

Inhoudsopgave

De handleidingen bij de MOXF6/MOXF8 gebruiken	2	De modus Master	128
Basisstructuur	3	De modus Remote	133
Functionele blokken	3	De modus Utility	140
Toongeneratorblok	4	Quick Setup	151
A/D Input-blok	8	De modus File	153
Sequencerblok	9	Aanvullende informatie	160
Arpeggioblok	11	Bestand/map selecteren	160
Regelblok	17	Een SMF (Standard MIDI File) afspelen van een USB-flashgeheugen	160
Effectblok	18	Een USB-flashgeheugenapparaat formatteren	161
Intern geheugen	22	iOS-toepassingen gebruiken	162
Referentie	24	Appendix	163
De modus Voice	25	Over MIDI	163
Aanvullende informatie	53		
Overzicht van voicecategorieën	53		
Instellingsvoorbeelden voor de bestemming	53		
Functies van de knoppen 1 – 8	54		
De modus Performance	55		
Aanvullende informatie	74		
Lijst met performancecategorieën	74		
Functies van knoppen 1 – 8	74		
De modus Song	76		
Aanvullende informatie	97		
Songafspeeltypen	97		
Song Track Loop – instellingsvoorbeeld	99		
Punch In/Out (Type = punch)	100		
Basisprocedure in de modus Song Job	100		
De modus Pattern	101		
Aanvullende informatie	112		
Patroonafspeeltypen	112		
Loop Recording (Pattern)	113		
De modus Mixing	114		
Aanvullende informatie	124		
Een performance bewerken met de knoppen	124		
Een arpeggio maken	125		
De mixinstellingen opslaan als een mixsjabloon	126		

De handleidingen bij de MOXF6/MOXF8 gebruiken

Bij de MOXF6/MOXF8 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 worden geleverd als PDF-documenten op de meegeleverde cd-rom.

Gebruikershandleiding (gedrukt boekje)

Beschrijft de installatie en de basisbediening van de MOXF6/MOXF8.

Deze handleiding legt de volgende handelingen uit.

- Spelen in de modus Voice
- Een nieuwe performance maken met uw favoriete voice (Performance Creator)
- Spelen in de modus Performance
- Een microfoon en geluiden van andere audioapparaten gebruiken
- Uw eigen songs maken
- Uw eigen patronen maken
- Aansluiten op een computer
- Gebruiken als masterkeyboard (modus Master)
- Algemene systeeminstellingen aanpassen (modus Utility)
- Data opslaan/laden (modus File)
- Optionele hardware installeren

Naslaggids (dit PDF-document)

Beschrijft het interne ontwerp van de MOXF6/MOXF8 en de verschillende parameters die kunnen worden aangepast en ingesteld.

Parameterhandleiding bij synthesizer (PDF-document)

Hierin worden de voiceparameters, effecttypen, effectparameters en MIDI-berichten beschreven die worden gehanteerd voor alle synthesizers met geïntegreerde Yamaha AWM2-klankopwekking. 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 Waveform List, Performance List, Effect Type List, Arpeggio Type List en referentiemateriaal zoals de MIDI Implementation Chart en Remote Control Function List.

De Naslaggids gebruiken

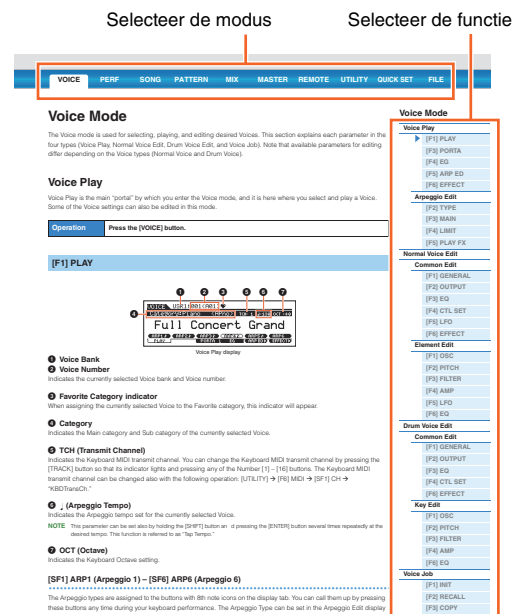
- Via de modustabbladen bovenaan elke pagina in het gedeelte Referentie kunt u naar de pagina met uitleg over de parameters van de overeenkomstige modus gaan. De inhoudslijst aan de rechterkant van elke pagina in de geselecteerde modus is gelijk aan een functiestructuur. Als u op het gewenste item in de lijst klikt, kunt u direct naar de pagina met uitleg over de overeenkomende functie 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

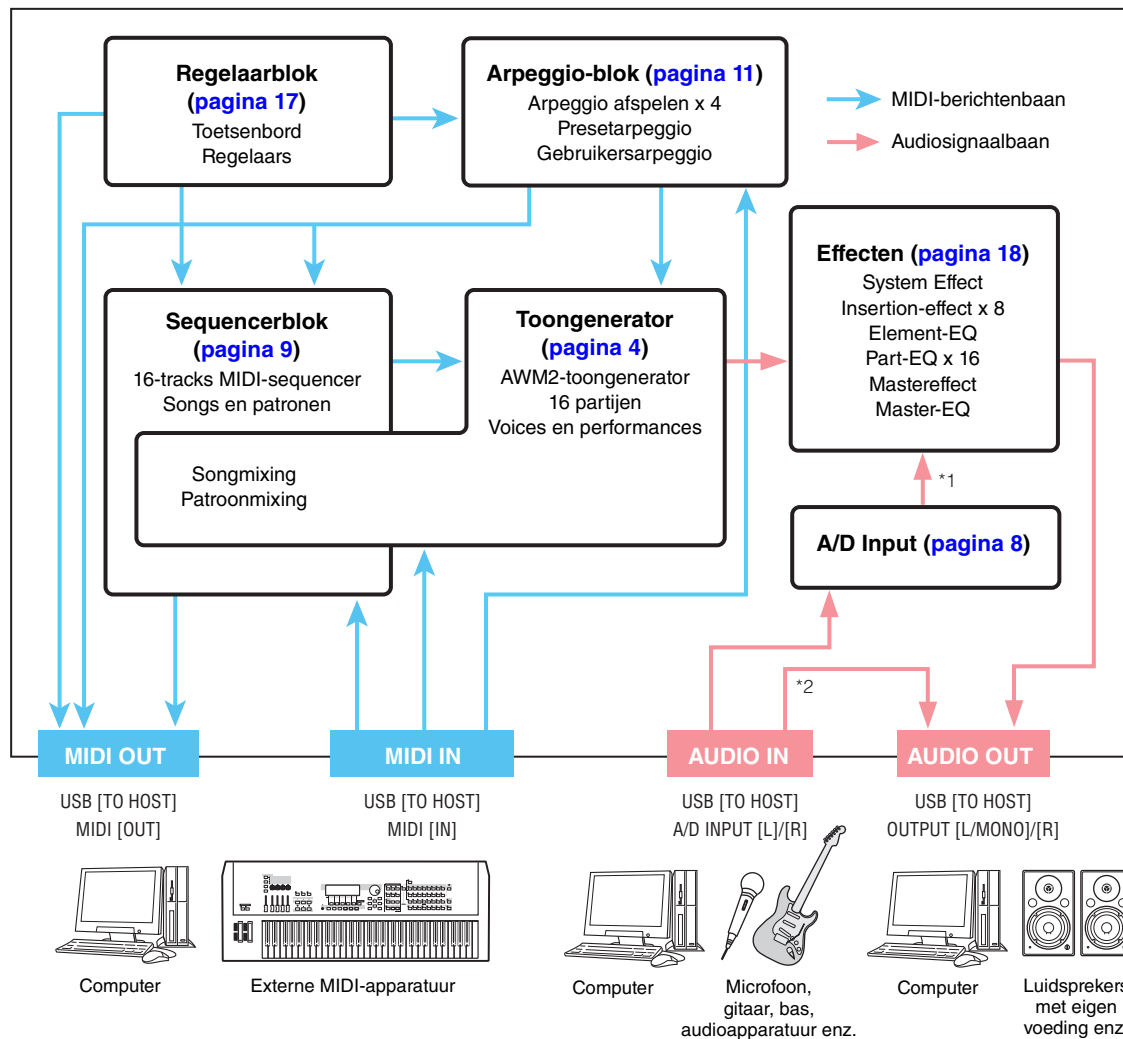
- De afbeeldingen en LCD-schermen zoals die in deze Naslaggids worden getoond zijn uitsluitend voor instructiedoeleinden en kunnen enigszins afwijken van die op uw instrument.
- Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.



Basisstructuur

Functionele blokken

Het MOXF6/MOXF8-systeem bestaat uit zes functionele hoofdblokken: Tone Generator, A/D Input, Sequencer, Arpeggio, Controller en Effect.



*1 Afhankelijk van de instellingen voor de audiosignaalansluitingen is het mogelijk dat de via de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen ingevoerde signalen niet naar het systeemeffect of het mastereffect worden verzonden.

*2 De via de USB [TO HOST]-aansluiting ingevoerde signalen worden rechtstreeks uitgevoerd naar de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen, waarbij het A/D Input-blok en het Effect-blok worden genegeerd.

Basisstructuur

- ▶ Functionele blokken
- Toongeneratorblok
- A/D-invoerblok
- Sequencerblok
- Arpeggioblok
- Regelblok
- Effectblok
- Intern geheugen

Referentie

- Modus Voice
- Modus Performance
- Modus Song
- Modus Pattern
- Modus Mixing
- Modus Master
- Modus Remote
- Modus Utility
- Snelle configuratie
- Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

AWM2 (Advanced Wave Memory 2)

Dit instrument is voorzien van 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.

Toongeneratorblok

Het toongeneratorblok is het gedeelte dat het daadwerkelijke geluid produceert als reactie op de MIDI-berichten die worden ontvangen van het sequencerblok, het regelblok, het arpeggioblok en van het externe MIDI-instrument via de MIDI [IN]-aansluiting of de USB [TO HOST]-aansluiting. 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 verwerken via Poort 1. De structuur van het toongeneratorblok verschilt afhankelijk van de modus.

Toongeneratorblok in de modus Voice

Partijstructuur in de modus Voice

Er kan slechts één MIDI-kanaal in de modus Voice worden herkend omdat er in deze modus slechts één partij beschikbaar is. Naar deze status wordt verwezen als 'unitimbrale' toongenerator. Een voice wordt op het keyboard afgespeeld via één partij. Als u het MIDI-ontvangstkanaal wilt instellen op unitimbrale werking (modus Voice en Performance), gebruikt u de parameter 'BasicRcvCh' ([pagina 148](#)) in de display Utility MIDI. In de modus Voice herkent het instrument alleen data via MIDI-poort 1.

OPMERKING Als u songdata wilt afspelen op een externe MIDI-sequencer of een computer die bestaat uit meerdere MIDI-kanalen, moet u de modus Song/Pattern gebruiken ([pagina 76](#)).

Voice

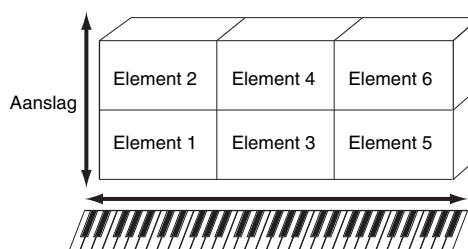
Een programma dat de sonische elementen bevat voor het genereren van het geluid van een specifiek muziekinstrument, wordt een 'voice' genoemd. Intern bestaan twee typen voices: normale voices en drumvoices. De normale voices bestaan hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten, die over het keyboardbereik kunnen worden afgespeeld. Elke voice bestaat uit maximaal acht elementen (normale voice) of maximaal 73 toetsen (drumvoice). Een element of drumtoets vormt de basiseenheid en kleinste eenheid van een voice. Dit betekent dat slechts één element of toets het geluid van een muziekinstrument kan produceren. Daarnaast kan een normale voice verschillende typen geluiden nog realistischer weergeven via een combinatie van meerdere elementen. Elke voice wordt gemaakt door het bewerken van de unieke parameters van elk element en elke toets (Element Edit-parameters/Key Edit-parameters) en de algemene parameters van alle elementen en toetsen (Common Edit-parameters).

OPMERKING Zie [pagina 30](#) voor instructies voor het bewerken van een normale voice. Zie [pagina 47](#) voor instructies voor het bewerken van een drumvoice.

Normale voices en drumvoices

Normale voices

Dit is een voice die normaal op het keyboard wordt afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets. Elke normale voice kan maximaal acht elementen hebben. Afhankelijk van de instellingen in de modus Voice 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). In de afbeelding ziet u een voorbeeld van een normale voice. 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 pianovoice 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. De MOXF6/MOXF8 is eigenlijk nog flexibeler, omdat er maximaal acht afzonderlijke elementen zijn toegestaan.



Basisstructuur

Functionele blokken

▶ Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

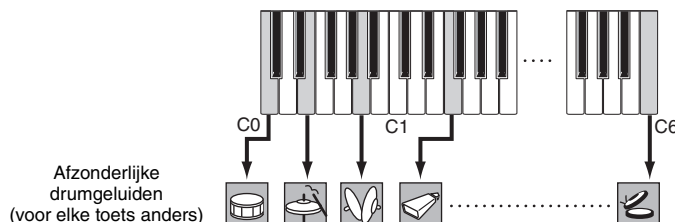
iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Drumvoices

De drumvoices bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die worden toegewezen aan afzonderlijke noten op het keyboard. 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 drumvoices maken door het drum- of percussiegeluid te wijzigen dat is toegewezen aan de toetsen en door de parameters zoals toonhoogte en EG te bewerken.



Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) is een speciaal ontworpen toongeneratiesysteem waarmee u over meer flexibiliteit en groter akoestisch realisme beschikt bij uw spel. Hiermee 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

Op conventionele synthesizers wordt een legato-effect bereikt doordat de volume-enveloppe van een eerdere noot wordt voortgezet voor de volgende noot, in monomodus. Dit resulteert echter in een onnatuurlijk geluid dat verschilt van het geluid van een echt akoestisch instrument. De MOXF 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

Conventionele synthesizers zijn niet goed in het weergeven van het geluid dat wordt geproduceerd als de noot van het akoestische instrument wordt losgelaten. De MOXF6/MOXF8 reproduceert deze speciale, karakteristieke geluiden door de XA-besturingsparameter van bepaalde elementen in te stellen op 'keyOffSound'.

Subtiele geluidsvariaties voor elke noot die wordt gespeeld

Conventionele synthesizers proberen dit effect te reproduceren door de toonhoogte en/of het filter op willekeurige wijze te wijzigen. Dit resulteert echter in een elektronisch effect dat sterk verschilt van de werkelijke geluidswijzigingen op een akoestisch instrument. De MOXF6/MOXF8 geeft deze subtiele geluidsvariaties veel nauwkeuriger weer via de instellingen van de XA-besturingsparameters 'waveCycle' en 'waveRandom'.

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. Conventionele synthesizers (van voor de MOTIF XS-serie) konden dergelijke geluiden reproduceren door deze te activeren via een grote aanslaggevoeligheid. De MOXF6/MOXF8 reproduceert deze speciale geluiden daarentegen doordat u kunt overschakelen tussen de geluiden terwijl u speelt, met de ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]-knoppen en de instellingen van de XA Control-parameters 'AF1 On', 'AF2 On' en 'all AF off'.

OPMERKING U kunt de knop ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] ook in- of uitschakelen door vanaf een extern apparaat het Control Change-nummer te verzenden dat is opgegeven als 'AF1'/'AF2' ([pagina 146](#)) in de display Utility CTL ASN.

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 synthesizer- en elektronische voices. De functie XA biedt daarmee een enorm potentieel voor het produceren van authentieke geluiden, expressief spel en het ontdekken van nieuwe speelstijlen.

