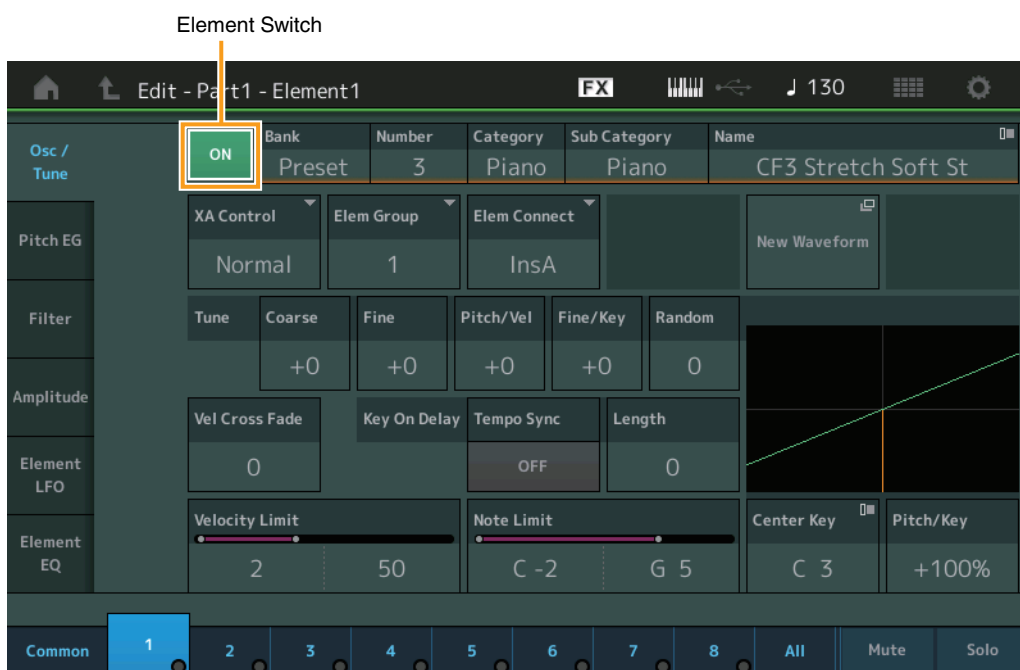
Normale partijen (AWM2) bewerken

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Vanuit de display Oscillator/Tune kunt u de golfvorm (of het basisgeluidsmateriaal) toewijzen aan elk element. U kunt het nootbereik instellen voor het element (het bereik van noten op het keyboard waarop het element klinkt), evenals de aanslagsnelheid (het bereik van nootaanslagsnelheden waarin het element klinkt).

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Osc/Tune]



Bank (golfvormbank)

Number (golfvormnummer)

Category (golfvormcategorie)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Name (naam van golfvorm)

Geeft de informatie aan van de golfvorm die wordt gebruikt voor het geselecteerde element.

'Bank' geeft aan welke golfvormlocatie (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan het element.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Element Switch

Hiermee wordt bepaald of het momenteel geselecteerde element is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

XA Control

Bepaalt de werking van de functie XA (Expanded Articulation) van een element.

De functie XA is een geavanceerd toongeneratorsysteem waarmee u effectiever realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken kunt maken. Ook biedt dit systeem andere unieke modi voor willekeurige en wisselende geluidsveranderingen terwijl u speelt. Zie het 'Toongeneratorblok' in de 'Basisstructuur' op [pagina 6](#) voor meer informatie over functie XA.

Instellingen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

U kunt deze voor elk element instellen op:

Normal: het element klinkt normaal telkens wanneer u de noot speelt.

Legato: als de parameter Mono/Poly is ingesteld op Mono, wordt dit element afgespeeld in plaats van het element van de parameter XA Control dat is ingesteld op 'Normal' als u het keyboard op legato-wijze bespeelt (waarbij u de volgende noot van een melodielijn speelt voordat u de noot ervoor hebt losgelaten).

Toets los: het element is hoorbaar telkens wanneer u de noot loslaat.

Cycle (voor meerdere elementen): elk element klinkt anders, afhankelijk van zijn numerieke volgorde. Dat betekent dat bij het spelen van de eerste noot Element 1 hoorbaar is, bij de tweede noot Element 2 enzovoort.

Random (voor meerdere elementen): elk element klinkt willekeurig telkens wanneer u de noot speelt.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

A.SW1 On: Als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW2 On: Als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW Off: Als de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] beide zijn ingesteld op Off, klinkt het element.

Elem Group (elementgroep)

Bepaalt de groep voor XA Control. Alle elementen die hetzelfde type XA-functie hebben, moeten hetzelfde groepsnummer hebben. Deze instelling is niet van toepassing als de parameters van XA Control van alle elementen zijn ingesteld op Normal.

Instellingen: 1 – 8

Elem Connect (Element Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Stel deze parameter in op 'Thru' als u de invoegeffecten voor het opgegeven element wilt negeren.

Instellingen: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Laadt audiogegevens die zijn opgeslagen in het USB-flashgeheugen als 'Waveform'. Zie 'Load' ([pagina 174](#)) voor meer informatie over laden.

Nadat de golfvorm is geladen, is de parameter Edit Waveform (hieronder) beschikbaar.

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elk element.

Instellingen: -64 – 63

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Bepaalt hoe de toonhoogte van het geselecteerde element reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: Hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Fine/Key (Pitch Fine Key Follow Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de toonhoogte bij het nauwkeurig afstemmen.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: de toonhoogte van lagere noten zakt en die van hogere noten stijgt.

Negatieve waarden: de toonhoogte van lagere noten stijgt en die van hogere noten daalt.

Random (willekeurige toonhoogtediepte)

Hiermee kunt u de toonhoogte van het element op willekeurige wijze variëren voor elke noot die u speelt. Hoe hoger de waarde is, hoe groter de variatie in toonhoogte.

Instellingen: 0 – 127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Bepaalt hoe geleidelijk het volume van een oscillator afneemt in verhouding tot de afstand van aanslagsnelheidswijzigingen buiten de instelling voor Velocity Limit.

Instellingen: 0 – 127

Hoe hoger de waarde is, hoe geleidelijker het volume afneemt.

0: Geen geluid

Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de 'Key On Delay' (hieronder) al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo.

Instellingen: Off, On

Length (lengte van Key On Delay Time)

Bepaalt de tijd (of de verstreken vertragingstijd) tussen het moment waarop u op een noot op het keyboard drukt en het punt waarop het geluid daadwerkelijk wordt gespeeld. U kunt voor elk element verschillende vertragingstijden instellen. Niet beschikbaar als 'Key On Delay Tempo Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Length (lengte van Key On Delay Note)

Bepaalt de timing van 'Key On Delay' als 'Key On Delay Tempo Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenootriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnootriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-nootriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-nootriolen), 1/2 Dot. (gepunteerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor elk element. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven bereik worden gespeeld. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de gevoeligheid van het Key Follow-effect (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten), waarbij wordt uitgegaan van de toonhoogte van de centrale toets (hieronder) als standaardwaarde.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

+100% (de normale instelling): de toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

0%: alle noten hebben dezelfde toonhoogte als de centrale toets.

Negatieve waarden: de instellingen worden omgekeerd.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op toonhoogte.

Instellingen: C -2 – G8

Edit Waveform

Hiermee roept u de display Waveform Edit op.

Vanuit deze display kunt u parameters instellen die betrekking hebben op keybanks die bestaan uit de golfvorm.

• Keybank

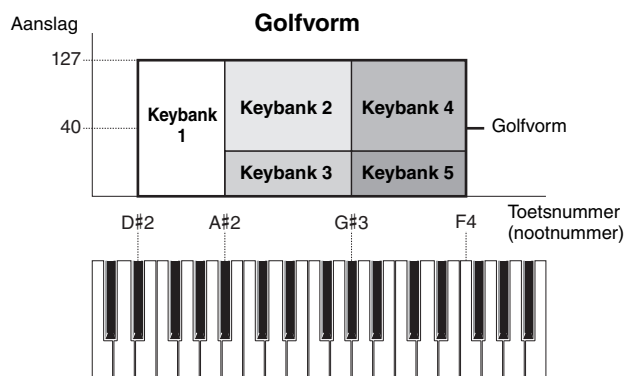
Een keybank bestaat uit digitale audiogegevens die zijn gemaakt door het direct opnemen van een signaal op dit instrument, zoals dat van zang of een elektrische gitaar.

In deze handleiding worden de woorden 'keybank' en 'golf' soms door elkaar gebruikt. Er is echter een verschil tussen 'keybank' (onbewerkte audiogegevens) en 'golfvorm' (verzamelde gerangschikte en bewerkte audiogegevens waaruit een partij bestaat).

• Keybank en golfvorm

Keybanks worden op de MONTAGE toegewezen aan en opgeslagen in golfvormen.

Elk van de golfvormen kan meerdere keybanks bevatten. U kunt de nootbegrenzing en de aanslagbegrenzing voor elke keybank instellen, zodat u deze keybanks aan een andere plek of container kunt toewijzen. Met deze instelling kunnen er verschillende keybanks worden afgespeeld, afhankelijk van de ingedrukte toets en de betreffende aanslagsnelheid.



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

• Partij en golfvorm

U kunt de golfvorm afspelen door deze aan een partij toe te wijzen en die partij vervolgens op het keyboard af te spelen. U kunt de golfvorm toewijzen aan een element van de partij in de Element Edit voor de Normal Part (AWM2) Edit ([pagina 94](#)) en de Key Edit voor de Drum Part Edit ([pagina 126](#)).

Aantal keybanks Totale golfvormgrootte

5 keybanks 8.5MB

Vel

Note

Keybank	Size	Channel	Velocity Limit	Note Limit
3	1.5MB	Stereo	1 40	G# 0 A# 4
Delete Keybank		Add Keybank	Volume	Pan
			255	C
			Tune Coarse	Tune Fine
			+0	+0

Nootbegrenzing en aanslagbegrenzing voor elke keybank

Waveform

Geeft de geselecteerde golfvorm aan.

Category (hoofdcategorie van golfvorm)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde golfvorm bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Name (Waveform Name)

Bepaalt de geselecteerde golfvorm. Golfvormnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Number of Keybank (aantal keybanks)

Geeft het aantal keybanks in de geselecteerde golfvorm aan.

Totale golfvormgrootte

Geeft de totale gegevensgrootte van de geselecteerde golfvorm aan.

Keybank (keybank)

Geeft de geselecteerde keybank aan.

Size (keybankgrootte)

Hiermee wordt de gegevensgrootte van de geselecteerde keybank aangegeven.

Channel (keybankkanaal)

Hiermee wordt het kanaal (stereo of mono) van de geselecteerde keybank aangegeven.

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen de geselecteerde keybank reageert.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor de geselecteerde keybank.

Instellingen: 1 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General
Pitch
Zone Settings
Zone Transmit

Effect

Routing
Ins A
Ins B
EQ

Arpeggio

Common
Individual
Advanced

Motion Seq

Common
Lane

Mod / Control

Part LFO
Control Assign
Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type
Filter EG
Scale

Amplitude

Level / Pan
Amp EG
Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Volume

Hiermee bepaalt u het uitvoervolume van de geselecteerde keybank.

Instellingen: 0 – 255

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde keybank.

Instellingen: L63 – C – R63

Tune Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van de geselecteerde keybank bepaald in halve noten.

Instellingen: -64 – +63

Tune Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee bepaalt u de fijnstemming van de toonhoogte van de geselecteerde keybank.

Instellingen: -64 – +63

Delete Keybank (keybank verwijderen)

Verwijdert de geselecteerde keybank.

Add Keybank (keybank toevoegen)

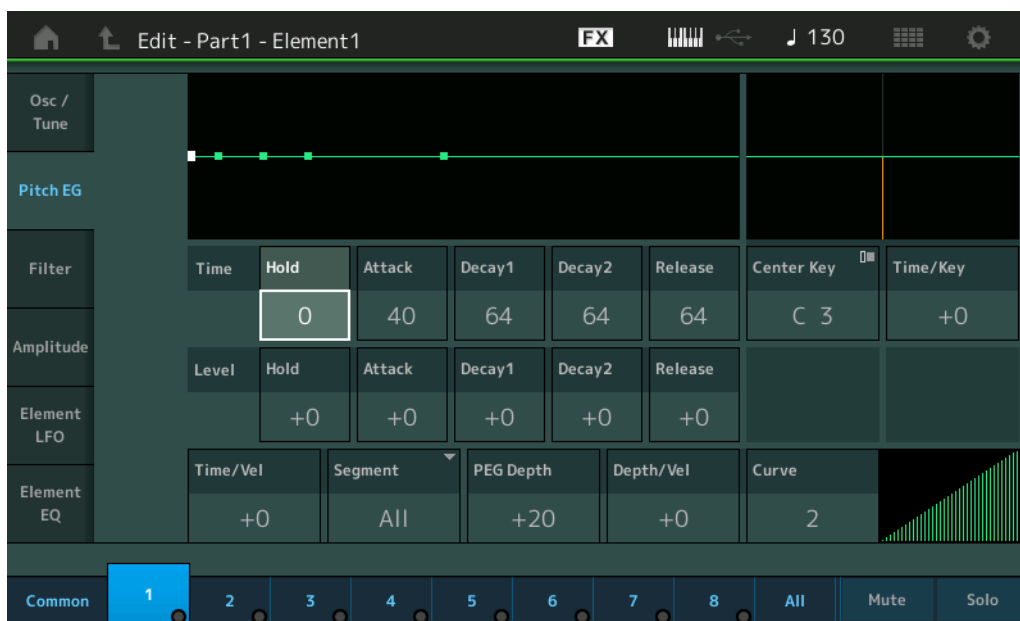
Voegt een nieuwe keybank toe aan de geselecteerde golfvorm.

Pitch EG

Vanuit de display Pitch EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Pitch EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de toonhoogte van het geluid na verloop van tijd verandert voor oscillators. U kunt ze gebruiken om de wijziging in toonhoogte te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Pitch EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0 – 127

Level: -128 – +127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

▶ Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Pitch EG-tijden. De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge PEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge noten resulteren in een lage PEG-overgangstijd en lage noten in een hoge snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Hiermee wordt bepaald hoe de overgangstijd voor PEG (snelheid) reageert op aanslaggevoeligheid of de kracht waarmee de toets wordt ingedrukt. Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de PEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C -2 – G8

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van de PEG-tijdparameters. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge PEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage PEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid van de toonhoogte verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle PEG Time-parameters.

PEG Depth

Bepaalt het toonhoogtebereik voor Pitch EG.

Instellingen: -64 – +63

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe het aanslagbereik wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De parameter Curve biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de Pitch EG-diepte door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de toonhoogteverandering aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid.

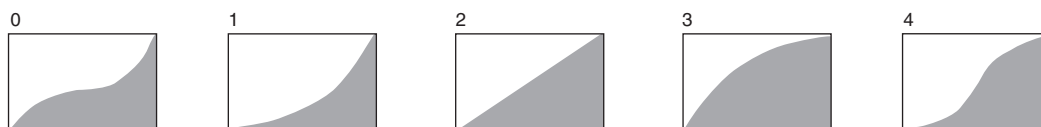
Instellingen: Depth/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: bij hoge aanslagsnelheden wordt het toonhoogtebereik groter en bij lage aanslagsnelheden wordt het kleiner.

Negatieve waarden: bij hoge aanslagsnelheden wordt het toonhoogtebereik kleiner en bij lage aanslagsnelheden wordt het groter.

0: de pitchenvelop verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Curve: 0 – 4



OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over PEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Filter

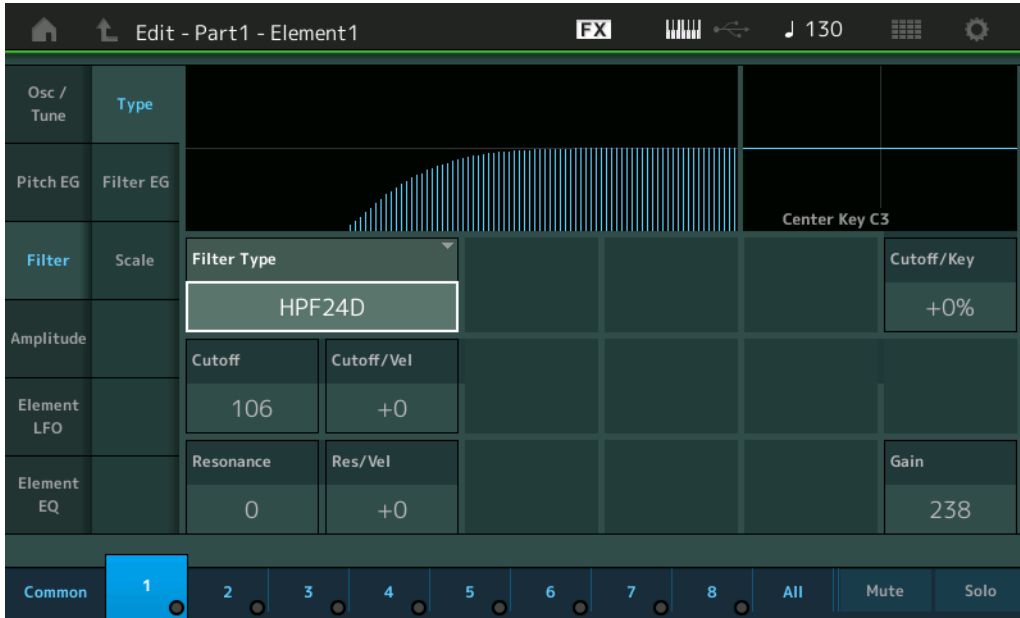
Normale partijen (AWM2) bewerken

Type

Vanuit de display type kunt u uitgebreide instellingen voor het filter uitvoeren. Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat hier wordt geselecteerd.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Type]



Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

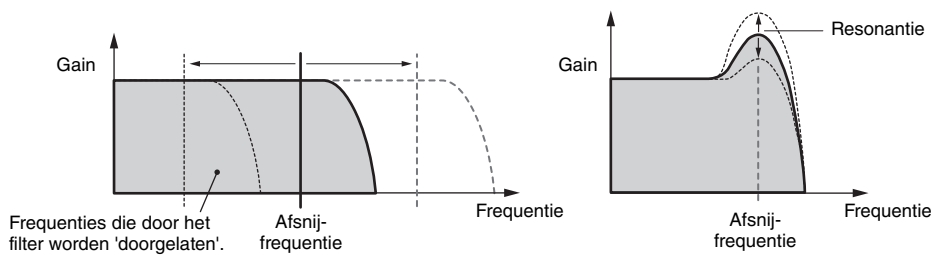
Balance

Filter Type

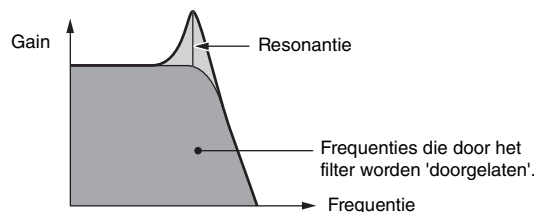
Bepaalt het filtertype voor het huidige element. In principe zijn er vier verschillende filters: LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter) en BEF (Band Elimination Filter). Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



LPF24D: Een dynamisch -24dB/okt laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. In vergelijking met het LPF24A-type kan dit filter een meer uitgesproken resonantie-effect produceren.

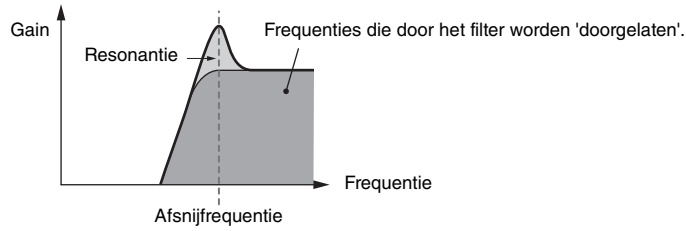


LPF24A: Een digitaal dynamisch laagdoorlaatfilter met karakteristieken die lijken op die van een 4-polig analogo synthesizerfilter.

LPF18: 3-polig -18dB/okt laagdoorlaatfilter.

LPF18s: 3-polig -18dB/okt laagdoorlaatfilter. Dit filter heeft een vloeiendere afsnijhelling dan het LPF18-type.

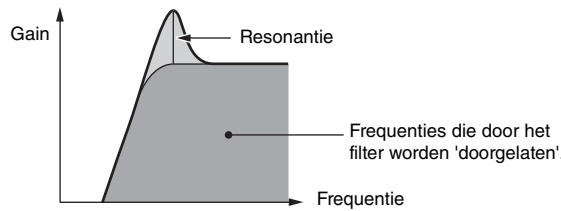
HPF



LPF12+HPF12: Een combinatie van een -12 dB/okt laagdoorlaatfilter en een -12 dB/okt hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff en HPF Key Follow Sensitivity worden ingesteld.

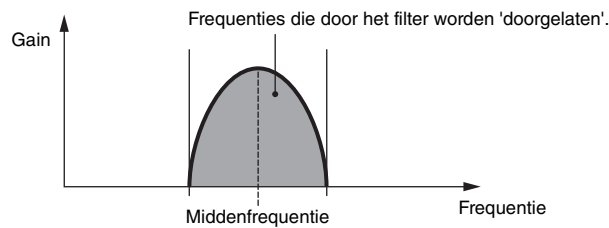
LPF6+HPF12: Een combinatie van een -6 dB/okt laagdoorlaatfilter en een -12 dB/okt hoogdoorlaatfilter, serieel aangesloten. Als dit filtertype is geselecteerd, kunnen HPF Cutoff en HPF Key Follow Sensitivity worden ingesteld.

HPF24D: Een dynamisch -24dB/okt hoogdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid. Dit filter kan een uitgesproken resonantie-effect produceren.

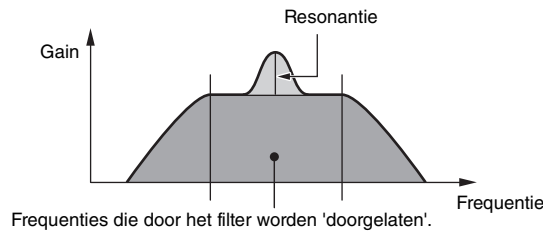


HPF12: -12dB/okt dynamisch hoogdoorlaatfilter.

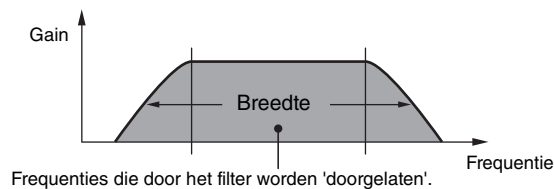
BPF



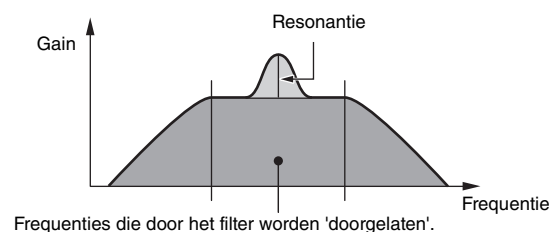
BPF12D: Een combinatie van een dynamisch -12 dB/okt hoog- en laagdoorlaatfilter met een karakteristiek digitaal geluid.



BPFw: Een -12dB/okt banddoorlaatfilter dat hoogdoorlaatfilters en laagdoorlaatfilters combineert om bredere bandbreedte-instellingen mogelijk te maken.



BPF6: De combinatie van een -6 dB/okt hoogdoorlaat- en laagdoorlaatfilter.



Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

- Osc / Tune
- Pitch EG
- Filter
 - Type
 - Filter EG
 - Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

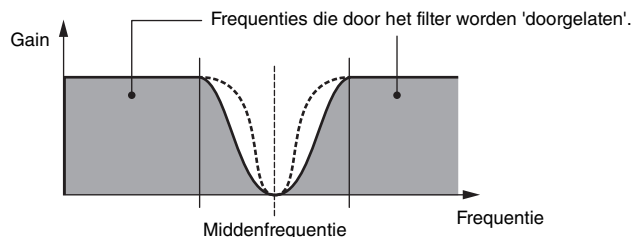
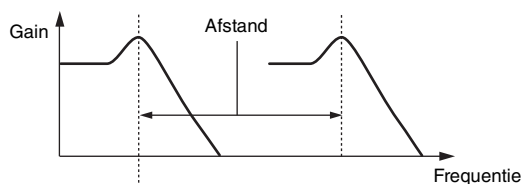
- Osc
- Balance

Normal Part (AWM2)

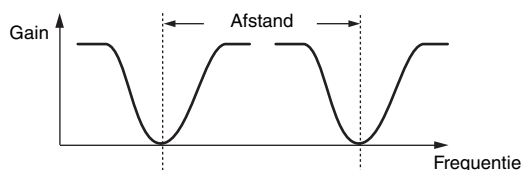
Drum Part

Normal Part (FM-X)

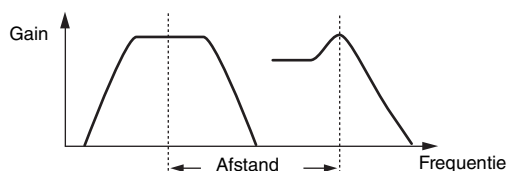
Common/Audio

BEF**BEF12:** -12dB/okt Band-Eliminate-filter.**BEF6:** -6dB/okt Band-Eliminate-filter.**DualLPF:** Twee -12dB/okt laagdoorlaatfilters die parallel zijn aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld (en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

DualHPF: Twee -12dB/okt hoogdoorlaatfilters, parallel aangesloten.**DualBPF:** Twee -6dB/okt banddoorlaatfilters, parallel aangesloten.**DualBEF:** Twee -6dB/okt Band Eliminate-filters, serieel aangesloten.

Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld (en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

LPF12+BPF6: Een combinatie van een -12dB/okt laagdoorlaatfilter en een -6dB/okt Band-Pass=filter, parallel aangesloten. U kunt de afstand tussen de twee afsnijfrequenties aanpassen.

Lagere afsnijfrequentie wordt rechtstreeks op de display ingesteld (en Higher Cutoff Frequency wordt automatisch ingesteld)

Cutoff (afsnijfrequentie)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor het filter. Deze wordt gebruikt als de basisfrequentie voor het geselecteerde filtertype.

Instellingen: 0 – 255**Cutoff/Vel (Cutoff Velocity Sensitivity)**

Bepaalt hoe de afsnijfrequentie reageert op aanslagsnelheid, of de kracht waarmee de toetsen worden bespeeld.

Instellingen: -64 – +63**Positieve waarden:** hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de afsnijfrequentie stijgt.**Negatieve waarden:** hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de afsnijfrequentie stijgt.**0:** de afsnijfrequentie verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Resonance

Width

De functie van deze parameter hangt af van het geselecteerde filtertype. Als het geselecteerde filter een LPF, HPF, BPF (met uitzondering van BPFw) of BEF is, wordt deze parameter gebruikt om de resonantie in te stellen. Voor het BPFw wordt deze parameter gebruikt om de frequentiebandbreedte aan te passen. Deze parameter wordt gebruikt om de mate van resonantie (harmonische nadruk) in te stellen die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie. Resonantie kan worden gebruikt in combinatie met de parameter 'Cutoff' om het geluid meer karakter te geven. Voor het BPFw wordt deze parameter gebruikt om de bandbreedte van signaalfrequenties aan te passen die worden doorgelaten door het filter. Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van de geselecteerde filtertypen.

Instellingen: 0 – 127

Cutoff/Key (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (in het bijzonder hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie (hierboven). De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basisafsnijfrequentie voor deze parameter.

Instellingen: - 200% – +200%

Positieve waarden: de afsnijfrequentie daalt voor lagere noten en stijgt voor hogere noten.

Negatieve waarden: de afsnijfrequentie stijgt voor lagere noten en daalt voor hogere noten.

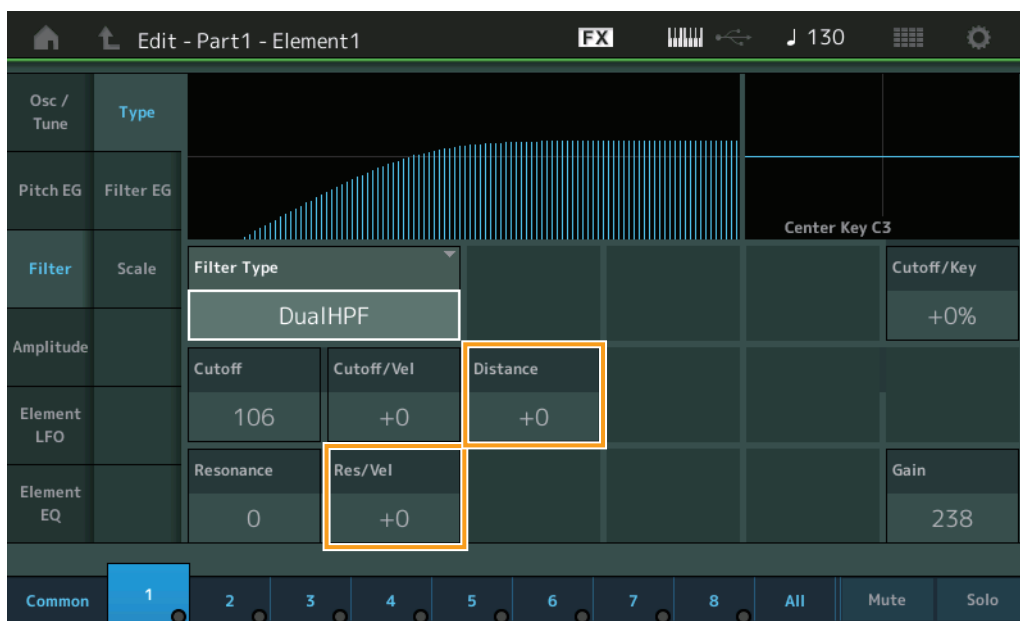
Center Key (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'Cutoff/Key' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Gain

Bepaalt de gain (de hoeveelheid versterking die wordt toegepast op het signaal dat naar het filter wordt verzonden).

■ In het geval van het filtertype met de parameters 'Distance' en 'Res/Vel'



Distance

Bepaalt de afstand tussen de afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen en het filter LPF12+BPF6. Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van het geselecteerde filtertype.

Instellingen: -128 – +127

Res/Vel (Resonance Velocity Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin resonantie reageert op aanslagsnelheid, of de sterkte waarmee u noten speelt. Deze parameter wordt mogelijk niet weergegeven, afhankelijk van het geselecteerde filtertype.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoe hoger de aanslagsnelheid, hoe groter de resonantie.

Negatieve waarden: hoe lager de aanslagsnelheid, hoe groter de resonantie.

0: de resonantiewaarde verandert niet.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ In het geval van het filtertype met de parameters 'HPF Cutoff' en 'HPF Cutoff/Key'

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Element1' screen. The 'Filter' section is active, showing 'Filter Type' set to 'LPF6+HPF12'. Below it, 'Cutoff' is set to 106 and 'Cutoff/Vel' is set to +0. The 'HPF Cutoff' parameter is highlighted with an orange box and set to 0. The 'HPF Cutoff/Key' parameter is also highlighted with an orange box and set to +0%. The 'Gain' parameter is set to 238. The interface includes a 'Center Key C3' indicator and a 'Scale' parameter.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bepaalt de centrale frequentie voor de parameter Key Follow (hieronder) van het HPF. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een van de filtertypen 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: 0 – 255

HPF Cutoff/Key (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (in het bijzonder hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie van het HPF. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een van de filtertypen 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: -200% – +200%

Positieve waarden: de afsnijfrequentie daalt voor lagere noten en stijgt voor hogere noten.