Basisstructuur

Functionele blokken

▶ Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

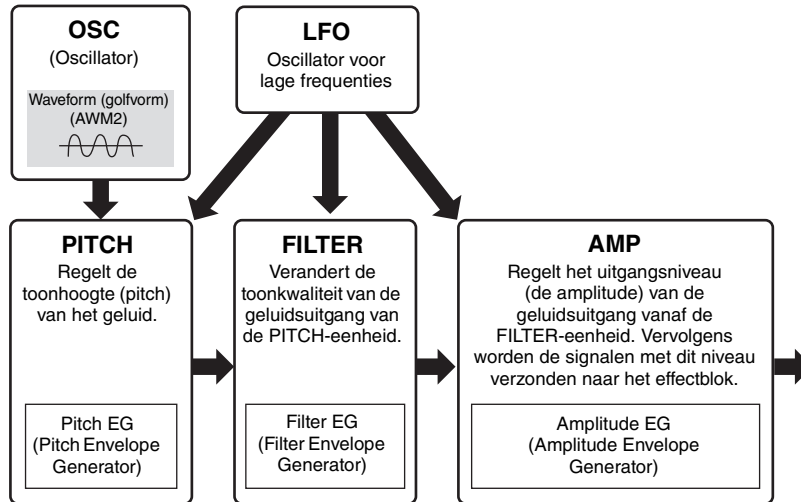
iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Elementen en drumtoetsen

Elementen en drumtoetsen zijn de kleinste 'bouwstenen' op de MOXF6/MOXF8 waaruit een voice bestaat. Sterker nog: een voice zou kunnen worden gemaakt uit slechts één element of drumtoets. Deze kleine geluidseenheden kunnen worden opgebouwd, versterkt en verwerkt met een groot aantal traditionele synthesizerparameters zoals Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude en LFO (hieronder toegelicht).



Oscillator

Deze eenheid verzendt de golf die de basistoonhoogte bepaalt. U kunt de golfvorm (of het basigeluidsmateriaal) toewijzen aan elk element van een normale voice of elke toets van een drumvoice. Bij een normale voice kunt u 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). Daarnaast kunt u de met XA verwante parameters van deze eenheid instellen. Elke golfvorm bestaat uit sample(s) die zijn gemaakt via het opnemen van het daadwerkelijke geluid van het instrument en waaraan de juiste instellingen op het keyboard en voor de aanslaggevoeligheid worden toegewezen. De oscillatorparameters kunnen worden ingesteld op de display Oscillator (pagina 38 en 48).

Pitch

Deze eenheid regelt de toonhoogte (golf) van de geluidsuitgang vanaf de oscillator. In het geval van een normale voice kunt u aparte elementen ontstemmen, toonhoogteschaalverdeling toepassen enz. U kunt ook het variëren van de toonhoogte in een bepaald tijdsbestek regelen door de PEG (Pitch Envelope Generator) in te stellen. Toonhoogteparameters kunnen worden ingesteld in de display PITCH (pagina 40) van Voice Element Edit. Toonhoogteparameters van een drumvoice kunnen worden ingesteld in de display PITCH (pagina 49) van Drum Voice Key Edit.

Filter

Deze eenheid wijzigt de toon van de geluidsuitgang vanaf Pitch door de uitvoer van een specifiek frequentiegedeelte van het geluid af te snijden. 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. Filterparameters kunnen worden ingesteld op de display FILTER (pagina 41 en 50) van Voice Element Edit of Drum Voice Key Edit.

Amplitude

Deze eenheid regelt het uitgangsniveau (de amplitude) van de geluidsuitgang vanaf het filterblok. Vervolgens worden de signalen met dit niveau verzonden naar het effectblok. U kunt ook het variëren van het volume in een bepaald tijdsbestek regelen door de AEG (Amplitude Envelope Generator) in te stellen. Amplitudeparameters kunnen worden ingesteld op de display AMP (pagina 43 en 50) van Voice Element Edit of Drum Voice Key Edit.

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 te variëren voor het maken van effecten zoals vibrato, wah en tremolo. De LFO kan voor elk element afzonderlijk of voor alle elementen tegelijk worden ingesteld. LFO-parameters kunnen worden ingesteld in de display LFO (pagina 33 en 45) van Voice Common Edit of Voice Element Edit.

Basisstructuur

Functionele blokken

▶ Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Geheugenstructuur van voices

Normale voices

Presetbank 1 – 9	1152 normale voices (128 voices per bank)
Gebruikersbank 1 – 3	384 voices (128 voices per bank)
GM-bank	128 voices

Drumvoices

Presetdrumbank	72 voices
Gebruikersdrumbank	32 voices
GM-drumbank	1 voice

Basisstructuur

Functionele blokken

▶ Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Toongeneratorblok in de modus Performance

Partijstructuur in de modus Performance

In deze modus ontvangt het toongeneratorblok MIDI-data via één kanaal. Naar deze status wordt verwezen als 'unitimbrale' toongenerator. In deze modus kunt u een performance spelen (waarin meerdere voices of partijen worden gecombineerd in een layer of in andere configuraties) met het keyboard. Houd er rekening mee dat songdata op een externe sequencer die bestaat uit meerdere MIDI-kanalen, niet goed worden afgespeeld in deze modus. Als u een externe MIDI-sequencer of een computer gebruikt om het instrument te bespelen, moet u de modus Song of Pattern gebruiken.

Performance

Een programma waarin meerdere voices (partijen) worden gecombineerd in een layer of in andere configuraties wordt een 'performance' genoemd. Elke performance kan maximaal vier verschillende partijen (voices) bevatten. U maakt elke performance door het bewerken van parameters die uniek zijn voor elke partij en parameters die gemeenschappelijk zijn voor alle partijen in de modus Performance ([pagina 55](#)).

Inhoud performancegeheugen

Er worden twee gebruikersbanken geleverd. Elke bank beschikt over 128 performances, in totaal 256 gebruikersperformances.

Toongeneratorblok in de modus Song/Pattern

Partijstructuur van het toongeneratorblok in de modus Song/Pattern

In deze modi worden verschillende partijen geleverd en kunnen voor elke partij verschillende voices en verschillende melodieën en frasen worden afgespeeld. Een MIDI-toongenerator die data via meerdere MIDI-kanalen tegelijk ontvangt en meerdere instrumentpartijen afspeelt, wordt 'multitimbrale' toongenerator genoemd. De instellingen van de multitimbrale toongenerator worden gezamenlijk een 'mix' genoemd. U kunt de mix gebruiken als u de geluiden van de MOXF6/MOXF8 afspeelt met een externe MIDI-sequencer of het sequencerblok van het instrument. In dit geval moet u de mix van de song of het patroon gebruiken die geen sequencedata bevat.

Wat is mixen?

Een programma waarin meerdere voices worden toegewezen aan partijen voor multitimbraal bespelen in de modi Song en Pattern wordt een 'mix' genoemd. Elke mix kan bestaan uit maximaal 16 partijen. U maakt elke mix door het bewerken van parameters die uniek zijn voor elke partij en parameters die gemeenschappelijk zijn voor alle partijen in de modus Mixing ([pagina 114](#)).

Eén mix heeft ook tot zestien geheugenlocaties om normale voices op te slaan. Deze opgeslagen voices worden 'mixvoices' genoemd. Meestal wordt de voice die is opgeslagen in de modus Voice toegewezen aan elke mixpartij. In dit geval kan het geluid van de song die of het patroon dat u hebt gemaakt onverwacht veranderen als u de voice die is gebruikt bij het mixen van de song of het patroon in de modus Voice bewerkt of verwijdert. Mixvoices zijn bedoeld om deze ongewenste veranderingen in het geluid te voorkomen.

Geheugenstructuur van mixing

Voor elke song en elk patroon is er een mixprogramma. Als u een andere song of een ander patroon selecteert, wordt het bijbehorende mixprogramma geactiveerd. Een mixvoice biedt 16 geheugens voor elk mixprogramma (song of patroon). Als u een andere song of een ander patroon selecteert, activeert u een andere mixvoice en een ander mixprogramma. Als u een mixvoice van een bepaalde song of een bepaald patroon wilt gebruiken voor een andere song of een ander patroon, voert u de kopieerhandeling (pagina 123) uit in Mixing Voice Job. U kunt maximaal 256 mixvoices opslaan voor alle songs en patronen. Als het mixvoicegeheugen vol is, gebruikt u de taak Delete om de mixvoices die u niet nodig hebt te verwijderen in de Mixing Voice Job.

Maximale meerstemmigheid

Maximale polyfonie verwijst naar het hoogste aantal noten dat tegelijk kan worden geproduceerd door de interne toongenerator van het instrument. De maximale polyfonie van de synthesizer is 128. Wanneer het interne toongeneratorblok meer noten ontvangt, worden eerder gespeelde noten afgekapt. Dit is met name merkbaar bij voices zonder decay. De maximale polyfonie geldt voor het aantal voice-elementen dat wordt gebruikt, niet voor het aantal voices. Wanneer normale voices met maximaal acht elementen worden gebruikt, is het maximale aantal gelijktijdige noten mogelijk minder dan 128.

A/D Input-blok

Dit blok verwerkt het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen. U kunt verschillende parameters, zoals volume, pan en effect, instellen voor het audiosignaal en het geluid samen met andere voices laten uitvoeren. Het Insertion-effect en de systeemeffecten kunnen worden toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen. De parameters die betrekking hebben op het A/D Input-blok kunnen in de volgende display worden ingesteld.

Modus	Display	Overeenkomstige pagina in de Naslaggids
Modus Voice	Display VCE A/D in de modus Utility	Pagina 145
Modus Performance	Display A/D IN in de modus Performance Common Edit	Pagina 62
Modus Song/Pattern	Display A/D IN in de modus Mixing Common Edit	Pagina 116

Het effect dat wordt toegepast op het audiosignaal dat wordt ingevoerd via de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen wordt ingesteld in de display USB I/O (pagina 146) van de modus Utility. De versterking van het audiosignaal via de A/D INPUT [L]/[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]/[R]-aansluitingen worden ingesteld via de knop A/D INPUT [ON/OFF].

Basisstructuur

Functionele blokken

- ▶ Toongeneratorblok
- ▶ A/D-invoerblok
- Sequencerblok
- Arpeggioblok
- Regelblok
- Effectblok
- Intern geheugen

Referentie

- Modus Voice
- Modus Performance
- Modus Song
- Modus Pattern
- Modus Mixing
- Modus Master
- Modus Remote
- Modus Utility
- Snelle configuratie
- Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Sequencerblok

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

Sequencerblok in de modus Song

Over songs

U maakt een song door uw keyboardspel als MIDI-sequencedata op te nemen naar afzonderlijke tracks. Een song op deze synthesizer is in wezen hetzelfde als een song op een MIDI-sequencer en het afspelen ervan stopt automatisch aan het einde van de opgenomen data.

Songtrackstructuur

Een song bestaat uit 16 aparte tracks, een scenetrack en een tempotrack. U kunt deze tracks opnemen door Realtime recording (realtime opname) of Step recording (stapsgewijze opname) ([pagina 79](#)) te gebruiken. Bovendien kunt u de opgenomen data invoegen of bewerken met Song Edit ([pagina 84](#)).

Sequencetracks 1 – 16

Hiermee kunt u MIDI-data opnemen.

Scenetrack

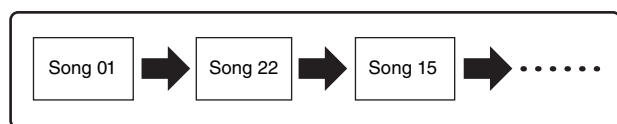
Hiermee kunt u scenewijzigingsinstellingen opnemen, zoals trackdemping en solo. Deze kunnen worden ingesteld in de display Song Play ([pagina 76](#)) en worden opgeroepen tijdens het afspelen van songs. Tijdens het afspelen van songs veranderen de trackdempings- en solo-instellingen automatisch op basis van de instellingen die u voor de scenetrack hebt opgenomen.

Tempotrack

Hiermee kunt u tempowijzigingsinstellingen opnemen. Tijdens het afspelen van songs veranderen de tempowijzigingen automatisch op basis van de instellingen die u voor deze track hebt opgenomen.

Song Chain

Met deze functie kunt u songs aan elkaar 'ketenen' om ze automatisch na elkaar te laten afspelen. U kunt de afspeelvolgorde instellen in Song Play ([pagina 76](#)).



Sequencerblok in de modus Pattern

Over patronen

Op de MOXF6/MOXF8 verwijst de term 'patroon' naar een relatief korte muziek- of ritmefrase (1 tot 256 maten) die voor afspelen in een lus wordt gebruikt. Als het afspelen van een patroon eenmaal is gestart, wordt dit dus herhaald totdat u op de knop [■] (Stop) drukt.

Section

Patronen zijn meer dan alleen een enkele frase. Ze bevatten 16 variaties, 'secties' genaamd. Deze secties kunnen tijdens het afspelen worden gewijzigd en worden gebruikt als ritme-/achtergrondvariaties voor de verschillende partijen van een song. U kunt bijvoorbeeld één sectie voor het couplet, een andere sectie voor het refrein en een derde sectie voor de brug gebruiken. De patrooninstellingen zoals tempo en mixing veranderen niet, zelfs niet als de sectie wordt omgeschakeld, zodat het afspelen ook bij de veranderingen hetzelfde gevoel en ritme houdt. U kunt de sectiefunctie gebruiken als handig hulpmiddel voor het componeren, waarbij onmiddellijk achtergrondpatroonvariaties voor een song worden gemaakt, zoals melodie A, melodie B en hoofdthema. Raadpleeg de Gebruikershandleiding van de MOXF6/MOXF8 voor instructies over het wijzigen van patronen en secties.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

▶ Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

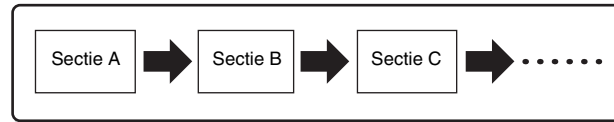
iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Patroonketen

In een patroonketen rijgt u verschillende secties (binnen één patroon) aan elkaar om één volledige song te maken. U kunt de MOXF6/MOXF8 secties automatisch laten wijzigen door vooraf een patroonketen te maken, waarbij het afspelen van een patroon via de display Pattern Chain met sectiewijzigingen wordt opgenomen. Voor elk patroon op de display Pattern Chain kan één patroonketen worden gemaakt (pagina 103). U kunt deze functie ook gebruiken bij het maken van songs op basis van een bepaald patroon, aangezien de gemaakte patroonketen in Pattern Chain Edit kan worden omgezet in een song (pagina 104).



Frase

Dit zijn de elementaire MIDI-sequencedata in een track (en de kleinste eenheid) die worden gebruikt bij het maken van een patroon. 'Frasen' zijn korte muziek-/ritmepassages voor één instrument, zoals een ritmepatroon voor de ritmepartij, een baslijn voor de baspartij of een achtergrondakkoord voor de gitaarpartij. Deze synthesizer biedt geheugenruimte voor 256 van uw eigen gebruikerfrasen.

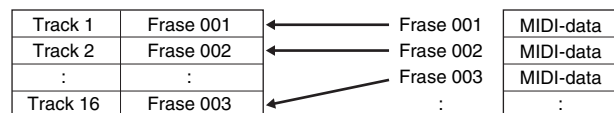
OPMERKING De MOXF6/MOXF8 heeft geen presetfrasen.

Patroontrackstructuur

Een patroon bestaat uit 16 afzonderlijke tracks. Zie 'sequencetracks 1 – 16' van 'songtrackstructuur' (Pagina 9).

Patroontracks en -frasen

Een patroon bestaat uit 16 tracks waaraan de frase kan worden toegewezen. MIDI-data kunnen niet rechtstreeks op elke track worden opgenomen in de modus Pattern. Er wordt opgenomen op een lege gebruikersfrase. De net gemaakte frase wordt automatisch toegewezen aan de opnametrack.