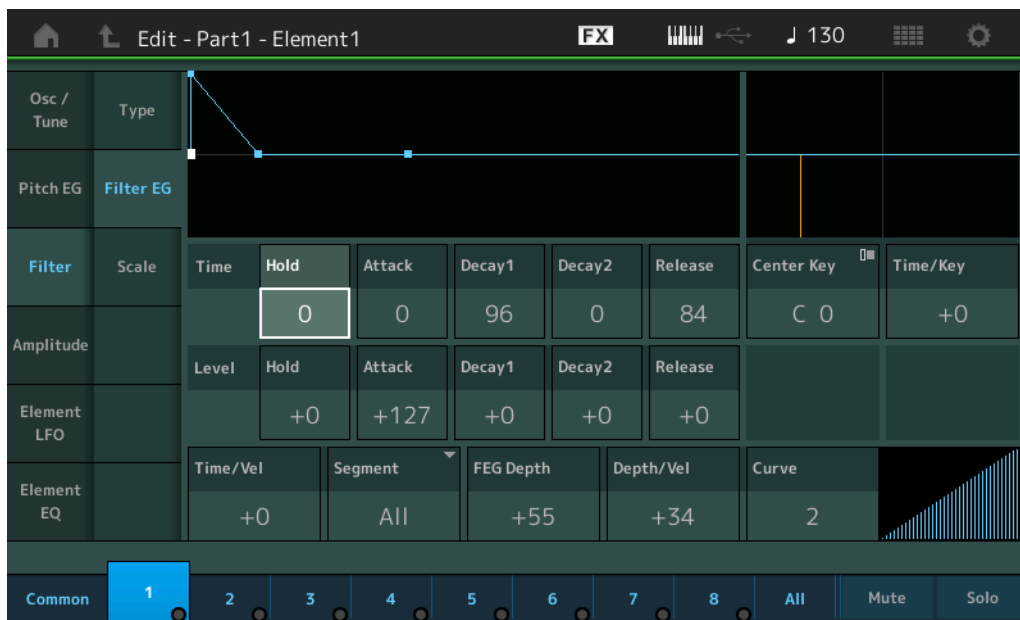
Negatieve waarden: de afsnijfrequentie stijgt voor lagere noten en daalt voor hogere noten.

Filter EG

Vanuit de display Filter EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Filter EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het geluid na verloop van tijd verandert voor elementen. U kunt ze gebruiken om de wijziging van het geluid te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Filter EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Aanhoudniveau	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0 – 127
Level: -128 – +127

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Filter EG-tijden. De basiswijzigingssnelheid voor de FEG is bij de noot die is opgegeven in Center Key (hieronder).

Instellingen: -64 – +63
Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge FEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.
Negatieve waarden: hoge noten resulteren in een lage FEG-overgangstijd en lage noten in een hoge snelheid.
0: de FEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'Time/Key' hierboven.
Instellingen: C -2 – G8

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

- Osc
- Balance

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bepaalt hoe de overgangstijd voor FEG (snelheid) reageert op aanslagsnelheid of de kracht waarmee de toets wordt aangeslagen. Selecteer eerst het 'Segment' en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge FEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage FEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de overgangssnelheid van de toonhoogte verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time.

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle FEG Time-parameters.

FEG-diepte

Bepaalt het afsnijfrequentiebereik voor Filter EG.

Instellingen: -64 – +63

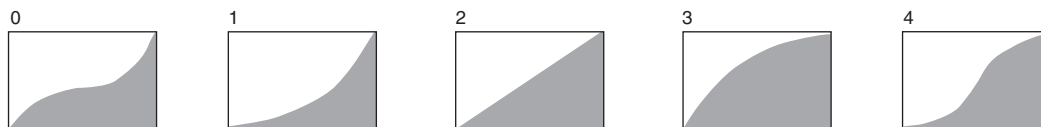
Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe het bereik van de afsnijfrequentie reageert op aanslagsnelheid (kracht) waarmee u de toetsen speelt op het keyboard. De parameter Curve biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de Filter EG-diepte door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de verandering van de afsnijfrequentie aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid.

Instellingen: Depth/Vel: -64 – +63

Instellingen: Curve: 0 – 4



OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over FEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

▶ Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

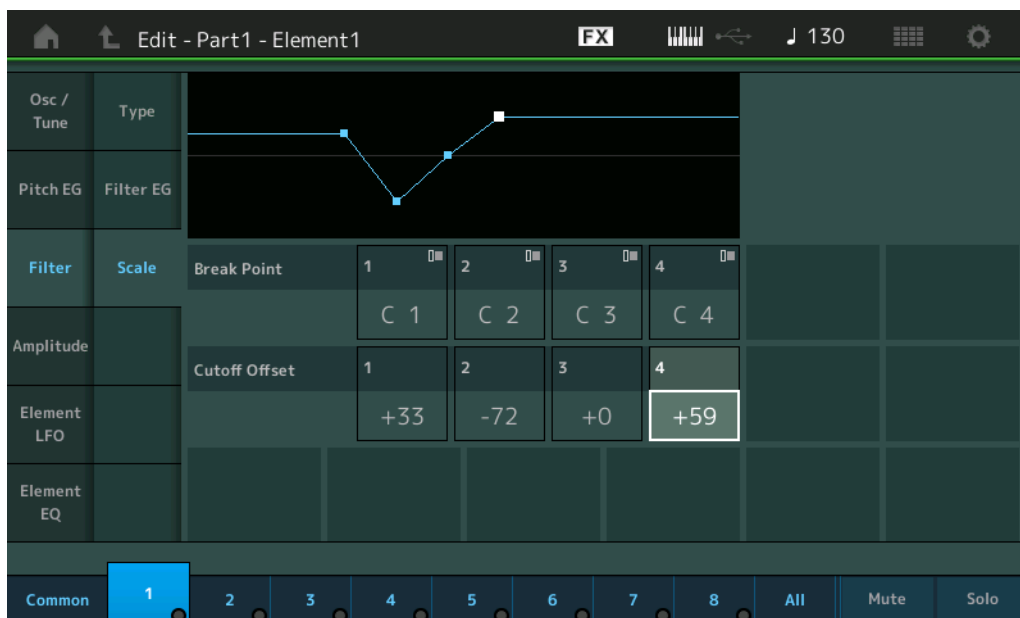
Scale (filterschaal)

Vanuit de display Filter Scale kunt u parameters instellen die betrekking hebben op de filterschaal voor elementen.

Met 'Filter Scale' regelt u de filterafsnijfrequentie in overeenstemming met de posities van de noten op het keyboard.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Filter] → [Scale]



Break Point 1 – 4

Bepaalt de vier breekpunten door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Breekpunt 1 tot 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld op het keyboard.

Cutoff Offset 1 – 4

Hiermee wordt de offsetwaarde bepaald voor de afsnijfrequentie bij elk breekpunt.

Instellingen: -128 – +127

OPMERKING De minimale en maximale afsnijlimieten (respectievelijke de waarde 0 en 127) kunnen nooit worden overschreden, ongeacht de grootte van deze offsetwaarden.

OPMERKING Elke noot die onder de noot voor breekpunt 1 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 1 Level. Elke noot die boven de noot voor breekpunt 4 wordt gespeeld, resulteert in de instelling Break Point 4 Level.

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer instellingsvoorbeelden van de filterschaalverdeling.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Amplitude

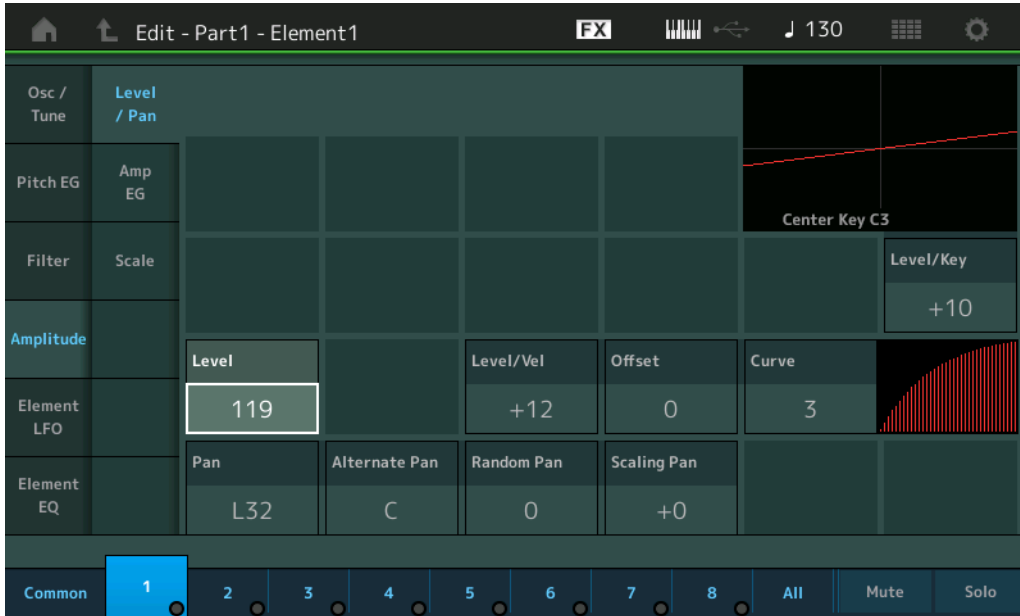
Normale partijen (AWM2) bewerken

Level/Pan

Vanuit de display Level/Pan kunt u Level en Pan instellen voor elk afzonderlijke element.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan]



Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

- Osc / Tune
- Pitch EG
- Filter
 - Type
 - Filter EG
 - Scale

Amplitude

- Level / Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

- Osc
- Balance

Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van het element bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De parameter Offset verhoogt of verlaagt het niveau dat is opgegeven met 'Level/Vel'.

Als het resultaat hoger is dan 127, wordt de aanslaggevoeligheid ingesteld op 127. De Curve-parameter biedt keuze uit vijf verschillende preset-aanslaggevoeligheidscurven (grafisch weergegeven in de display) die bepalen hoe de daadwerkelijke aanslaggevoeligheid door de aanslag wordt beïnvloed. In de afbeeldingen hieronder geeft de verticale as de daadwerkelijke resulterende aanslaggevoeligheid aan en de horizontale as de aanslaggevoeligheid waarmee u noten speelt.

Instellingen: Level/Vel: -64 – +63

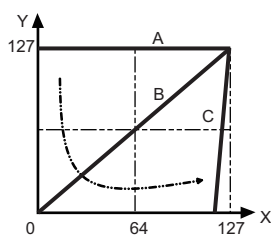
Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

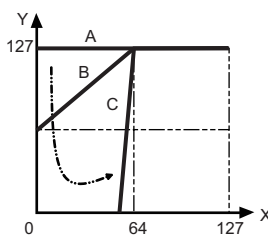
0: het uitgangsniveau verandert niet.

Instellingen: Offset: 0 – 127

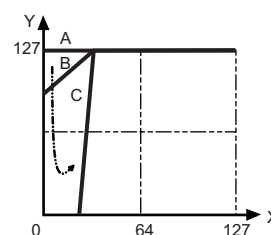
Level Velocity Sensitivity Offset = 0



Level Velocity Sensitivity Offset = 64



Level Velocity Sensitivity Offset = 96



- A: Level Velocity Sensitivity = 0
- B: Level Velocity Sensitivity = 32
- C: Level Velocity Sensitivity = 64

X: Aanslagsnelheid waarmee u een noot speelt

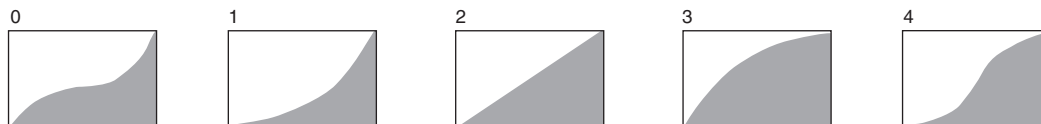
Y: Resulterende werkelijke aanslagsnelheid (van invloed op de toongenerator)

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Instellingen: Curve: 0 – 4**Pan (elementpan)**

Hiermee wordt de stereo panpositie bepaald voor het geselecteerde element.

Instellingen: L63 – C (midden) – R63

Alternate Pan

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64 – C – R63

Random Pan

Bepaalt de mate waarmee het geluid van het geselecteerde element willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke noot die u aanslaat. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de centrale panpositie.

Instellingen: 0 – 127

Scaling Pan

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de panpositie, links en rechts, van het geselecteerde element. Bij noot C3 wordt de paninstelling (hierboven) gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Positieve waarden: Verplaatst de panpositie naar links voor lagere noten en naar rechts voor hogere noten.

Negatieve waarden: Verplaatst de panpositie naar rechts voor lagere noten en naar links voor hogere noten.

Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op het volume van het geselecteerde element. Een Center Key-instelling van C3 wordt gebruikt als de basisinstelling.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Positieve waarden: Verlaagt het uitgangsniveau voor lagere noten en verhoogt het voor hogere noten.

Negatieve waarden: Verhoogt het uitgangsniveau voor lagere noten en verlaagt het voor hogere noten.

Center Key (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'Level/Key' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

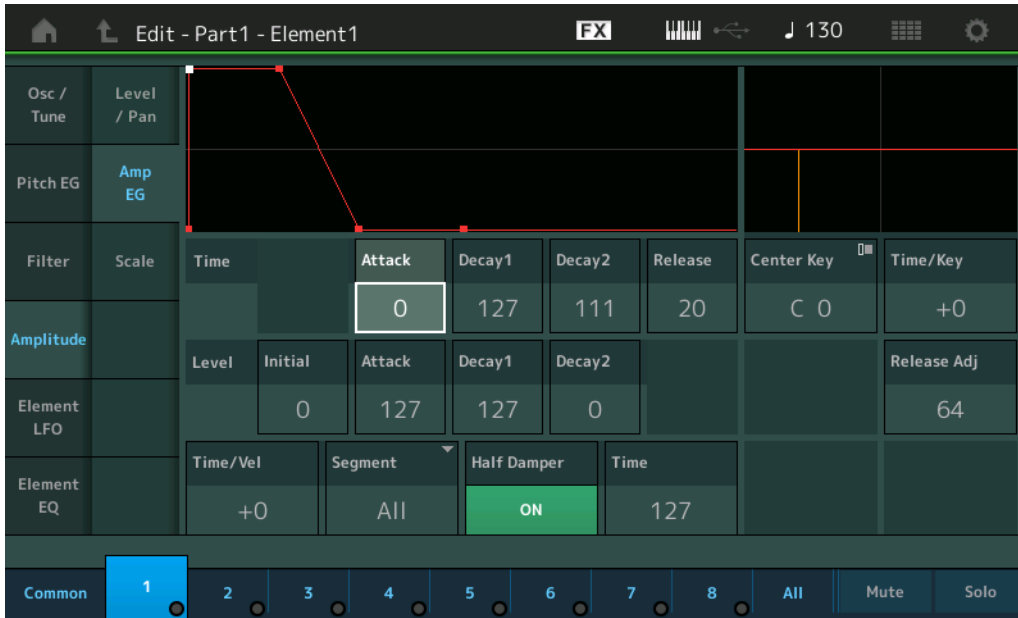
Osc

Balance

Amp EG (amplitude-EG)

Vanuit de display Amplitude EG kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Amplitude EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het volume van het geluid na verloop van tijd verandert. Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen van het begin tot het einde van het geluid.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Amp EG]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	–	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Initial Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	–

Instellingen: Time: 0 – 127
Level: 0 – 127

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden. De Center Key (hieronder) wordt gebruikt als de basisamplitude voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge noten resulteren in een lage Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een hoge snelheid.

0: de Amplitude EG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Center Key (AEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'Time/Key' hierboven. Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de AEG zich in overeenstemming met de bijbehorende werkelijke instellingen.

Instellingen: C -2 – G8

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Center Key Release Adjustment)

Bepaalt de gevoeligheid van AEG Time Key Follow Sensitivity bij AEG Release. Hoe lager de waarde is, hoe lager de gevoeligheid.

Instellingen: 0 – 127

127: Stelt de AEG Time Key Follow Sensitivity in op de waarde van Decay 1 of Decay 2.

0: Produceert geen effect in de AEG Time Key Follow Sensitivity.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

Segment (AEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bepaalt hoe de overgangstijd voor AEG (snelheid) reageert op aanslagsnelheid of de kracht waarmee de toets wordt aangeslagen. Selecteer eerst het 'Segment' en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'Time/Vel' in.

Instellingen: Time/Vel: -64 – +63

Positieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een hoge AEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een lage snelheid.

Negatieve waarden: hoge aanslagsnelheden leiden tot een lage AEG-overgangssnelheid en lage aanslagsnelheden leiden tot een hoge snelheid.

0: de amplitude-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de aanslagsnelheid.

Instellingen: Segment: Attack, Atk+Dcy (Attack+Decay), Decay, Atk+Rls (Attack+Release), All

Attack: Time/Vel-parameter is van invloed op Attack Time.

Atk+Dcy: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Decay1 Time.

Decay: Time/Vel-parameter is van invloed op Decay Time.

Atk+Rls: Time/Vel-waarde is van invloed op Attack/Release Time.

All: Time/Vel is van invloed op alle AEG Time-parameters.

Half Damper (Half Damper Switch)

Als het halfdemperspedaal is ingeschakeld, kunt u een 'halfpedaal'-effect produceren zoals op een echte akoestische piano met behulp van de optionele FC3-voetregelaar die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

Instellingen: off, on

Time (halfdempertijd)

Bepaalt hoe snel het geluid wegsterft als de toets wordt losgelaten en u tegelijkertijd voetregelaar FC3 indrukt, terwijl de parameter Half Damper Switch is ingeschakeld. Niet beschikbaar als halfdemperschakelaar is ingesteld op Off.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over AEG.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

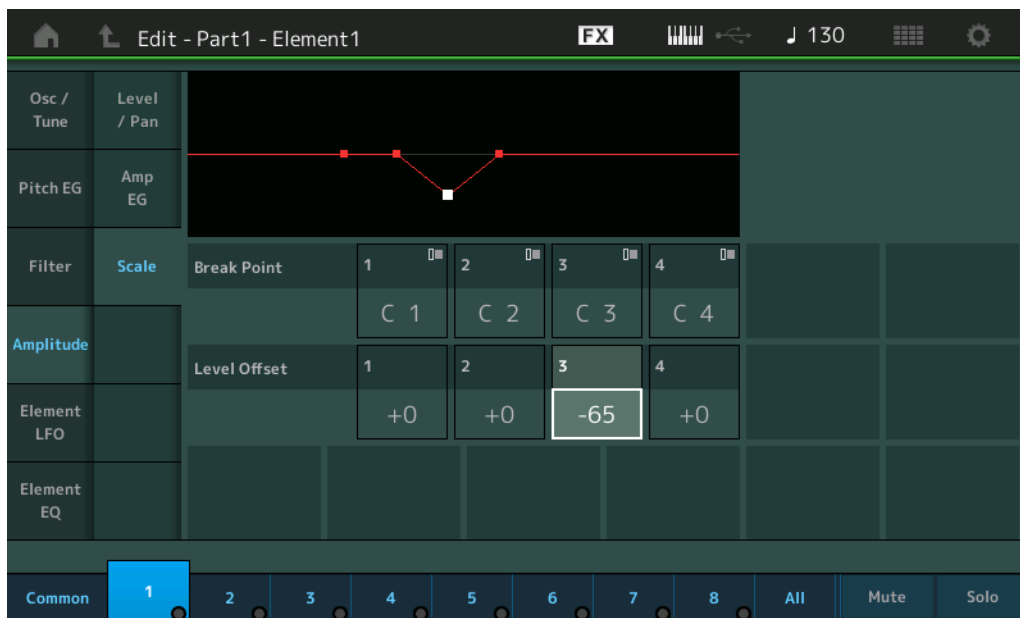
Osc

Balance

Scale (amplitudeschaal)

Vanuit de display Amplitude Scale kunt u Amplitude Scale instellen voor elk element. Met de functie Amplitude Scale regelt u het uitgangsniveau van de amplitude volgens de posities van de noten op het keyboard.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1 – 4

Bepaalt de vier amplitudeschaalbreekpunten door hun respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Breekpunt 1 tot 4 worden automatisch in oplopende volgorde onderverdeeld op het keyboard.

Level Offset 1 – 4

Bepaalt de offsetwaarde van het niveau van elk amplitudeschaalbreekpunt.

Instellingen: -128 – +127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor instellingsvoorbeelden van de amplitudeschaalverdeling.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

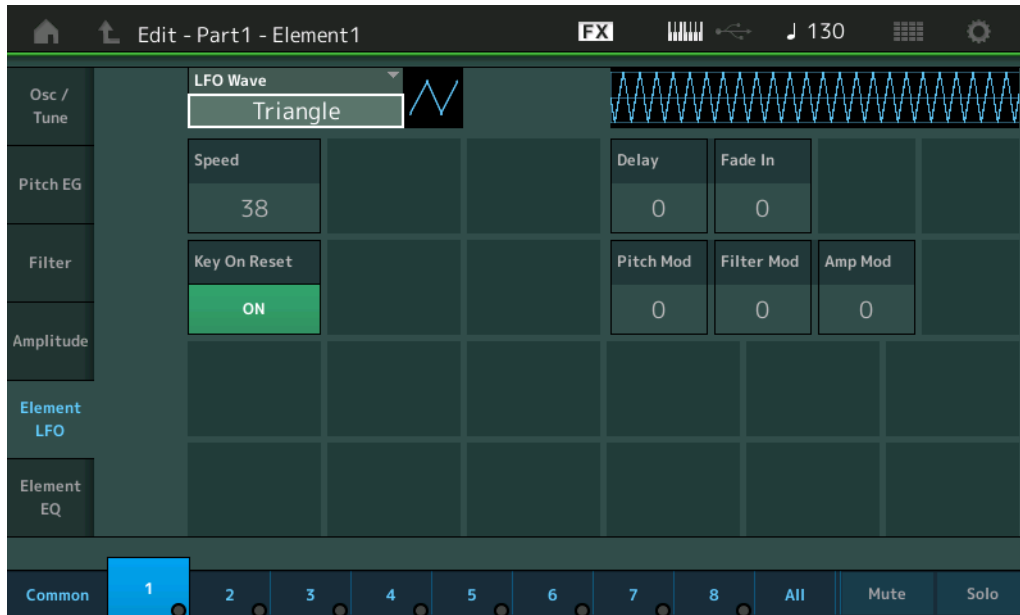
Osc

Balance

Element LFO

Vanuit de display Element LFO kunt u instellingen met betrekking tot LFO instellen voor elk element. De LFO-eenheid (Low-Frequency Oscillator) van het element genereert een signaal met lage frequentie. Het signaal van de LFO kan worden gebruikt om de toonhoogte, het filter en de amplitude te moduleren.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element LFO]

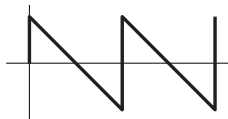


LFO Wave

Selecteert de LFO-golfvorm die wordt gebruikt om het geluid te variëren.

Instellingen: Saw, Triangle, Square

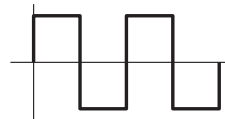
Saw (zaagtandgolf)



Triangle (driehoekgolf)



Square (blokgolf)



Speed (LFO-snelheid)

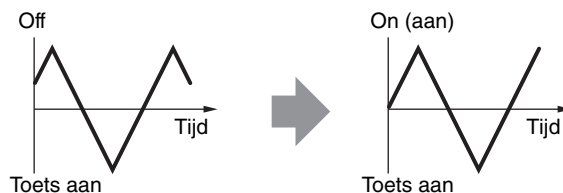
Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variatie aan. Hoe hoger de ingestelde waarde, hoe hoger de snelheid.

Instellingen: 0 – 63

Key On Reset (LFO Key On Reset)

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset als een noot wordt gespeeld.

Instellingen: Off, On



Delay (LFO-vertragingstijd)

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop een noot-aan-bericht wordt ontvangen en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0 – 127

Fade In (LFO-fade-intijd)

Bepaalt na hoeveel tijd het LFO-effect gaat aanzwellen (nadat de 'Delay'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Pitch Mod (LFO-toonhoogtemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 127

Filter Mod (LFO-filtermodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 127

Amp Mod (LFO-amplitudemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert).

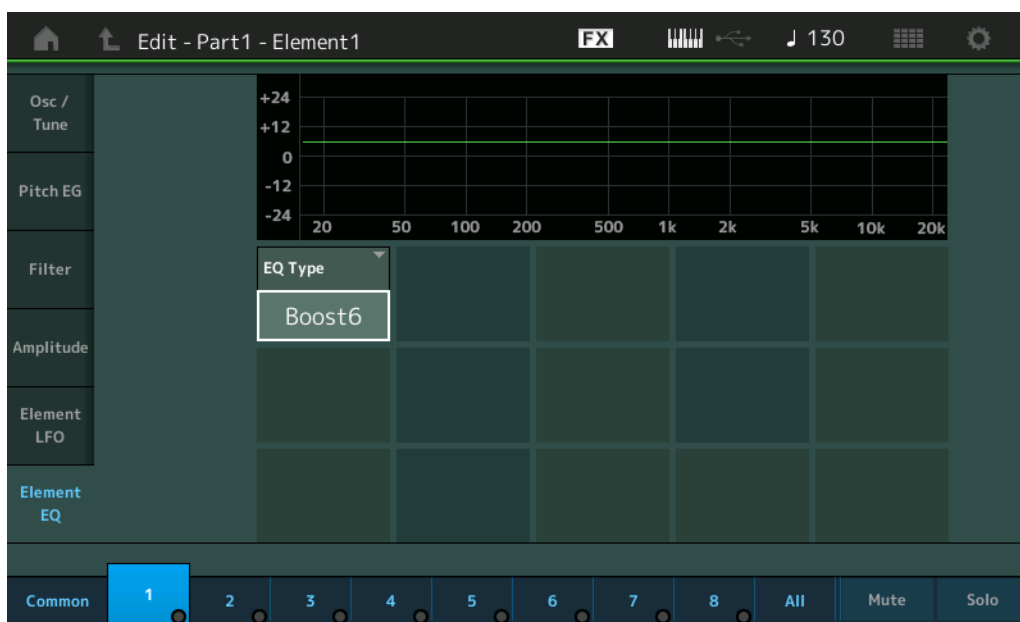
Instellingen: 0 – 127

Element-EQ

Vanuit de display Element EQ kunt u instellingen met betrekking tot EQ instellen voor elk element.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Element selecteren → [Element EQ]



EQ Type (element-EQ-type)

Hiermee wordt het equalizertype bepaald.

Instellingen: 2-band, P.EQ (parametrische EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), Thru

2-band: Dit is een 'shelving'-equalizer, die afzonderlijke hoge en lage frequentiebanden combineert.

P.EQ: De parametrische EQ wordt gebruikt om signaalniveaus rondom de frequentie te verzwakken of te versterken.

Boost6, Boost12, Boost18: Deze instellingen kunnen worden gebruikt om het niveau van het gehele signaal met respectievelijk 6dB, 12dB en 18dB te versterken

Thru: Met deze instelling worden de equalizers genegeerd en wordt het volledige signaal niet beïnvloed.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element-EQ

All Element

Osc

Balance

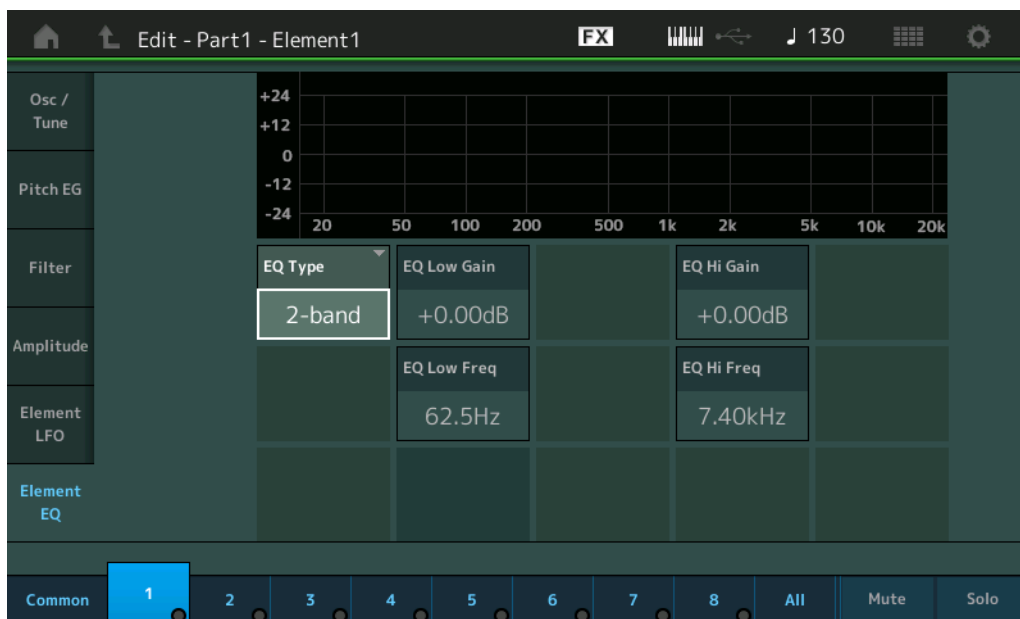
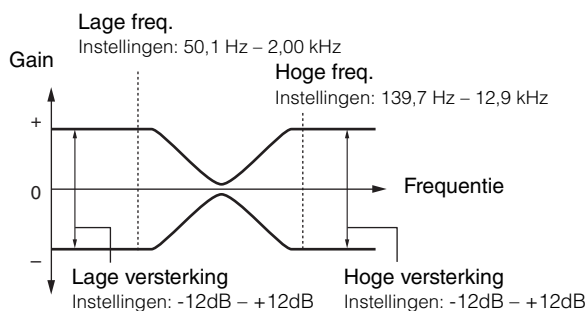
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Als 'EQ Type' is ingesteld op '2-band'



EQ Low Gain (lage versterking element-EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de lage band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Hi Gain (hoge versterking element-EQ)

Bepaalt de niveauversterking van de hoge band.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Low Freq (lage frequentie element-EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage band.

Instellingen: 50,1 Hz – 2,00 kHz

EQ Hi Freq (hoge frequentie element-EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 139,7 Hz – 12,9 kHz

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element-EQ

All Element

Osc

Balance

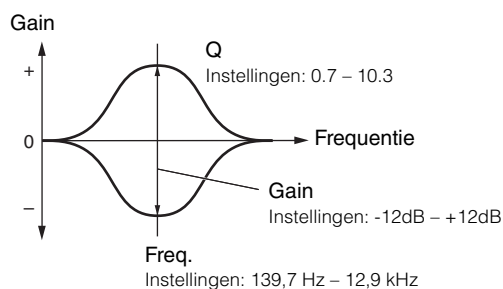
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Als 'EQ Type' is ingesteld op 'P.EQ'



EQ Gain (element-EQ-versterking)

Bepaalt de vermogensversterking van de frequentie die is ingesteld in 'EQ Freq'.

Instellingen: -12dB – +12dB

EQ Freq (element-EQ-frequentie)

Bepaalt de frequentie die moet worden verzwakt of versterkt.

Instellingen: 139,7 Hz – 12,9 kHz

EQ Q (element-EQ Q)

Hiermee brengt u variatie aan in het signaalniveau van de frequentie-instelling, zodat verschillende karakteristieken van de frequentiecurve worden verkregen.

Instellingen: 0.7 – 10.3

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over de EQ-structuur.

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element-EQ

All Element

Osc

Balance

Element All (hele element)

Normale partijen (AWM2) bewerken

Osc (oscillator)

Vanuit de display Oscillator kunt u oscillatorparameters instellen voor de acht elementen.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → [All] → [Osc]

	SW	XA Control	Group	Waveform	Velocity Limit	Note Limit
Balance	1	Normal	1	Moving Harp St	1 127	C -2 G 8
	2	Normal	1	Grain3 St	1 127	C -2 G 8
	3	Normal	1	Vocal Res	1 127	C -2 G 8
	4	Normal	1	Neo Seq Em All	1 127	C -2 G 8
	5	Normal	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	6	Normal	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	7	Normal	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	8	Normal	1	Bubble	1 127	C -2 G 8

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

Osc

Balance

SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

XA Control

Bepaalt de werking van de functie XA (Expanded Articulation) van een element.

De functie XA is een geavanceerd toongeneratorstelsel waarmee u effectiever realistische geluiden en natuurlijke speltechnieken kunt maken. Ook biedt dit systeem andere unieke modi voor willekeurige en wisselende geluidsveranderingen terwijl u speelt. Zie het 'Toongeneratorblok' in de 'Basisstructuur' op [pagina 6](#) voor meer informatie over functie XA.

Instellingen: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (toewijsbare schakelaar 1 ON), A.SW2 On (toewijsbare schakelaar 2 ON), A.SW Off (toewijsbare schakelaar 1 OFF)

Normal: het element klinkt normaal telkens wanneer u de noot speelt.

Legato: als de parameter Mono/Poly is ingesteld op Mono, wordt dit element afgespeeld in plaats van het element van de parameter XA Control dat is ingesteld op 'Normal' als u het keyboard op legato-wijze bespeelt (waarbij u de volgende noot van een melodiële lijn speelt voordat u de noot ervoor hebt losgelaten).

Toets los: het element is hoorbaar telkens wanneer u de noot loslaat.

Cycle: elk element klinkt anders, afhankelijk van zijn numerieke volgorde. Dat betekent dat bij het spelen van de eerste noot Element 1 hoorbaar is, bij de tweede noot Element 2 enzovoort.

Random: elk element klinkt willekeurig telkens wanneer u de noot speelt.

A.SW1 On: Als de knop [ASSIGN 1] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW2 On: Als de knop [ASSIGN 2] is ingesteld op On, klinkt het element.

A.SW Off: als de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] beide zijn ingesteld op Off staan, klinkt het element.

Group (elementgroep)

Bepaalt de groep voor XA Control. Alle elementen die hetzelfde type XA-functie hebben, moeten hetzelfde groepsnummer hebben. Deze instelling is niet van toepassing als de parameters van XA Control van alle elementen zijn ingesteld op Normal.

Instellingen: 1 – 8

Waveform (golfvormnaam)

Geeft de golfvormnaam voor elk element aan.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Velocity Limit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven aanslagbereik worden gespeeld. Als u eerst de maximumwaarde en vervolgens de minimumwaarde opgeeft, bijvoorbeeld '93 tot 34', omvat het aanslagbereik zowel '1 tot 34' als '93 tot 127'.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor elk element. Elk element klinkt alleen voor noten die binnen het bijbehorende opgegeven bereik worden gespeeld. Als u eerst de hoogste noot en dan de laagste noot opgeeft, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', omvat het notenbereik zowel 'C2 tot C4' als 'C5 tot G8'.

Instellingen: C -2 – G8

Balance

Vanuit de display Balance kunt u parameters met betrekking tot Level, Pitch en Pan instellen voor de acht elementen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → [All] → [Balance]

Osc	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (elementschakelaar)

Bepaalt of elk element actief is.

Instellingen: Off, On

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elk element.

Instellingen: -64 – 63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor elk element.

Instellingen: 0 – 255

Pan (elementpan)

Bepaalt de stereopanpositie van elk element.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

Level

Hiermee wordt het niveau van elk element bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Normale partijen (AWM2) bewerken

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element-EQ

All Element

▶ Osc

▶ Balance

Drumpartijen bewerken

Elke drumpartij bestaat uit maximaal 73 drumtoetsen, die worden toegewezen aan noten die verspreid zijn over het keyboard (C0 tot en met C6). Er zijn twee typen Drum Part Edit-displays: De display Key Common Edit voor het bewerken van de instellingen die van toepassing zijn op alle drumtoetsen, en de display Key Edit voor het bewerken van individuele toetsen. In dit onderdeel worden de parameters voor Key Common Edit en Key Edit beschreven.

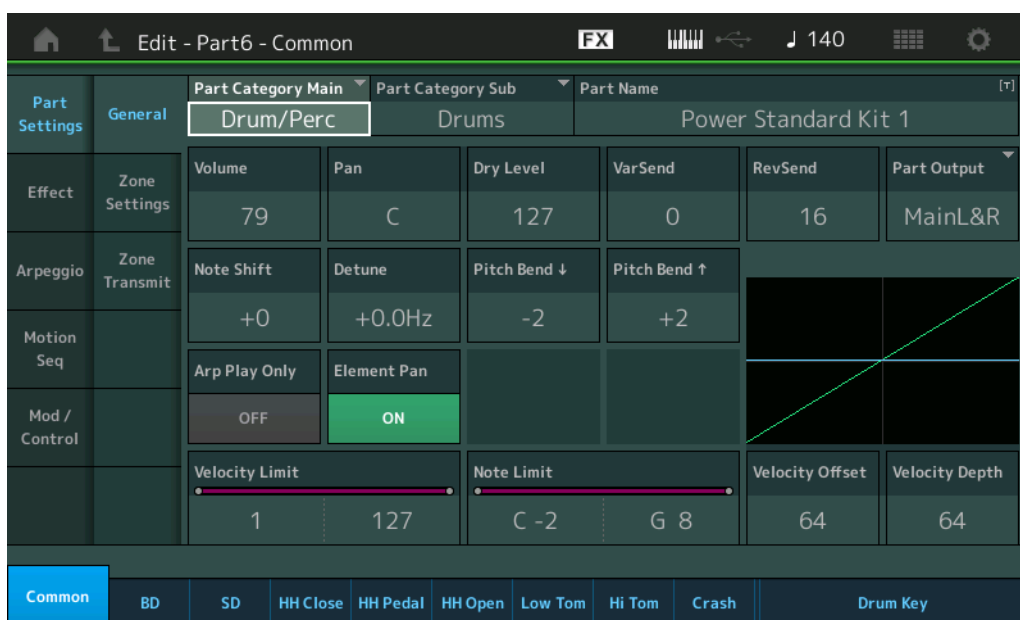
Key Common Edit (algemeen)

Part Settings

General

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (hoofdcategorie partij)

Part Category Sub (subcategorie partij)

Hiermee worden de hoofd- en subcategorie voor de geselecteerde partij bepaald.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Part Name

Bepaalt de partijnaam van de geselecteerde partij. Partijnamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Volume (partijvolume)

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde partij.

Instellingen: 0 – 127

Pan (pannen)

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde partij.

Instellingen: L63 – C – R63

Dry Level

Bepaalt het niveau van het droge geluid (geen effect toegepast) van de geselecteerde partij. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0 – 127

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0 – 127

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het niveau van de geselecteerde partij die wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R' of 'Drum'.

Instellingen: 0 – 127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Bepaalt welke audio-uitgang wordt gebruikt voor de geselecteerde partij.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Drum: 'Drum Key Out' wordt weergegeven om de specifieke uitgang voor elke drumtoets te bepalen.

Note Shift

Bepaalt voor elke partij de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24 – +0 – +24

Detune

Bepaalt de toonhoogte-instellingen van de geselecteerde partij in stappen van 0,1 Hz.

Instellingen: -12,8 Hz – +0,0 Hz – +12,7 Hz

Pitch Bend ↑/↓ (pitchbendbereik hoog/laag)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten.

Instellingen: -48 – +0 – +24

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Bepaalt of de huidige partij alleen de nootevents van het arpeggiospel afspeelt. Als deze parameter is ingeschakeld, zijn alleen de nootevents van het arpeggiospel van invloed op het toongeneratorblok.

Instellingen: Off, On

Element Pan (schakelaar voor elementpan)

Bepaalt of de afzonderlijke paninstellingen voor elke toetspartij (ingesteld via [EDIT] → Partij selecteren → Drumtoets selecteren → [Level/Pan] → 'Pan') worden toegepast. Als dit is ingesteld op 'off', wordt de panpositie voor elke toets in de partij ingesteld op het midden.

Instellingen: Off, On

Velocity Limit

Bepaalt de minimum- en maximumwaarde van het aanslagbereik waarbinnen elke partij reageert.

Instellingen: 1 – 127

Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten van het keyboardbereik voor elke partij.

Instellingen: C -2 – G8

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

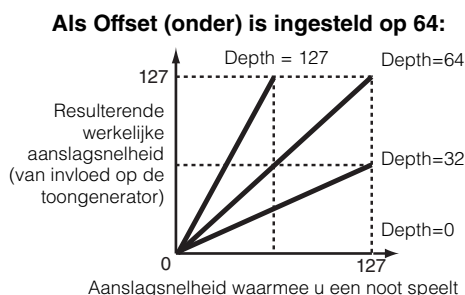
Level / Pan

Element EQ

Velocity Depth (diepte van aanslaggevoeligheid)

Hiermee bepaalt u de mate waarin het resulterende volume van de toongenerator reageert op uw aanslagsterkte. Naarmate de waarde hoger wordt, verandert het volume als gevolg van de kracht die u uitoefent, meer (zie de afbeelding hieronder).

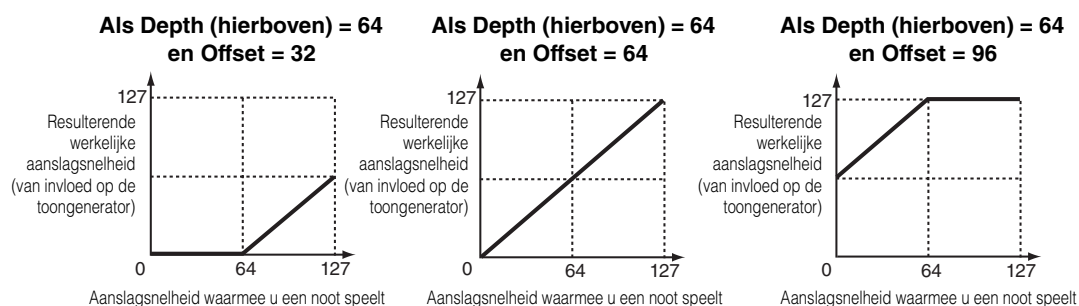
Instellingen: 0 – 127



Velocity Offset (offset van aanslaggevoeligheid)

Hiermee bepaalt u de mate waarin gespeelde aanslagsnelheden worden aangepast voor het aanslageffect dat hiervan het resultaat is. Hierdoor kunt u alle snelheden verhogen of verlagen op basis van de waarde van deze instelling, zodat automatische compensatie mogelijk is voor te harde en te zachte aanslagen.

Instellingen: 0 – 127



Zone Settings

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 63](#)).

Zone Transmit

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 65](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

Key

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Effect

Routing

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

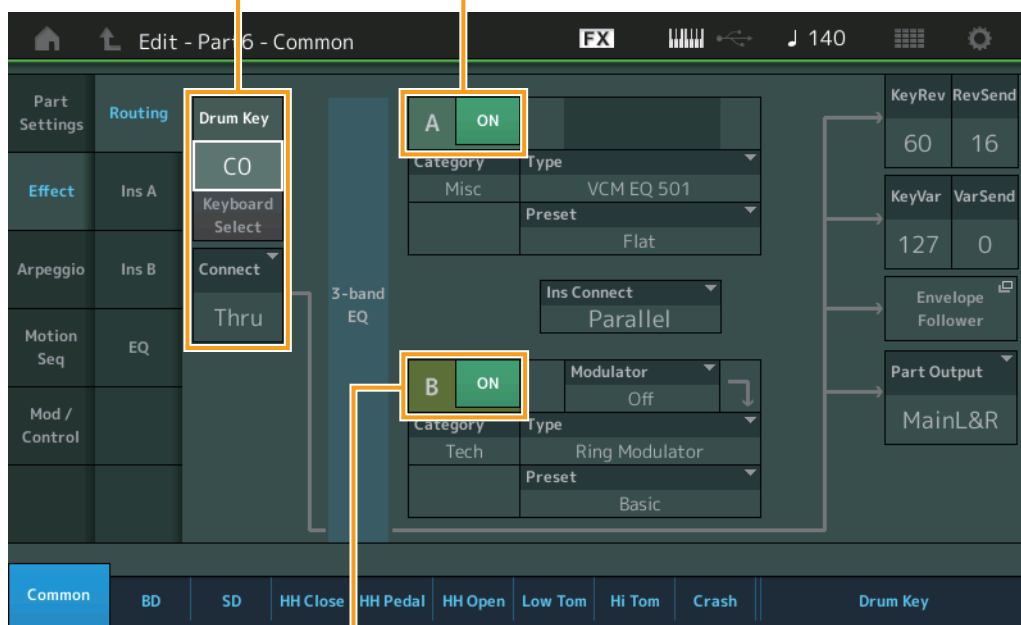
Element EQ

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Drum Key Connection Switch

Insertion FX Switch



Insertion FX Switch

Drum Key Connection Switch

Bepaalt welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets, en welk invoegeffect wordt genegeerd (Thru).

Als 'Keyboard Select' is ingeschakeld, kunt u toetsen selecteren door de noten op het keyboard te spelen.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Insertion FX Switch

Bepaalt of invoegeffect A/invoegeffect B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle presetperformances.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator. Mogelijk, afhankelijk van het geselecteerde effecttype, niet beschikbaar. Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing (pagina 67) van de normale partij (AWM2).

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

RevSend (reverb-zend)**VarSend (Variation-zend)**

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat vanuit Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) naar het reverb-/Variation-effect wordt gezonden. Alleen actief als de partij-uitvoer/drumtoetsuitvoer is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor het audiosignaal.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off, Drum

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1 & 2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

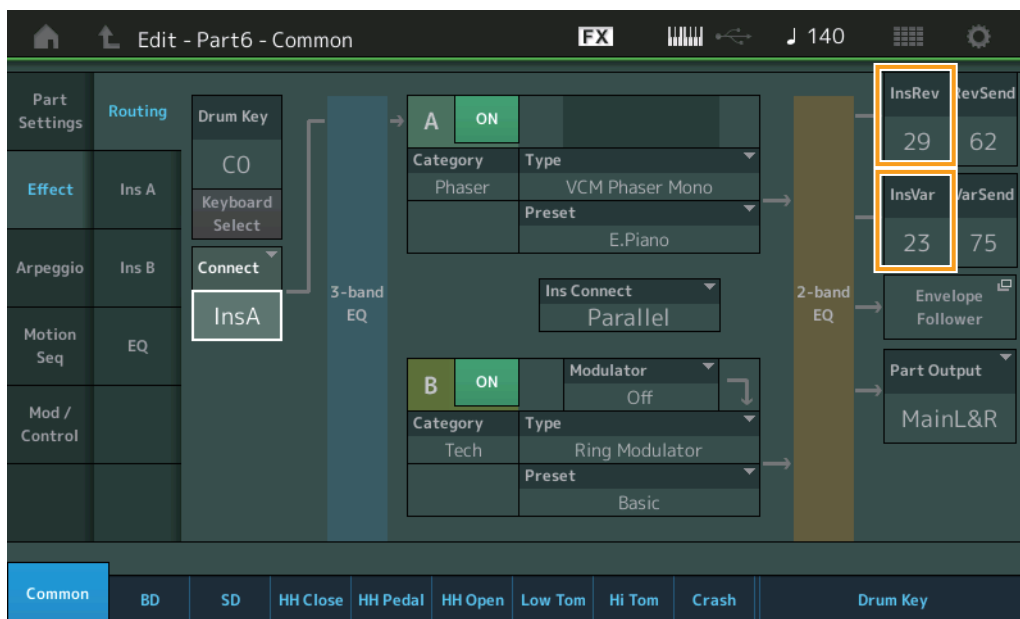
Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Drum: 'Drum Key Out' wordt weergegeven om de specifieke uitgang voor elke drumtoets te bepalen.

Envelope Follower

Hiermee roept u de display Envelope Follower Setting op.

Raadpleeg de display Routing ([pagina 68](#)) voor normale partijen (AWM2).

**InsRev (invoegreverb-zend)****InsVar (invoeg-Variation-zend)**

Hiermee wordt het zendniveau bepaald voor de volledige drumpartij (alle toetsen), gezonden vanuit invoegeffect A/B naar het reverb-/Variation-effect.

Alleen actief als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'InsA' of 'InsB' en Part Output/Drum Key Output is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

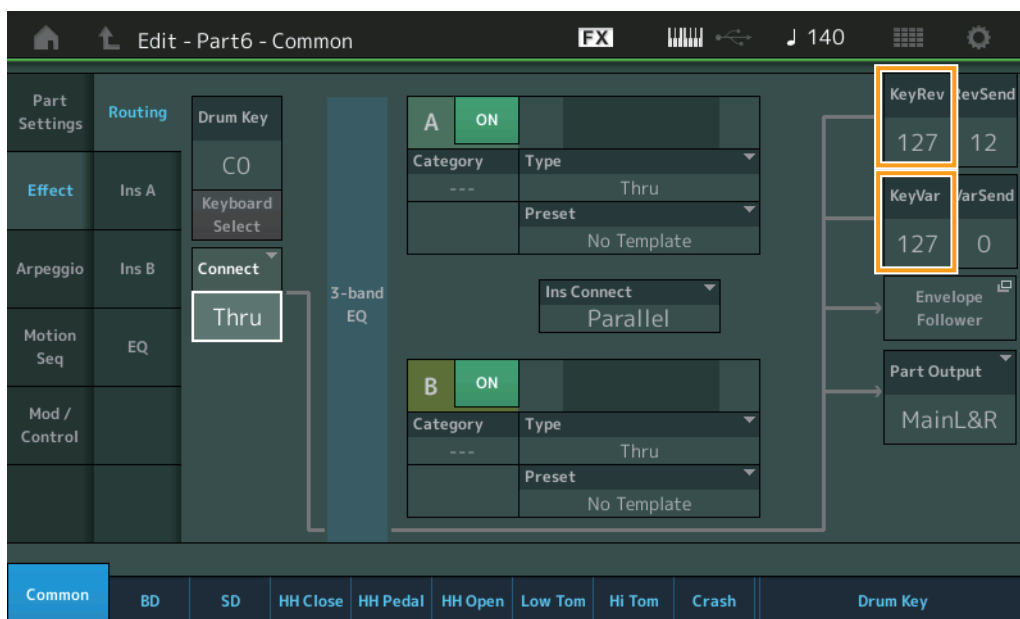
Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



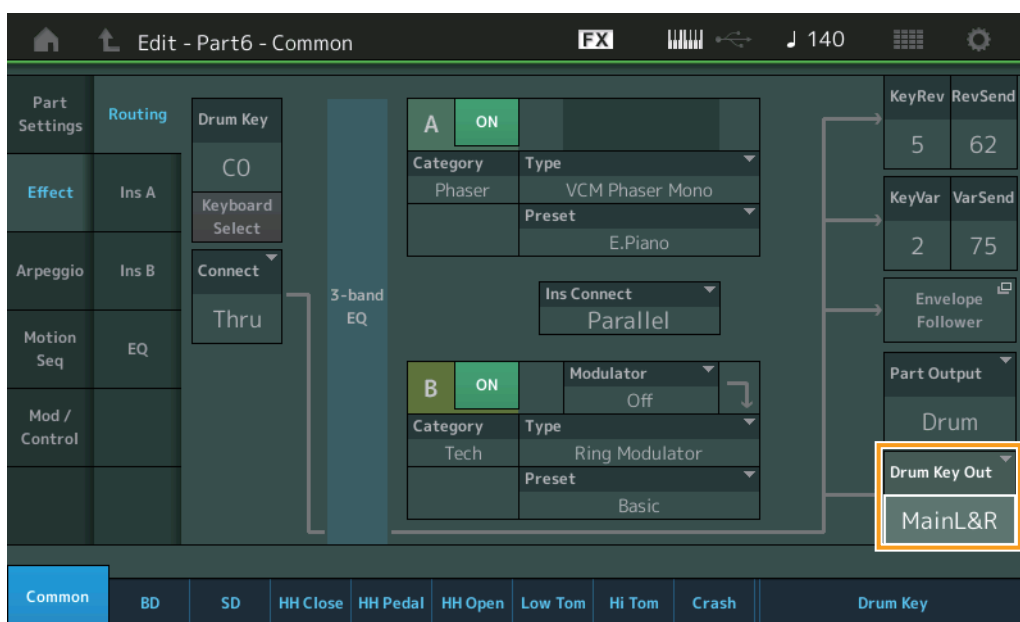
KeyRev (reverb-zend voor drumtoets)

KeyVar (Variation-zend voor drumtoets)

Hiermee wordt het zendniveau bepaald voor elke volledige drumtoets, gezonden vanuit invoegeffect A/B naar het reverb-/Variation-effect.

Alleen actief als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'Thru' en Part Output/Drum Key Output is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127



Drum Key Out (uitgangsselectie voor drumtoets)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor de afzonderlijke drumtoets. Wordt alleen weergegeven als Part Output is ingesteld op 'Drum'.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

OPMERKING Als de Drum Key Connection-schakelaar is ingesteld op 'InsA' of 'InsB', is deze parameter vast ingesteld op 'MainL&R'.

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Ins A (invoegeffect A) Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 69](#)).

EQ (partij-equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 70](#)).

Arpeggio

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 73](#)).

Individual

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 76](#)).

Advanced

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 77](#)), behalve voor de volgende extra parameter.

Fixed SD/BD

Als deze parameter is ingesteld op On, wordt C1 gebruikt als de noot van de basdrum en D1 als de noot van de snaredrum tijdens het afspelen in arpeggio.

Instellingen: Off, On

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 78](#)).

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 81](#)).

Mod/Control (modulatie/besturing)

Control Assign

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 89](#)), met uitzondering van de andere instellingswaarden in de parameter Destination. Raadpleeg de lijst met regels in het pdf-document Datalijst voor de instellingswaarde van 'Destination'.

Receive SW (ontvangstschakelaar)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 92](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ

▶ Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

▶ Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

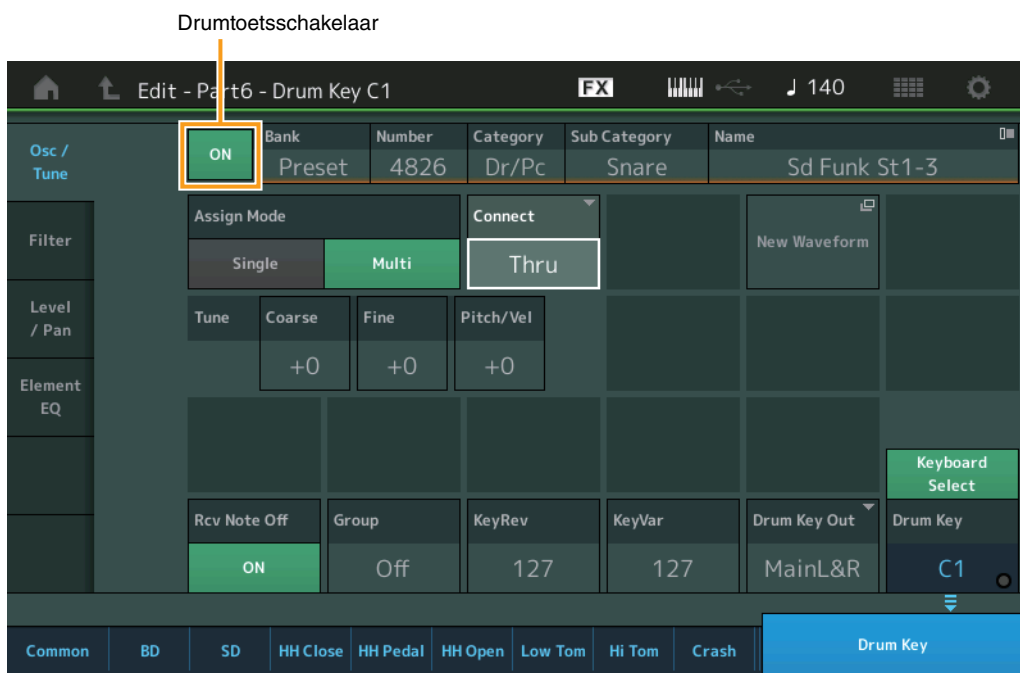
Element EQ

Key Edit (toets)

Osc/Tune (oscillator/stemmen)

Vanuit de display Oscillator/Tune kunt u oscillatorparameters instellen voor elke toets van de drumpartij.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Osc/Tune]



Bank (golfvormbank)

Number (golfvormnummer)

Category (golfvormcategorie)

Sub Category (subcategorie van golfvorm)

Name (naam van golfvorm)

Geeft de informatie aan van de golfvorm die wordt gebruikt voor de geselecteerde drumtoets. 'Bank' geeft aan welke golfvormlocatie (Preset, User en Library) wordt toegewezen aan de toets.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Drumtoetsschakelaar

Hiermee wordt bepaald of de momenteel geselecteerde drumtoets al dan niet wordt gebruikt.

Instellingen: Off, On

Assign Mode (toetstoewijzingsmodus)

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu worden ontvangen en zonder bijbehorende noot-uit-berichten.

Instellingen: Single, Multi

Single: het dubbel of herhaald afspelen van dezelfde noot is niet mogelijk. De eerste noot wordt gestopt en vervolgens klinkt de volgende.

Multi: alle noten klinken tegelijk. Dit maakt het afspelen van dezelfde noot mogelijk als deze meerdere keren achter elkaar wordt afgespeeld (met name voor tamboerijn- en cymbaalgeluiden die u wilt laten klinken tot ze volledige zijn uitgestorven).

Connect (Drum Key Connection-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets. Het invoegeffect wordt genegeerd als 'Thru' geselecteerd is. Deze parameter is hetzelfde als de parameter 'Connect' in de display 'Routing' van Effect-instellingen in Key Common Edit. Als u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Instellingen: Thru, InsA (invoegeffect A), InsB (invoegeffect B)

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

New Waveform

Laadt audiogegevens die zijn opgeslagen in het USB-flashgeheugen als 'Waveform'. Zie 'Load' ([pagina 174](#)) voor meer informatie over laden.

Nadat de golfvorm is geladen, is de parameter Edit Waveform beschikbaar. Zie [pagina 96](#) voor meer informatie over 'Edit Waveform'.

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte van elke drumtoetsgolf bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +48

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elke drumtoetsgolf.

Instellingen: -64 – 63

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de geselecteerde drumtoets reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Rcv Note Off (noot-uit-ontvangst)

Bepaalt of MIDI-noot-uit-berichten worden ontvangen door elke drumtoets.

Instellingen: off, on

Group (alternatiegroep)

Hiermee stelt u de alternatiegroep in waaraan de toets wordt toegewezen. De partijen waaraan hier hetzelfde nummer is toegewezen, kunnen niet gelijktijdig klinken. Met deze instelling kunt u het geluid van een echte drumkit reproduceren, waarin het fysiek onmogelijk is om bepaalde drumgeluiden tegelijkertijd af te spelen, zoals een open en een gesloten hi-hat.

Instellingen: off, 1 – 127

KeyRev (reverb-zend voor drumtoets)

KeyVar (Variation-zend voor drumtoets)

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het reverb-/Variation-effect wordt gezonden.

Mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instelling van de Drum Key Connection-schakelaar.

Instellingen: 0 – 127

Drum Key Out (uitgangsselectie voor drumtoets)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang voor de afzonderlijke drumtoets.

Mogelijk niet beschikbaar, afhankelijk van de instellingen van de Drum Key Connection-schakelaar of Part Output.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Keyboard Select (schakelaar voor keyboardselectie)

Bepaalt of de instelling Keyboard Select actief is. Als dit is ingesteld op On, kunt u drumtoetsen selecteren door de noten op het keyboard te spelen.

Instellingen: Off, On

Drum Key

Geeft de geselecteerde drumtoets aan.

Instellingen: C0 – C6

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

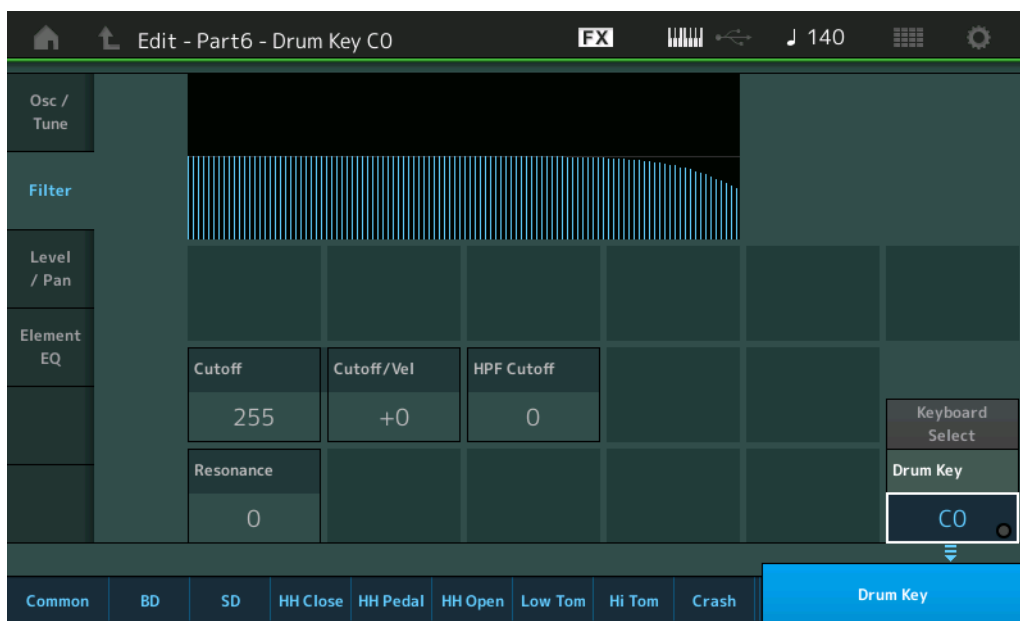
Level / Pan

Element EQ

Filter

Vanuit de display Filter kunt u filterinstellingen toepassen op de drumpartij. Hiermee kunt u op elke afzonderlijke drumtoets een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter toepassen.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Filter]



Cutoff (afsnijfrequentie laagdoorlaatfilter)

Gebruik deze parameter om de afsnijfrequentie in te stellen voor het laagdoorlaatfilter.

Instellingen: 0 – 255

Cutoff/Vel (aanslaggevoeligheid bij afsnijden laagdoorlaatfilter)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de afsnijfrequentie van het laagdoorlaatfilter. Bij positieve instellingen wordt de afsnijfrequentie hoger naarmate u het keyboard harder bespeelt. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +63

Resonance (resonantie van laagdoorlaatfilter)

Hiermee wordt de hoeveelheid resonantie (harmonische nadruk) bepaald die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie.

Instellingen: 0 – 127

HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: 0 – 255

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

Level / Pan

Element EQ

Level/Pan

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

- General
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Control Assign
- Receive SW

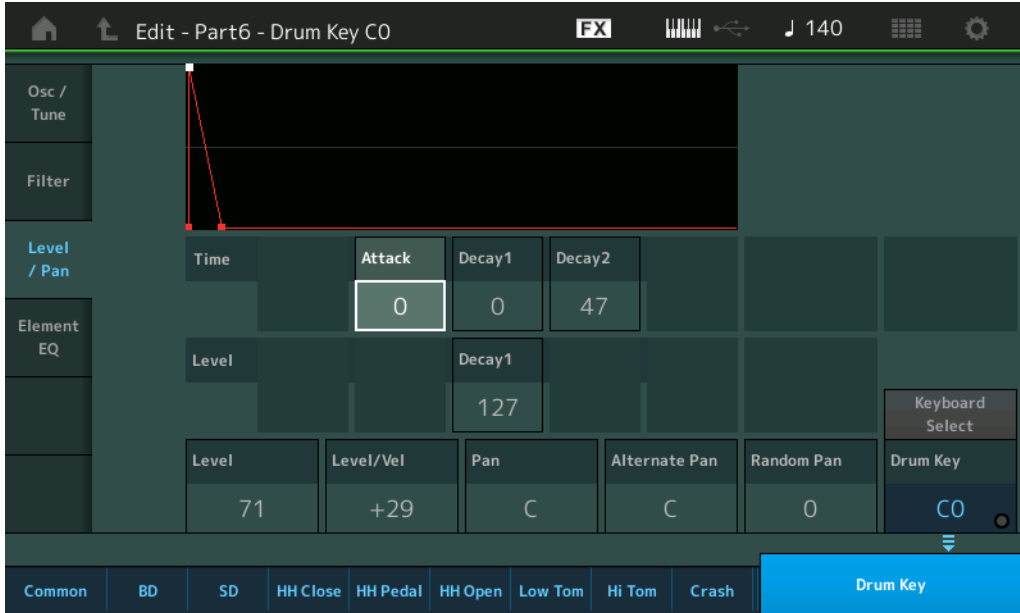
Key

- Osc / Tune
- Filter
- ▶ Level / Pan
- Element EQ

Vanuit de display Level/Pan kunt u Level en Pan instellen voor elke drumtoets.

Werking

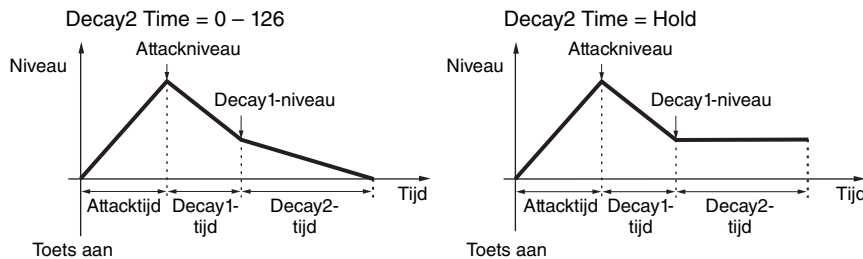
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Toets selecteren → [Level/Pan]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Attack	Decay1	Decay2
Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time
Level	–	Decay1 Level	–

Instellingen: Time: 0 – 127, Hold (alleen voor Decay2)
Level: 0 – 127



Level

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de drumtoets bepaald. Hiermee kunt u gedetailleerde balansaanpassingen uitvoeren voor de diverse geluiden van de drumtoets.