Sequencerblok toegepast op zowel songs als patronen

MIDI-tracks en mixinstellingen

U maakt MIDI-tracks door uw keyboardspel in de modus Song Record/Pattern Record op te nemen. MIDI-sequencedata worden opgenomen op de MIDI-track en de normale voice of drumvoice wordt toegewezen aan de mixpartij die overeenkomt met de track. Als u de mixparameters, zoals voice, volume en de panfactor, voor iedere track wilt bewerken, drukt u op de knop [MIXING] om de modus Mixing te activeren (pagina 114) en bewerkt u vervolgens de parameters voor de mixpartij die overeenkomt met de gewenste track. Denk eraan dat track 1 niet altijd overeenkomt met mixpartij 1. Zoals hieronder wordt getoond worden alle tracks van de songsequencedata en alle mixpartijen van het toongeneratorblok met elkaar verbonden als het uitgangskanaal (TxCH) gelijk is aan het ontvangstkanaal (RcvCH). Dit betekent dat de sequencedata van elke track de overeenkomstige partijen (de partijen met dezelfde MIDI-kanaaltoewijzing) in het toongeneratorblok afspelen. De zendkanalen van elke track kunnen worden ingesteld op de display TRACK (pagina 78) van de modus Song of Pattern, terwijl de ontvangstkanaalen van elke partij kunnen worden ingesteld op de display VOICE (pagina 117) van Mixing Edit.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

▶ Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

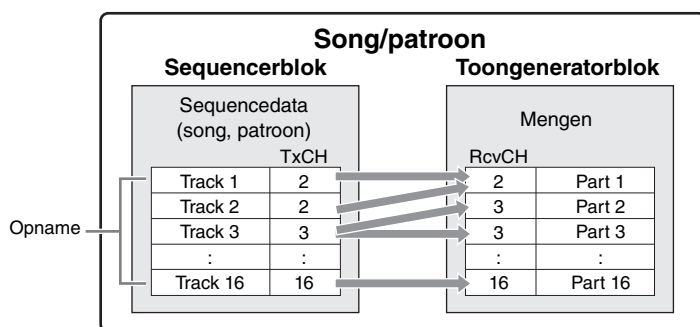
Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI



OPMERKING Als u het keyboard bespeelt in modus Mixing, klinkt de geselecteerde partij niet, maar weerklinkt de partij toegewezen aan de track met hetzelfde nummer als de geselecteerde partij. Als u het keyboard bijvoorbeeld instelt zoals op de bovenstaande afbeelding, weerklinkt partij 1, zelfs als partij 2 wordt geselecteerd in de modus Mixing.

Sequencerblok toegepast op de modus Performance

Performances opnemen

In de modus Performance kunt u uw eigen keyboardspel opnemen in de song of het patroon. U kunt knophandelingen, regelaarhandelingen en het afspelen van arpeggio's, alsmede uw keyboardspel als MIDI-events opnemen op de opgegeven track.

OPMERKING Als u bij het opnemen van performances de knoppen gebruikt, worden alleen besturingswijzigingsberichten opgenomen. Parameterwijzigingsberichten kunnen niet worden opgenomen. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over besturingswijzigingsberichten.

Arpeggio-afspeeldata voor partij 1 – 4 worden respectievelijk opgenomen op de opgegeven vier tracks (in de display REC TR van Performance Record) van de song/het patroon. Uw keyboardspel en handelingen met regelaars/knoppen (gemeenschappelijk voor partij 1 – 4) worden afzonderlijk opgenomen op track 1 – 4.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding van de MOXF6/MOXF8 voor meer informatie over de werking.

Arpeggioblok

Met dit blok kunt u automatisch muziek- en ritmefrasen activeren met de huidige voice. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het toetsenbord aan. De arpeggiosequence 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 frasen en ideeën ter beschikking hebt. Zelfs in de modi Song en Pattern kunt u vier verschillende arpeggiotypen tegelijk afspelen.

Arpeggiocategorieën

De arpeggiotypen zijn verdeeld in de volgende 16 categorieën (met uitzondering van 'NoAsg'). De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het soort instrument.

Categorielijst

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	Lead	Synth Lead
Organ	Organ	PdMe	Synth Pad / Musical Effect
GtPl	Guitar / Plucked	CPrc	Chromatic Percussion
GtMG	Guitar for Mega Voice	DrPc	Drum / Percussion
Bass	Bass	Seq	Synth Seq
BaMG	Bass for Mega Voice	Hybrd	Hybrid Seq
Strng	Strings	Cntr	Control (Besturing)
Brass	Brass	NoAsg	No Assignment (Geen toewijzing)
RdPp	Reed / Pipe		

OPMERKING De categorieën met de naam 'GtMG' en 'BaMG' beschikken over arpeggiotypen die geschikt zijn voor gebruik in combinatie met een megavoice.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
▶ Sequencerblok
▶ Arpeggioblok
Regelblok
Effectblok
Intern geheugen

Referentie

Modus Voice
Modus Performance
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Master
Modus Remote
Modus Utility
Snelle configuratie
Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Megavoices en megavoiced-arpeggio's

Normale voices gebruiken aanslagomschakeling om de geluidskwaliteit en/of het niveau van een voicewijziging overeen te laten komen met hoe sterk of zacht u speelt op het keyboard, waardoor deze voices een authentiekere en natuurlijkere respons bieden. Megavoices 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 (die u kunt vinden in de categorie 'GtMG' en 'BaMG'). Zie het 'voicetype' in de 'lijst met arpeggiotypen' in het PDF-document 'Data lijst' voor meer informatie over het megavoiced-arpeggio's.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toengeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

▶ Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Subcategorïen

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

Lijst met subcategorïen

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin

World	World
Genrl	General (Algemeen)
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan (Pannen)
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend (Toonbuiging)
Asign	Assign 1/2
---	No Assignment (Geen toewijzing)

OPMERKING Arpeggiotypen uit de subcategorïen die zijn gemarkeerd met een sterretje (*) bevatten meer dan één aanslagbereik. Aan elk bereik is een andere frase toegewezen. Als een type uit deze categorieën wordt geselecteerd in de modus Voice, is het aan te raden om de aanslagbegrenzing van elk element in te stellen in het bereik dat hieronder wordt weergegeven.

Aanslagbereik van elk arpeggiotype.

2Z_****: 1 – 90, 91 – 127

4Z_****: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z_****: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL_****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH_****: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

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.

Arpeggiotype met '_ES' aan het einde van de naam (voorbeeld: HipHop1_ES)

Deze arpeggiotypen gebruiken dezelfde meersparenarchitectuur voor arpeggio als de MOTIF ES. Het ES-type arpeggio heeft de volgende voordelen: 1) Deze arpeggio's kunnen complexe noten en akkoorden vormen, zelfs als ze door slechts één noot worden geactiveerd. 2) De arpeggio volgt kort op de noten die op het keyboard worden gespeeld (alleen in het gebied waaraan de arpeggio is toegewezen), zodat u over een grote mate van harmonische vrijheid beschikt en de mogelijkheid hebt om solo's te spelen met deze arpeggio's.

Arpeggiotype met '_XS' aan het einde van de naam (voorbeeld: Rock1_XS)

Deze arpeggio's maken gebruik van een recent ontwikkelde technologie voor het herkennen van akkoorden om te bepalen welke noten door de arpeggio moeten worden afgespeeld. Het XS-type arpeggio heeft de volgende voordelen: 1) De arpeggio's reageren alleen op een gebied op het keyboard waaraan het XS-type arpeggio is toegewezen. Andere gebieden van het keyboard zijn niet van invloed op akkoordherkenning. Dit maakt het bespelen van het volledige keyboard een natuurlijke ervaring, inclusief door arpeggio gegenereerde bas- en achtergrondpartijen. 2) Met de arpeggio worden altijd harmonisch correcte partijen gespeeld. Deze zijn vooral handig voor begeleidingspartijen met bas en akkoorden.

Arpeggiotype met een normale naam (voorbeeld: UpOct1)

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

Arpeggiotype met '_AF1', '_AF2,' of '_AF1&AF2' (voorbeeld: Electro Pop AF1)

Wanneer dit type wordt geactiveerd, wordt de knop ASSIGNABLE FUNCTION [1] en/of [2] ingeschakeld tijdens het afspelen.

De lijst met arpeggiotypen gebruiken

De lijst met arpeggiotypen in het PDF-document 'Data lijst' 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	Voice 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 'Data lijst' 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 (Arpeggionaam)

Geeft de arpeggionaam aan.

5 Time Signature

Duidt de maatsoort van het arpeggiotype aan.

6 Length

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

7 Original Tempo

Geeft de juiste 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 15).

10 Voice Type

Geeft het geschikte voicetype voor het arpeggiotype aan. Als de parameter 'VoiceWithARP' (voice met arpeggio) *2 wordt ingesteld op 'on' in Song/Pattern Record, wordt de voice van dit type automatisch geselecteerd.

*1 U kunt de parameter Loop instellen op de display PLAY FX van Arpeggio Edit voor de modus Voice (pagina 28), de modus Performance (pagina 58) en de modus Song/Pattern (pagina 83).

*2 De parameter 'VoiceWithARP' kan worden ingesteld op de display MAIN van Arpeggio Edit voor de modus Song/Pattern (pagina 83).

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

▶ Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

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 sequencedata worden geactiveerd. In deze sectie worden arpeggioparameters beschreven die u kunt instellen in de modi Voice, Performance en Mixing.

Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen

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

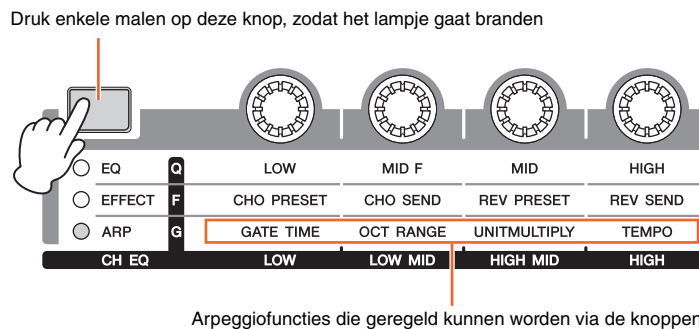
Het arpeggio alleen afspelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'Hold' in op 'off' en de parameter 'TriggerMode' op 'gate'.
Doorgaan met arpeggio afspelen zelfs als de noot wordt losgelaten:	Stel de parameter 'Hold' in op 'on' en de parameter 'TriggerMode' op 'gate'.
Het afspelen van de arpeggio in- of uitschakelen als op de noot wordt gedrukt:	Stel de parameter 'TriggerMode' in op 'toggle'. De parameter 'Hold' kan worden ingesteld op 'on' of 'off'.

OPMERKING Voor de displays met de parameters 'Hold' en 'TriggerMode' raadpleegt u de display MAIN en de display PLAY FX van Arpeggio Edit voor de modus Voice ([pagina 28](#)), de modus Performance ([pagina 58](#)) en de modus Song/Pattern ([pagina 83](#)).

OPMERKING Bij ontvangst van het MIDI-sustainbericht (besturingswijziging #64) met 'Arp Sw' ingesteld op 'on' kunt u hetzelfde resultaat verkrijgen als u 'Common Switch' en 'Part Switch' instelt op 'on'.

De knoppen gebruiken om arpeggio's in te stellen

Als het lampje ARP brandt, kunt u door enkele malen op de Functieknop 2 te drukken de knoppen 5 – 8 gebruiken om het afspelen van arpeggio's in te stellen. Probeer dit eens uit en luister naar de veranderingen in het geluid. Zie Knopfuncties van de modus Voice ([pagina 54](#)) voor meer informatie over het effect van knop 5 – 8.



Accentfrase

Accentfrasen bestaan uit sequencedata 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 'AccntVelTh' (Accent Velocity Threshold) instellen op een lagere waarde.

OPMERKING Voor de displays met de parameters 'AccntVelTh' raadpleegt u de display PLAY FX van Arpeggio Edit voor de modus Voice ([pagina 28](#)), de modus Performance ([pagina 58](#)) en de modus Song/Pattern ([pagina 83](#)).

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

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

▶ Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

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 SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)
Voor het bepalen of het volume van het SFX-geluid wordt bestuurd met aanslaggevoeligheid:	Parameter SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

OPMERKING Voor de displays met de parameters 'RandomSFX', 'SFXVelOffset' en 'SFXKeyOnCtrl' raadpleegt u de display PLAY FX van Arpeggio Edit voor de modus Voice ([pagina 28](#)), de modus Performance ([pagina 58](#)) en de modus Song/Pattern ([pagina 83](#)).

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

Arpeggio-instellingsdisplays

Elke modus heeft een display Arpeggio Edit voor de arpeggio-instellingen. U kunt deze display weergeven met de knop [ARP] EDIT in de elke modus.

Arpeggio-afspeeltypen

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

Arpeggio's voor normale voices

Arpeggiotypen (die behoren tot alle categorieën, behalve DrPC en Cntr) die zijn gemaakt voor het gebruik van normale voices hebben de volgende drie afspeeltypen:

Alleen afspelen van gespeelde noten

De 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 '_ES' aan het einde van de naam.

Afspelen van een geprogrammeerde sequence op basis van het gespeelde akkoord

Deze arpeggiotypen voor gebruik met normale voices 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 '_XS' aan het einde van de naam.

OPMERKING Als de parameter 'KeyMode' is ingesteld op 'sort' of 'sortdirect', wordt dezelfde sequence afgespeeld, ongeacht de volgorde waarin u de noten speelt. Als de parameter 'KeyMode' is ingesteld op 'thru' of 'thrudirect', wordt een andere sequence afgespeeld, afhankelijk van de volgorde waarin u de noten speelt.

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

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

▶ Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Arpeggio's voor drum-/percussievoices (Categorie: DrPc)

Deze arpeggiotypen zijn specifiek geprogrammeerd voor gebruik met drumvoices, 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 afhankelijk is 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 'KeyMode' is ingesteld op 'thru' of 'thrudirect'.

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 drumvoices, is het resultaat bij het gebruik met normale voices mogelijk niet muzikaal verantwoord.

Arpeggio's met hoofdzakelijk niet-nootevents (Categorie: Cntr)

Deze arpeggiotypen zijn geprogrammeerd met hoofdzakelijk besturingswijzigings- en pitchbenddata. 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 nootdata. Als u een type uit deze categorie gebruikt, moet u de parameter 'KeyMode' instellen op 'direct', 'thrudirect' of 'sortdirect'.

OPMERKING Voor de displays met de parameters 'KeyMode' raadpleegt u de display PLAY FX van Arpeggio Edit voor de modus Voice ([pagina 28](#)), de modus Performance ([pagina 58](#)) en de modus Song/Pattern ([pagina 83](#)).

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-data 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's.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

▶ Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

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.

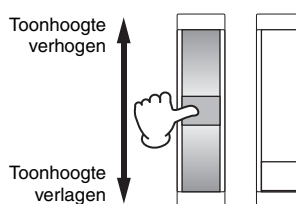
Keyboard

Het keyboard stuurt de noot-aan-/noot-uit-berichten naar het toongeneratorblok (voor geluidsproductie) en het sequencerblok (voor opname). Het keyboard wordt tevens gebruikt om het afspelen van arpeggio te starten. U kunt het nootbereik van het keyboard wijzigen in octaven met de knoppen OCTAVE [-]/[+], de noten transponeren met de knoppen TRANSPOSE [-]/[+] en instellen hoe de daadwerkelijke aanslaggevoeligheid wordt gegenereerd op basis van de kracht waarmee u de noten speelt.

Pitchbendwiel

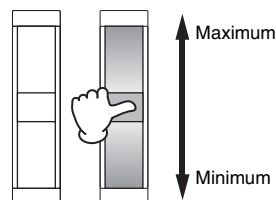
Gebruik het pitchbendwiel om de toonhoogte te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het keyboard bespeelt. Rol het wiel naar boven als u de toonhoogte wilt verhogen of naar beneden als u de toonhoogte wilt verlagen. Dit wiel is zelfcenterend en springt automatisch terug naar de normale toonhoogte als u het loslaat. Elke presetvoice heeft zijn eigen standaardinstelling voor het pitchbendbereik. U kunt de instelling Pitch Bend Range wijzigen display GENERAL (pagina 30) van Voice Common Edit, de display VOICE (pagina 64) van Performance Part Edit of de display VOICE van Mixing Part Edit (pagina 117).

Vanuit deze displays kunt u de functie Pitch Bend tevens omkeren, zodat de toonhoogte wordt verlaagd als u het wiel omhoog beweegt en wordt verhoogd als u het wiel omlaag beweegt. U kunt andere functies dan Pitch Bend toewijzen aan het pitchbendwiel op de display CTL SET (pagina 32) van Voice Edit.



Modulatiewiel

Hoewel het modulatiewiel met name wordt gebruikt om vibrato toe te voegen aan het geluid, zijn voor veel presetvoices 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 voice wordt voorkomen. U kunt diverse functies toewijzen aan het modulatiewiel op de display CTL SET (pagina 32) van Voice Common Edit.



Toewijsbare functieknoppen

Volgens de XA Control-instellingen (Expanded Articulation) op de display OSC (pagina 38) van Voice Element Edit kunt u specifieke elementen van de huidige voice oproepen door op elk van deze knoppen te drukken tijdens het keyboardspel. U kunt selecteren hoe de status aan/uit van deze knoppen moet worden omgewisseld met de parameters Assignable Function 1 Mode en Assignable Function 2 Mode op de display GENERAL (pagina 30) van Voice Common Edit. Bovendien kunt u verschillende functies (anders dan de functies voor het oproepen van specifieke elementen) toewijzen aan deze knoppen op de display CTL SET (pagina 32) van Voice Edit.

Knoppen

Met deze acht knoppen kunt u verschillende aspecten van de voice in realtime aanpassen, terwijl u speelt. Met de acht schuifregelaars kunt u het volume van de voice-elementen, performancepartijen en mixpartijen aanpassen. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van de knoppen in de modus Voice/Performance. Zie pagina 124 voor instructies over het gebruik van de knoppen in de modus Song/Pattern.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

▶ Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

DAW Remote

Druk op de knop [DAW REMOTE] om de modus Remote te activeren. Als u de modus Remote inschakelt, worden de functies van de paneelknoppen gewijzigd, met uitzondering van de knoppen A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+] en [UTILITY], in functies die uitsluitend voor deze modus bedoeld zijn. Raadpleeg de modus Remote in het gedeelte 'Referentie' op pagina 133 voor meer informatie.

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 – reverb en chorus

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 returnniveau en uitgevoerd nadat het is gemixt met het onverwerkte 'droge' geluid. Dit instrument beschikt over de systeemeffecten Reverb en Chorus. Daarnaast kunt u het verzendniveau instellen van chorus naar reverb. Deze parameter wordt gebruikt voor het toepassen van reverb op de signalen die worden uitgevoerd door de chorus. U kunt een natuurlijk effect verkrijgen door de reverbdiepte toe te passen op het chorusgeluid met hetzelfde niveau als dat van het droge geluid.

Insertion-effecten

Insertion-effecten kunnen individueel worden toegepast op alle gespecificeerde partijen voor de signalen van alle partijen worden samengevoegd. Ze moeten worden gebruikt voor geluiden waarvan u de kenmerken ingrijpend wilt wijzigen. Elke voice beschikt over een set met A- en B-eenheden. U kunt verschillende effecttypen instellen voor de Insertion-effecten A en B of een Vocoder-effect toepassen op Insertion-effecten A en B. Deze instellingen kunnen worden ingesteld op de display CONNECT (pagina 35) van Voice Common Edit.

Deze synthesizer biedt acht sets Insertion-effecten (één set heeft A- en B-eenheden). Deze effecten kunnen worden toegepast op alle partijen van de performance en op maximaal acht partijen van de song/het patroon. Een ander belangrijk Insertion-effect is de Vocoder, die slechts op één partij kan worden toegepast.

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 voice en elke toets van de drumvoice. U kunt één van drie verschillende EQ-vormen kiezen, waaronder shelving of parametrisch.

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

Part-EQ/Common-EQ

Deze driebands parametrische EQ wordt toegepast op elke partij van Performance/Mixing. De hoge band en de lage band zijn van het shelvingtype. De middenband is van het parametrische type. De instellingen voor Common-EQ vormen de offset voor de instellingen voor de parameters van de Part-EQ.

OPMERKING Part-EQ en Common-EQ hebben geen invloed op de ingangssignalen van de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen.

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

Regelblok

▶ Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

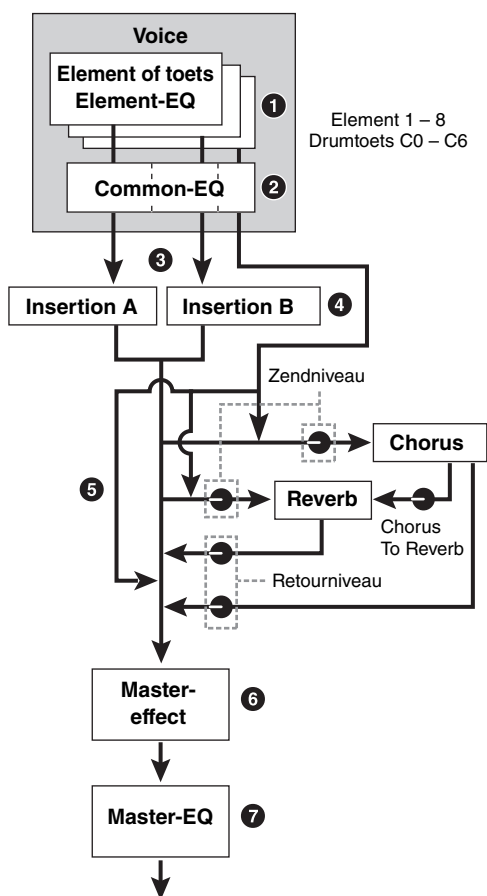
iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Effectaansluitingen in elke modus

In de modus Voice



1 Element-EQ toegepast op elk element (van een normale voice) en elke toets (van een drumvoice)

Instellingen: Kan worden ingesteld op de display EQ (pagina 46 en 51) van Voice Element Edit/Voice Key Edit.

2 Common-EQ toegepast op alle elementen en toetsen

Instellingen: Wordt ingesteld op de display EQ (pagina 32) van Voice Common Edit.

3 Selectie van het Insertion-effect, A of B, dat wordt toegepast op elk element/elke toets

Instellingen: Wordt ingesteld in 'EL: OUT' (pagina 35) of 'KEY: OUT' (pagina 47) op de display EFFECT van Voice Common Edit of wordt ingesteld in 'InsEffectOut' (pagina 39) op de display OSC van Voice Element Edit (of Key Edit).

OPMERKING De twee displaytypen zijn aan elkaar gekoppeld en hebben dezelfde instellingen, alleen in andere indelingen.

4 Parameters in verband met Insertion-effect A/B

Instellingen: Worden ingesteld op de display CONNECT (pagina 35) en de display INSA/de display INSB (pagina 36) van Voice Common Edit.

5 Parameters in verband met reverb en chorus

Instellingen: Worden ingesteld op de display CONNECT (pagina 35) en de display CHORUS/de display REVERB (pagina 36) van Voice Common Edit.

6 Parameters in verband met Mastereffect

Instellingen: Worden ingesteld op de display MFX (pagina 143) in de modus Utility.

7 Parameters in verband met Master-EQ

Instellingen: Worden ingesteld op de display MEQ (pagina 143) in de modus Utility.

OPMERKING Het effect betreffende het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen in de modus Voice wordt ingesteld op de display VCE A/D van de modus Utility. Stel eerst de Insertion-effecten in. Zorg er dan voor dat 'Mode' (pagina 146) op de display USB I/O van de modus Utility is ingesteld als '1StereoRec' en stel het niveau in van het signaal verzonden naar chorus en reverb. Als 'Mode' is ingesteld als 'VST' of '2StereoRec', wordt het uitgangssignaal van het Insertion-effect rechtstreeks verzonden naar de USB [TO HOST]-aansluiting of de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Regelblok
▶ Effectblok
Intern geheugen

Referentie

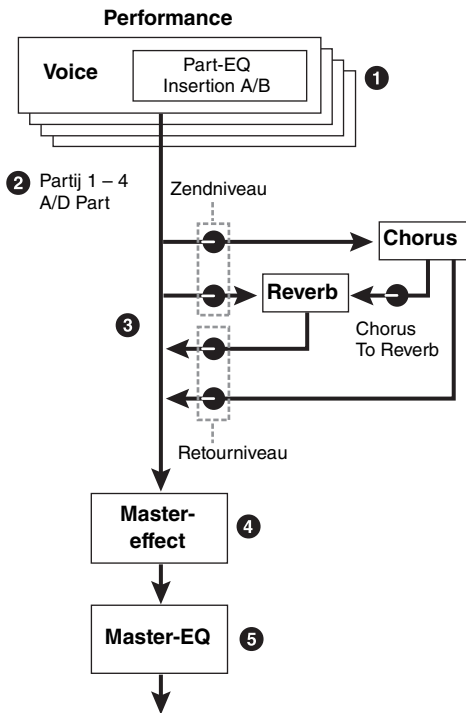
Modus Voice
Modus Performance
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Master
Modus Remote
Modus Utility
Snelle configuratie
Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

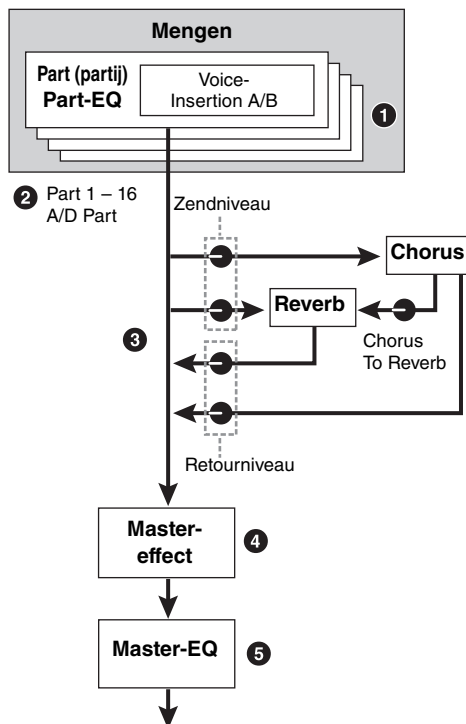
In de modus Performance



- 1 Part-EQ toegepast op elke part**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display EQ (pagina 67) van Performance Part Edit.
- 2 Selectie van de parts waarop het Insertion-effect wordt toegepast**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display INS SW (pagina 64) van Performance Common Edit.
- 3 Parameters in verband met reverb en chorus**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display CONNECT (pagina 63), de display CHORUS en de display REVERB (pagina 64) van Performance Common Edit en de display EF SEND (pagina 66) van Performance Part Edit.
- 4 Parameters in verband met Mastereffect**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display MFX (pagina 60) van Performance Common Edit.
- 5 Parameters in verband met Master-EQ**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display MEQ (pagina 61) van Performance Common Edit.

OPMERKING Het effect betreffende het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen in de modus Performance wordt ingesteld op de display A/D IN van Performance Common Edit. Stel eerst de Insertion-effecten in. Zorg er dan voor dat 'Mode' (pagina 146) op de display USB I/O van de modus Utility is ingesteld als '1StereoRec' en stel het niveau in van het signaal verzonden naar chorus en reverb. Als 'Mode' is ingesteld als 'VST' of '2StereoRec', wordt het uitgangssignaal van het Insertion-effect rechtstreeks verzonden naar de USB [TO HOST]-aansluiting of de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

In de modus Mixing



- 1 Part-EQ toegepast op elke partij**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display EQ (pagina 118) van Mixing Part Edit.
- 2 Selectie van de parts waarop het Insertion-effect wordt toegepast**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display EFFECT (pagina 116) van Mixing Common Edit.
- 3 Parameters in verband met reverb en chorus**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display EFFECT (pagina 116) van Mixing Common Edit.
- 4 Parameters in verband met Mastereffect**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display MFX (pagina 116) van Mixing Common Edit.
- 5 Parameters in verband met Master-EQ**
Instellingen: Wordt ingesteld op de display MEQ (pagina 116) van Mixing Common Edit.

OPMERKING Het effect betreffende het audio-ingangssignaal van de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen in de modus Song/Pattern wordt ingesteld op de display A/D IN van Mixing Common Edit. Stel eerst de Insertion-effecten in. Zorg er dan voor dat 'Mode' (pagina 146) op de display USB I/O van de modus Utility is ingesteld als '1StereoRec' en stel het niveau in van het signaal verzonden naar chorus en reverb. Als 'Mode' is ingesteld als 'VST' of '2StereoRec', wordt het uitgangssignaal van het Insertion-effect rechtstreeks verzonden naar de USB [TO HOST]-aansluiting of de OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Regelblok
▶ Effectblok
Intern geheugen

Referentie

Modus Voice
Modus Performance
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Master
Modus Remote
Modus Utility
Snelle configuratie
Modus File

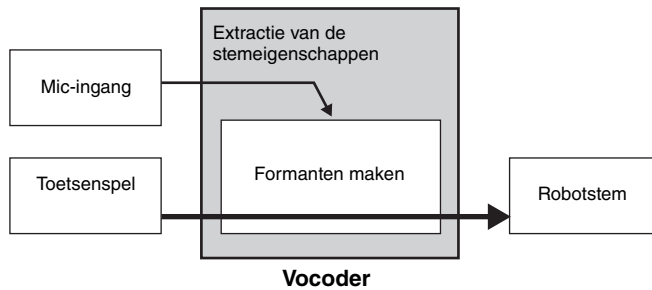
iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Over het Vocoder-effect

MOXF6/MOXF8 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. Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het gebruik van het Vocoder-effect.