Instellingen: 0 – 127

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van de drumtoets reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – +63

Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

0: het uitgangsniveau verandert niet.

Pan (pannen)

Stelt de panpositie (stereopositie) van elke drumtoets in. Deze positie wordt ook gebruikt voor de basispanpositie voor de instellingen Alternate (beurtelings) en Random (willekeurig).

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

Alternate Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee het geluid van de geselecteerde drumtoets beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64 – C – R63

Random Pan

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid van de geselecteerde drumtoets willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de centrale panpositie.

Instellingen: 0 – 127

Element EQ

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 114](#)).

Drumpartijen bewerken

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Normale partijen (FM-X) bewerken

Een normale partij (FM-X) kan uit maximaal acht operators bestaan. Er zijn twee typen Normal Part (FM-X) Edit-displays: De display Operator Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht operators gelden, en de display Operator Edit voor het bewerken van individuele operators.

Operator Common Edit (algemeen)

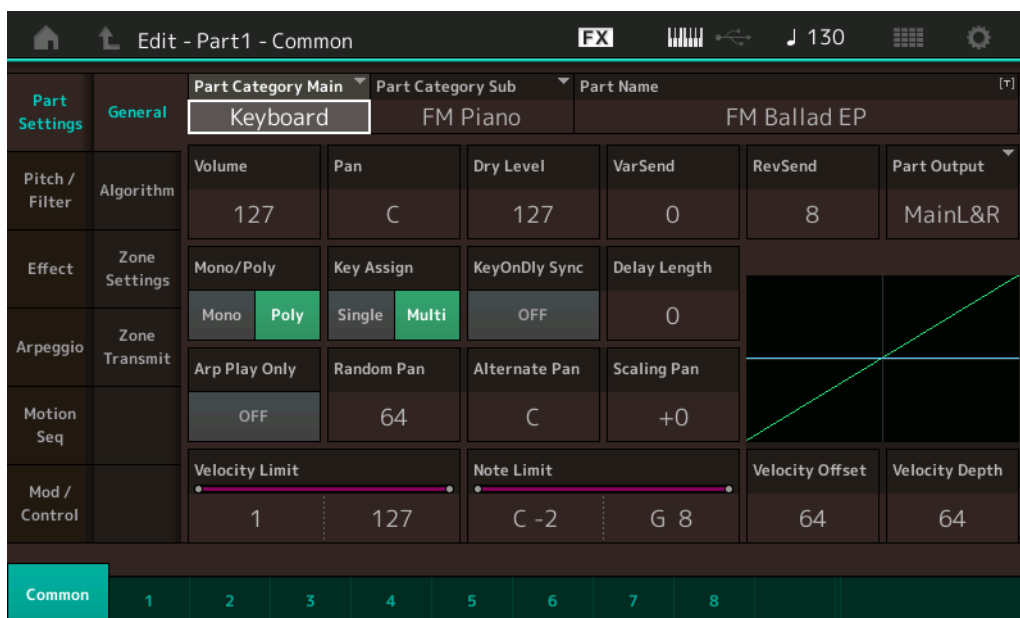
Part Settings

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters instellen, zoals Part Name, Volume en Pan.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



De meeste parameters zijn dezelfde als de parameters in de display Element Common Edit voor normale partijen (AWM2) (pagina 58), met uitzondering van de volgende aanvullende parameters.

Random Pan

Bepaalt de hoeveelheid waarmee het geluid van de geselecteerde operator willekeurig naar links en rechts wordt gepand voor elke toets waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de Center-panpositie.

Instellingen: 0 – 127

Alternate Pan

Hiermee wordt de hoeveelheid bepaald waarmee het geluid van de geselecteerde operator beurtelings naar links en rechts wordt gepand voor elke noot waarop u drukt. De paninstelling (hierboven) wordt gebruikt als de basispanpositie.

Instellingen: L64 – C – R63

Scaling Pan

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de panpositie, links en rechts, van de geselecteerde operator. Bij noot C3 wordt de paninstelling gebruikt als de basispanpositie. Bij positieve instellingen wordt de panpositie links ingesteld als u op het lagere gedeelte van het keyboard speelt, en rechts als u op het hogere gedeelte van het keyboard speelt. Een negatieve instelling heeft het tegenovergestelde effect.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de 'Key On Delay Time Length' al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo.

Instellingen: Off, On

Delay Length (lengte van Key On Delay Time)

Bepaalt de tijd (of de verstreken vertragingstijd) tussen het moment waarop u op een noot op het keyboard drukt en het punt waarop het geluid daadwerkelijk wordt gespeeld. U kunt voor elke operator verschillende vertragingstijden instellen. Niet beschikbaar als 'KeyOnDly Sync' is ingesteld op On.

Instellingen: 0 – 127

Delay Length (lengte van Key On Delay Note)

Bepaalt de timing van 'Key On Delay' als 'KeyOnDly Sync' is ingesteld op 'on'.

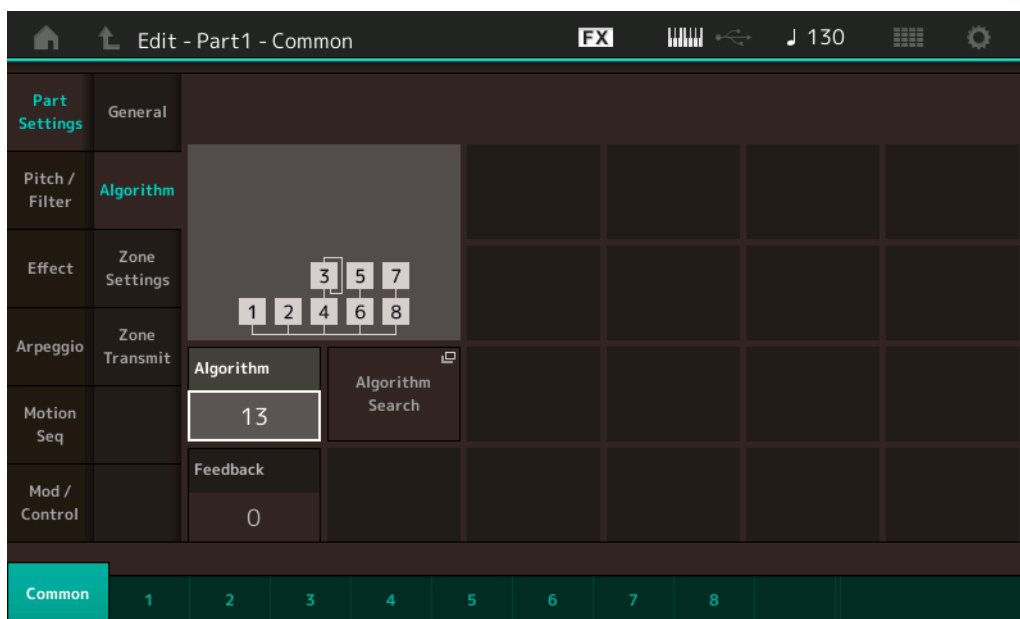
Instellingen: 1/16, 1/8 Tri. (achtstenoottriolen), 1/16 Dot. (gepunteerde zestiende noten), 1/8, 1/4 Tri. (kwartnoottriolen), 1/8 Dot. (gepunteerde achtste noten), 1/4, 1/2 Tri. (halve-noottriolen), 1/4 Dot. (gepunteerde kwartnoten), 1/2, Whole Tri. (hele-noottriolen), 1/2 Dot. (gepunctueerde halve noten), 1/4 x 4 (groepen van vier kwartnoten; vier kwartnoten per tel), 1/4 x 5 (groepen van vijf kwartnoten; vijf kwartnoten per tel), 1/4 x 6 (groepen van zes kwartnoten; zes kwartnoten per tel), 1/4 x 7 (groepen van zeven kwartnoten; zeven kwartnoten per tel), 1/4 x 8 (groepen van acht kwartnoten; acht kwartnoten per tel)

Algorithm

Vanuit de display Algorithm kunt u het algoritme opgeven, waarmee wordt bepaald hoe de operators worden gerangschikt en hoe het FM-geluid wordt gegenereerd.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (algoritmenummer)

Verandert algoritmen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Feedback (feedbackniveau)

U kunt golfvormen veranderen door een gedeelte van het signaal dat door een operator wordt gegenereerd terug te voeren via die operator. Hiermee kunt u het feedbackniveau instellen.

Instellingen: 0 – 7

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Normal Part (AWM2)

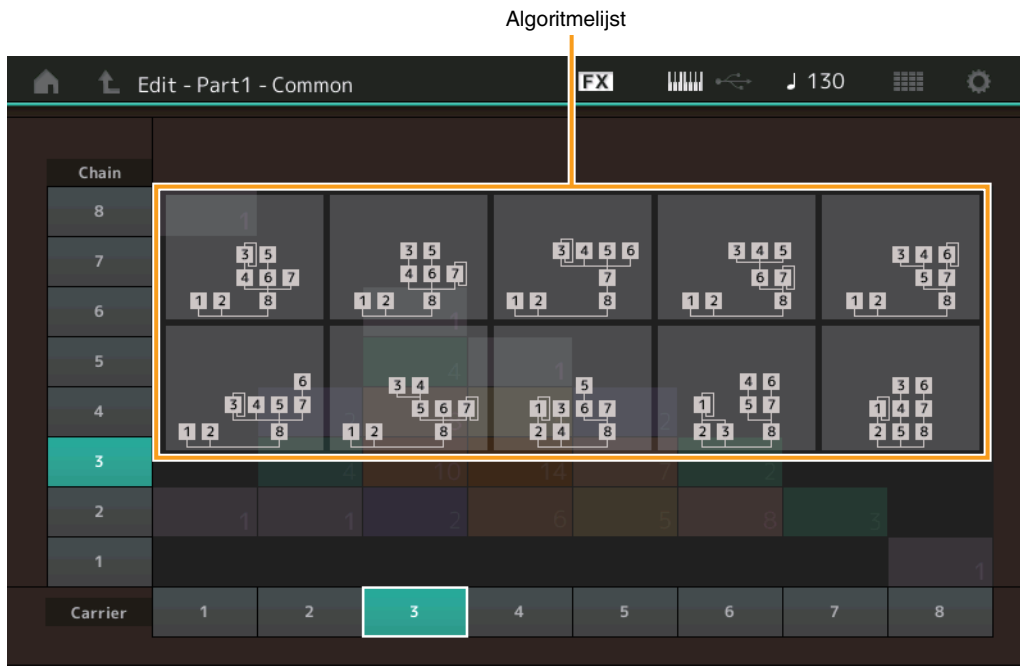
Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Algorithm Search

Hiermee wordt de display Algorithm Search opgeroepen. Vanuit deze display kunt u naar gewenste algoritmen zoeken door te filteren op het aantal draaggolven of de maximale lengte van de seriële verbinding van operators.



Chain

Filtert de algoritmen op de maximale lengte van seriële verbindingen van operators.

Instellingen: 1 – 8

Carrier

Filtert de algoritmen op het aantal draaggolven.

Instellingen: 1 – 8

Zone Settings

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 63](#)).

Zone Transmit

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 65](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch/Filter

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Pitch

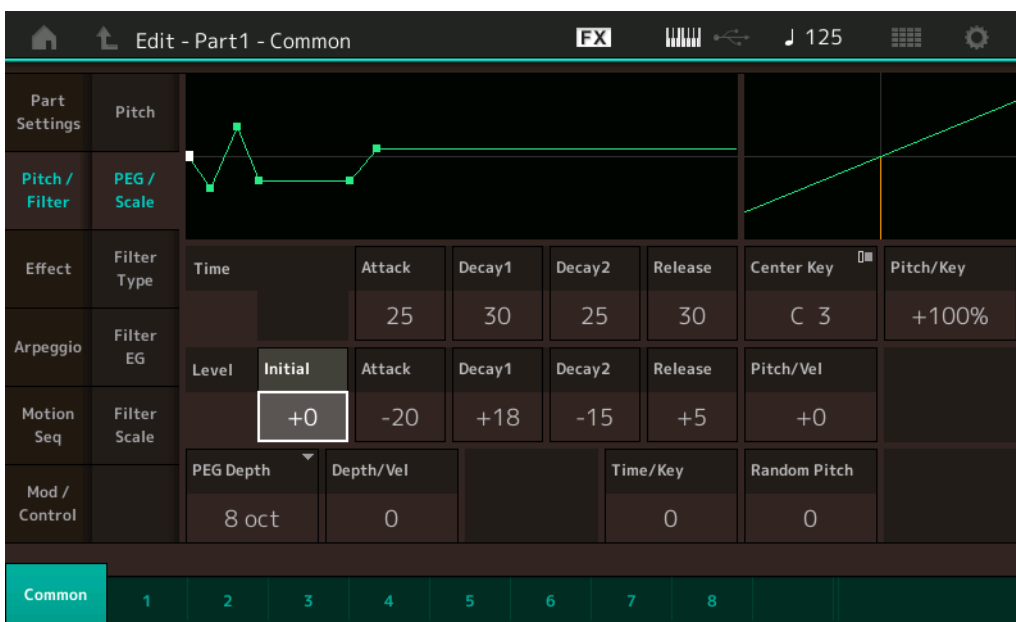
Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 60), behalve dat de parameter Legato Slope niet beschikbaar is.

PEG/Scale (Pitch EG/schaal)

Vanuit de display Pitch EG/Scale kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Pitch EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de toonhoogte van het geluid na verloop van tijd verandert en wat de schaal voor partijen is.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	-	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	Hold Level	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release Level

Instellingen: Time: 0 – 99

Level: -50 – +50

PEG Depth

Bepaalt het toonhoogtebereik voor Pitch EG.

Instellingen: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0,5 oct

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Bepaalt hoe het aanslagbereik wordt gegenereerd in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt.

Instellingen: 0 – 7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Pitch EG-tijden. De middelste toets (C3) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: 0 – 7

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge PEG-overgangstijd en lage noten in een lage snelheid.

0: de PEG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de gevoeligheid van het Key Follow-effect (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten), waarbij wordt uitgegaan van de toonhoogte van de centrale toets (hieronder) als standaardwaarde.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

+100% (de normale instelling): de toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

0%: alle noten hebben dezelfde toonhoogte als de centrale toets.

Negatieve waarden: de instellingen worden omgekeerd.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op toonhoogte.

Instellingen: C -2 – G8

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – 63

Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Random Pitch (willekeurige toonhoogtediepte)

Hiermee kunt u de toonhoogte op willekeurige wijze variëren voor elke noot die wordt gespeeld.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Zie het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor meer informatie over PEG.

Filter Type

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 100](#)).

Filter EG

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 105](#)).

Filter Scale

Hetzelfde als de Element Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 107](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Effect

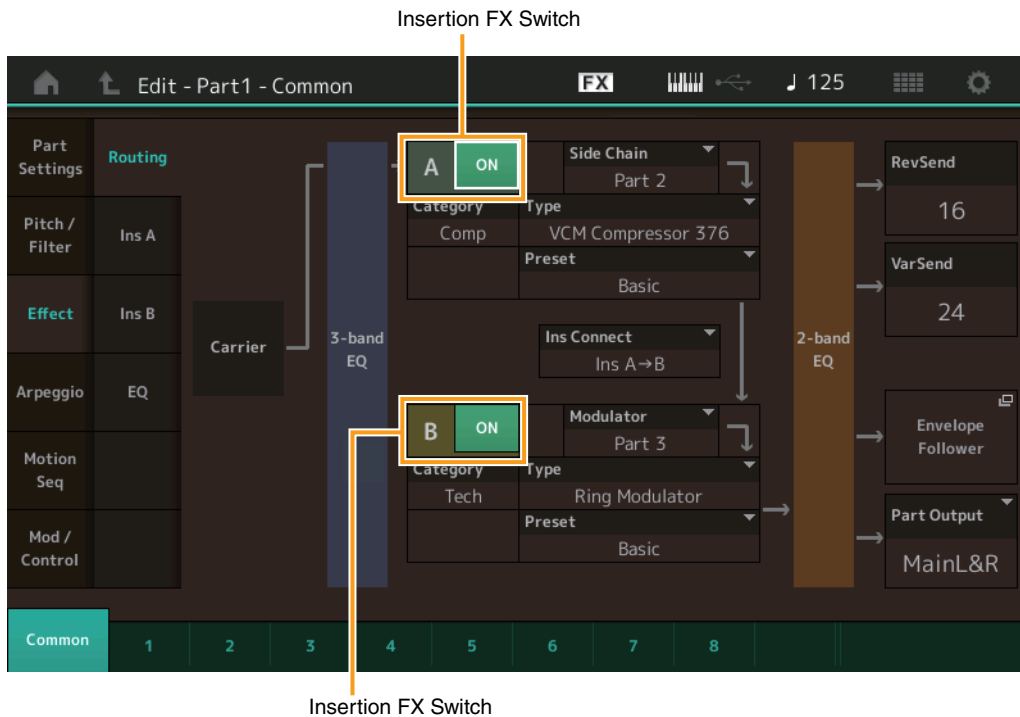
Normale partijen (FM-X) bewerken

Routing

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor partijen bepalen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator. Mogelijk, afhankelijk van het effecttype, niet actief.

Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing (pagina 67) van de normale partij (AWM2).

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegaansluiting)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingswijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectaansluiting' in 'Basisstructuur' (pagina 19) voor meer informatie.

Instellingen: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het invoegeffect A/B naar het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Var Send (Variation-zend)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het invoegeffect A/B naar het Variation-effect.

Instellingen: 0 – 127

Part Output (uitgang voor partij selecteren)

Hiermee bepaalt u de specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Ins A (invoegeffect A)

Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 69](#)).

EQ (partij-equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 70](#)).

Arpeggio

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 73](#)).

Individual

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 76](#)).

Advanced

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 77](#)).

Motion Seq (motionsequencer)

Common

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 78](#)).

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 81](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Mod/Control (modulatie/besturing)

Normale partijen (FM-X) bewerken

Part LFO

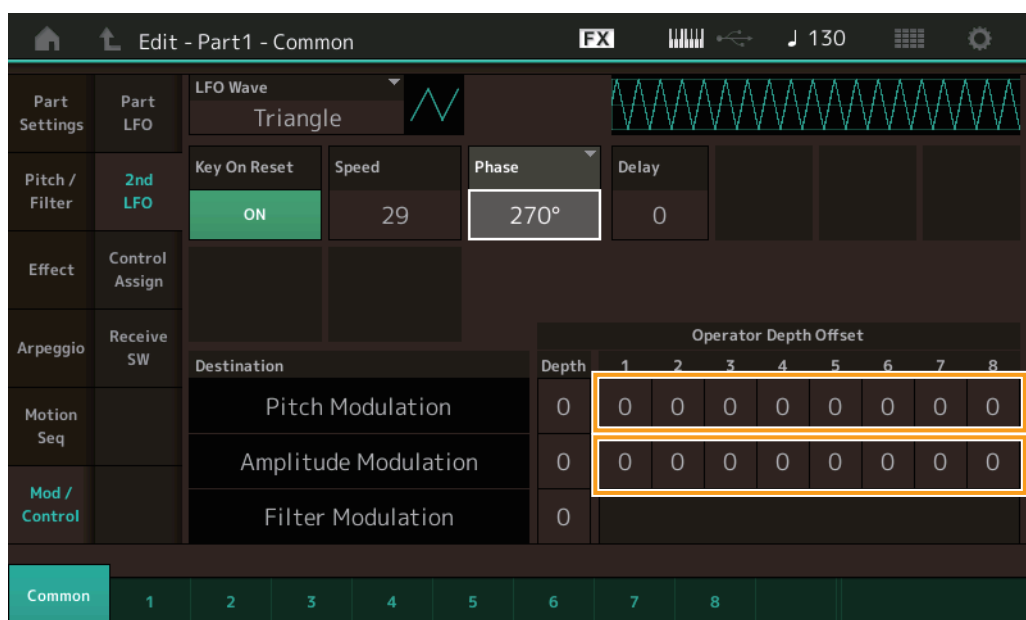
Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 85), behalve dat de instellingswaarden van de parameter Destination afwijken en dat 'Element Phase Offset (Offset van LFO-element)' niet beschikbaar is. Zie het pdf-document Datalijst voor meer informatie over de instellingswaarden.

2nd LFO

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio
(2e LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio
(2e LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

LFO Wave (2e LFO golfvorm)

Selecteert de 2e LFO-golfvorm.

Instellingen: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

OPMERKING Als 'Sine' is geselecteerd, worden twee golfvormen weergegeven in de display vanwege de faseverschuiving van de amplitudemodulatiegolf.

Key On Reset (2e LFO Key On Reset)

Bepaalt of de 2e LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

Instellingen: Off, On

Speed (2e LFO-snelheid)

Past de snelheid (frequentie) van de 2e LFO-variatie aan.

Instellingen: 0 – 99

Phase (2e LFO-fase)

Bepaalt het beginpunt van de fase als de 2e LFO-golf wordt gereset.

Instellingen: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2e LFO-vertragingstijd)

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop u een toets op het keyboard aanslaat en het moment waarop de 2e LFO actief wordt.

Instellingen: 0 – 99

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch Modulation (2e LFO-toonhoogtemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 99

Amplitude Modulation (2e LFO-amplitudemodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 99

Filter Modulation (2e LFO-filtermodulatie diepte)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de 2e LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio (2e LFO Pitch Modulation Operator Depth Ratio)

Past de hoeveelheid (diepte) aan die wordt bepaald in de '2nd LFO Pitch Modulation Depth' voor elke operator.

Instellingen: 0 – 7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio (2e LFO Amplitude Modulation Operator Depth Ratio)

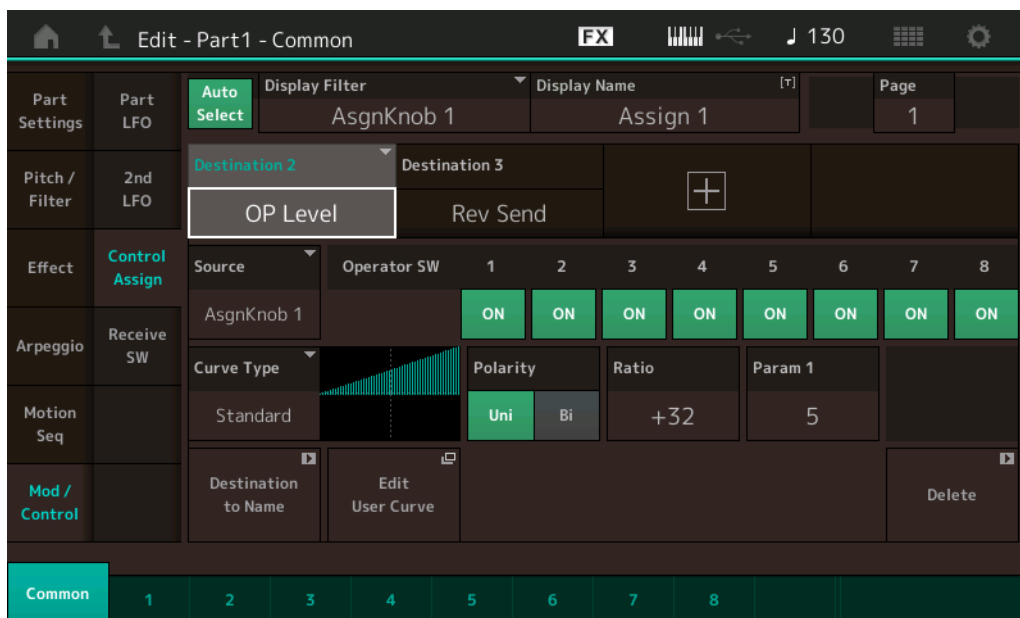
Past de hoeveelheid (diepte) aan die wordt bepaald in de '2nd LFO Amplitude Modulation Depth' voor elke operator.

Instellingen: 0 – 7

Control Assign

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 89), met uitzondering van de andere instellingswaarden in de parameter Destination. Zie het pdf-document Datalijst voor meer informatie over de instellingswaarde.

Daarnaast wordt de volgende parameter weergegeven in deze display.

Operator SW (operatorschakelaar)

Selecteert of de regelaar van invloed is op alle afzonderlijke operators (On) of niet (Off). Alleen beschikbaar als een operatorgerelateerde parameter is ingesteld in 'Destination'.

Instellingen: Off, On

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

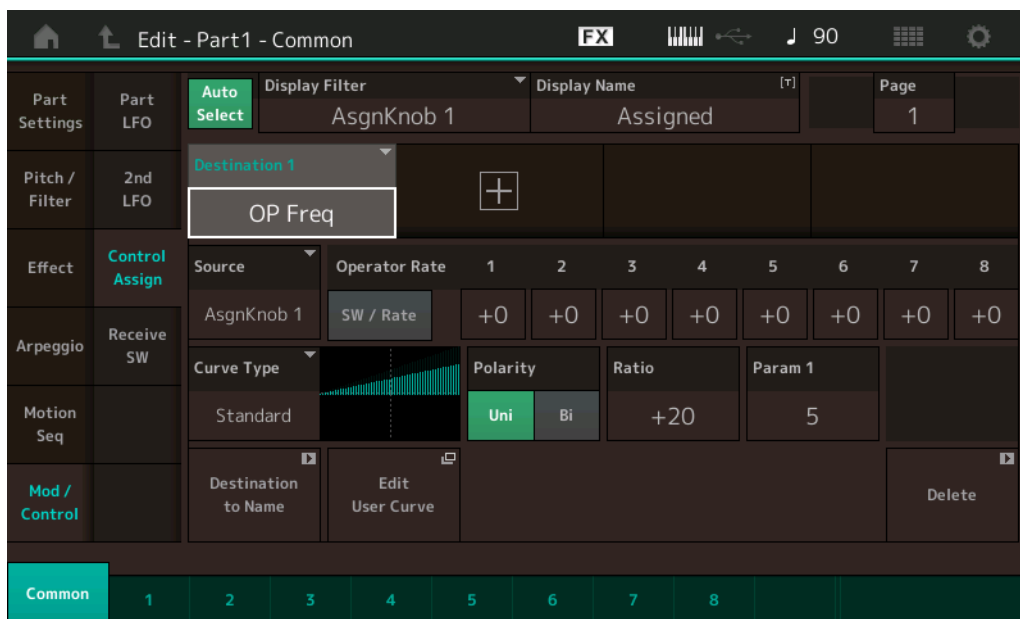
Level

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



Operator Rate

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de controller bij het veranderen van de parameter die is ingesteld in 'Destination' voor elke operator.

Alleen beschikbaar als 'Destination' is ingesteld op 'OP Freq' of 'OP AEG Offset'.

Instellingen: Off, On

SW/Rate (Operator Switch/Operator Rate-schakelaar)

Schakelt tussen de displays 'Operator Switch' en 'Operator Rate'.

Alleen beschikbaar als 'Destination' is ingesteld op 'OP Freq' of 'OP AEG Offset'.

Instellingen: Off, On

Receive SW (ontvangstschakelaar)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 92](#)).

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

Pitch / Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Operator

- Form / Freq
- Level

Operator Edit (operator)

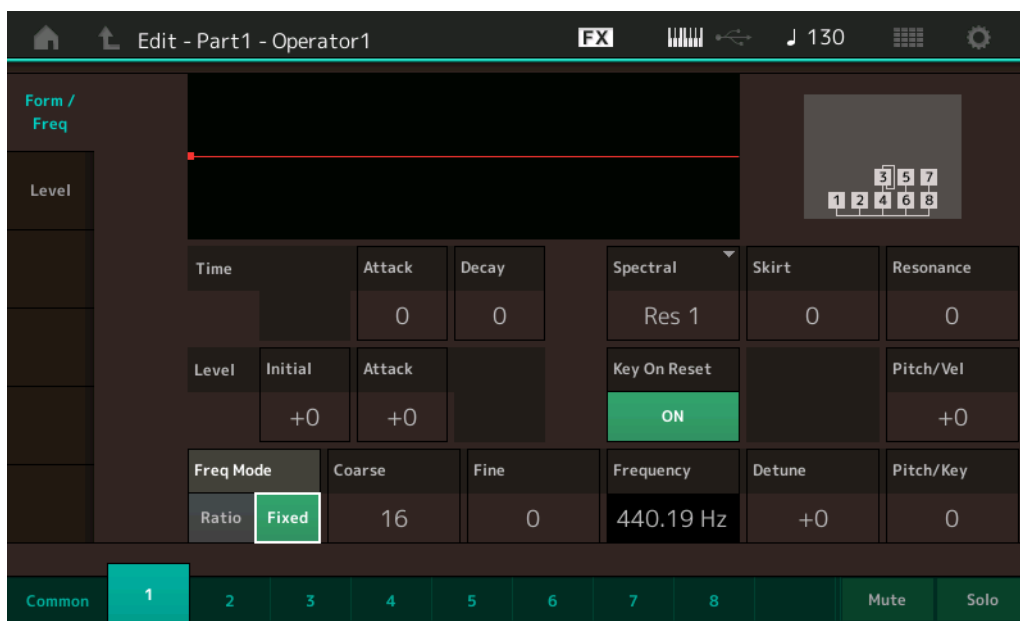
Normale partijen (FM-X) bewerken

Form/Freq (vorm/frequentie)

Vanuit de display Form/Frequency kunt u alle golfvorm- en frequentie-instellingen instellen voor operators.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Form/Freq]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Initial	Attack	Decay
Time	–	Attack Time	Decay Time
Level	Initial Level	Attack Level	–

Instellingen: Time: 0 – 99

Level: -50 – +50

Spectral (spectrale vorm)

Bepaalt de 'spectrale vorm' van de geselecteerde operator.

Instellingen: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Skirt (spectrale rand)

Bepaalt de verspreiding van de 'rand' onder aan de vormende harmonischencurve. Hogere waarden produceren een bredere rand en lagere waarden produceren een smallere rand. Niet beschikbaar als 'Spectral' is ingesteld op 'Sine'.

Instellingen: 0 – 7

Resonance (spectrale resonantie)

Bepaalt de mate waarin de aanslagsnelheid de resonantie van de spectrale vorm beïnvloedt. De middenfrequentie verschuift naar hogere frequenties, waardoor u een speciale resonantie in het geluid kunt maken. Alleen actief als 'Spectral' is ingesteld op 'Res 1' of 'Res 2'.

Instellingen: 0 – 99

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

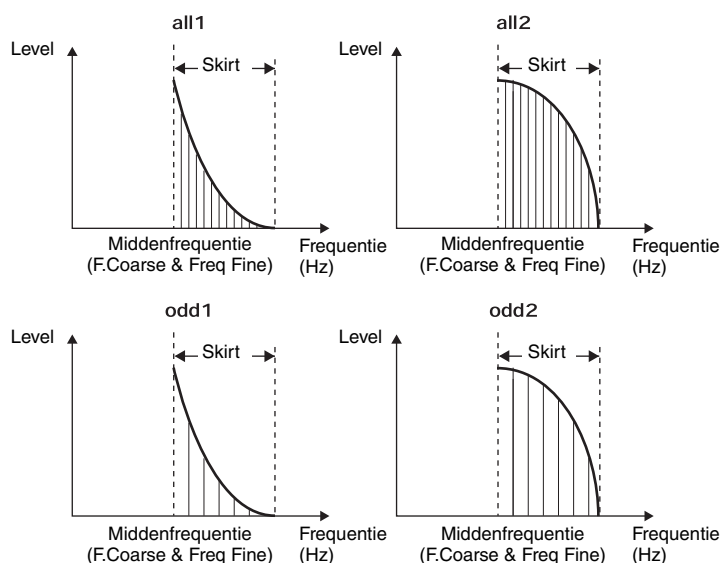
Receive SW

Operator

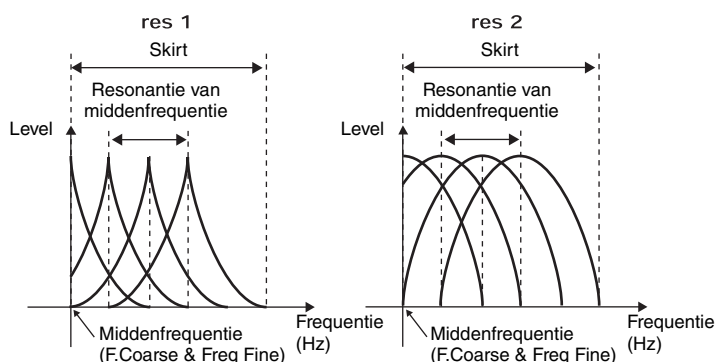
▶ Form / Freq

Level

Basisgolfvormen die worden gebruikt als operators bevatten harmonischen, met uitzondering van 'Sine'. Een sinusgolf bevat de basisfrequentie zonder aanvullende harmonischen. Als 'Form' is ingesteld op een andere golfvorm dan 'Sine', kunt u daarom harmonischen en de piek van elke formant aanpassen, afhankelijk van het golfvormtype, door de gerelateerde parameters te bepalen. Hieronder ziet u de basisgolfvormen en de karakteristieke parameters.