Over effectcategorieën, -typen en -parameters

Zie de 'Effect Type List' (effecttypelijst) in het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de effectcategorieën van dit instrument en de effecttypen in elke categorie. Zie de 'Effect Parameter List' (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 vooraf ingestelde instellingen

Het instrument wordt geleverd met vooraf ingestelde parameterinstellingen 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. Vooraf ingestelde instellingen kunnen in elke display voor effectparameters worden bepaald door 'Preset' in te stellen. Zie het PDF-document 'Data List' (datalijst) voor informatie over elk effecttype.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Regelblok
▶ Effectblok
Intern geheugen

Referentie

Modus Voice
Modus Performance
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Master
Modus Remote
Modus Utility
Snelle configuratie
Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

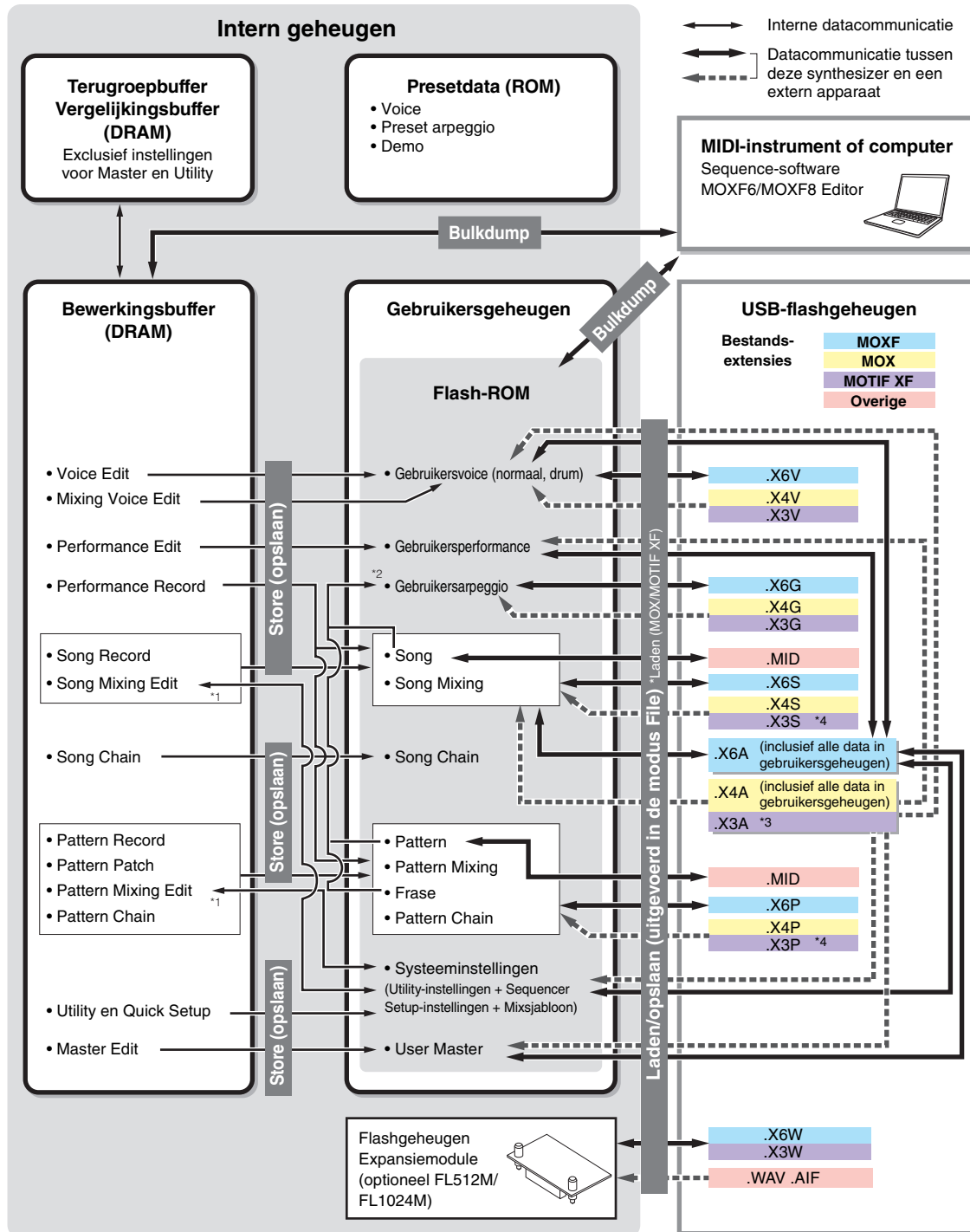
Appendix

MIDI

Intern geheugen

De MOXF6/MOXF8 maakt vele verschillende soorten data, zoals voices, performances, songs en patronen. 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.

Intern geheugen van de MOXF6/MOXF8



*1 De Mixing-instellingen kunnen worden opgeslagen/opgeroepen als een sjabloon in Song Mixing Job/Pattern Mixing Job.
 *2 U kunt de MIDI-sequencedata die in Song Record/Pattern Record zijn opgenomen naar arpeggiodata omzetten. Dit kan worden gedaan met de volgende handelingen: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Track in Arpeggio of [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Track in arpeggio
 *3 Alleen Voice, Performance, Arpeggio, Mixsjabloon en Golfvormdata.
 *4 Alleen Golfvormdata.

Basisstructuur

Functionele blokken
Toongeneratorblok
A/D-invoerblok
Sequencerblok
Arpeggioblok
Regelblok
Effectblok
Intern geheugen

Referentie

Modus Voice
Modus Performance
Modus Song
Modus Pattern
Modus Mixing
Modus Master
Modus Remote
Modus Utility
Snelle configuratie
Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Flash-ROM

ROM (Read Only Memory) is geheugen dat specifiek is ontworpen voor het uitlezen van data. Er kunnen geen data naar dit geheugen worden geschreven. In tegenstelling tot conventioneel ROM kan flash-ROM worden overschreven – om uw eigen data erin te bewaren. De inhoud van het flash-ROM blijft behouden, zelfs als het instrument wordt uitgeschakeld.

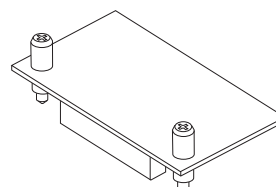
DRAM

RAM (Random Access Memory) is geheugen dat specifiek is ontworpen voor het schrijven en lezen van data. Er zijn twee soorten RAM, afhankelijk van de toestand waarin de data worden opgeslagen. SRAM (Static RAM) en DRAM (Dynamic RAM). De MOXF6/MOXF8 beschikt alleen over DRAM. Omdat data in het DRAM verloren gaan als de stroom wordt uitgeschakeld, moet u data uit het DRAM altijd opslaan naar de Flash-ROM of een USB-flashgeheugen voordat u de stroom uitschakelt.

Uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen (optioneel FL512M/FL1024M)

U kunt de samples die u maakt als golfvormen opslaan door de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen FL512M/FL1024M te installeren op de MOXF. De samples in de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen blijven behouden, ook als het instrument wordt uitgeschakeld, en kunnen onmiddellijk worden opgeroepen als golfvormen. Dit is handig als u een gebruikersvoice gebruikt die een golfvorm bevat.

OPMERKING De optionele FL512M/FL1024M kan alleen golfvormdata verwerken.



Bewerkingsbuffer en gebruikersgeheugen

De bewerkingsbuffer is de geheugenlocatie voor bewerkte data van het volgende type: Voice, Performance, Master, Song, Mixing en Pattern Mixing. Data die op deze locatie worden bewerkt, worden in het gebruikersgeheugen opgeslagen. In de modus Voice/Performance/Master/Mixing is de bewerkingsbuffer slechts voor één programma de geheugenlocatie. Als u een andere voice, performance, master, song of patroon selecteert, wordt de volledige inhoud van de bewerkingsbuffer dus opnieuw geschreven met de data voor de door u geselecteerde voice, performance of mixing. Sla belangrijke data altijd op voordat u een andere voice enz. selecteert. In de modus Song/Pattern is de bewerkingsbuffer voor de sequencerinstellingen de geheugenlocatie voor de volledige programma's van beide modi (64 x 2). Als u dus een andere modus (modus Song of modus Pattern) of een andere song of patroon selecteert, worden de sequencedata van de oude songs/patronen behouden. Zorg ervoor dat u de sequencedata opslaat voor u de stroom uitschakelt. De sequencedata zullen immers verloren gaan als de stroom wordt uitgeschakeld. Als u de sequencedata opslaat, worden alle song- en patroondata, inclusief de Mixing-instellingen, opgeslagen in het gebruikersgeheugen.

Bewerkingsbuffer en terugroepbuffer

Als u een andere voice, performance, song of patroon 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 in het back-upgeheugen wordt opgeslagen. Als u een andere voice, performance, song of patroon selecteert zonder het item dat u aan het bewerken was op te slaan, kunt u de oorspronkelijke bewerkingen terugroepen.

OPMERKING Houd er rekening mee dat de terugroepbuffer niet beschikbaar is in de modus Master Edit.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

▶ Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

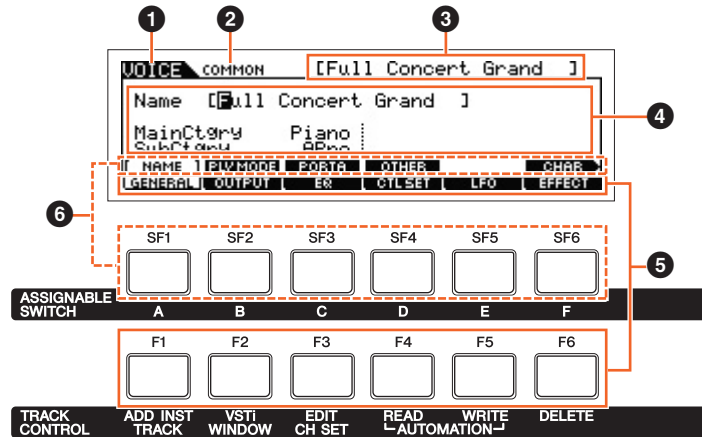
Appendix

MIDI

Referentie

In deze sectie vindt u een gedetailleerde beschrijving van de parameters die worden gebruikt voor de configuratie van de MOXF6/MOXF8.

Basisconfiguratie van de display



- ❶ Geeft de geselecteerde track aan.
- ❷ Geeft de huidige bewerkingstatus aan. Bijvoorbeeld: Common Edit of Part Edit.
- ❸ Geeft de voice/performance/song/patroon/master aan die momenteel geselecteerd is voor bewerking.
- ❹ Geeft de momenteel bewerkbare parameters aan.
- ❺ Geeft de verschillende displays aan, ingedeeld volgens functie en in tabformaat. Door te drukken op de functieknoppen [F1] – [F6] kunt u de display van de corresponderende functie oproepen.
- ❻ Geeft de verschillende displays aan, ingedeeld volgens subfunctie en in tabformaat (als de tab die u hebt geselecteerd in ❺ subfuncties bevat). Door te drukken op de subfunctieknoppen [SF1] – [SF6] kunt u de display van de corresponderende subfunctie oproepen.

Over de symbolen Knob

U kunt de parameters die in de sectie Referentie met dit symbool worden aangeduid direct wijzigen met behulp van de overeenkomstige knop op het paneel.

De modus Voice

De modus Voice wordt gebruikt voor het selecteren, afspelen en bewerken van de gewenste voices. In dit gedeelte wordt elke parameter in de vier types beschreven (Voice Play, Normal Voice Edit, Drum Voice en Voice Job). Welke parameters kunnen worden bewerkt varieert afhankelijk van het voicetype (normale voice en drumvoice).

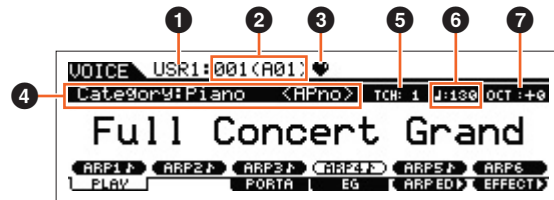
Voice Play

De modus Voice Play is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Voice. Hier kunt u een voice selecteren en afspelen. Bepaalde voice-instellingen kunnen ook in deze modus worden bewerkt.

Bediening

Druk op de knop [VOICE].

[F1] PLAY



De display Voice Play

1 Voice Bank

2 Voice Number

Geeft de geselecteerde voicebank en het voicenummer aan.

3 Favorite Category-indicator

Deze indicator wordt weergegeven als u de geselecteerde voice toewijst aan de Favorite Category.

4 Category

Geeft de hoofdcategorie en subcategorie van de geselecteerde voice aan.

5 TCH (zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal van het keyboard aangegeven. U kunt het MIDI-zendkanaal van het keyboard wijzigen door op de knop [TRACK] te drukken zodat de bijbehorende indicator oplicht en door op een van de nummerknoppen [1] – [16] te drukken. Het MIDI-zendkanaal van het keyboard kan ook met de volgende handeling worden gewijzigd: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'KBDTransCh.'

6 J (Arpeggio Tempo)

Geeft het arpeggiotempo aan dat is ingesteld voor de geselecteerde voice.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

7 OCT (octaaf)

Geeft de Keyboard Octave-instelling aan.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via de 1/8-nootsymbolen in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken. U kunt het arpeggiotype instellen in de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)).

Modus Voice

Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[F3] PORTA (portamento)

In deze display kunt u monofoon of polyfoon afspelen selecteren en de portamentoparameters instellen. De instellingen die u hier vastlegt worden toegepast op dezelfde parameter in Voice Common Edit.

OPMERKING De portamentoparameters zijn niet beschikbaar als de drumvoice is geselecteerd.

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon geluid.

Instellingen: mono, poly

PortaSW (Portamento Switch)

Bepaalt of portamento wordt toegepast op de huidige voice.

Instellingen: off, on

PortaTime (Portamento Time)

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

Instellingen: 0 – 127

PortaMode (Portamento Mode)

Bepaalt hoe portamento op uw keyboardspel wordt toegepast. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: fingered, fulltime

[F4] EG (Envelope Generator)

In dit gedeelte stelt u de offsetwaarde in voor de Amplitude EG en de Filter EG van alle elementen waaruit de voice bestaat.

AEG (Amplitude EG)

ATK (Attack Time)

Bepaalt hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt nadat op een toets is gedrukt.

DCY (Decay Time)

Hiermee wordt bepaald hoe snel het volume van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt.

SUS (Sustain Level)

Bepaalt het sustainniveau waarop het volume wordt vastgehouden terwijl een noot wordt aangehouden, na de initiële attack en decay.

REL (Release Time)

Bepaalt hoe snel het geluid wegsterft (decay) tot stilte nadat de toets is losgelaten.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING Wanneer er een drumvoice is geselecteerd, zijn Sustain Level en Release Time niet beschikbaar. '---' verschijnt bij elk van de corresponderende kolommen en deze parameters kunnen niet worden bewerkt.

FEG (Filter EG)

ATK (Attack Time)

Bepaalt de snelheid van filtervariatie vanaf het tijdstip waarop een noot wordt gespeeld tot het maximale oorspronkelijke niveau van de afsnijfrequentie wordt bereikt.

DCY (Decay Time)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het maximale attackniveau naar het sustainniveau daalt.

REL (Release Time)

Hiermee wordt bepaald hoe snel de afsnijfrequentie van het sustainniveau naar nul daalt zodra een noot wordt losgelaten.

DEPTH

Hiermee bepaalt u het bereik waarbinnen de afsnijfrequentie van de Filter EG wordt gewijzigd.

CUTOFF (Cutoff)

Hiermee bepaalt u de afsnijfrequentie voor het filter. Wanneer het laagdoorlaatfilter is geselecteerd, geldt bijvoorbeeld dat het decay helderder is naarmate de waarde hoger is.

RESO (Resonance)

Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie wordt gegeven.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Geeft de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)) aan in de modus Voice.

[F6] EFFECT

Geeft de display EFFECT ([pagina 27](#)) van Voice Common Edit aan.

Arpeggio Edit

Stelt de arpeggiogerelateerde parameters in. Druk op de knoppen [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 in elke display om de arpeggio te selecteren die u wilt bewerken.

Bediening

[VOICE] → Voice selecteren → [F5] ARP ED
Modus Voice → ARP [EDIT]

[F2] TYPE

Bank (Arpeggio Bank)

Category (Arpeggio Category)

SubCategory (Arpeggio Sub Category)

Type (Arpeggio Type)

Hiermee wordt het gewenste arpeggiotypenummer bepaald in de opgegeven bank en categorie.

Instellingen: Bank..... pre (preset), user
Category/Subcategory Zie het overzicht van categorieën ([pagina 11](#)).
Type Zie het PDF-document 'Datalijst'.

VeloRateOfs (Velocity Rate Offset)

Bepaalt de offsetwaarde voor de aanslagsnelheid bij het afspelen van arpeggio. Als de resulterende aanslagsnelheidswaarde kleiner is dan nul, wordt deze ingesteld op 1. Als de resulterende aanslagsnelheid groter is dan 128, wordt deze ingesteld op 127.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

GateRateOfs (Gate Time Rate Offset)

Bepaalt de offsetwaarde voor de Gate Time Rate bij het afspelen van arpeggio. De Gate-tijd kan niet verder worden verlaagd dan het normale minimum van 1. Alle waarden buiten dit bereik worden automatisch beperkt tot het minimum.

Instellingen: -100% – +0% – +100%

[F3] MAIN

Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Bepaalt het arpeggiotempo.

Instellingen: 5 – 300

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display MIDI van de modus Utility ([pagina 149](#)) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

Switch (Arpeggio-schakelaar)

Hiermee wordt bepaald of arpeggio is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

Hold (Arpeggio Hold)

Bepaalt of het arpeggio blijft doorklinken nadat de toetsen zijn losgelaten. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: sync-off, off, on

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
▶ [F5] ARP ED
▶ [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

ChgTiming (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 'realtime', wordt het arpeggiotype onmiddellijk omgeschakeld. Als het arpeggiotype wordt ingesteld op 'measure', wordt aan het begin van de volgende maat omgeschakeld.