Hoe hoger de waarde van 'Skirt', hoe meer harmonischen de golf bevat.



Hoe hoger de waarde van 'Resonance', hoe hoger de frequentie waarnaar de middenfrequentie wordt verschoven.

- Resonance=0: De middenfrequentie is de basisgolf
- Resonance=99: De middenfrequentie is de 100e harmonische

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Bepaalt of de oscillatie van de operator wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

Instellingen: Off, On

Pitch/Vel (toonhoogtegevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de geselecteerde operator reageert op de aanslag. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Freq Mode' op 'Fixed' is ingesteld.

Instellingen: -7 - +7

Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte stijgt.

Negatieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de toonhoogte daalt.

0: geen verandering in toonhoogte.

Freq Mode (oscillatorfrequentiemodus)

Bepaalt de instellingen voor de uitgangstonhoogte van de operator.

Instellingen: Ratio, Fixed

Ratio: Bepaalt de uitgangstonhoogte door te detecteren welke noot u op het keyboard speelt.

Fixed: Geeft de toonhoogte op door 'Coarse' en 'Fine' in te stellen.

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Coarse (grove stemming)

Hiermee wordt de toonhoogte bepaald van elke operator.

Instellingen: Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Ratio': 0 – 31

Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Fixed': 0 – 21

Fine (nauwkeurige stemming)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elke operator.

Instellingen: Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Ratio': 0 – 99

Als 'Freq Mode' is ingesteld op 'Fixed': 0 – 127

Detune

Stelt de uitvoertonhoogte voor de operator iets hoger of later in.

Zelfs als dezelfde parameterwaarde is ingesteld voor zowel 'Coarse Tune' als 'Fine Tune,' kunt u met Detune de toonhoogte van elke operator iets verhogen of verlagen, zodat u een extra dimensie aan het geluid kunt toevoegen en de ruimtelijke eigenschappen kunt verbeteren.

Instellingen: -15 – +15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het Key Follow-effect (de mate afhankelijk van de positie of het octaafbereik). Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Freq Mode' op 'Fixed' is ingesteld.

Instellingen: 0 – 99

0: alle noten hebben dezelfde toonhoogte die is opgegeven met Coarse en Fine.

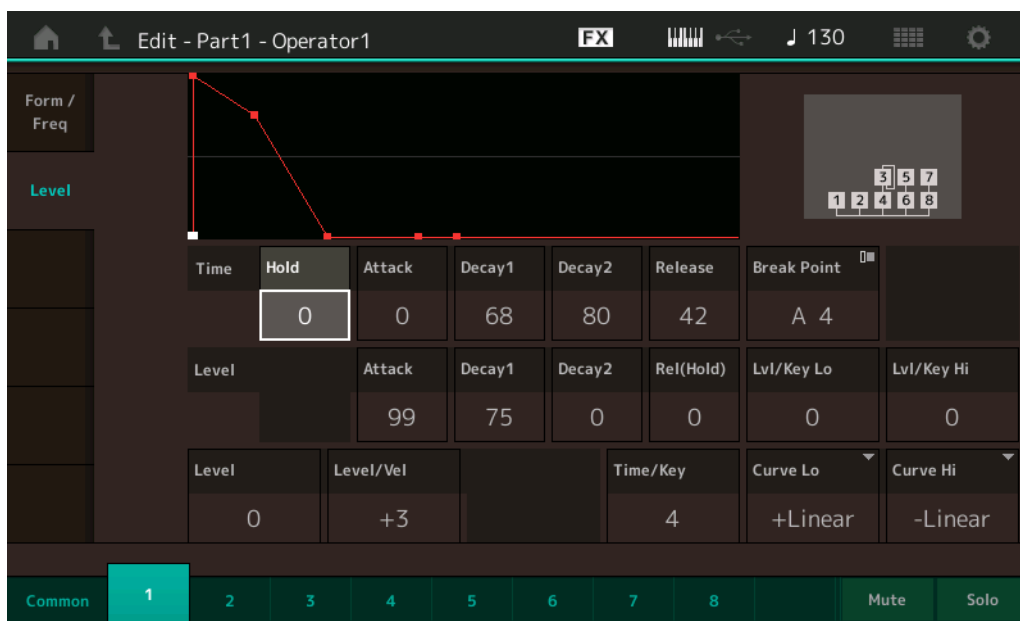
99: de toonhoogte van aangrenzende noten wordt een halve toon verschoven.

Level

Vanuit de display Level kunt u alle volume-instellingen voor de operator instellen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → Operator selecteren → [Level/Pan]



De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	Hold	Attack	Decay1	Decay2	Release
Time	Hold Time	Attack Time	Decay1 Time	Decay2 Time	Release Time
Level	–	Attack Level	Decay1 Level	Decay2 Level	Release (Hold) Level

Instellingen: Time: 0 – 99

Level: 0 – 99

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

Level (Operator Level)

Hiermee wordt het uitgangsniveau van de operator bepaald.

Instellingen: 0 – 99

Level/Vel (niveaugevoeligheid)

Hiermee wordt bepaald hoe het uitgangsniveau van de operator reageert op de aanslag.

Instellingen: -7 – +7

Positieve waarden: hoe harder u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

Negatieve waarden: hoe zachter u op het keyboard speelt, hoe meer de uitvoer stijgt.

0: het uitgangsniveau verandert niet.

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden.

Instellingen: 0 – 7

Positieve waarden: hoge noten resulteren in een hoge Amplitude EG-overgangssnelheid en lage noten in een lage snelheid.

0: de Amplitude EG-overgangssnelheid verandert niet, ongeacht de afgespeelde noot.

Break Point

Bepaalt de amplitudeschaalbreekpunten door hun respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: A-1 – C8

Curve Lo (lage curve)

Curve Hi (hoge curve)

Bepaalt de curve voor de amplitudeschaal.

Instellingen: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

Lvl/Key Lo (lage diepte)

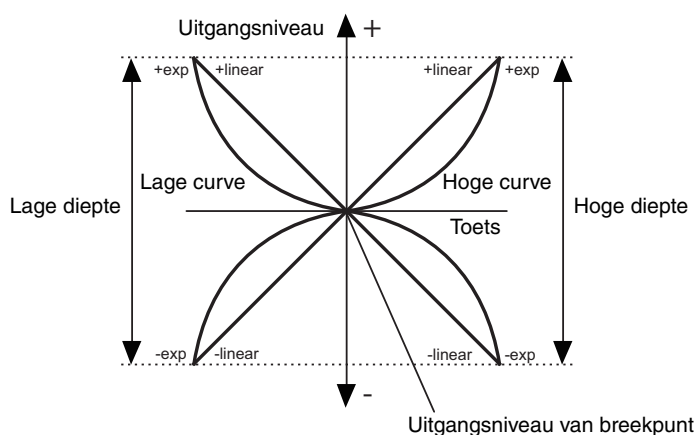
Lvl/Key Hi (hoge diepte)

Bepaalt de curvegraad van de curve (hierboven).

Instellingen: 0 – 99

Het keyboard wordt in twee gedeelten verdeeld bij het breekpunt.

De hoge zijde aan de rechterkant wordt ingesteld met de R Depth en de R Curve; de lage zijde aan de linkerkant wordt ingesteld met de L Depth en de L Curve.



Het uitgangsniveau van de toets die wordt ingesteld als breekpunt is afhankelijk van de instelling van Operator Level. Voor de toetsen links van het breekpunt wordt het uitgangsniveau aangepast op basis van de curve die wordt bepaald door de lage curve en lage diepte. Voor de toetsen rechts van het breekpunt wordt het uitgangsniveau aangepast op basis van de curve die wordt bepaald door de hoge curve en hoge diepte. Het uitgangsniveau verandert exponentieel afhankelijk van het breekpunt op een curve van het type Exp en het uitgangsniveau verandert lineair afhankelijk van het breekpunt op een curve van het type Linear. In beide gevallen geldt dat hoe verder een toets van het breekpunt ligt, hoe groter de verandering in uitgangsniveau voor de toets.

Normale partijen (FM-X) bewerken

Common

Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

▶ Level

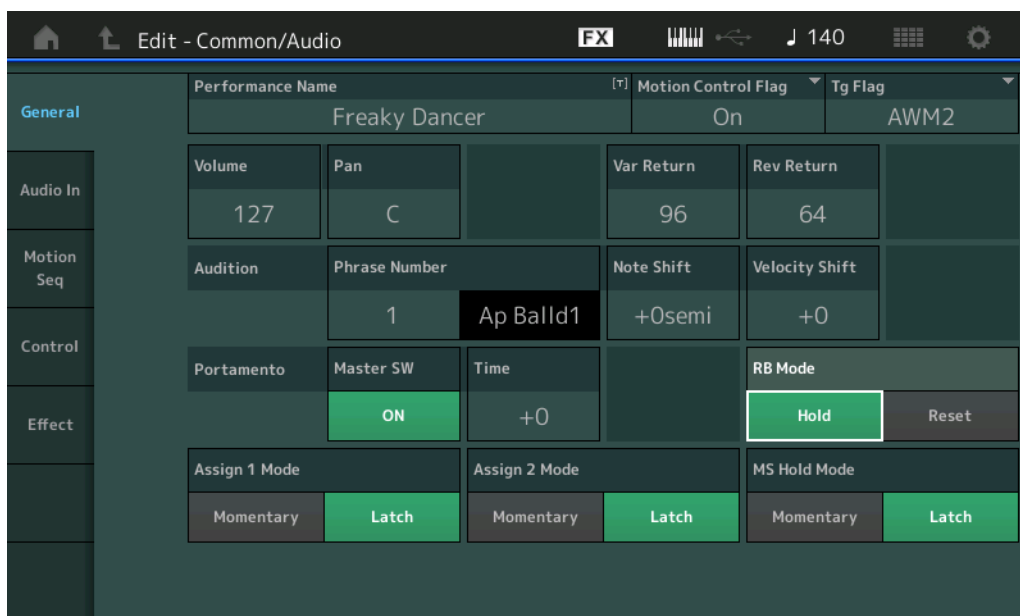
Common/Audio Edit (Common/Audio)

Een performance bestaat uit maximaal 16 partijen. In de display Common/Audio Edit kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op de gehele performance en de audiopartijen.

General

Vanuit de display General kunt u verschillende parameters voor de performance instellen.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Performance Name

Hiermee bepaalt u de naam van de geselecteerde performance. Performancenamen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Motion Control Flag

Bepaalt of het attribuut 'Motion Control' al dan niet wordt toegevoegd aan de geselecteerde performance. Als dit is ingesteld op On, wordt het pictogram 'MC' weergegeven in de display Performance Play (pagina 26). De performance kan als 'MC' worden gefilterd in de display Performance Category Search (pagina 161).

Instellingen: Off, On

Tg Flag (Tone Generator Flag)

Bepaalt het attribuut van de toongenerator van de geselecteerde performance. Het naampictogram van de geselecteerde toongenerator wordt weergegeven in de display Performance Play (pagina 26). De performance kan als 'AWM2/FM/FM-X+AWM2' worden gefilterd in de display Performance Category Search (pagina 161).

Instellingen: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (performancevolume)

Hiermee bepaalt u het uitvoervolume van de geselecteerde performance.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van de geselecteerde performance.

Instellingen: L63 – C – R63

Var Return (Variation-retour)

Bepaalt het retourniveau van het Variation-effect.

Instellingen: 0 – 127

Rev Return (reverb-retour)

Bepaalt het retourniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Audition Phrase Number

Bepaalt het auditiefrasenummer. U kunt een voorbeeld van de geselecteerde performancegeluiden horen, de zogenaamde 'auditiefrase'. Vooraf wordt de best overeenkomende auditiefrase toegewezen aan elke presetperformance.

Instellingen: 1 – 850

Note Shift (nootverschuiving van auditiefrase)

Bepaalt voor de auditiefrase de instelling van de toonhoogte (toetstransponering) in halve noten.

Instellingen: -24semi – +24semi

Velocity Shift (aanslagsnelheidsverschuiving van auditiefrase)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de auditiefrase.

Instellingen: -63 – +63

Portamento Master SW (portamento-masterschakelaar)

Bepaalt of portamento op de partij wordt toegepast als de 'Portamento Part SW' voor de partij is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Portamento Time

Bepaalt de overgangstijd of -snelheid van de toonhoogte als portamento wordt toegepast.

Instellingen: -64 – +63

RB Mode (Ribbon Controller-modus)

Bepaalt hoe de lintregelaar reageert als deze wordt losgelaten.

Instellingen: Hold, Reset

Hold: Wanneer dit is ingesteld op Hold, blijft de waarde staan op het laatste contactpunt zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

Reset: Wanneer dit is ingesteld op Reset, wordt de waarde automatisch teruggezet op het midden zodra u uw vinger van de lintregelaar haalt.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Assignable Switch 1-modus/Assignable Switch 2-modus)

Hiermee wordt bepaald of de knoppen [ASSIGN 1] en [ASSIGN 2] fungeren als vergrendeld of als tijdelijk type.

Instellingen: Latch, Momentary

Latch: Als dit is ingesteld op 'Latch' en u op de knop drukt, wordt de status gewijzigd van aan in uit en omgekeerd.

Momentary: Als dit is ingesteld op 'Momentary', schakelt u in door de knop ingedrukt te houden en uit als u de knop loslaat.

MS Hold Mode (Motion Sequencer Hold-modus)

Bepaalt hoe de knop [MOTION SEQ HOLD] reageert als deze wordt ingedrukt.

Instellingen: Latch, Momentary

Latch: Als dit is ingesteld op 'Latch' en u op de knop drukt, wordt de status gewijzigd van aan in uit en omgekeerd.

Momentary: Als dit is ingesteld op 'Momentary', schakelt u in door de knop ingedrukt te houden en uit als u de knop loslaat.

Common/Audio Edit

Common/Audio

▶ General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Audio In

Mixing

Vanuit de display Mixing kunt u de volume-instellingen aanpassen van de audiopartij (het ingangssignaal van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen) en de digitale partij (het ingangssignaal van de [USB TO HOST]-aansluiting*).

* Alleen het geluid van de poort die, van alle apparaatpoorten, is ingesteld op 'Digital L/R'.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

▶ Audio In

▶ Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/D Part Input-modus/Digital Part Input-modus)

Bepaalt de signaalconfiguratie van de A/D-partij/digitale partij of de wijze waarop de signalen worden of mono).

Instellingen: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: Alleen het linkerkanaal wordt gebruikt.

R Mono: Alleen het rechterkanaal wordt gebruikt.

L+R Mono: Het linker- en rechterkanaal worden gemengd en bewerkt in mono.

Stereo: Zowel het linker- als het rechterkanaal wordt gebruikt.

OPMERKING Alleen het geluid dat wordt ingevoerd via het [L/MONO]-kanaal wordt in mono bewerkt.

Volume (volume A/D-partij/volume digitale partij)

Bepaalt het uitgangsniveau van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: 0 – 127

Pan (pan A/D-partij/pan digitale partij)

Bepaalt de stereopanpositie van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: L63 – C – R63

Dry Level (dry-niveau A/D-partij/dry-niveau digitale partij)

Bepaalt het niveau van de A/D-partij/digitale partij dat niet is bewerkt met het systeemeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend voor A/D-partij / Variation-zend voor digitale partij)

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audiopartij/digitale partij dat wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Rev Send (reverb-zend voor A/D-partij / reverb-zend voor digitale partij)

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audiopartij/digitale partij dat wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Output Select (uitgangselectie A/D-partij/uitgangselectie digitale partij)

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang(en) voor het afzonderlijke signaal van de A/D-partij/digitale partij.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

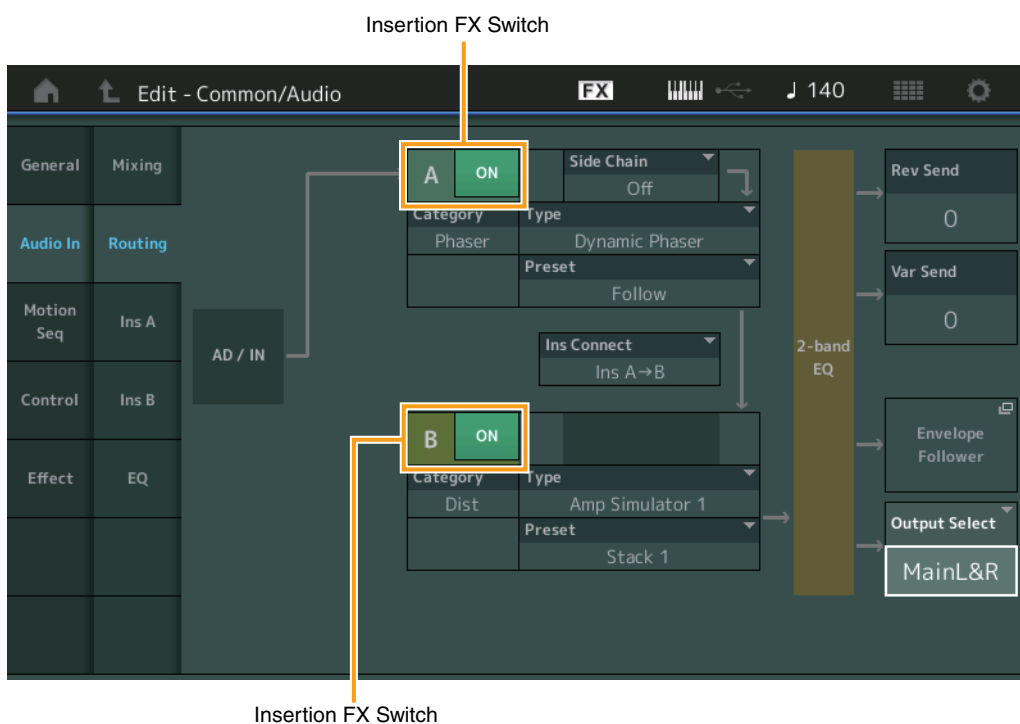
Master EQ

Routing

Vanuit de display Routing kunt u de Effect-aansluitingen voor de A/D-partij bepalen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (invoeffectschakelaar)

Bepaalt of Insertion Effect A/B actief is.

Instellingen: Off, On

Category (effectcategorie)

Type (effecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties. U kunt de manier wijzigen waarop het geluid wordt beïnvloed door de vooraf geprogrammeerde instellingen.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecten.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator.

Mogelijk, afhankelijk van het effecttype, niet beschikbaar.

Raadpleeg voor meer informatie over de side chain/modulator de display Routing van de normale partij (AWM2) ([pagina 67](#)).

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Ins Connect (type invoegverbinding)

Bepaalt de effectrouting voor invoegeffect A en B. De instellingwijzigingen worden weergegeven in het diagram op de display en bieden u een goed overzicht van de manier waarop het signaal wordt gerouteerd. Zie het gedeelte 'Effectaansluiting' in 'Basisstructuur' ([pagina 19](#)) voor meer informatie.

Instellingen: Ins A→B, Ins B→A

Rev Send (reverb-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het reverbeffect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Var Send (Variation-zend)

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het Variation-effect. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Instellingen: 0 – 127

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Raadpleeg voor meer informatie de display Routing ([pagina 68](#)) van Normal Part (AWM2) Edit. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Part Output' is ingesteld op 'MainL&R'.

Output Select (partij-uitgangsselectie)

Hiermee bepaalt u specifieke audio-uitvoer.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1 – 30, Off

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Off: Er wordt geen audiosignaal uitgevoerd voor de partij.

Ins A (invoegeffect A)

Ins B (invoegeffect B)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 69](#)).

EQ (Equalizer)

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 70](#)), behalve dat '3-band EQ' niet actief is.

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Motion Seq (motionsequencer)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Common

Vanuit de display Common kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op Motion Sequencer en die algemeen worden gebruikt voor alle partijen in Common/Audio Part.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common Clock Swing (gemeenschappelijke swing)

Bepaalt de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de swing van het arpeggio/de motionsequencer voor elke partij.

Instellingen: -120 – +120

Common Clock Unit (gemeenschappelijke Unit Multiply)

Past de afspeeltijd voor het arpeggio/de motionsequencer aan voor de gehele performance. Deze parameter wordt toegepast op de partij als de parameter Unit Multiply voor de partij is ingesteld op 'Common'.

Met behulp van deze parameter kunt u een arpeggio/motionsequencer maken die verschilt van het oorspronkelijke type.

Instellingen: 50% – 400%

200%: de afspeeltijd wordt verdubbeld en het tempo gehalveerd.

100%: de normale afspeeltijd.

50%: de afspeeltijd wordt gehalveerd en het tempo verdubbeld.

Common Arp Gate Time (algemene arpeggiogatetijd)

Bepaalt de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de gatetijdsnelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Arp Velocity (algemene arpeggiosnelheid)

Bepaalt de snelheid van het arpeggio voor de gehele performance. Dit is de offsetwaarde voor de snelheid van het arpeggio voor elke partij.

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Amplitude (algemene amplitude motionsequencer)

Bepaalt de amplitude van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Amplitude' bepaalt hoe de hele motionsequencer verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Amplitude, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Amplitude. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Amplitude de Amplitude-instelling in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Shape (algemene pulsform motionsequencer)

Bepaalt de pulsform van de motionsequencer voor de gehele performance. Hiermee verandert u de vorm van de trapcurve van de sequence.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Pulse Shape, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Pulse Shape. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Pulse Shape de Pulse Shape-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On en 'Control' voor de parameter is ingesteld op On).

Instellingen: -100 – +100

Common Motion Seq Smooth (algemene geleidelijkheid motionsequencer)

Bepaalt de geleidelijkheid van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Smoothness' is de mate waarin de tijd van de motionsequence geleidelijk verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Smoothness, die ook de offsetwaarde is voor de Lane Smoothness. Het resultaat is dat zowel met de Common als de Part MS Smoothness de Smoothness-instelling voor de parameter in de lane wordt verschoven (alleen als 'MS FX' voor de lane is ingesteld op On).

Instellingen: -64 – +63

Common Motion Seq Random (algemene willekeur motionsequencer)

Bepaalt de willekeur van de motionsequencer voor de gehele performance. 'Random' is de mate waarin de stapwaarde van de sequence willekeurig verandert.

Dit is de offsetwaarde voor de Part Motion Seq Random als 'MS FX' voor de Lane is ingesteld op On.

Instellingen: -64 – +63

Random (willekeur motionsequencer voor A/D-partij)

Bepaalt de mate van willekeurige verandering in de stapwaarde van de motionsequencer voor de A/D-partij. Raadpleeg 'Quick Edit' op [pagina 32](#) voor meer informatie over 'Random'.

Instellingen: 0 – 127

Sync Part (synchronisatiepartij voor motionsequencer)

Bepaalt de partij voor het synchroniseren naar de motionsequencer. De motionsequencer wordt gesynchroniseerd op de instelling Note On en de instelling Arp/Motion Seq Grid van de opgegeven partij.

Instellingen: Part 1 – Part 16

Arp/MS Grid (arpeggio-/motionsequencerraster)

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor Quantize of Swing. De parameterwaarde wordt weergegeven in clocks. Voor Motion Sequencer is deze waarde de lengte van één stap. Deze instelling wordt toegepast op de partij die is geselecteerd als de synchronisatiepartij (hierboven).

Instellingen: 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noot), 120 (1/8-noot), 160 (1/4-noot), 240 (1/2-noot), 320 (1-noot), 480 (2-noot)

Lane

Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) ([pagina 81](#)).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

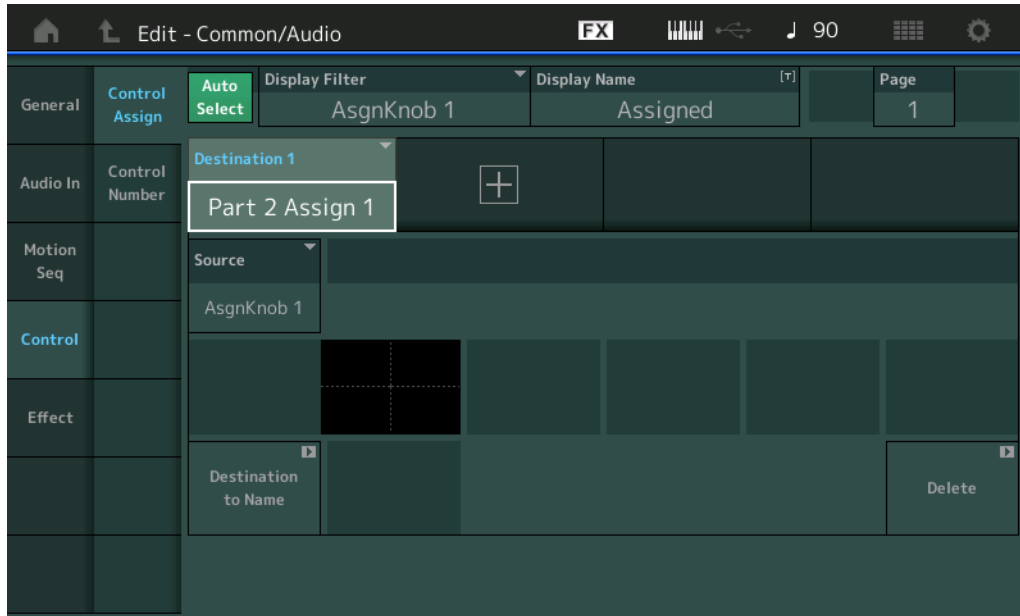
Master EQ

Control

Control Assign

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Hetzelfde als de Element Common Edit-parameters voor normale partijen (AWM2) (pagina 89), behalve voor de volgende parameters.

Destination

Als 'Source' is ingesteld op 'AsgnKnob 1 – 8', worden 'Part 1 – 16 Assign 1 – 8' toegevoegd als deze parameterwaarden. In dit geval kunnen 'Curve Type' en 'Curve Ratio' niet worden geselecteerd.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het pdf-document Datalijst.

Source

Als 'Destination' is ingesteld op 'Part 1 – 16 Assign 1 – 8', kan alleen 'AsgnKnob 1 – 8' worden ingesteld voor deze parameter.

Instellingen: AsgnKnob 1 – 8, MS Lane 1 – 4, EnvFollow 1 – 16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

▶ Control

▶ Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Control Number

Bepaalt de MIDI-besturingswijzigingsnummers die gelden voor het hele systeem. U kunt de knoppen op het voorpaneel en aan de externe regelaars gebruiken door passende MIDI-besturingswijzigingsnummers toe te wijzen.

OPMERKING Externe controllers zijn bijvoorbeeld externe sequencers en externe MIDI-controllers.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]

General	Control Assign	Ribbon Ctrl	Breath Ctrl	Foot Ctrl 1	Foot Ctrl 2		
Audio In	Control Number	16	2	11	4		
Motion Seq		Assign SW 1	Assign SW 2	MS Hold	MS Trigger		
		86	87	88	89		
Control		Assign Knob 1	Assign Knob 2	Assign Knob 3	Assign Knob 4		
Effect		17	18	19	20		
		Assign Knob 5	Assign Knob 6	Assign Knob 7	Assign Knob 8		
		21	22	23	24		

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Ribbon Ctrl (besturingsnummer lintregelaar)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de lintregelaar.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de lintregelaar.

Instellingen: Off, 1 – 95

Breath Ctrl (besturingsnummer van ademregelaar)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt ontvangen van de externe apparatuur zoals een ademregelaar.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de ademregelaar.

Instellingen: Off, 1 – 95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(besturingsnummer voetregelaar 1/besturingsnummer voetregelaar 2)

Bepaalt welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u een voetregelaar gebruikt die is aangesloten op de FOOT CONTROLLER [1] / [2]-aansluiting.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de voetregelaar.

Instellingen: Off, 1 – 95, Super Knob

Assign SW 1/Assign SW 2

(besturingsnummer toewijsbare schakelaar 1/besturingsnummer toewijsbare schakelaar 2)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (toewijsbare schakelaar 1/2) gebruikt.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (toewijsbare schakelaar 1/2).

Instellingen: Off, 1 – 95

MS Hold (besturingsnummer Motion Sequencer Hold)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de knop [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold).

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold).

Instellingen: Off, 1 – 95

MS Trigger (besturingsnummer Motion Sequencer Trigger)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd met de knop [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger).

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de knop [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger).

Instellingen: Off, 1 – 95

Assign Knob 1 – 8 (besturingsnummer toewijsbare knop 1 – 8)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de toewijsbare knop 1 – 8 gebruikt.

Zelfs als het instrument van de externe apparatuur MIDI-berichten ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de toewijsbare knop 1 – 8.

Instellingen: Off, 1 – 95

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

▶ Control Number

▶ Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

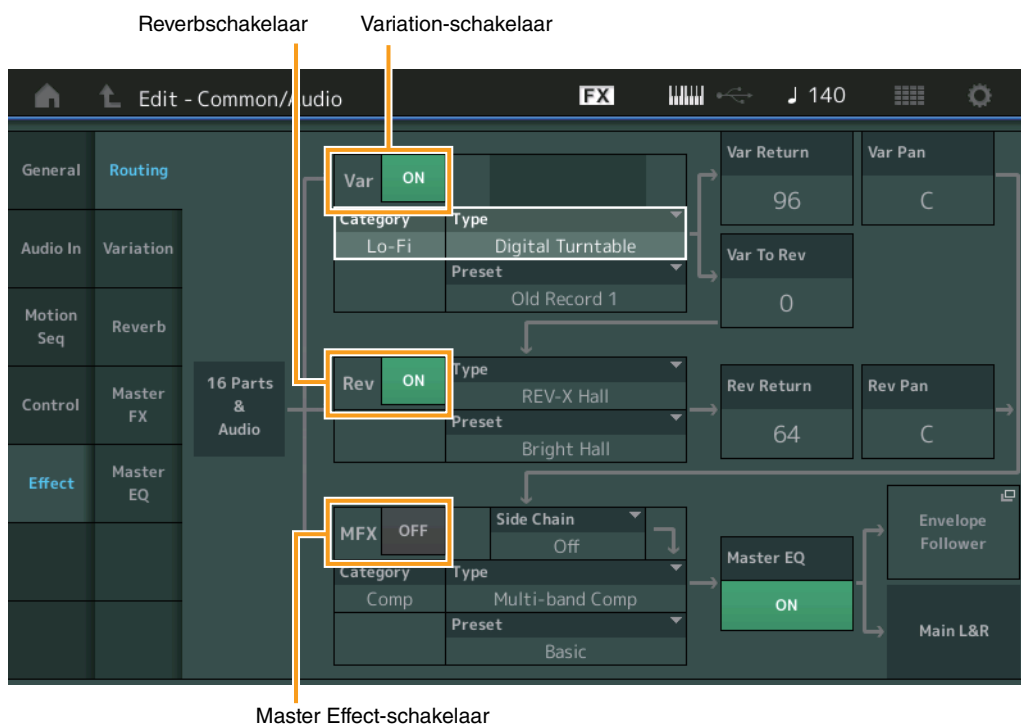
Effect

Routing

Vanuit deze display kunt u de System Effect en Master Effect-aansluitingen bepalen die betrekking hebben op alle partijen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Variation-/reverb-/Master Effect-schakelaar

Bepaalt of Variation/Reverb/Master Effect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (Variation-/reverb-/Master Effect-categorie)**Type (Variation-/reverb-/Master Effect-type)**

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset (Variation-/reverb-/Master Effect-preset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk Variation-/reverb-/Master Effect-type, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor Variation/Master Effect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor Variation/Master Effect.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Var Return (Variation-retour)**Rev Return (reverb-retour)**

Bepaalt het retourniveau van het Variation-/reverb-effect.

Instellingen: 0 – 127

Var Pan (Variation-pan)**Rev Pan (reverbpan)**

Bepaalt de panpositie van het Variation-/reverb-effect.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

Var to Rev (Variation naar reverb)

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het Variation- naar het reverb-effect.

Instellingen: 0 – 127

Master EQ (masterequalizerschakelaar)

Bepaalt of de Master EQ actief is.

Instellingen: Off, On

Envelope Follower

Hiermee roept u de display met de Envelope Follower-instellingen op. Raadpleeg de display Routing ([pagina 67](#)) voor de normale partij (AWM2).

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

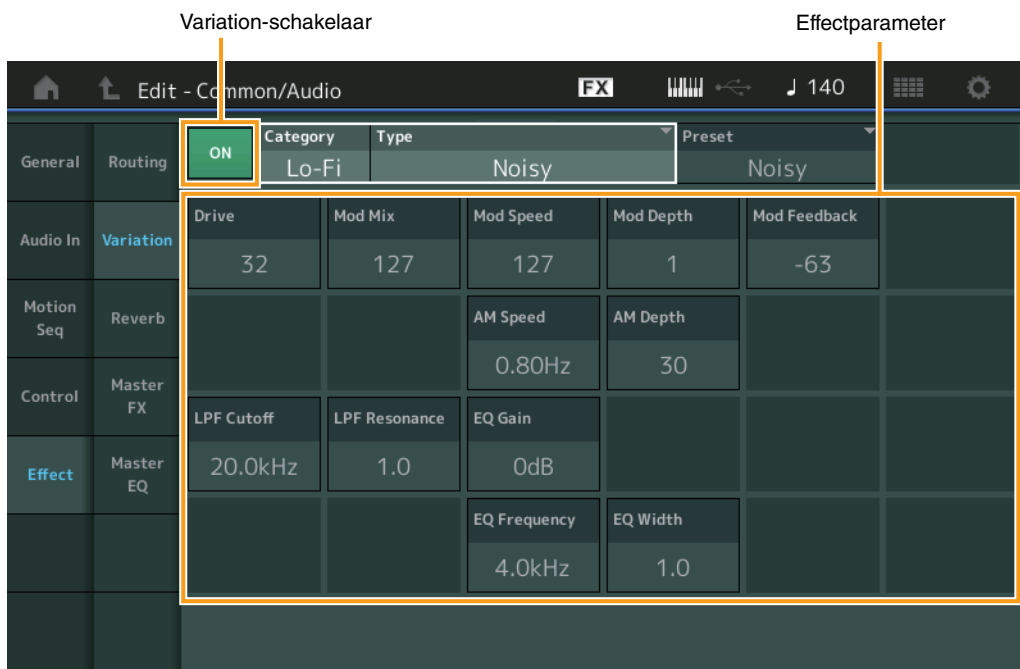
Master EQ

Variation

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het Variation-effect bepalen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

Variation-schakelaar

Bepaalt of het Variation-effect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (Variation-categorie)

Type (Variation-type)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset (Variation-preset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor Variation-effect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor Variation-effect.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

Effectparameter

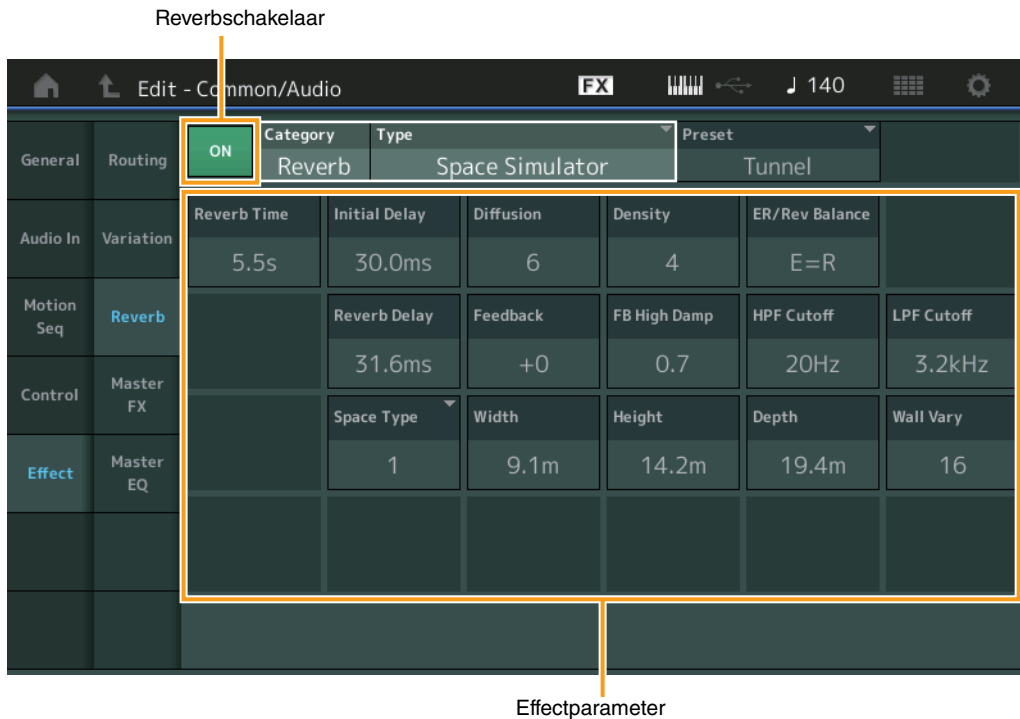
Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Reverb

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het reverbeffect bepalen.

Werking

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing
Routing
Ins A
Ins B
EQ

Motion Seq

Common
Lane

Control

Control Assign
Control Number

Effect

Routing
Variation
▶ Reverb
Master FX
Master EQ

Reverbschakelaar

Bepaalt of het reverbeffect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (reverbcategorie)

Type (reverbtype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset (reverbpreset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

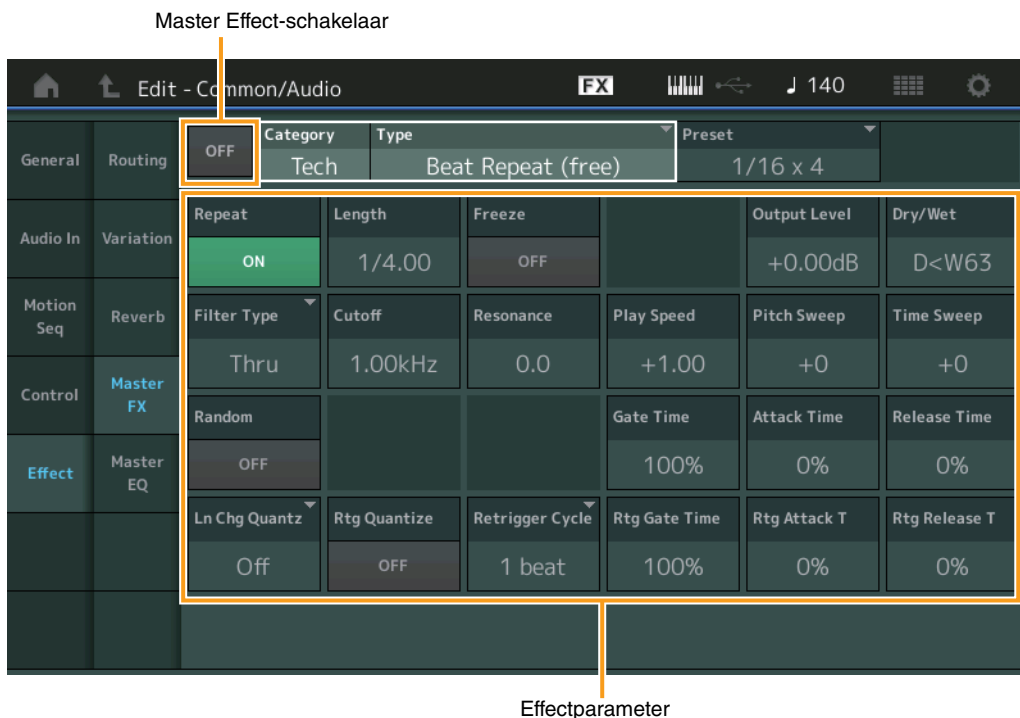
Effectparameter

Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Master FX (mastereffect)

Vanuit deze display kunt u de gedetailleerde instellingen van het mastereffect bepalen.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

Master Effect-schakelaar

Bepaalt of het mastereffect actief is.

Instellingen: Off, On

Category (mastereffectcategorie)

Type (mastereffecttype)

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

Preset (mastereffectpreset)

Hiermee kunt u vooraf geprogrammeerde instellingen oproepen voor elk effecttype, die zijn ontworpen voor gebruik in specifieke toepassingen en situaties.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Side Chain/Modulator (side chain-/modulatorpartij voor mastereffect)

Bepaalt welke partij wordt gebruikt voor de side chain/modulator voor mastereffect.

Dit is niet beschikbaar als u dezelfde partij of 'Master' selecteert als de modulatorpartij.

Instellingen: Part 1 – 16, A/D, Master, Off

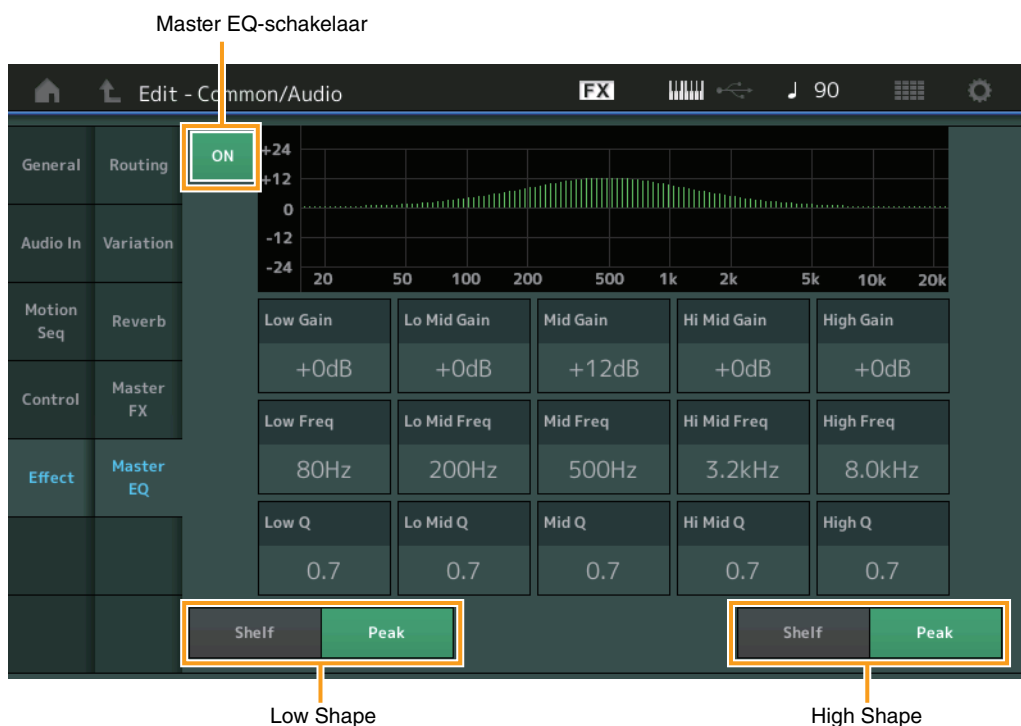
Effectparameter

Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van de geselecteerde effecttypen. Zie het pdf-document Datalijst voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het pdf-document Parameterhandleiding bij synthesizer voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.

Master EQ (masterequalizer)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot de Master EQ instellen.

Werking [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Master EQ-schakelaar

Bepaalt of de Master EQ actief is.

Instellingen: Off, On

Low Gain (lage versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de lage Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Lo Mid Gain (low-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de low-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Mid Gain (mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de middelste Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Hi Mid Gain (high-mid versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de high-mid Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

High Gain (hoge versterking Master EQ)

Bepaalt de niveaupersterking van de hoge Master EQ-band.

Instellingen: -12dB – +12dB

Low Freq (lage frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de lage masterband.

Instellingen: 32 Hz – 2.0 kHz

Lo Mid Freq (low-mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de low-mid masterband.

Instellingen: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de mid masterband.

Instellingen: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (high-mid frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de high-mid masterband.

Instellingen: 100Hz – 10kHz

High Freq (hoge frequentie Master EQ)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor de hoge masterband.

Instellingen: 500Hz – 16kHz

Low Q (lage Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de lage masterband. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de Master EQ Low Shape (hieronder) op 'Peak' is ingesteld.

Instellingen: 0.1 – 12.0

Lo Mid Q (low-mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de low-mid masterband.

Instellingen: 0.1 – 12.0

Mid Q (mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de mid masterband.

Instellingen: 0.1 – 12.0

Hi Mid Q (high-mid Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de high-mid masterband.

Instellingen: 0.1 – 12.0

High Q (hoge Q Master EQ)

Bepaalt de EQ-bandbreedte van de hoge masterband. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer de Master EQ High Shape (hieronder) op 'Peak' is ingesteld.

Instellingen: 0.1 – 12.0

Low Shape (Low Shape Master EQ)**High Shape (High Shape Master EQ)**

Bepaalt of het equalizertype Shelving of Peaking wordt gebruikt. Het type Peaking zorgt ervoor dat het signaal op de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Het type Shelving zorgt ervoor dat het signaal op hogere of lagere frequenties dan de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Deze parameter is uitsluitend beschikbaar voor de frequentiebanden LOW en HIGH.

Instellingen: Shelf (type Shelving), peak (type Peaking)

Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

Category Search

De performances/arpeggio's/golfvormen zijn handig onderverdeeld in bepaalde categorieën, ongeacht in welke bank ze zijn opgeslagen. De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het algemene instrumenttype of de geluidseigenschappen. Met de functie Category Search hebt u snelle toegang tot de gewenste geluiden.

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

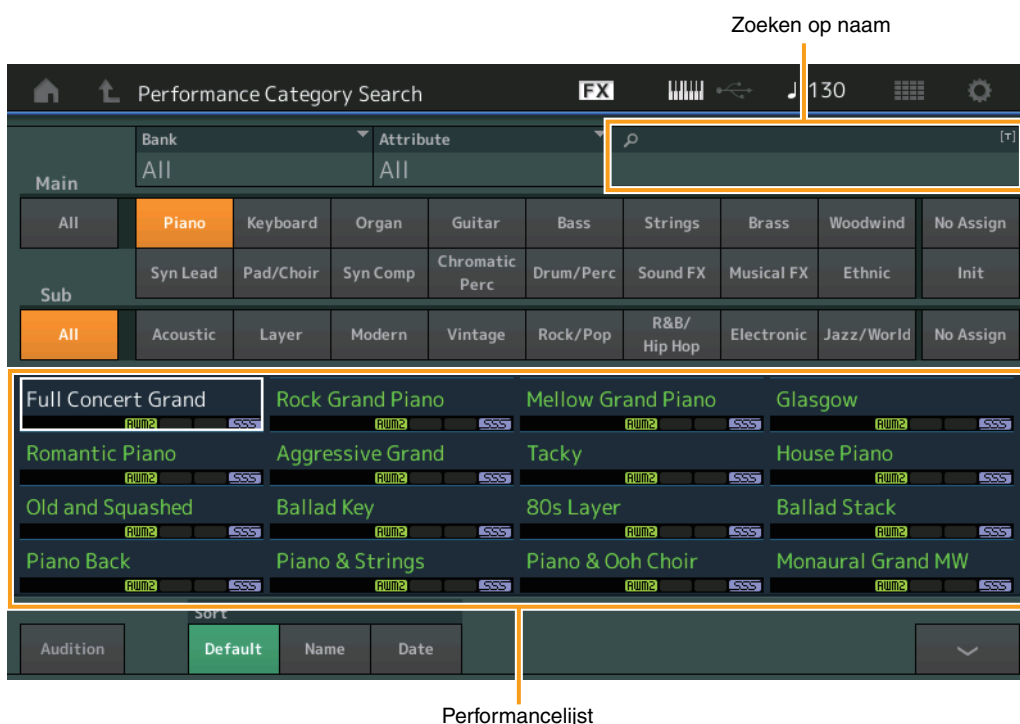
Zoeken naar performancecategorieën

In de display Performance Category Search kunt u de performance zoeken en selecteren.

■ In het geval van zoeken naar performancecategorieën

Werking

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
of
Tik op de performancenaam → Selecteer [Search] in het menu dat wordt weergegeven



Bank (performancebank selecteren)

Hiermee filtert u de performancelijst op bank.

Instellingen: All, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Attribute (performance-attribuut)

Hiermee filtert u de performancelijst op attribuut ([pagina 145](#)). Niet beschikbaar voor zoeken op partijcategorie.

Instellingen: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (zoeken op performancenaam)

Hiermee zoekt u naar de performance door een gedeelte van de performancenaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (hoofdperformancecategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sub (subperformancecategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Audition (auditieschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de auditiefraze wordt afgespeeld. Niet beschikbaar als 'Audition Lock' ([pagina 171](#)) in de display Utility is ingesteld op On.

Instellingen: Off, On

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de performancelijst.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

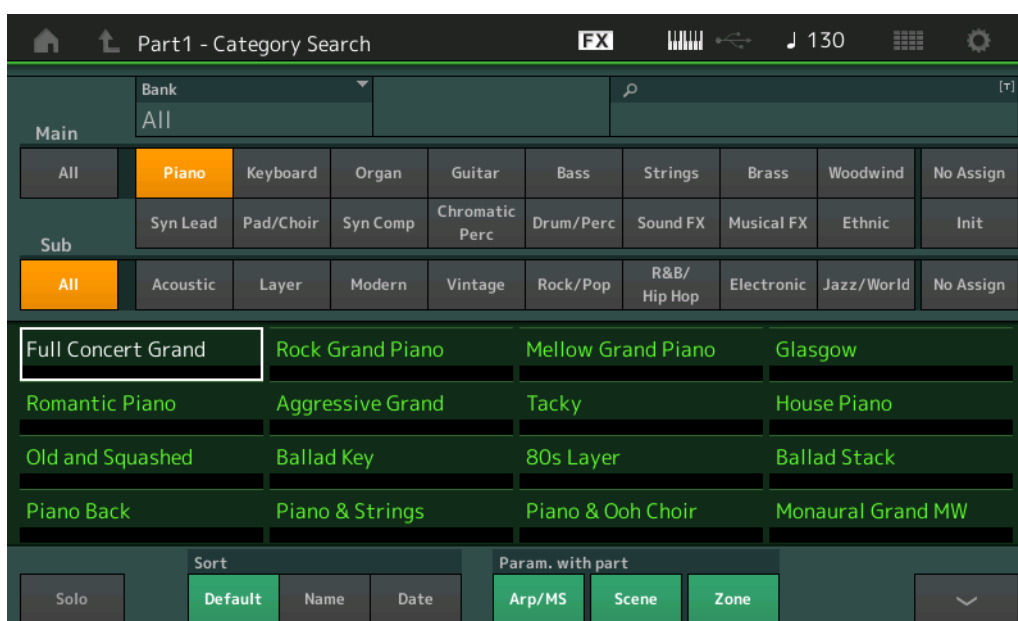
■ In het geval van zoeken naar partijcategorieën

Werking

[PERFORMANCE] → Partij selecteren → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)
(Als de partij waaraan geluiden zijn toegewezen wordt geselecteerd) Tik op de partijnaam →
Selecteer [Search] in het weergegeven menu.

of

(Als de partij waaraan geen geluid is toegewezen wordt geselecteerd) Tik op het pictogram '+'



Solo (soloschakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de solofunctie actief is (On) of niet (Off). Als On is ingesteld en er geluid wordt toegewezen aan de partij, klinkt alleen de partij.

Instellingen: Off, On

Param. with part (parameter met partij)

Bepaalt of de parameterwaarden moeten worden gelezen en gebruikt voor de volgende performance. Als de set parameters is ingesteld op Off, worden de huidige instellingswaarden voortdurend gebruikt, ook als de volgende performance wordt geselecteerd.

De parameter 'Zone' is alleen beschikbaar als 'Zone Master' ([pagina 171](#)) is ingesteld op On in de display Utility.

Instellingen: Arp/MS, Scene, Zone

Zoeken naar arpeggiocategorieën (arp-categorieën)

In de display Arpeggio Category Search kunt u arpeggiotypen zoeken en selecteren.

Search

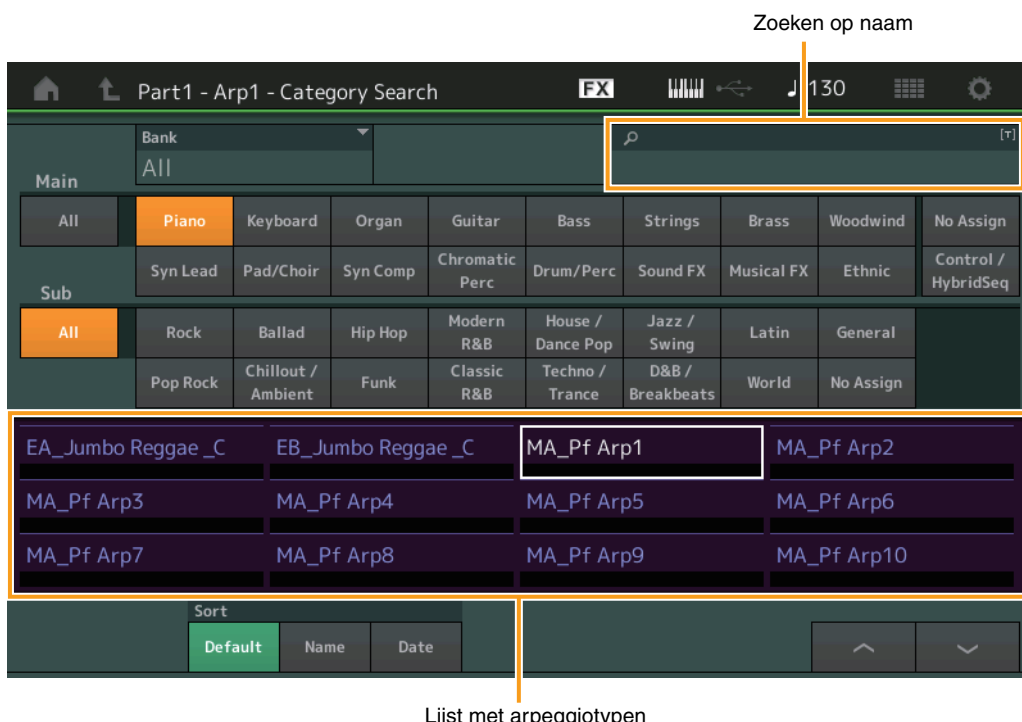
Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

Werking

Arpeggiodyisplay → Partij selecteren → [CATEGORY]



Bank (arpeggiobank selecteren)

Hiermee filtert u de arpeggiolijst op bank.

Instellingen: All, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Name Search (zoeken op arpeggionaam)

Hiermee zoekt u naar een arpeggio door een gedeelte van de arpeggionaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (arpeggiocategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiocategorieën ([pagina 11](#)).

Sub (arpeggiosubcategorie)

Instellingen: Zie het overzicht van arpeggiosubcategorieën ([pagina 11](#)).

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de lijst met arpeggiotypen.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op laadvolgorde. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Waveform Category Search (zoeken op golfvorm)

In de display Waveform Category Search kunt u de golfvormen zoeken en selecteren.

Search

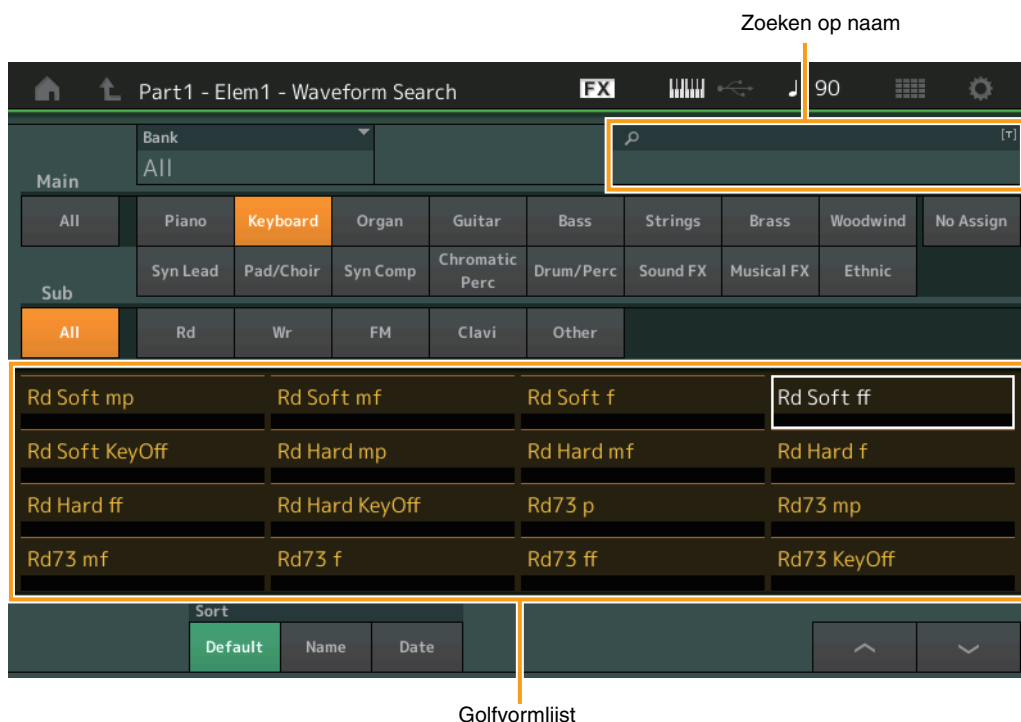
Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

Werking

Golfvormdisplay → Partij selecteren → Golfvorm selecteren → [CATEGORY]



Bank (golfvormbank selecteren)

Hiermee filtert u de golfvormlijst op bank.

Instellingen: All, Preset, User, naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Name Search (zoeken op golfvormnaam)

Hiermee zoekt u naar een golfvorm door een gedeelte van de golfvormnaam in te voeren.

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Main (golfvormcategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sub (subgolfvormcategorie)

Instellingen: Zie het pdf-document Datalijst.

Sort (sorteervolgorde)

Hiermee bepaalt u de sorteervolgorde van de golfvormlijst.

Instellingen: Default, Name, Date

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd.

Utility

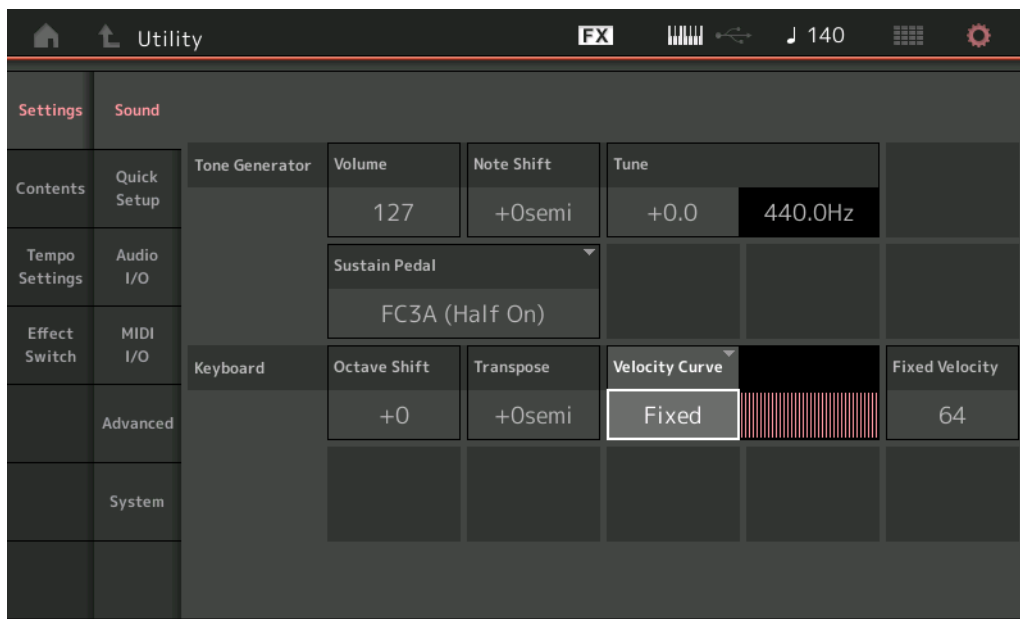
De display Utility heeft vier tabs: de tab Setting, de tab Contents, de tab Tempo Settings en de tab Effect Switch. U kunt verschillende instellingen maken voor het gehele systeem.

Settings

Sound

Vanuit de display Sound kunt u algemene instellingen maken voor de geluiden die uit het instrument worden uitgevoerd.

Werking [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume

Hiermee wordt het totaalvolume van het instrument bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Tone Generator Note Shift

Hiermee wordt de hoeveelheid (in halve tonen) bepaald waarin de toonhoogte van alle noten wordt verschoven.

Instellingen: -24semi – +24semi

Tone Generator Tune

Hiermee wordt de fijnregeling van het totaalgeluid van het instrument (in stappen van 0,1 cent) bepaald.

Instellingen: -102.4 – +102.3

Sustain Pedal (Footswitch Sustain Pedal Select)

Selecteert het type voetschakelaar dat is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] op het achterpaneel.

- **Als de FC3 of FC3A wordt gebruikt:**

Als u een optionele FC3 of FC3A aansluit (die beschikt over de halfdemperfunctie) voor het verkrijgen van het speciale 'halfdemper'-effect (net als op een echte akoestische piano), moet u deze parameter instellen op 'FC3A (Half on)'. Als u de halfdemperfunctie niet nodig hebt of wilt uitschakelen voor het gebruik van een FC3 of FC3A, moet u deze parameter instellen op 'FC3A (Half off)'.

- **Als de FC4, FC4A of FC5 wordt gebruikt:**

Selecteer 'FC4A/FC5'. De FC4, FC4A en FC5 zijn niet voorzien van de halfdemperfunctie.

Instellingen: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

OPMERKING Houd er rekening mee dat deze instelling niet nodig is voor het besturen van de halfdemperfunctie via besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.

Utility

Settings

- ▶ Sound
 - Quick Setup
 - Audio I/O
 - MIDI I/O
 - Advanced
 - System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Keyboard Octave Shift

Bepaalt met hoeveel octaven het bereik van het keyboard wordt verhoogd of verlaagd. Deze parameter is verbonden aan de knoppen OCTAVE [-]/[+] op het bedieningspaneel.

Instellingen: -3 – +3

Keyboard Transpose

Deze parameter wordt gebruikt om de huidige zone te transponeren in halve tonen.

Instellingen: -11semi – +11semi

OPMERKING Als u buiten de nootbereiklimieten (C-2 – G8) transposeert, worden noten in de aangrenzende octaven gebruikt.

Keyboard Velocity Curve

Deze vijf curven bepalen hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de responscurve van de aanslagsnelheid weer. De horizontale lijn geeft de ontvangen aanslagsnelheidswaarden (sterkte waarmee u speelt) weer, terwijl de verticale lijn de werkelijke aanslagsnelheidswaarden weergeeft die naar de interne/externe toongenerators worden verzonden.

Instellingen: Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

Normal: Deze lineaire 'curve' zorgt ervoor dat de sterkte waarmee u speelt (aanslagsnelheid) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging.

Soft: Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor lagere aanslagsnelheden.

Hard: Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor hogere aanslagsnelheden.

Wide: Deze curve accentueert uw speelsterkte door lagere aanslagsnelheden te produceren wanneer u zachter speelt, en hogere (luidere) aanslagsnelheden wanneer u harder speelt. Op die manier kunt u deze instelling gebruiken om uw dynamisch bereik uit te breiden.

Fixed: Deze instelling zorgt voor dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in Keyboard Fixed Velocity hieronder), ongeacht de speelsterkte. De aanslagsnelheid van de noten die u speelt wordt gefixeerd op de waarde die hier wordt ingesteld.

Keyboard Fixed Velocity

De Fixed-curve kan worden gebruikt om een gefixeerde aanslag naar de toongenerator te versturen, ongeacht hoe hard of hoe zacht u het keyboard bespeelt. Deze parameter is alleen beschikbaar als u hierboven bij Keyboard Velocity Curve 'Fixed' hebt geselecteerd.