Instellingen: realtime, measure

KeyMode

Bepaalt hoe het arpeggio wordt afgespeeld als u het keyboard bespeelt. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: sort, thru, direct, sortdirect, thruirect

OPMERKING Enkele arpeggiotypen die tot de 'Cntr'-categorie behoren, hebben mogelijk geen nootevents (pagina 16). Als een dergelijk arpeggiotype wordt geselecteerd en als 'KeyMode' is ingesteld op 'sort' of 'thru', wordt geen geluid geproduceerd, zelfs niet wanneer de MOXF6/MOXF8 een Note On-bericht ontvangt.

VelMode (Velocity Mode)

Past de aanslagsnelheid van de arpeggiotonen aan.

Instellingen: original, thru

OutOctShift (Output Octave Shift)

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

Instellingen: -10 – +0 – +10

[F4] LIMIT

NoteLimit (Arpeggio Note Limit)

Bepaalt de laagste en hoogste noten in het nootbereik van het arpeggio.

Instellingen: C -2 – G8

VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit)

Bepaalt de laagste en hoogste aanslagsnelheid die het afspelen van het arpeggio kan activeren.

Instellingen: 1 – 127

[F5] PLAY FX (Play Effect)

Swing

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

Instellingen: -120 – +0 – +120

UnitMultiply Knob

Past de afspeeltijd voor het arpeggio aan het tempo aan.

Instellingen: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

QtzValue (Quantize Value)

Bepaalt op welke tellen de nootdata in het arpeggio worden gelijkgetrokken, of op welke tellen in het arpeggio swing wordt toegepast. Het getal rechts van elke waarde geeft de resolutie van de 1/4-noten in clocks aan.

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

QtzStrength (Quantize Strength)

Stelt de 'sterkte' in waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde kwantiseertellen worden getrokken.

Instellingen: 0% – 100%

VelocityRate

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

Instellingen: 0% – 200%

GateTimeRate Knob

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

Instellingen: 0% – 200%

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

OctaveRange  Knob

Geeft het maximale arpeggiobereik in octaven op.

Instellingen: -3 – +0 – +3

Loop

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

Instellingen: off, on

TriggerMode

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

AccntVelTh (Accent Velocity Threshold)

Bepaalt de minimale aanslagsnelheid die de accentfrase activeert.

Instellingen: off, 1 – 127

AccntStrtQtz (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

RandomSFX

Bepaalt of Random SFX is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

SFXVelOffset (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

SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

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

Instellingen: off, on

Fixed SD/BD

Deze parameter is alleen beschikbaar als een drumvoice is toegewezen. Als deze parameter wordt ingeschakeld, 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

Modus Voice**Voice Play**

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

Normal Voice Edit

Een normale voice bestaat uit melodische geluiden van muziekinstrumenten die via het keyboardbereik kunnen worden afgespeeld en kan maximaal acht elementen bevatten. Er zijn twee typen Normal Voice Edit-displays: de displays voor Common Edit voor het bewerken van de gemeenschappelijke instellingen voor alle elementen en de displays voor Element Edit voor het bewerken van de individuele elementen. In dit gedeelte worden de parameters voor Common Edit en Element Edit beschreven.

Common Edit

Bediening

[VOICE] → Normal Voice selecteren → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

Name (Voice Name)

Hiermee voert u de gewenste naam voor de voice in. Als de cursor zich bevindt op 'Name' en u op de knop [SF6] CHAR drukt, wordt het dialoogvenster voor de voicenaam weergegeven. Voicenames kunnen uit maximaal 20 tekens bestaan. U kunt de voicenaam instellen met behulp van de draaiknop [DATA] en de cursorknoppen [<]/[>] terwijl u de knop [SF6] CHAR ingedrukt houdt. Zie het gedeelte 'Basisbediening' in de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen aan voices.

MainCtgr (Main Category)

SubCtgr (Sub Category)

Bepaalt de hoofd- en subcategorie van de voice. Categorieën zijn trefwoorden die de algemene kenmerken van de voices aanduiden. Als u de juiste categorie selecteert, wordt het gemakkelijker om de gewenste voice te vinden tussen het grote aantal voices. Er zijn 17 hoofdcategorieën die typen muziekinstrumenten vertegenwoordigen. Er zijn er zijn maximaal zes subcategorieën voor elke hoofdcategorie, die meer gedetailleerde typen muziekinstrumenten vertegenwoordigen.

Instellingen: Zie het 'Overzicht van voicecategorieën' op [pagina 53](#).

[SF2] PLY MODE (Play Mode)

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon geluid.

Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: mono, poly

KeyAsgnMode (Key Assign Mode)

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu via hetzelfde kanaal worden ontvangen en zonder bijbehorende noot-uit-berichten. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: single, multi

NoteShift

Bepaalt de transponeerinstelling voor de hoeveelheid (in halve tonen) waarmee de toonhoogte wordt verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -24 – +0 – +24

M. TuningNo. (Micro Tuning Number)

Bepaalt het stemingssysteem voor de voice. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de verschillende stemingssystemen.

Instellingen: 01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeister), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

M. TuningRoot (Micro Tuning Root)

Bepaalt de grondtoon voor de functie Micro Tuning.

Instellingen: C – B

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF3] PORTA (Portamento)

Switch (Portamento Switch)

Bepaalt of Portamento al dan niet wordt toegepast op uw toetsenspel met de huidige voice.

Instellingen: off, on

Time (Portamento Time)

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

Instellingen: 0 – 127

Mode (Portamento Mode)

Bepaalt hoe portamento op uw keyboardspel wordt toegepast.

Instellingen: fingered, fulltime

TimeMode (Portamento Time Mode)

Bepaalt hoe de toonhoogte verandert in de tijd.

Instellingen: rate1, time1, rate2, time2

LegatoSlope (Portamento Legato Slope)

Bepaalt de attacksnelheid van legatonoten wanneer de parameter 'Portamento Switch' hierboven is ingesteld op 'on' en 'Mono/Poly' is ingesteld op 'mono'. Legatonoten 'overlappen' elkaar, zodat de volgende noot wordt gespeeld voordat de vorige is losgelaten.

Instellingen: 0 – 7

[SF4] OTHER

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

Bepaalt of de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] fungeren als vergrendeld (vastgehouden) of als tijdelijk type. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: momentary, latch

PB Upper (hoogste pitchbendbereik),

PB Lower (laagste pitchbendbereik)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik in stappen van halve noten.

Instellingen: -48 – +0 – +24

Assign1 (Assign 1 Value) Knob

Assign2 (Assign 2 Value) Knob

Bepaalt de offsetwaarde waarmee de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke instellingen.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING U kunt de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 instellen in de display CTL SET ([pagina 32](#)).

[F2] OUTPUT

Volume Knob

Bepaalt het uitvoerniveau van de geselecteerde voice.

Instellingen: 0 – 127

Pan Knob

Bepaalt de stereopanpositie van de geselecteerde voice.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

ChoSend (Chorus Send) Knob

RevSend (Reverb Send) Knob

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat vanuit Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) naar het chorus-/reverbeffect wordt gezonden.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Zie [pagina 19](#) voor meer informatie over effectverbindingen.

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[F3] EQ

Dit is een parametrische equalizer met drie frequentiebanden (High, Mid en Low). U kunt het niveau van elke frequentieband (High, Mid, Low) versterken of verzwakken om het geluid van de voice te wijzigen.

FREQ (Frequency)

Bepaalt de frequentie voor elke frequentieband.

Instellingen: Low: 50,1Hz – 2,00kHz
Mid: 139,7Hz – 10,1kHz
High: 503,8Hz – 14,0kHz

GAIN

Bepaalt de niveaupersterking van de frequentie (hierboven ingesteld) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

Q

Bepaalt de Q (bandbreedte) voor de middenband.

Instellingen: 0,7 – 10,3

[F4] CTL SET (Controller Set)

[SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6

Aangezien aan elke voice maximaal zes besturingssets kunnen worden toegewezen, zijn er drie pagina's (Sets 1/2, Sets 3/4 en Sets 5/6) beschikbaar. Zie [pagina 53](#) voor meer informatie over besturingssets.

ElmSw (Element Switch)

Selecteert of de regelaar van invloed is op alle afzonderlijke elementen.

Instellingen: Elementen 1 tot 8 ingeschakeld ('1' tot '8') of uitgeschakeld ('-').

OPMERKING Deze parameter is uitgeschakeld wanneer de Dest (bestemming) die hieronder wordt beschreven is ingesteld op een parameter die niet is gerelateerd aan de voice-elementen.

Source

Hiermee wordt bepaald welke regelaar moet worden toegewezen aan en moet worden gebruikt voor de geselecteerde besturingsset. Deze regelaar wordt vervolgens gebruikt om de parameter te regelen die hieronder in Destination is ingesteld.

Instellingen: PB (pitchbendwiel), MW (modulatiwiel), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (voetregelaar 1/2), FS (voetschakelaar), RB (ribboncontroller), BC (breathcontroller), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (voetregelaar 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

OPMERKING Als de voetschakelaar is ingesteld op een besturingswijzigingsnummer van 96 of hoger in de display CTL ASSIGN van de modus Utility, is de voetschakelaar niet beschikbaar als 'Source' van de besturingsset voor de geselecteerde voice.

Dest (Destination)

Hiermee wordt bepaald welke functie wordt bestuurd door de besturingsset in 'Source'.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het PDF-document 'Data List' (datalijst).

Depth

Bepaalt in welke mate de bestemming wordt beïnvloed door de bronregelaar.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
▶ [F3] EQ
▶ [F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

[SF1] WAVE

Wave

Selecteert de LFO-golfvorm.

Instellingen: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

Speed

Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variantie aan.

Instellingen: 0 – 63

TempoSync

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van het arpeggio of de sequencer (modus Song of Pattern).

Instellingen: off (niet gesynchroniseerd), on (gesynchroniseerd)

TempoSpeed

Deze parameter is alleen beschikbaar als 'TempoSync' is ingesteld op 'on'. Hiermee kunt u gedetailleerde nootwaarden instellen die bepalen hoe de LFO synchroon pulseert met het arpeggio of sequencer.

Instellingen: 16th, 8th/3 (1/8-noottriolen), 16th. (gepunctueerde 1/16-noten), 8th, 4th/3 (1/4-noottriolen), 8th. (gepunctueerde 1/8-noten), 4th (1/4-noten), 2nd/3 (1/2-noottriolen), 4th. (gepunctueerde 1/4-noten), 2nd (1/2-noten), whole/3 (hele-noottriolen), 2nd. (gepunctueerde 1/2-noten), 4th x 4 (groepen van vier 1/4-noten; vier 1/4-noten per tel), 4th x 5 (groepen van vijf 1/4-noten; vijf 1/4-noten per tel), 4th x 6 (groepen van zes 1/4-noten; zes 1/4-noten per tel), 4th x 7 (groepen van zeven 1/4-noten; zeven 1/4-noten per tel), 4th x 8 (groepen van acht 1/4-noten; acht 1/4-noten per tel), 4th x 16 (zestien 1/4-noten per tel), 4th x 32 (32 1/4-noten per tel), 4th x 64 (64 1/4-noten per tel)

OPMERKING De werkelijke lengte van de noot is afhankelijk van de interne of externe MIDI-tempo-instelling.

PlayMode

Bepaalt of de LFO herhaaldelijk wordt afgespeeld (loop) of eenmalig (one shot).

Instellingen: loop, one shot

KeyOnReset

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset telkens wanneer een noot wordt aangeslagen.

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

RandomSpeed

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

Instellingen: 0 – 127

[SF2] DELAY

Delay

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

Instellingen: 0 – 127

FadeIn (Fade In Time)

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

Instellingen: 0 – 127

Hold

Hiermee wordt bepaald hoe lang de LFO op het maximale niveau wordt vastgehouden.

Instellingen: 0 – 126, hold

FadeOut (Fade Out Time)

Bepaalt hoe lang het LFO-effect wegsterft (nadat de 'Hold'-tijd is verstreken).

Instellingen: 0 – 127

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF3] PHASE

Phase

Bepaalt het beginpunt van de fase als de LFO-golf wordt gereset.

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

OFFSET EL1 – EL8

Bepaalt de wijzigingswaarden van de parameter 'Phase' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

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

[SF4] BOX

In deze display kunt u de bestemmingsparameter voor de LFO (welk aspect van het geluid de LFO bestuurt), de elementen die worden beïnvloed door de LFO en de LFO-diepte selecteren. In de drie pagina's (vakken) voor het instellen van de bestemming kunt u meerdere bestemmingen toewijzen.

ElmSw (LFO Element Switch)

Bepaalt of elk element al dan niet wordt beïnvloed door de LFO.

Dest (Control Destination)

Bepaalt de functies die door de LFO-golf worden bestuurd.

Instellingen: Zie de lijst met regelaars in het PDF-document 'Data List' (datalijst).

OPMERKING Voor wat betreft 'Insertion Effect A Parameter 1–16', 'Insertion Effect B Parameter 1 – 16, en 'Insertion Effect L Parameter 1 – 32' die worden beschreven in de lijst, worden de daadwerkelijke namen van de parameters van het geselecteerde effecttype in de display weergegeven. Als een van deze namen wordt weergegeven, is er geen functie toegewezen aan de betreffende parameter.

Depth

Bepaalt de LFO-golfdiepte (amplitude).

Instellingen: 0 – 127

DPTRATIO (Depth Ratio) EL1 – EL8

Hiermee worden de offsetwaarden bepaald van de parameter 'Depth' (hierboven) voor de desbetreffende elementen.

Instellingen: 0 – 127

[SF5] USER

Dit menu is alleen beschikbaar als de parameter 'Wave' is ingesteld op 'user'. U kunt een aangepaste LFO-golf maken die uit maximaal zestien stappen bestaat.

Template

De sjabloon bevat vooraf geprogrammeerde instellingen voor het maken van een originele LFO. U kunt de golf willekeurig instellen door op de knop [SF1] RANDOM te drukken.

Instellingen: all-64..... Waarden van alle stappen worden ingesteld op -64.
all0..... Waarden van alle stappen worden ingesteld op 0.
all+64..... Waarden van alle stappen worden ingesteld op +63.
sawup..... Hiermee maakt u een zaagvormige opwaartse golf.
sawdown..... Hiermee maakt u een zaagvormige benedenwaartse golf.
evnstep..... Waarden van alle even stappen worden ingesteld op -64 en waarden van alle oneven stappen worden ingesteld op +63.
oddstep..... Waarden van alle oneven stappen worden ingesteld op -64 en waarden van alle even stappen worden ingesteld op +63.

Slope

Bepaalt de hellingeigenschappen van de LFO-golf.

Instellingen: off (geen helling), up, down, up&down

Value (Step Value)

Bepaalt de waarde van elke stap die is ingesteld in de parameter 'Step'.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Step

Teller: bepaalt de gewenste stap.

Instellingen: 1 – 16

Noemer: bepaalt het maximale aantal stappen.

Instellingen: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

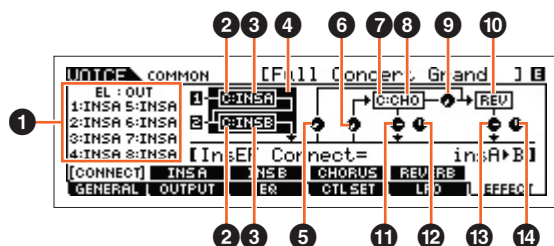
Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT



1 EL: OUT 1 – 8 (Element Out 1 – 8)

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. Als de parameter 'InsEF Connect' (Insertion Effect Connection) is ingesteld op 'vocoder', wordt het uitgangssignaal opgegeven, zelfs als 'EL: OUT' is ingesteld op 'INSA' of 'INSB'.