Instellingen: 1 – 127

Utility

Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

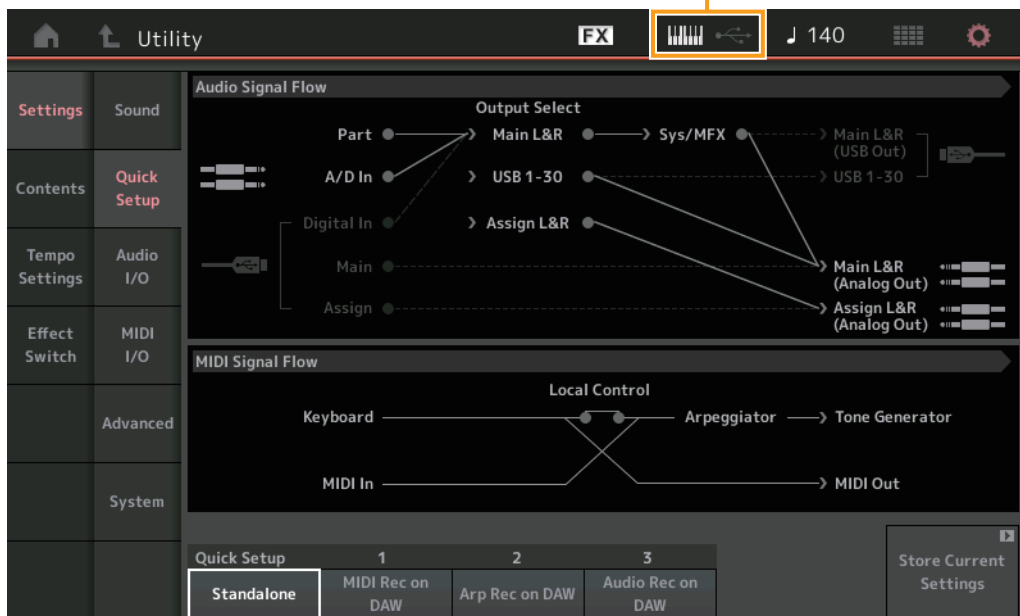
Quick Setup

Met Quick Setup (snelle configuratie) kunt u meteen toepasselijke paneelinstellingen voor de sequencer oproepen door handige presetsetups te selecteren waarmee u tegelijkertijd en onmiddellijk verschillende belangrijke parameters met betrekking tot de sequencer kunt instellen.

Werking

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY], of
Tik op het pictogram QUICK SETUP

QUICK SETUP-pictogram



Audio Signal Flow

Geeft de audiosignaalverbindingen aan. De verbindingen variëren afhankelijk van de status van de [USB TO HOST]-aansluiting en de algemene instellingen van het instrument.

MIDI Signal Flow

Geeft de MIDI-sigitaalverbindingen aan. De verbindingen variëren afhankelijk van de algemene instellingen van het instrument.

Quick Setup

Hiermee worden de Quick Setups bepaald.

Instellingen: Standalone, 1 – 3

De Quick Setups hebben de volgende parameters.

Audio-instellingen	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI-instellingen	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Partij-uitvoerinstellingen	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Zie 'Audio I/O' ([pagina 168](#)) voor meer informatie over parameters met betrekking tot audio-instellingen.
Zie 'MIDI I/O' ([pagina 169](#)) voor meer informatie over parameters met betrekking tot MIDI-instellingen.

De Quick Setups hebben de volgende standaardinstellingen.

■ Standalone

Gebruik deze instelling wanneer dit instrument alleen of als de masterclockbron voor andere apparatuur wordt gebruikt.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

■ MIDI Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument (exclusief arpeggiogegevens) opneemt naar de DAW-software.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

■ Arp Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument inclusief arpeggiogegevens opneemt naar de DAW-software.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Audio Rec on DAW

Gebruik deze instelling als u de signalen van de toongenerator en de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen afzonderlijk opneemt naar DAW-software en als u de signalen van de OUTPUT [L/MONO]/[R]-signalen rechtstreeks afspeelt.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	Afhankelijk van de partij	Off

Store Current Settings

Hiermee slaat u de bewerkte instellingen op als 1 – 3 van 'QuickSetup'.

Audio I/O

Vanuit de display Audio I/O kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op audio-invoer en -uitvoer.

Werking [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

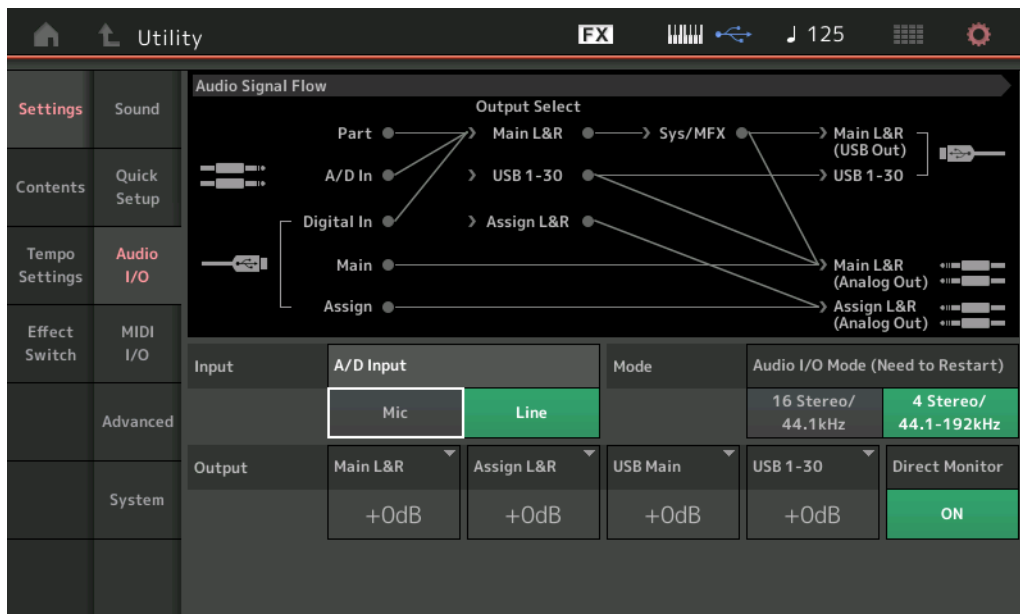
Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch



A/D Input (A/D-ingangsversterking)

Als u de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen gebruikt, bepaalt u hiermee de ingangsbron, microfoon (Mic) of Line.

Instellingen: Mic, Line

Mic: Bedoeld voor apparatuur met een lage uitgang, zoals een microfoon.

Line: Bedoeld voor apparatuur met een hoge uitgang, zoals een keyboard, synthesizer of cd-speler.

OPMERKING Een gitaar of bas met actieve pick-ups kan rechtstreeks worden aangesloten. Als u passieve pick-ups gebruikt, moet u het instrument echter aansluiten via een effectapparaat.

Audio I/O Mode

Bepaalt de uitvoermodus van het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting. Deze instelling wordt pas actief nadat het instrument opnieuw is gestart.

Instellingen: 16 Stereo/44.1kHz, 4 Stereo/44.1-192kHz

16 Stereo/44.1kHz: Het instrument heeft een maximale verzendcapaciteit voor audiogegevens van 32 kanalen (16 stereokanalen) bij een samplingfrequentie van 44,1 kHz.

4 Stereo/44.1-192kHz: Het instrument heeft een maximale verzendcapaciteit voor audiogegevens van 8 kanalen (4 stereokanalen) voor een samplingfrequentie van 44,1 kHz tot 192 kHz.

OPMERKING Als '4 Stereo/44.1-192kHz' is geselecteerd, zijn alleen de frequenties 44,1 kHz, 48 kHz, 96 kHz en 192 kHz beschikbaar.

Main L&R (Main L&R-uitgangsversterking)

Bepaalt de uitgangsversterking van de OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Assign L&R (Assign L&R-uitgangsversterking)

Hiermee wordt de uitgangsversterking bepaald van de ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R-uitgangsversterking)

Hiermee wordt de uitgangsversterking bepaald van het Main L&R-kanaal van de [USB TO HOST]-aansluiting.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-30 (USB 1 – 30-uitgangsversterking)

Bepaalt de uitgangsversterking van 1 – 30 kanalen van de [USB TO HOST]-aansluiting.

Instellingen: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Direct Monitor (Direct Monitor-schakelaar)

Bepaalt of het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar het externe apparaat via de kanalen 'Main L&R (USB Out)' of 'USB 1-30' ook via het instrument te horen is (Direct Monitoring). Als deze parameter is ingesteld op 'on', wordt het audiosignaal dat wordt uitgevoerd via de kanalen 'Main L&R (USB Out)' of 'USB 1-30' eveneens uitgevoerd naar de OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]-aansluitingen en de [PHONES]-aansluiting. Als het externe apparaat niet is aangesloten via een USB-kabel, wordt de Direct Monitor-schakelaar automatisch ingeschakeld.

Instellingen: Off, On

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

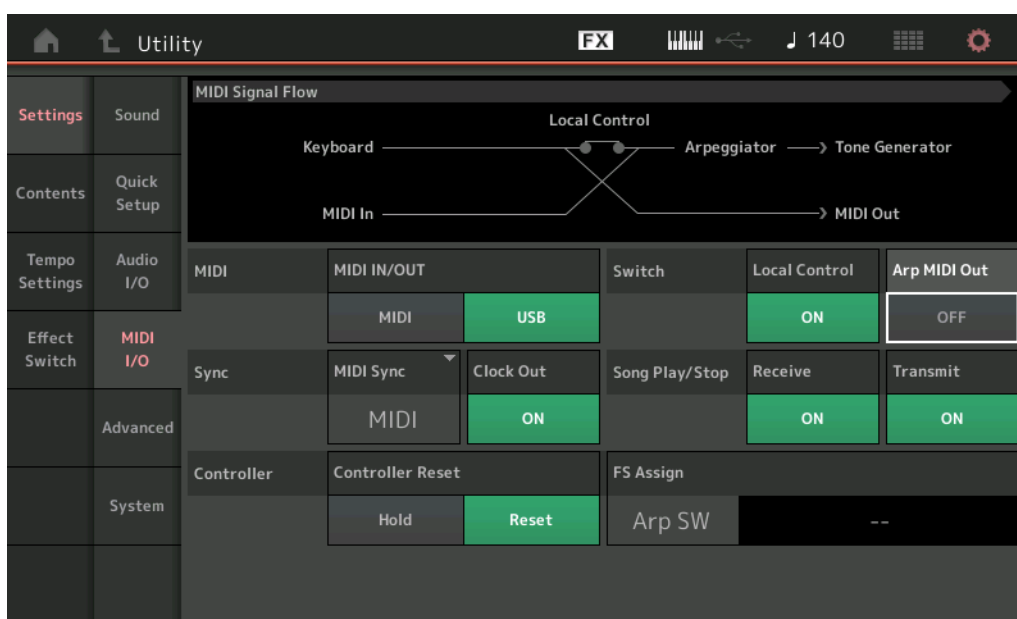
Data Utility

Tempo Settings**Effect Switch****MIDI I/O**

Vanuit de display MIDI I/O kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op MIDI-invoer en -uitvoer.

Werking

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

**MIDI IN/OUT**

Bepaalt welke fysieke ingangs-/uitgangsaansluitingen worden gebruikt voor het ontvangen/verzenden van MIDI-gegevens.

Instellingen: MIDI, USB

OPMERKING De bovenstaande twee typen aansluitingen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Slechts één aansluiting kan worden gebruikt om MIDI-gegevens te verzenden/ontvangen.

Local Control

Bepaalt of de toongenerator van het instrument al dan niet reageert als u op het keyboard speelt. Normaal moet deze parameter op 'on' zijn ingesteld omdat u het geluid van de het instrument wilt horen als u erop speelt. Zelfs wanneer deze parameter op 'off' is ingesteld, worden de gegevens verzonden via MIDI. En de interne toongenerator reageert op berichten die via MIDI worden ontvangen.

Instellingen: Off, On

Arp MIDI Out (Arpeggio MIDI Out)

Hiermee wordt bepaald of MIDI-gegevens van afgespeelde arpeggio's moeten worden uitgevoerd.

Instellingen: Off, On

MIDI Sync

U kunt hier verschillende parameters instellen die betrekking hebben op MIDI-clock en -synchronisatie. Hiermee wordt bepaald of arpeggio/Motion Sequencer/song afspelen worden gesynchroniseerd met de interne clock van het instrument, een externe MIDI-clock of het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisatie met de interne klok. U kunt deze instelling gebruiken als de toongenerator alleen moet worden gebruikt of als de masterklokbron voor andere apparatuur.

MIDI: Synchronisatie met een MIDI-clock die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u de externe sequencer als master wilt gebruiken.

A/D In: Synchronisatie met het tempo van het audiosignaal dat wordt ontvangen via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Clock Out

Hiermee wordt bepaald of MIDI-klokberichten worden verzonden via MIDI.

Instellingen: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Hiermee wordt bepaald of de sequencerbesturingssignalen – starten en stoppen van de song – worden ontvangen via MIDI.

Instellingen: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Hiermee wordt bepaald of de sequencerbesturingssignalen – starten en stoppen van de song – worden verzonden naar MIDI.

Instellingen: Off, On

Controller Reset

Bepaalt de status van de regelaars (modulatiewiel, aftertouch, voetschakelaar, ademcontroller, knoppen, enz.) wanneer u schakelt tussen performances. Als deze parameter op 'Hold' is ingesteld, behouden de regelaars de huidige instelling. Als deze parameter op 'Reset' is ingesteld, wordt de standaardtoestand van de regelaars hersteld (zie onder).

Instellingen: Hold, Reset

Als u 'reset' selecteert, worden de regelaars naar de volgende toestand/positie teruggezet:

Pitchbend	Midden
Modulatiewiel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Voetschakelaar	Maximum
Voetschakelaar	Uit
Lintregelaar	Midden
Ademregelaar	Maximum
Expressie	Maximum
Toewijsbare schakelaars 1 en 2	Uit
Motion Sequencer Hold	Uit
Elke lane van Motion Sequencer	0 (minimum) als Lane Motion Sequencer Polarity is ingesteld op 'Unipolar'. 64 (center) als Lane Motion Sequencer Polarity is ingesteld op 'Bipolar'.

FS Assign (besturingsnummer voor toewijzing van voetschakelaar)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd door de voetschakelaar te gebruiken die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Zelfs als het instrument van de externe apparatuur een MIDI-bericht ontvangt met hetzelfde besturingswijzigingsnummer als wat hier is opgegeven, gaat het instrument er vanuit dat het bericht is gegenereerd met de voetschakelaar.

Instellingen: Off, 1 – 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

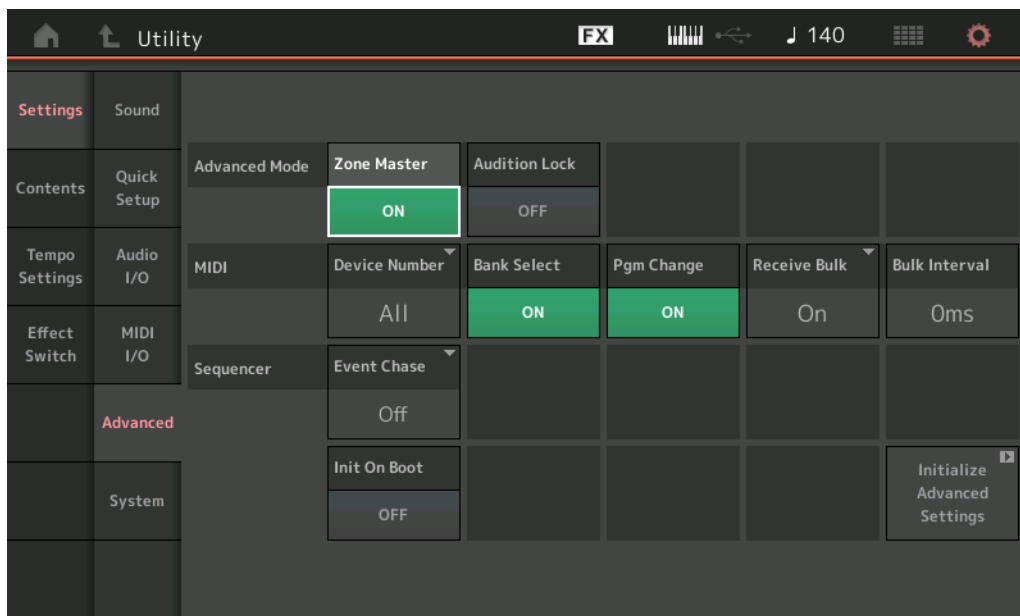
Tempo Settings

Effect Switch

Advanced

Vanuit de display Advanced kunt u de geavanceerde parameters instellen.

Werking [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Zone Master (Zone Master-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of de zonefunctie wordt gebruikt (on) of niet (off).

Instellingen: Off, On

Audition Lock

Bepaalt of Audition Lock actief is. Als dit is ingesteld op On, is de functie Audition niet beschikbaar.

Instellingen: Off, On

Device Number

Bepaalt het MIDI-apparaatnummer. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het extern MIDI-apparaat wanneer bulkgegevens, parameterwijzigingen of andere systeemeigen berichten worden verzonden/ontvangen.

Instellingen: 1 – 16, All, Off

Bank Select

Met deze schakelaar worden bankselectieberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on', reageert de synthesizer op binnenkomende bankselectieberichten.

Instellingen: Off, On

Pgm Change (programmawijziging)

Met deze schakelaar worden programmawijzigingsberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als dit is ingesteld op 'on', reageert de synthesizer op binnenkomende programmawijzigingsberichten.

Instellingen: Off, On

Receive Bulk

Bepaalt of bulkdumpgegevens al dan niet kunnen worden ontvangen.

Instellingen: Protect (niet ontvangen), On (ontvangen)

Bulk Interval

Hiermee wordt de intervaltijd bepaald van de bulkdumpverzending als een bulkdumpverzoek wordt ontvangen.

Instellingen: 0ms – 900ms

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Event Chase (Song Event Chase)

Met Event Chase kunt u opgeven welke gegevenstypen van niet-nootevents worden herkend tijdens het doorspoelen en terugspoelen. Door deze instelling op een specifiek event te zetten, garandeert u de afspelinintegriteit van het event, ook tijdens het snel vooruit- of terugspoelen.

Instellingen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Bepaalt of de gebruikersgegevens worden geïnitieerd (On) of niet (Off) als het instrument wordt ingeschakeld.

Instellingen: Off, On

Initialize Advanced Settings

Initialiseert de systeeminstellingen die zijn bewerkt in de display Advanced.

LET OP

Als de bewerking Initialize wordt uitgevoerd, worden de doelgegevens en de door u bewerkte systeeminstellingen gewist. Zorg ervoor dat u geen belangrijke gegevens overschrijft. Sla alle belangrijke gegevens op een USB-flashgeheugenapparaat op voordat u deze procedure start.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

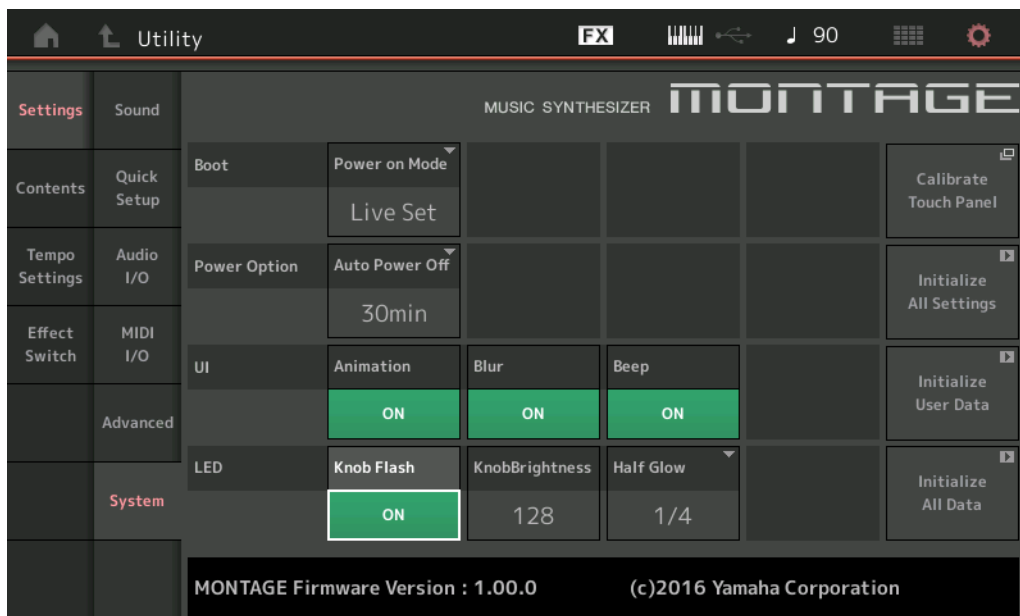
Tempo Settings

Effect Switch

System

Vanuit de display System kunt u algemene systeeminstellingen maken voor het instrument.

Werking [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode

Bepaalt de opstartdisplay (die automatisch wordt opgeroepen als het instrument wordt ingeschakeld).

Instellingen: Perform, Live Set

Auto Power Off

Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, heeft dit instrument een functie voor automatisch uitschakelen waarmee de stroom automatisch wordt uitgeschakeld als het instrument gedurende een opgegeven tijd niet is gebruikt. Deze parameter bepaalt hoeveel tijd er moet verstrijken voordat het instrument automatisch wordt uitgezet.

Instellingen: Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

Animation (Animation-schakelaar)

Bepaalt of de animatie van schermovergangen wordt in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Blur (Blur-schakelaar)

Als er een display is geselecteerd, wordt de eerder geselecteerde display vervaagd weergegeven. Deze parameter bepaalt of de functie Blur is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Beep (Beep-schakelaar)

Bepaalt of het piepgeluid (waarmee handelingen, selectie van menu's/parameters enz. wordt bevestigd) is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Knob Flash (ledschakelaar voor superknop)

Bepaalt of de knipperfunctie van de superknop is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

KnobBrightness (helderheid knop)

Regelt de helderheid van de verlichting van de superknop.

Instellingen: 0 – 128

Half Glow (Half Glow-helderheid van led)

Regelt het dimmen van de knoplampjes.

Instellingen: Off, 1/4, 1/2

Calibrate Touch Panel

Roept de display Calibration voor het aanraakscherm op. Als het aanraakscherm soms niet goed reageert, moet het mogelijk worden gekalibreerd.

Initialize All Settings

Initialiseert alle systeeminstellingen die u hebt gemaakt in de display Utility.

Initialize User Data

Initialiseert gebruikersgegevens (performance, motionsequence en liveset) in het specifieke gebied van het gebruikersgeheugen en systeeminstellingen die u hebt gemaakt in de display Utility.

Initialize All Data

Initialiseert alle gebruikersgegevens in het gebruikersgeheugen en alle systeeminstellingen die u hebt gemaakt in de display Utility.

LET OP

Als de bewerking Initialize wordt uitgevoerd, worden alle doelgegevens en de door u gemaakte systeeminstellingen gewist. Zorg ervoor dat u geen belangrijke gegevens overschrijft. Sla alle belangrijke gegevens op een USB-flashgeheugenapparaat op voordat u deze procedure start.

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

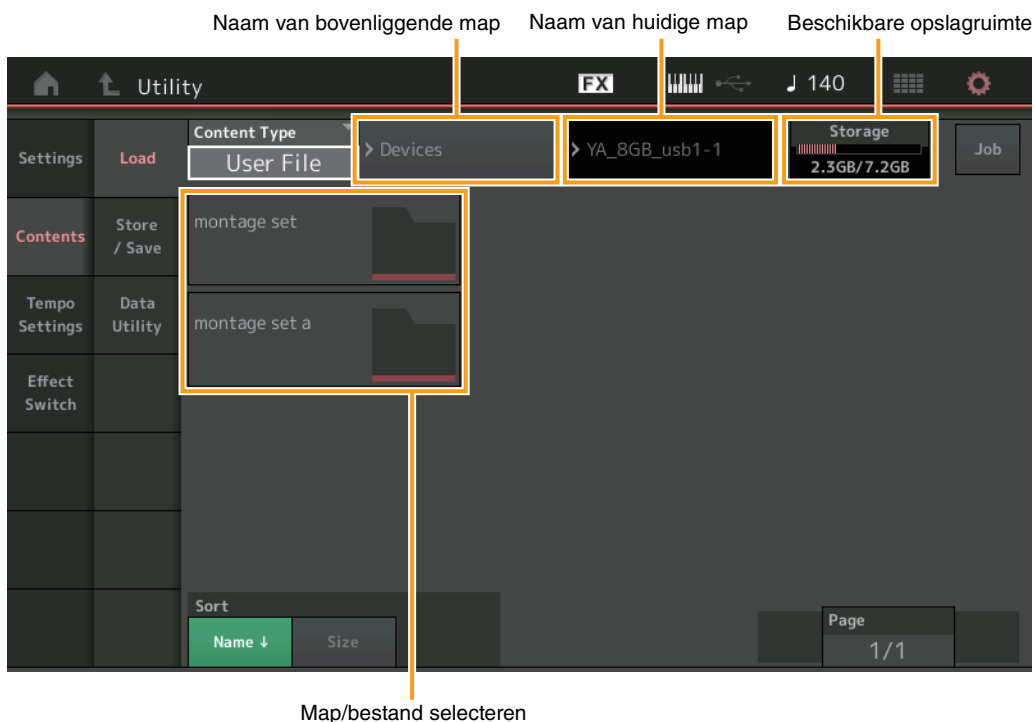
Effect Switch

Contents

Load

Vanuit de display Load kunt u bestanden en gegevens laden.

Werking [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Map/bestand selecteren

Content Type

De verschillende soorten gegevens die in één bestand op USB-flashgeheugen of dit instrument zijn opgeslagen, kunt u allemaal samen of per gewenst gegevenstype naar deze synthesizer overzetten. Deze parameter bepaalt welk specifiek gegevenstype vanuit een bepaald bestand wordt geladen. Welke parameters bewerkbaar zijn, is afhankelijk van hoe u bij deze display bent gekomen.

Instellingen: U kunt de volgende bestandstypen laden.

Bestands-typen	Apparaat-type	Extensie	Omschrijving
User File	File	.X7U	Bestanden van het type 'User File' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen kunnen worden geladen in en worden teruggezet naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen van het instrument (pagina 22). Gegevens van het type User File: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1-8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-instellingen • Quick Setup
Library File	File	.X7L	Bestanden van het type 'Library File' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen kunnen worden geladen in en worden teruggezet naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen van het instrument (pagina 22). Gegevens van het type Library File: <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (slechts één Bank; inhoud van User 1 Bank bij opslag) • Micro Tuning • Waveform

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Bestands- typen	Apparaat- type	Extensie	Omschrijving
Song&Perf	Internal data		Een opgegeven song in een bestand dat als een 'Song'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen (afgespeeld). Zowel MIDI-sequence- als performancegegevens kunnen worden geladen.
Song	Internal data		Een opgegeven song in een bestand dat als een 'Song'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen (afgespeeld). Alleen MIDI-sequencegegevens kunnen worden geladen.
.mid File	File	.MID	Standard MIDI File-gegevens (SMF in de indeling 0, 1) die zijn opgeslagen naar USB-flashgeheugen, kunnen worden geladen en afgespeeld.
.wav File	File	.WAV	Audio-gegevens (Wave-bestand) die zijn opgeslagen naar USB-flashgeheugen, kunnen worden geladen en afgespeeld.
Audio File*	File	.WAV .AIF	Audio-gegevens (Wave-bestand en AIFF-bestand) die zijn opgeslagen naar USB-flashgeheugen, kunnen worden geladen en afgespeeld als 'golfvorm'. Voorbeeld: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection → Element selection → [Osc/Tune] → 'New Waveform'
Motion Seq*	Internal data		Opgegeven sequencegegevens in een bestand dat als een 'Motion Seq'-type is opgeslagen in het daarvoor bestemde gebied van het gebruikersgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Voorbeeld: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → 'Load Sequence'

OPMERKING Bestanden met een sterretje (*) worden niet weergegeven als u deze display oproept vanuit de display Utility.

Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de naam van de momenteel geselecteerde map aan. Als u op de naam van de bovenliggende map tikt, wordt die map die momenteel geselecteerde map.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud.

Map/bestand selecteren

Geeft mappen/bestanden in de geselecteerde mappen aan.

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'File Select'.

Instellingen: Name, Size, Date, Number

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Afmetingen: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor bestanden van het type 'Motion Seq', 'Song' en 'Song&Perf'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Motion Seq', 'Song' en 'Song&Perf'.

Nummer: Sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Song' en 'Song&Perf'.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingeschakeld, wordt als u op File/Folder/Content tikt in 'File Select', het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren. Als u op het momenteel aangesloten USB-apparaat tikt, wordt het menu opgeroepen waarin u 'Format' kunt selecteren.

Instellingen: Off, On

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Compatibel met de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8-gegevens

De volgende gegevens kunnen naar MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 worden geladen naast alle MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8-gegevens. De gegevens worden geladen als 'User File' of 'Library File'. U kunt schakelen tussen de inhoudstypen User File en Library File.

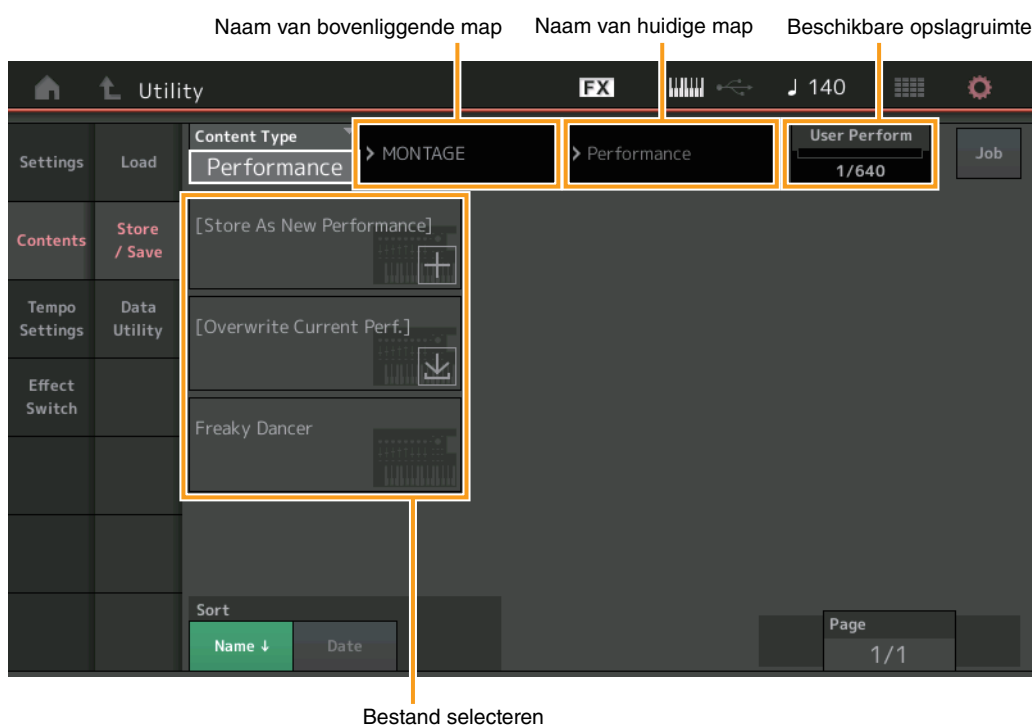
Bestandstype op MOTIF XF	Extensie op MOTIF XF	Inhoud
Alle	.X3A	Gebruikersvoice, gebruikersarpeggio, gebruikersgolfvorm
AllVoice (All Voice)	.X3V	Gebruikersvoice, gebruikersgolfvorm
AllArp (All Arpeggio)	.X3G	Gebruikersarpeggio
AllWaveform (All Waveform)	.X3W	Gebruikersgolfvorm

Store/Save

Vanuit de display Store/Save kunt u bestanden en gegevens opslaan.

Werking

[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save] of
Druk op de knop [STORE]



Content Type

U kunt alle gegevens of de opgegeven gegevens naar het instrument of USB-flashgeheugen opslaan. Deze parameter bepaalt welke specifieke gegevens worden opgeslagen/bewaard. De waarde van de bewerkbare instelling is afhankelijk van hoe u bij deze display bent gekomen.

Instellingen: De volgende inhoudstypen kunnen worden opgeslagen/bewaard.

Bestands-typen	Apparaat-type	Extensie	Omschrijving
Performance	Internal data		Gegevens kunnen naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen als een 'performance' (pagina 22).

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

▶ Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Bestands- typen	Apparaat- type	Extensie	Omschrijving
User File	File	.X7U	Gegevens die naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen, kunnen worden opgeslagen op USB-flashgeheugen. De volgende gegevens worden opgeslagen als 'User File'. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alle User Banks; User 1-8) • Micro Tuning • Waveform • Utility-instellingen • Quick Setup
Library File	File	.X7L	Gegevens die naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen, kunnen worden opgeslagen op USB-flashgeheugen. De volgende gegevens worden opgeslagen als 'Library File'. <ul style="list-style-type: none"> • Performance • Arpeggio • Motion Sequence • Curve • Live Set (alleen User 1 Bank) • Micro Tuning • Waveform
.mid File	File	.MID	MIDI-gegevens die zijn opgeslagen naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen (pagina 22), kunnen als een standaard-MIDI-bestand (alleen SMF in de indeling 0) naar USB-flashgeheugen worden opgeslagen.
Motion Seq*	Internal data		Gegevens kunnen als 'Motion Seq' naar het daarvoor bestemde gebied in het gebruikersgeheugen worden opgeslagen. Voorbeeld: [PERFORMANCE] → [EDIT] → Partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → 'Edit Sequence' om 'Motion Sequence Edit' op te roepen → 'Store Sequence'

OPMERKING Bestanden met een sterretje (*) worden niet weergegeven als u deze display oproept vanuit de display Utility.

Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de naam van de momenteel geselecteerde map aan.
Als u op de naam van de bovenliggende map tikt, wordt die map die momenteel geselecteerde map.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud.

Map/bestand selecteren

Geeft mappen/bestanden in de geselecteerde mappen aan.

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'File Select'.

Instellingen: Name, Size, Date

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Afmetingen: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor bestanden van het type 'Performance' en 'Motion Seq'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor bestanden van het type 'Performance' en 'Motion Seq'.

Page (pagina selecteren)

Als de bestanden in 'File Select' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Als deze parameter is ingeschakeld, wordt als u op File/Folder/Content tikt in 'File Select', het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren. Als u op het momenteel aangesloten USB-apparaat tikt, wordt het menu opgeroepen waarin u 'Format' kunt selecteren.

U kunt ook een nieuwe map maken als u een bestand opslaat.

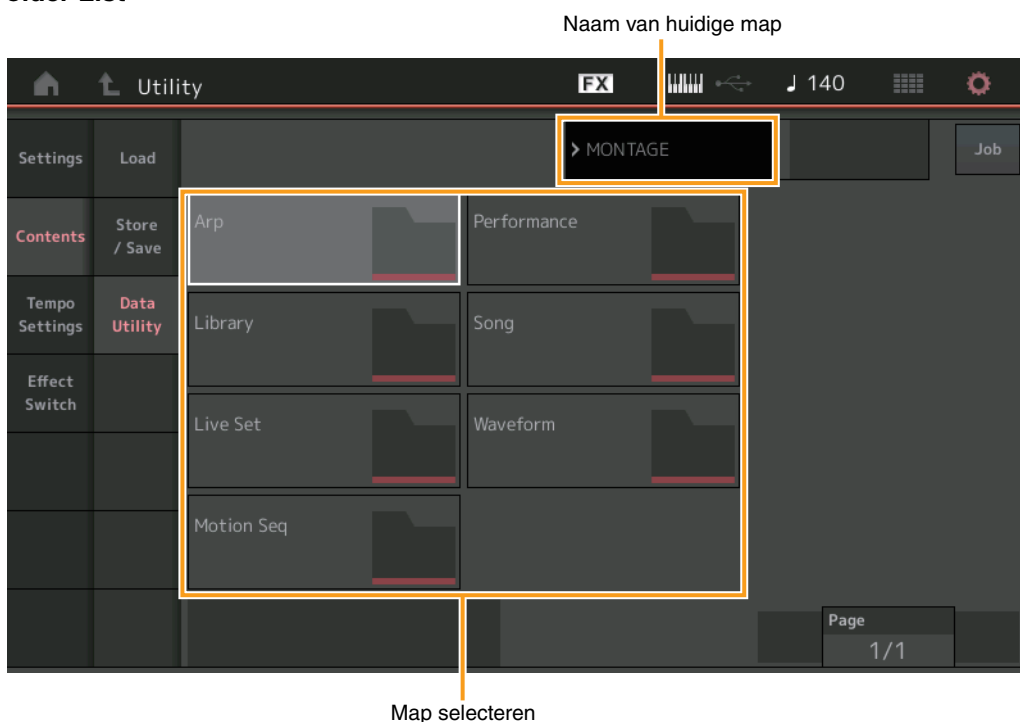
Instellingen: Off, On

Data Utility

Vanuit de display Data Utility kunt u bestanden en gegevens in het gebruikersgeheugen regelen.

Werking [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

Folder List



Naam van huidige map

Geeft de naam van de huidige map aan.

Job (Job-schakelaar)

Bepaalt of de functie Job actief (On) is of niet (Off). Deze parameter is alleen beschikbaar voor de map 'Waveform' in deze display. Als de parameter is ingeschakeld, wordt als u op de map 'Waveform' tikt, het menu opgeroepen waarin u 'Optimize' kunt selecteren.

Instellingen: Off, On

Map selecteren

Geeft de inhoudstypen in het gebruikersgeheugen aan als mappen. U opent een map door erop te tikken.

- Arp (Arpeggio)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

Page (pagina selecteren)

Als de mappen in 'Map selecteren' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

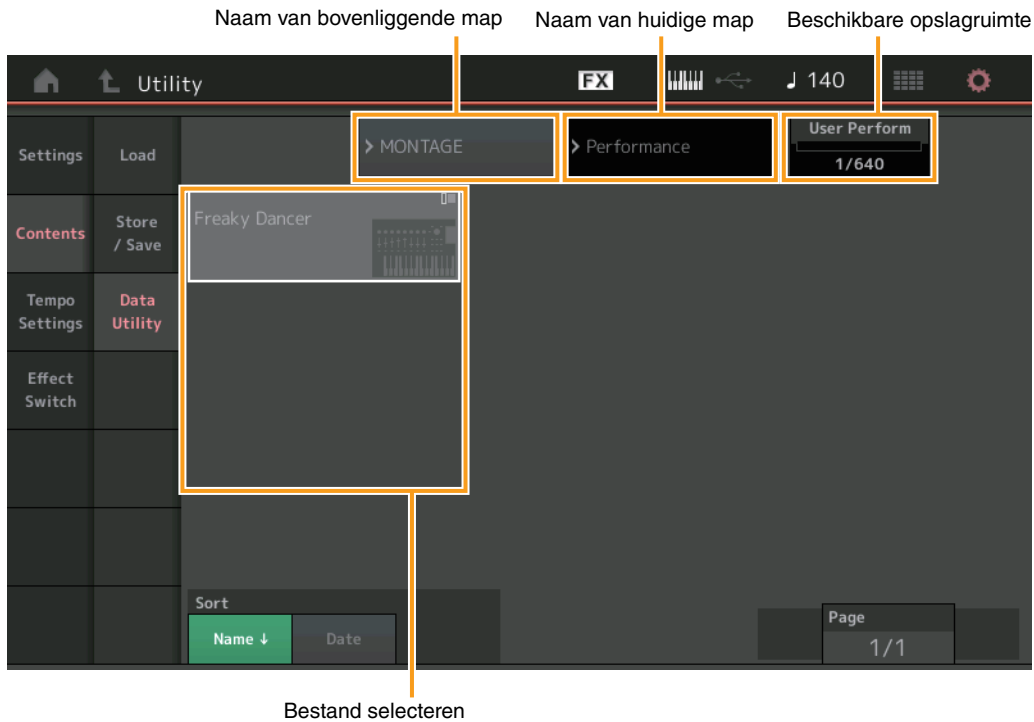
▶ Store / Save

▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ Als de geselecteerde map is geopend



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Tempo Settings
- Effect Switch

Naam van bovenliggende map

Naam van huidige map

Geeft de naam van de bovenliggende map en de naam van de momenteel geselecteerde map aan. Als u op de naam van de bovenliggende map tikt, gaat u terug naar de mappenlijstweergave.

Beschikbare opslagruimte

Geeft de beschikbare ruimte en de totale ruimte van het geselecteerde opslaggebied aan. Deze parameter varieert afhankelijk van het type inhoud.

Bestand selecteren

Geeft bestanden in de geselecteerde map aan. De functie Job is altijd beschikbaar in deze display. Als u op File/Folder/Content tikt in 'File Select', wordt het menu opgeroepen waarin u 'Rename' of 'Delete' kunt selecteren. ('Rename' is niet beschikbaar voor bestanden in mappen van het type 'Library'.)

Sort (sorteervolgorde)

Bepaalt de sorteervolgorde van de bestanden in 'Bestand selecteren'.

Instellingen: Name, Size, Date, Number

Name: Hiermee sorteert u op naam. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (A tot Z). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd.

Afmetingen: Sorteert op volgorde van gegevensgrootte. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd (van klein naar groot). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in omgekeerde volgorde gesorteerd. Alleen beschikbaar voor inhoud van het type 'Library'.

Date: Hiermee sorteert u op opslagdatum. Als de pijl-omlaag wordt weergegeven, wordt de lijst in aflopende volgorde gesorteerd (nieuwste eerst). Als de pijl-omhoog wordt weergegeven, wordt de lijst in oplopende volgorde gesorteerd. Niet beschikbaar voor inhoud van het type 'Arp' of 'Library'.

Number: Sorteert op volgorde van inhoudsnummer. Alleen beschikbaar voor inhoud van het type 'Arp', 'Song' en 'Waveform'.

Page (pagina selecteren)

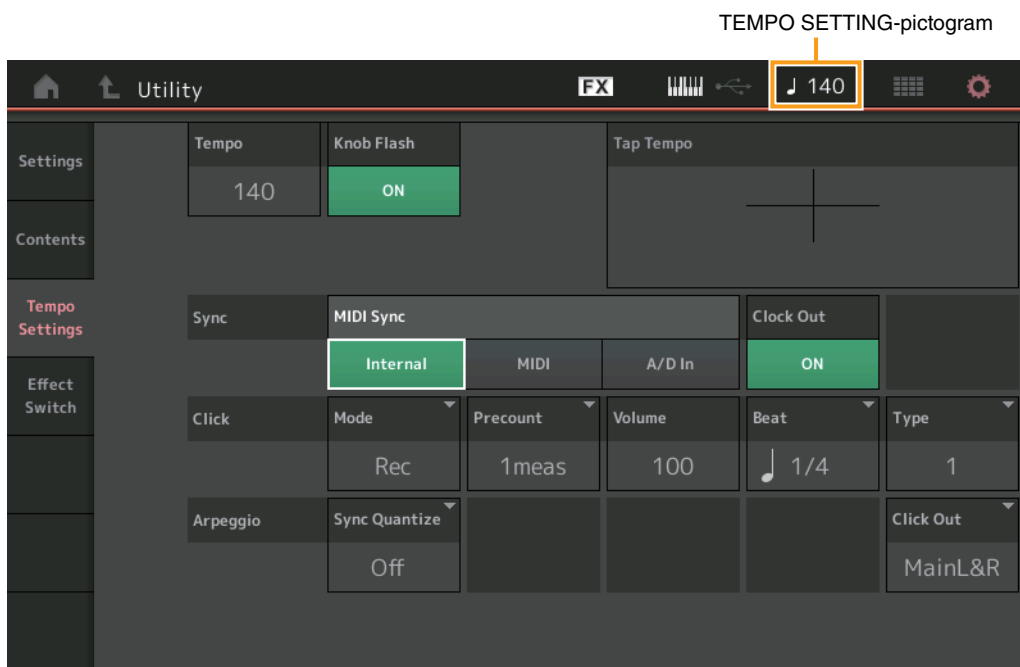
Als de bestanden in 'Bestand selecteren' op meerdere pagina's worden weergegeven, kunt u met deze knop door de pagina's bladeren.

Tempo Settings

Vanuit de display Tempo Settings kunt u parameters instellen die betrekking hebben op tempo en synchronisatie.

Werking

[UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER], of
Tik op het pictogram TEMPO SETTING



Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ Tempo Settings

Effect Switch

Tempo

Bepaalt het tempo van de performance. Deze parameter is niet beschikbaar als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'MIDI' of 'A/D In' en het instrument wordt gesynchroniseerd met een extern apparaat ('EX. Tempo' wordt weergegeven in plaats van de instellingswaarde).

Instellingen: 5 – 300

Knob Flash (ledschakelaar voor superknop)

Bepaalt of het knipperen van de superknop is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: Off, On

Tap Tempo

Hiermee kunt u het gewenste tempo tikken door op deze parameter te tikken of door de cursor naar deze parameter te verplaatsen en op de knop [ENTER] op het scherm te drukken (tikken).

Deze parameter wordt niet weergegeven als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'MIDI' en het instrument wordt gesynchroniseerd met een extern apparaat.

OPMERKING Als 'MIDI Sync' is ingesteld op 'A/D In', wordt het zoeken naar een tempo gestart als u op deze parameter tikt.

MIDI Sync

Bepaalt parameters die betrekking hebben op MIDI-clock en -synchronisatie.

Hiermee wordt bepaald of arpeggio/Motion Sequencer/song afspelen worden gesynchroniseerd met de interne clock van het instrument, een externe MIDI-clock of het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Instellingen: Internal, MIDI, A/D In

Internal: Synchronisatie met de interne klok. U kunt deze instelling gebruiken als de toongenerator alleen moet worden gebruikt of als de masterklokbron voor andere apparatuur.

MIDI: Synchronisatie met een MIDI-clock die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u de externe sequencer als master wilt gebruiken.

A/D In: Synchronisatie met het tempo van het audiosignaal dat wordt ontvangen via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Clock Out

Hiermee wordt bepaald of MIDI-clockberichten worden verzonden.

Instellingen: Off, On

Mode (klikmodus)

Bepaalt het klikgeluid (metronoom) dat wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen.

Instellingen: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: Er is geen klik te horen.

Rec: Het klikgeluid is alleen te horen tijdens het opnemen van een song.

Rec/Play: De klik is te horen tijdens het opnemen en afspelen van een song.

Always: Het klikgeluid is altijd te horen.

Precount (klik aftellen)

Bepaalt het aantal aftelmaten voordat het opnemen daadwerkelijk wordt gestart nadat op de knop [▶] (Play) is gedrukt tijdens de opname van een song.

Instellingen: Off (opname begint zodra op de knop [▶] (Play) wordt gedrukt), 1meas – 8meas

OPMERKING Aangezien het klikgeluid wordt geproduceerd met de interne toongenerator, is het afspelen van de metronoom van invloed op de algehele polyfonie van het instrument.

Volume (klikvolume)

Hiermee wordt het geluidsvolume van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Beat (kliktel)

Bepaalt op welke tellen het klikgeluid van de metronoom te horen is.

Instellingen: 1/16 (1/16-noten), 1/8 (1/8-noten), 1/4 (1/4-noten), 1/2 (1/2-noten), Whole (hele noten)

Type (kliktype)

Bepaalt het geluidstype van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 1 – 10

Sync Quantize (Sync Quantize-waarde)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u deze activeert terwijl het arpeggio van meerdere partijen wordt afgespeeld. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', start de volgende arpeggio zodra u deze activeert. Het weergegeven getal geeft de resolutie in clocks aan.

Instellingen: Off, 60 (1/32-noot) 80 (1/16-noottriool), 120 (16e noot), 160 (1/8-noottriool), 240 (8e noot), 320 (1/4-noottriool), 480 (1/4-noot)

Click Out (Click Output Select)

Bepaalt de opgegeven uitgang voor het klikgeluid.

Instellingen: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1...USB30

MainL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

AsgnL&R: Uitvoer in stereo (twee kanalen) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]/[R]-aansluitingen.

USB1&2...USB29&30: Uitvoer in stereo (kanaal 1&2 – 29&30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

AsgnL: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [L]-aansluiting.

AsgnR: Uitvoer in mono (één kanaal) naar de ASSIGNABLE OUTPUT [R]-aansluiting.

USB1 – 30: Uitvoer in mono (kanaal 1 – 30) naar de [USB TO HOST]-aansluiting.

Utility**Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

▶ **Tempo Settings**

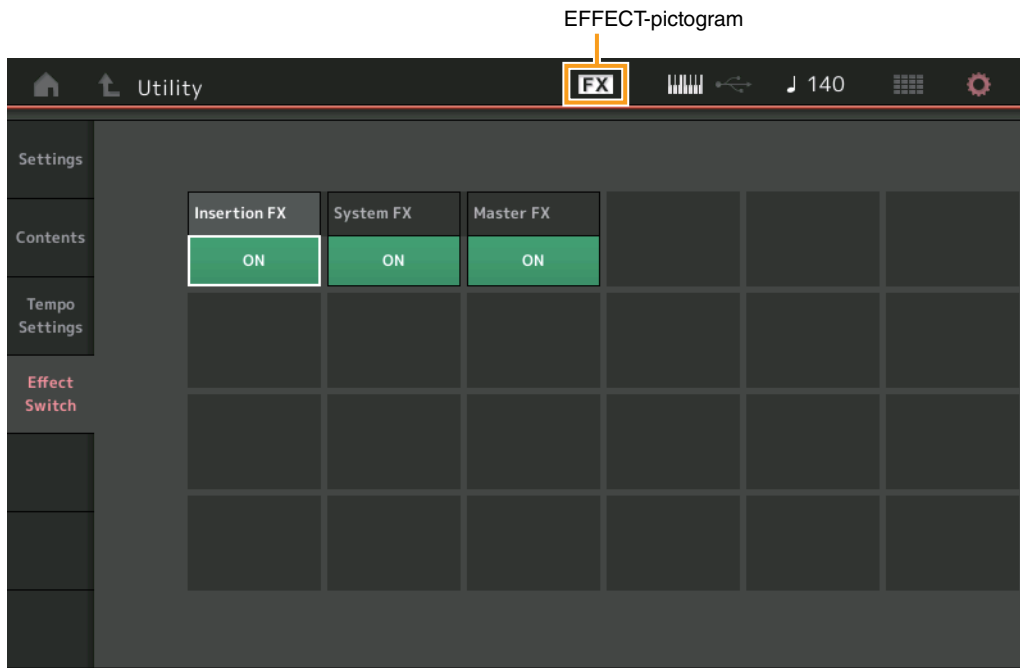
Effect Switch

Effect Switch

Vanuit de display Effect Switch kunt u instellingen voor Effect Bypass maken. Geen van de instellingen in deze display wordt opgeslagen. Als het instrument opnieuw wordt gestart, worden de parameterwaarden ook geïnitieerd.

Werking

[UTILITY] → [Effect Switch] of
Tik op het EFFECT-pictogram



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

- ▶ Effect Switch

Insertion FX (Insertion Effect-schakelaar)

Bepaalt of het invoegeffect actief is.

Instellingen: Off, On

System FX (System Effect-schakelaar)

Bepaalt of het systeemeffect actief is.

Instellingen: Off, On

Master FX (Master Effect-schakelaar)

Bepaalt of het mastereffect actief is.

Instellingen: Off, On

Live Set

De liveset is een lijst waarin performances vrijelijk kunnen worden geordend. Op één pagina kunnen maximaal 16 performances uit de presetlivesets worden geselecteerd en geordend, waardoor u gemakkelijk uw favoriete performances kunt oproepen en spelen. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor basisinstructies voor Live Set.

Live Set

▶ Live Set

Edit

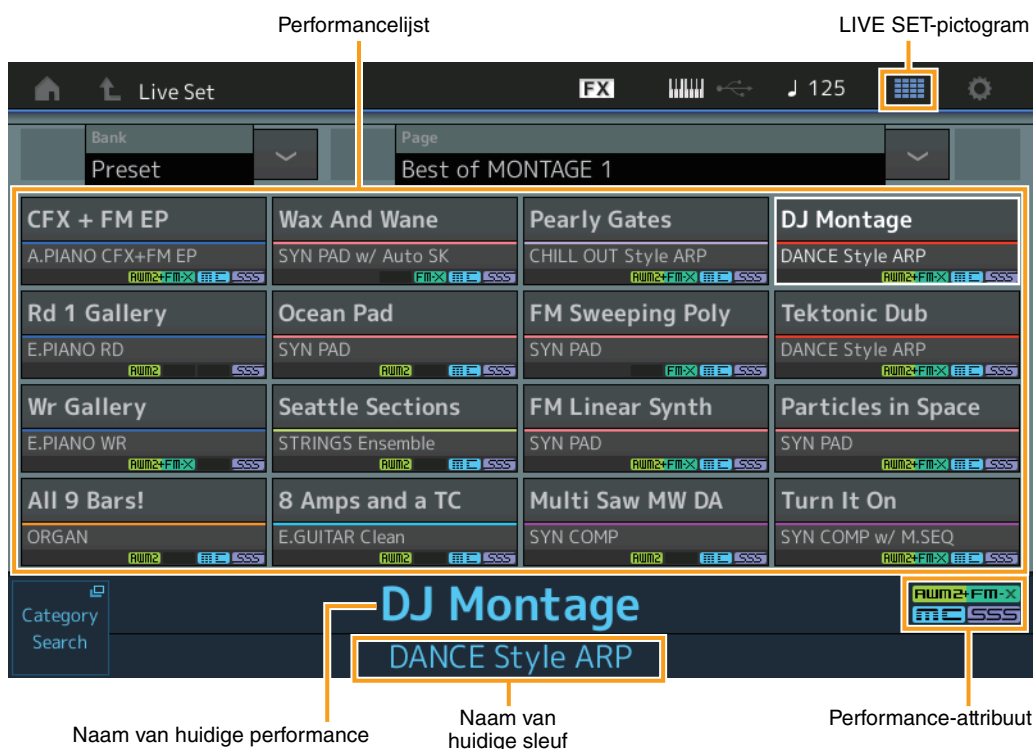
Register

Live Set

Vanuit de display Live Set kunt u de geregistreerde performances oproepen.

Werking

Druk op de knop [LIVE SET], of
Tik op het pictogram LIVE SET



Bank (livesetbank selecteren)

Bepaalt de livesetbank.

Instellingen: Preset, User 1 – 8 (standaard), naam van bibliotheek (als het bibliotheekbestand wordt gelezen)

Page (livesetpagina selecteren)

Bepaalt de livesetpagina.

Instellingen: Livesetpagina 1 – 16 (standaard)

Performancelijst

Geeft de performances aan die in de geselecteerde liveset zijn geregistreerd.

Category Search

Hiermee wordt de display Performance Category Search opgeroepen ([pagina 161](#)).

Naam van huidige performance

Geeft de naam aan van de geselecteerde performance die in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Naam van huidige sleuf

Geeft de naam van de geselecteerde sleuf aan.

Performance-attribuut

Geeft het performance-attribuut aan dat in de geselecteerde sleuf is geregistreerd.

Live Set Edit (bewerken)

Vanuit de display Live Set Edit kunt u de livenessets bewerken (alleen gebruikersbank).

Live Set

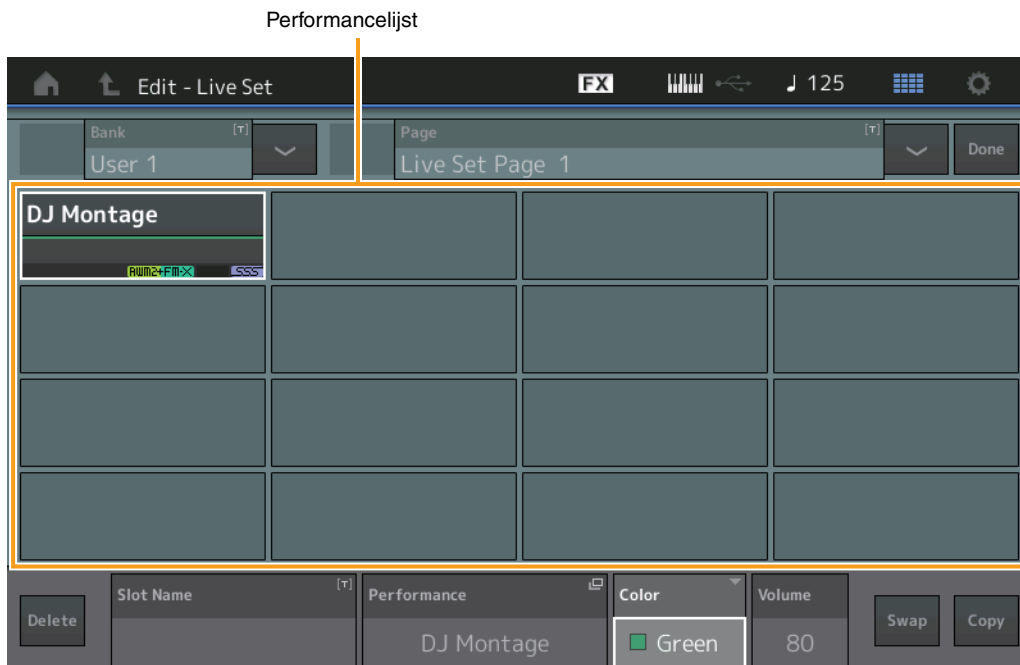
Live Set

▶ Edit

Register

Werking [LIVE SET] → Userbank selecteren → [EDIT]

■ Als de sleuf is geselecteerd waarin een performance is geregistreerd



Bank (naam van livenessetbank)

Hiermee voert u de gewenste naam in voor de geselecteerde livenessetbank. De namen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Page (naam van livenessetpagina)

Hiermee voert u de gewenste naam in van de geselecteerde livenessetpagina. De namen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Done

Als u op deze parameter tikt, wordt het bewerken van de livenesset beëindigd en keert u terug naar de display Live Set.

Performancelijst

Geeft de performances aan die in de geselecteerde livenesset zijn geregistreerd.

Delete

Hiermee verwijdert u de performance uit de geselecteerde slot.

Slot Name

Hiermee voert u de gewenste naam in van de geselecteerde sleuf. De namen kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. Als u op de parameter tikt, wordt de display voor het invoeren van tekens opgeroepen.

Performance (naam van performance)

Hiermee wordt de naam van de performance in de geselecteerde sleuf aangegeven.

Color

Hiermee bepaalt u de kleur van de geselecteerde sleuf.

Instellingen: Black (zwart), Red (rood), Yellow (geel), Green (groen), Blue (blauw), Azure (azuurblauw), Pink (roze), Orange (oranje), Purple (paars), Sakura (lichtroze), Cream (crème), Lime (limoen), Aqua (waterblauw), Beige (beige), Mint (mintgroen), Lilac (lila)

Volume

Hiermee bepaalt u het volume van de performance in de geselecteerde sleuf.

Swap (Swap-schakelaar)

Bepaalt of de functie Swap aan of uit staat. U kunt instellingen schakelen tussen sleuven. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de functie Swap.

Instellingen: Off, On

Copy (Copy-schakelaar)

Bepaalt of de functie Copy aan of uit staat. U kunt de instelling naar een andere sleuf kopiëren.

Instellingen: Off, On

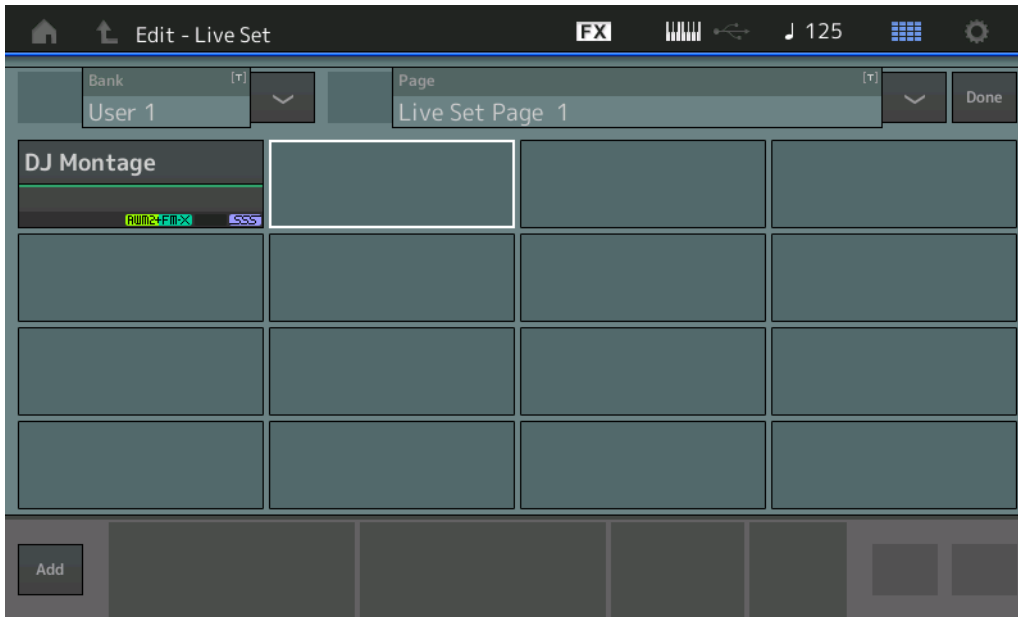
Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

■ Als er een lege sleuf is geselecteerd



Add

Als u op deze knop tikt, kunt u de geselecteerde performance in de sleuf registreren.

Live Set Register (registreren)

Vanuit de display Live Set Register kunt u performances registreren in de liveset. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor basisinstructies voor het registreren van livesets.

Live Set

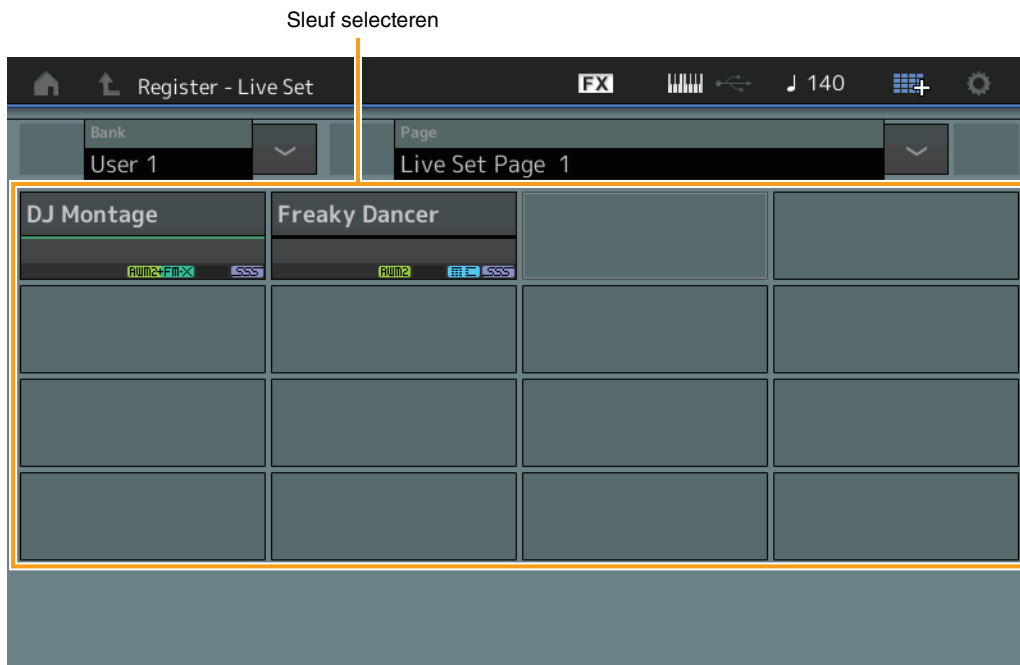
Live Set

Edit

▶ Register

Werking

[SHIFT] + [LIVE SET] (vanuit een van de andere displays dan Live Set)



Bank (livesetbank selecteren)

Hiermee bepaalt u de livesetbank voor het registreren van performances. Voor deze parameter kunnen geen presetbanken of bibliotheekbanken worden geselecteerd.

Instellingen: User 1 – 8 (standaard)

Page (livesetpagina selecteren)

Hiermee bepaalt u de livesetpagina voor het registreren van performances.

Instellingen: Live Set Page 1 – 16 (standaard)

Sleuf selecteren

Hiermee bepaalt u de sleuf voor het registreren van performances. Als u op de knop [ENTER] drukt terwijl de sleuf met de performance is geselecteerd (of als u nogmaals op de sleuf tikt op de display), wordt de performance in de sleuf vervangen door de momenteel geselecteerde performance.

Instellingen: Sleuf 1 – 16

Een iPhone of iPad aansluiten

Aansluiten van een iPhone/iPad

OPMERKING Om te voorkomen dat er ruis ontstaat door andere communicatie als u dit instrument met een iPad- of iPhone-app gebruikt, schakelt u de vliegtuigmodus in en zet u wifi aan.

LET OP

Leg uw iPad of iPhone op een stabiel oppervlak zodat deze niet kan vallen en niet beschadigd raakt.

Apps die compatibel zijn met de MONTAGE bieden veel meer gemakkelijke en plezierige manieren om dit muziekinstrument te gebruiken.

Voor informatie over het aansluiten van de apparaten raadpleegt u de 'iPhone/iPad Connection Manual (Handleiding voor het aansluiten van een iPhone/iPad)', die verkrijgbaar is via de website van Yamaha.

OPMERKING Voor de overdracht van audiosignalen raadpleegt u de aansluiting met een Lightning-naar-USB-camera-adapter.

Informatie over compatibele slimme apparaten en apps kunt u vinden op de volgende pagina van de website van Yamaha.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>