Instellingen: THRU, INSA (Insertion Effect A), INSB (Insertion Effect B)

2 InsA Ctgry (Insertion Effect A Category)/InsB Ctgry (Insertion Effect B Category)

3 InsA Type (Insertion Effect A Type)/InsB Type (Insertion Effect B Type)

Bepaalt de categorie en het type voor de invoegeffecten A of B. Als de parameter 'InsEF Connect' is ingesteld op 'vocoder', geeft deze parameter het vocodertype aan en bepaalt deze het effecttype voor de vocoder.

Instellingen: Zie het PDF-document 'Data List' (datalijst) voor details over de bewerkbare effectcategorieën en -typen. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor een gedetailleerde beschrijving van elk effecttype.

4 InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

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 'Effectverbindingen in elke modus' in 'Basisstructuur' (pagina 19) voor details.

Instellingen: parallel, insA>B, insB>A, vocoder

OPMERKING Wanneer 'vocoder' is geselecteerd, wordt 'VOCODER' weergegeven in het tabmenu van de knop [SF2] en verdwijnt het tabmenu van de knop [SF3].

OPMERKING Wanneer 'vocoder' is geselecteerd, wordt het audiosignaal van dit instrument uitgevoerd in mono.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor gedetailleerde instructies over het gebruik van de vocoder.

5 Reverb Send

Past het Reverb-zendniveau aan.

Instellingen: 0 – 127

6 Chorus Send

Past het Chorus-zendniveau aan.

Instellingen: 0 – 127

7 Chorus Ctg (Chorus Effect Category)

8 Chorus Typ (Chorus Effect Type)

Bepaalt de categorie en het type van het choruseffect.

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

9 Chorus to Reverb

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het chorus- naar het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

10 Reverb Type

Selecteert het type van het reverbeffect.

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

11 Chorus Return

Bepaalt het returnniveau van het choruseffect.

Instellingen: 0 – 127

12 Chorus Pan

Bepaalt de panpositie van het Chorus-effectgeluid.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

13 Reverb Return

Bepaalt het returnniveau van het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

14 Reverb Pan

Bepaalt de panpositie van het reverbeffectgeluid.

Instellingen: L663 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

[SF2] INS A (Insertion Effect A)

[SF3] INS B (Insertion Effect B)

[SF4] CHORUS

[SF5] REVERB

Vanuit deze displays kunt u de effectgerelateerde parameters instellen als 'Insef Connect' in de display CONNECT is ingesteld op 'parallel', 'insA>B' of 'insB>A'. Deze displays bestaan uit meerdere pagina's en kunnen worden geselecteerd door te drukken op de cursorknoppen [<]/[>]. In deze displays kunt u ook elke parameter van het geselecteerde effecttype afzonderlijk en handmatig instellen.

1 Category

2 Type

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde effect.

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

OPMERKING De 'Category'-indicator wordt niet weergegeven in de display REVERB.

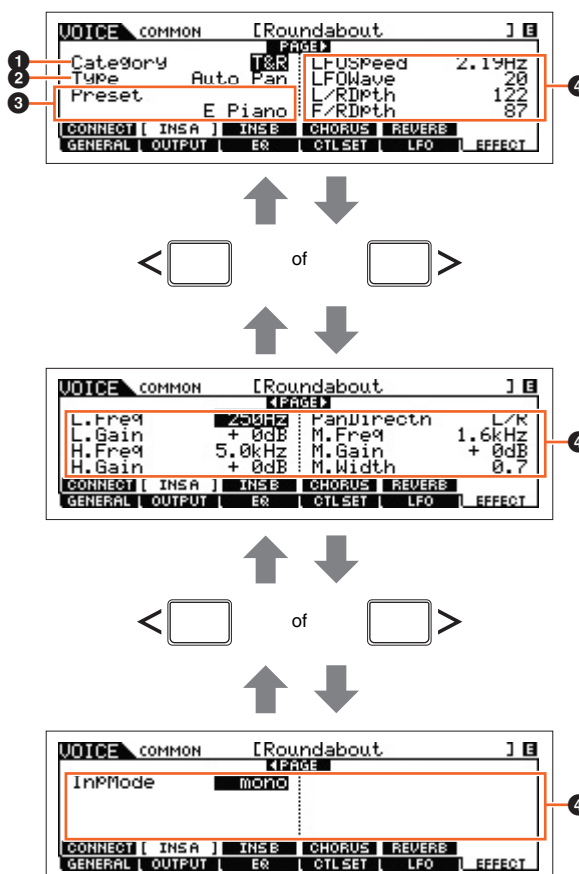
3 Preset

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

OPMERKING Zie het PDF-document 'Data lijst' voor een overzicht van alle presetperformances.

4 Effect Parameters

De effectparameter is afhankelijk van het geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Data lijst' voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor een gedetailleerde beschrijving van elke effectparameter.



Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

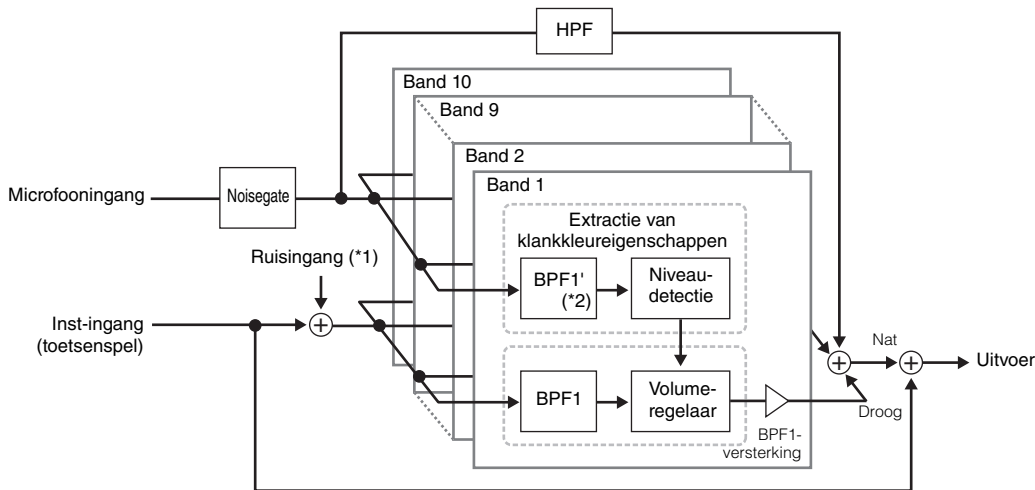
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF2] VOCODER

Deze display wordt opgeroepen met de knop [SF2] en is alleen beschikbaar als de parameter 'InsEF Connect' is ingesteld op 'vocoder' in de display [SF1] CONNECT. De vocoderparameters in deze display bepalen de manier waarop het vocodereffect wordt toegepast.

OPMERKING Zie pagina 21 voor meer informatie over de vocoderfunctie.



*1 De ruis die is gegenereerd in de vocodereenheid wordt gebruikt.

*2 De afsnijfrequentie van de BPF1' mag niet hetzelfde zijn als die van de BPF1. Dit is afhankelijk van de instellingen van Formant Shift en Formant Offset.

Type

Bepaalt of de vocoder al dan niet wordt toegepast op de huidige voice. Als deze parameter is ingesteld op 'thru', wordt de vocoder niet toegepast op de voice.

Instellingen: Thru, Vocoder

Attack (Vocoder Attack Time)

Hiermee wordt de attacktijd van het vocodergeluid bepaald.

Instellingen: 1ms – 200ms

Release (Vocoder Release Time)

Bepaalt de releasetijd van het vocodergeluid.

Instellingen: 10ms – 3000ms

MicGateTh (Mic Gate Threshold)

Bepaalt de drempelwaarde van de noisegate voor het microfoongeluid.

Instellingen: -72dB – -30dB

GateSw (Gate Switch)

Bepaalt of het microfoongeluid al dan niet wordt uitgevoerd op het niveau dat is ingesteld in de parameter 'HPFOutLvl' wanneer u de noten loslaat. Normaal moet u deze parameter instellen op 'on'.

Instellingen: off, on
 off: het microfoongeluid wordt altijd uitgevoerd.
 on: het microfoongeluid wordt alleen uitgevoerd wanneer de noot wordt aangeslagen.

HPF (hoogdoorlaatfilter)

Bepaalt de HPF-afsnijfrequentie voor het microfooningangsgeluid. Bij hogere waarden worden de hoogfrequente consonanten en sissende geluiden benadrukt (waardoor woorden gemakkelijker te verstaan zijn).

Instellingen: thru, 500Hz – 16,0kHz

HPFOutLvl (High Pass Filter Output Level)

Bepaalt het niveau van het microfoongeluid dat wordt uitgevoerd vanuit het HPF (hoogdoorlaatfilter).

Instellingen: 0 – 127

FormantShift

Bepaalt hoeveel (in BPF) de afsnijfrequentiewaarde van de BPF's (voor de Inst-ingang) omhoog of omlaag wordt verschoven. Deze parameter kan worden gebruikt om de toonhoogte van het vocodergeluid af te stemmen.

Instellingen: -2, -1, +0, +1, +2

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

FormantOffset

Hiermee worden de afsnijfrequenties van alle BPF's fijngeregeld (voor de Inst-ingang). Deze parameter kan worden gebruikt om de toonhoogte van het vocodergeluid fijn te regelen.

Instellingen: -63 – +0 – +63

MicLvl (Mic Level)

Bepaalt het niveau van het microfoongeluid dat wordt ingevoerd naar de vocoder.

Instellingen: 0 – 127

InstInpLvl (Inst Input Level)

Bepaalt het geluidsniveau van het keyboardspel, dat wordt ingevoerd naar de Vocoder.

Instellingen: 0 – 127

NoisInpLvl (Noise Input Level)

Bepaalt het niveau van het bijgeluid dat wordt ingevoerd naar de vocoder. Dit kan worden gebruikt om sissende geluiden en plofklanken te benadrukken en de spraakeigenschappen meer naar voren te halen.

Instellingen: 0 – 127

OutLvl (Output Level)

Bepaalt het uitvoerniveau van de vocoder.

Instellingen: 0 – 127

Dry/Wet (Dry/Wet Balance)

Bepaalt de balans tussen het droge geluid (geen effect toegepast) en het natte geluid (effect toegepast).

Instellingen: D63>W – D=W – D<W63

BPF1 – 10Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Bepaalt de uitgangsversterking van elke banddoorlaatfilter (1 – 10) voor de Inst-ingang (geluid van het keyboardspel). BPF1 komt overeen met de laagste formant en BPF 10 komt overeen met de hoogste formant.

Instellingen: -18dB – +18dB

Element Edit

Bediening

[VOICE] → Normal Voice selecteren → [EDIT] → Element selecteren

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE (Waveform)

Vanuit deze display kunt u de gewenste golfvorm of het gewenste geluid voor het element selecteren.

ElementSw (Element Switch)

Hiermee wordt bepaald of het momenteel geselecteerde element is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off (inactief), on (actief)

ElementGroup

Bepaalt de groep van de functie XA ([pagina 5](#)) zodat de elementen van dezelfde groep na elkaar of in willekeurige volgorde worden opgeroepen. Deze instelling is niet beschikbaar als de XA-besturingsparameters van alle elementen zijn ingesteld op 'normal'.

Instellingen: 1 – 8

XACtrl (XA Control)

Bepaalt de werking van de functie XA (Expanded Articulation) van een element.

Instellingen: normal, legato, keyOffSound, waveCycle, waveRandom, all AF off (alle toewijsbare functies uit), AF1 On (Assignable Function 1 aan), AF2 On (Assignable Function 2 aan)

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
▶ [F6] EFFECT

Element Edit

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

Wave Bank

Hiermee wordt de golfvormenbank bepaald die wordt toegewezen aan het element. De beschikbare Banks zijn Preset ('pre') en User ('user'). De vooraf ingestelde bank (Preset) bevat de Vooraf ingestelde golfvormen en de gebruikersbank (User) bevat de gebruikersgolfvormen (opgeslagen op de optionele uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen).

Instellingen: pre, user

WaveCategory (Waveform Category)

WaveNumber (Waveform Number)

Hiermee wordt de golfvorm bepaald voor het geselecteerde element. Zie het 'Overzicht van golfvormen' in het PDF-document 'Datalijst'.

[SF2] OUTPUT

Vanuit deze display kunt u bepaalde uitgangsparameters voor het geselecteerde element instellen.

KeyOnDelay

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.

Instellingen: 0 – 127

DelayTempoSync

Bepaalt of de 'KeyOnDelay' al dan niet wordt gesynchroniseerd met het tempo van de arpeggio of de sequencer (modus Song of Pattern).

Instellingen: off (niet gesynchroniseerd), on (gesynchroniseerd)

DelayTempo

Bepaalt de timing van 'KeyOnDelay' als 'DelayTempoSync' is ingesteld op 'on'.

Instellingen: 16th, 8th/3 (1/8-noottriolen), 16th. (gepunctueerde 1/16-noten), 8th, 4th/3 (1/4-noottriolen), 8th. (gepunctueerde 1/8-noten), 4th (1/4-noten), 2nd/3 (1/2-noottriolen), 4th. (gepunctueerde 1/4-noten), 2nd (1/2-noten), whole/3 (hele-noottriolen), 2nd. (gepunctueerde 1/2-noten), 4thx4 (groepen van vier 1/4-noten; vier 1/4-noten per tel), 4thx5 (groepen van vijf 1/4-noten; vijf 1/4-noten per tel), 4thx6 (groepen van zes 1/4-noten; zes 1/4-noten per tel), 4thx7 (groepen van zeven 1/4-noten; zeven 1/4-noten per tel), 4thx8 (groepen van acht 1/4-noten; acht 1/4-noten per tel)

InsEffectOut (Insertion Effect Out)

Hiermee wordt bepaald welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elk afzonderlijk element. Deze parameter is dezelfde als 'EL: OUT' (pagina 35) in de display [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT in Normal Voice Common Edit. Als u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Instellingen: thru (door), ins A (invoegeffect A), ins B (invoegeffect B)

[SF3] LIMIT

NoteLimit

Bepaalt de laagste en de hoogste noot van het keyboardbereik voor elk element.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

VelocityLimit

Hiermee worden de minimum- en maximumwaarden bepaald van het aanslagbereik waarbinnen elk element reageert.

Instellingen: 1 – 127

VelCrossFade (Velocity Cross Fade)

Bepaalt hoe het geluid van een element geleidelijk in volume afneemt in verhouding tot de afstand van aanslagsnelheidswijzigingen buiten de instelling voor VelocityLimit (hierboven).

Instellingen: 0 – 127

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[F2] PITCH**[SF1] TUNE**

Vanuit deze display kunt u diverse toonhoogtegerelateerde parameters voor het geselecteerde element instellen.

Coarse (Coarse Tuning)

Hiermee wordt de toonhoogte van elk element bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +0 – +48

Fine (Fine Tuning)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elk element.

Instellingen: -64 – +0 – +63

FineScaling (Fine Scaling Sensitivity)

Bepaalt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de toonhoogte bij de fijnstemming (hierboven) van het geselecteerde element, waarbij C3 als de basistoonhoogte wordt beschouwd.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Random

Hiermee kunt u de toonhoogte van het element op willekeurige wijze variëren voor elke noot die wordt gespeeld.

Instellingen: 0 – 127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Vanuit deze display kunt u bepalen hoe de PEG (Pitch EG) reageert op de aanslag.

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)**Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)**

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de PEG-tijdparameters. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens de bijbehorende tijdparameter in.

Instellingen: EGTime: -64 – +0 – +63

Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) De parameter EG-tijd is van invloed op attacktijd.
 atk+dcy (attack + decay) EG-tijdwaarde is van invloed op Attack-/Decay1-tijd.
 dcy (decay) EG-tijdparameter is van invloed op decaytijd.
 atk+rls (attack + release) EG-tijdwaarde is van invloed op attack-/releasetijd.
 all EG-tijd is van invloed op alle PEG-tijdparameters.

EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)**Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)**

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van de PEG-diepte. 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.

Instellingen: EGDepth: -64 – +0 – +63

Instellingen: Curve: 0 – 4

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de toonhoogte.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)

Vanuit deze display 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. 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. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

Instellingen: TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over PEG.

Modus Voice**Voice Play**

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
 ▶ [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

Vanuit deze display kunt u het Key Follow-effect instellen, m.a.w. hoe de toonhoogte van het element en de bijbehorende Pitch EG reageren op bepaalde noten die (of op een octaafbereik dat) u speelt.

PitchSens (Pitch Key Follow Sensitivity)

Hiermee wordt de gevoeligheid bepaald van het effect Key Follow (het toonhoogte-interval van aangrenzende noten). De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

CenterKey (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op toonhoogte.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Hiermee wordt de mate bepaald waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de Pitch EG-tijden van het geselecteerde element. De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot of toonhoogte voor het effect Key Follow op Pitch EG.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

[F3] FILTER

[SF1] TYPE

Met deze parameters kunt u uitgebreide instellingen voor het filter uitvoeren. Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het filtertype dat hier wordt geselecteerd.

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

Gain

Bepaalt de versterking (de hoeveelheid versterking die wordt toegepast op het signaal dat naar het filter wordt verzonden).

Instellingen: 0 – 255

Cutoff (Cutoff Frequency)

Bepaalt de afsnijfrequentie voor het filter. Deze wordt gebruikt als de basisfrequentie voor het geselecteerde filtertype.

Instellingen: 0 – 255

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 met het BPFw.

Instellingen: 0 – 127

Distance

Bepaalt de afstand tussen de afsnijfrequenties voor de dubbele-filtertypen (twee filters die parallel zijn aangesloten) en het filter LPF12+BPF6.

Instellingen: -128 – +0 – +127

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
▶ [F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Bepaalt de centrale frequentie voor de parameter Key Follow (hieronder) van het HPF. Deze parameter is beschikbaar wanneer het filtertype 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: 0 – 255

HPFKeyFlw (High Pass Filter Cutoff Key Follow)

Stelt de functie Key Follow in voor de frequentie van de parameter 'HPFCutoff'. Deze parameter is alleen beschikbaar wanneer een van de filtertypen 'LPF12+HPF12' of 'LPF6+HPF12' is geselecteerd.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

CenterKey (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de centrale noot voor 'HPFKeyFlw' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Vanuit deze display kunt u bepalen hoe het filter en de FEG reageren op de aanslag.

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van de FEG Time-parameters. Selecteer eerst het segment en stel vervolgens de bijbehorende tijdparameter in.

Instellingen: Time: -64 – +0 – +63

Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... De parameter EG-tijd is van invloed op attacktijd.
 atk+dcy (attack + decay)..... EG-tijdwaarde is van invloed op Attack-/Decay1-tijd.
 dcy (decay)..... EG-tijdparameter is van invloed op decaytijd.
 atk+rls (attack + release)..... EG-tijdwaarde is van invloed op attack-/releasetijd.
 all..... EG-tijd is van invloed op alle FEG-tijdparameters.

EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de FEG-diepteparameter.

Instellingen: EGDepth: -64 – +0 – +63

Instellingen: Curve: 0 – 4

Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de aanslagsnelheid de afsnijfrequentie van de Filter EG beïnvloedt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Resonance (Resonance Velocity Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de aanslagsnelheid de resonantie van de Filter EG beïnvloedt.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

Hiermee kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Filter EG instellen. Deze waarden bepalen hoe de klankkwaliteit van het geluid na verloop van tijd verandert. U kunt deze parameters gebruiken om de wijziging in afsnijfrequentie te regelen vanaf het moment dat er op een noot op het keyboard wordt gedrukt, tot het moment dat het geluid stopt. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

Instellingen: TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over FEG.

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

Vanaf deze display kunt u het Key Follow-effect voor het filter instellen, met andere woorden, hoe de klankkwaliteiten van het element en de bijbehorende Filter EG reageren op bepaalde noten die (of op een octaafbereik dat) u speelt.

CutoffSens (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie of octaafbereik) van invloed zijn op de afsnijfrequentie (hierboven) van het geselecteerde element, waarbij C3 als de basistoonhoogte wordt beschouwd.

Instellingen: -200% – +0% – +200%

CenterKey (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'CutoffSens' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Filter EG-tijden van het geselecteerde element. De basiswijzigingsnelheid voor de FEG is bij de noot die is opgegeven in CenterKey (hieronder).

Instellingen: -64 – +0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'EGTimeSens' hierboven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

[SF5] SCALE (Filter Scaling)

Break Point 1 – 4

Bepaalt de vier breekpunten door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt het breekpunt ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

OPMERKING De breekpunten 1 t/m 4 worden automatisch in oplopende volgorde ingesteld op het keyboard.

Offset 1 – 4

Hiermee wordt de offsetwaarde bepaald voor de afsnijfrequentie bij elk breekpunt.

Instellingen: -128 – +0 – +127

OPMERKING De minimale en maximale afsnijflijmieten (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.

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

Vanuit deze display kunt u voor elk afzonderlijk element basisinstellingen voor niveau en pan invoeren.

Bovendien vindt u hier enkele gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor beïnvloeding van de panpositie.

Level

Hiermee stelt u het niveau van elk element in.

Instellingen: 0 – 127

Pan (pannen)

Hiermee wordt de stereo panpositie bepaald voor het geselecteerde element.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

AlternatePan

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

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

RandomPan

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

ScalingPan

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

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Vanuit deze display kunt u bepalen hoe de Amplitude (volume)-EG reageert op de aanslag.

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van de AEG-tijdparameters. Selecteer eerst 'Segment' en stel vervolgens de bijbehorende parameter 'EGTime' in.

Instellingen: Time: -64 – +0 – +63

Instellingen: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... EG-tijdparameter is van invloed op attacktijd.
 atk+dcy (attack + decay)..... EG-tijdwaarde is van invloed op attack/decay1-tijd.
 dcy (decay) EG-tijdparameter is van invloed op decaytijd.
 atk+rls (attack + release) EG-tijdwaarde is van invloed op attack/releasetijd.
 all EG-tijd is van invloed op alle AEG-tijdparameters.

Level (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald van het Amplitude EG-niveau. De parameter 'Offset' verhoogt of verlaagt het niveau dat is opgegeven in 'Level'. De parameter 'Curve' bepaalt hoe de aanslagsnelheid de Amplitude EG beïnvloedt.

Instellingen: Level: -64 – +0 – +63

Instellingen: Offset: 0 – 127

Instellingen: Curve: 0 – 4

[SF3] AEG (Amplitude EG)

Hiermee kunt u alle tijd- en niveauwaarden voor de Amplitude EG instellen. Deze waarden bepalen hoe het geluidsvolume na verloop van tijd verandert. Met behulp van de AEG kunt u de volumeovergang bepalen van het begin tot het einde van het geluid. De volledige namen van de beschikbare parameters worden in de onderstaande tabel weergegeven zoals ze in de display verschijnen.

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	Half Damper Time
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	---	Half Damper Switch

Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

Instellingen: TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

Half Damper Time

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.

Instellingen: 0 – 127

Half Damper Switch

Als het halfdamperpedaal 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

OPMERKING Als u een halfdempereffect wilt reproduceren met de optionele FC3, stelt u de parameter 'Sustain Pedal' (selectie voetschakelaar sustainpedaal) in op 'FC3 (Half On)' in de display CTL ASN (pagina 145) van de modus Utility. Houd er rekening mee dat deze instelling niet nodig is voor het besturen van de halfdamper door het verzenden van besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.

OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over AEG.

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

Vanuit deze display kunt u het effect Key Follow voor amplitude instellen, m.a.w. hoe het volume van het element en de bijbehorende Amplitude EG reageren op bepaalde noten die (of op een octaafbereik dat) u speelt.

LevelSens (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: -200% – +0% – +200%

CenterKey (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

Dit geeft aan dat de belangrijkste noot voor 'LevelSens' hierboven C3 is. Houd er rekening mee dat dit alleen voor displaydoeleinden is. De waarde kan niet worden gewijzigd.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Bepaalt de mate waarin de noten (met name hun positie en octaafbereik) van invloed zijn op de Amplitude EG-tijden van het geselecteerde element. De Center Key (volgende parameter) wordt gebruikt als de basisamplitude voor deze parameter.

Instellingen: -64 – +0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Bepaalt de centrale noot voor de parameter 'EGTimeSens' hierboven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

RelAdjust (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Bepaalt de gevoeligheid van 'EGTimeSens' bij EG Release.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

Break Point 1 – 4

Bepaalt de vier breekpunten door de respectievelijke nootnummers op te geven.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt het breekpunt ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

OPMERKING De breekpunten 1 t/m 4 worden automatisch in oplopende volgorde ingesteld op het keyboard.

Offset 1 – 4

Bepaalt de verschuivingswaarde voor de instelling 'Level' van elk breekpunt.

Instellingen: -128 – +0 – +127

OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor instellingsvoorbeelden van de amplitudeschaalverdeling.

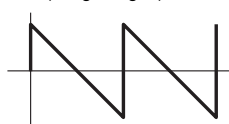
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Wave

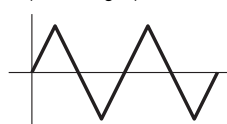
Selecteert de LFO-golfvorm die wordt gebruikt om het geluid te variëren.

Instellingen: saw, tri, squ

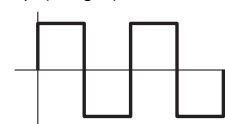
saw (zaagtandgolf)



tri (driehoekgolf)



squ (blok golf)



Speed

Past de snelheid (frequentie) van de LFO-variatie aan. Hoe hoger de ingestelde waarde, hoe hoger de snelheid.

Instellingen: 0 – 63

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

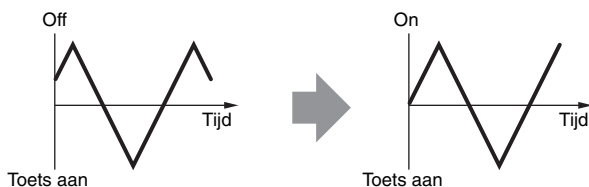
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

KeyOnReset

Bepaalt of de LFO al dan niet wordt gereset als een noot wordt gespeeld.

Instellingen: off, on



KeyOnDelay

Bepaalt de vertragingstijd tussen het moment waarop een noot-aan-bericht wordt ontvangen en het moment waarop de LFO actief wordt.

Instellingen: 0 – 127

PMod (Pitch Modulation Depth)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de toonhoogte van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 127

FMod (Filter Modulation Depth)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de filterafsnijfrequentie varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 127

AMod (Amplitude Modulation Depth)

Hiermee wordt de hoeveelheid (diepte) bepaald waarmee de LFO-golfvorm de amplitude of het volume van het geluid varieert (moduleert).

Instellingen: 0 – 127

FadeInTime

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

Instellingen: 0 – 127

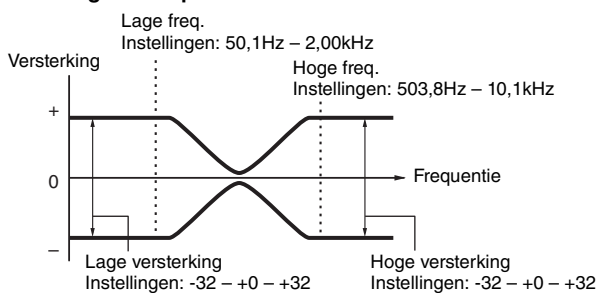
[F6] EQ (Equalizer)

Type

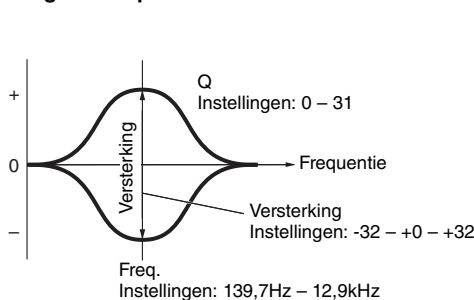
Hiermee wordt het equalizertype bepaald.

Instellingen: 2 Band, P.EQ (Parametric 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 (Parametric EQ) De Parametrische EQ wordt gebruikt om signaalniveaus rondom de frequentie te verzwakken of te versterken. Dit type biedt 32 verschillende 'Q'-instellingen die de frequentiebandbreedte van de equalizer bepalen.
 Boost6 (boost 6dB)/Boost12 (boost 12dB)/Boost18 (boost 18dB)
 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.

Ingesteld op 2 Band



Ingesteld op P.EQ



Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

Drum Voice Edit

Elke drumvoice 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 Voice Edit: de displays voor Common Edit voor het bewerken van de gemeenschappelijke instellingen voor alle toetsen en de displays voor Key Edit voor het bewerken van de afzonderlijke toetsen. In dit onderdeel worden de parameters voor Common Edit en Key Edit beschreven.

Common Edit

Bediening

[VOICE] → Drum Voice selecteren → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

[SF4] OTHER

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 30](#).

[F2] OUTPUT

Gelijk aan Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 31](#). Daarnaast zijn ook de volgende twee parameters beschikbaar.

InsChoSend (Insertion Chorus Send)

Bepaalt het zendniveau voor de volledige drumvoice (alle toetsen), verzonden vanuit Insertion Effect A/B of vocoder naar het choruseffect.

Instellingen: 0 – 127

InsRevSend (Insertion Reverb Send)

Bepaalt het zendniveau voor de volledige drumvoice (alle toetsen), verzonden vanuit Insertion Effect A/B of vocoder naar het reverbeffect.

Instellingen: De instelling van de parameters 'InsChoSend' of 'InsRevSend' is gemeenschappelijk voor alle toetsen. Als u de drumtoets instelt zodat Insertion A/B of de vocoder genegeerd worden, kan het Chorus-/Reverb-zendniveau voor elke drumtoets afzonderlijk worden ingesteld. Deze parameter heeft ook geen invloed op de toets. In dat geval kunt u het Chorus-/Reverb-zendniveau van elke toets instellen in de parameters 'ChoSend'/'RevSend' in de display [SF2] OUTPUT van de display [F1] OSC van Key Edit.

[F3] EQ

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 32](#).

[F4] CTL SET (Controller Set)

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 32](#). De parameter Element Switch is niet beschikbaar in Drum Voice Common Edit.

[F6] EFFECT

Dit is hetzelfde als in Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 27](#). De 'EL: OUT' (Element Out) is niet beschikbaar in de display [SF1] CONNECT.

KEY: OUT

Bepaalt welk invoegeffect (A of B) wordt gebruikt voor de verwerking van elke afzonderlijke drumtoets, en welk invoegeffect wordt genegeerd (thru). Als de parameter 'InsEF Connect' (Insertion Effect Connection) is ingesteld op 'vocoder', wordt het uitgangssignaal opgegeven, zelfs als 'EL: OUT' is ingesteld op 'insA' of 'insB'.

Instellingen: thru, insA (insertion A), insB (insertion B)

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
▶ [F3] EQ
▶ [F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

Key Edit

Bediening

[VOICE] → selectie Drum Voice → [EDIT] → selectie Key

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE

Vanuit deze display kunt u de gewenste golf of normale voice selecteren die voor de afzonderlijke drumtoets wordt gebruikt.

KEY

Bepaalt de gewenste drumtoets. U kunt het gewenste percussie-instrument selecteren door de toets in te drukken.

Instellingen: C0 – C6

ElementSw (Element Switch)

Bepaalt of de op dat moment geselecteerde toets aan of uit is, met andere woorden, of de golf voor de toets actief of inactief is.

Instellingen: off, on

WaveBank

Hiermee wordt de golfvormenbank bepaald die wordt toegewezen aan het element.

Instellingen: pre, user

WaveCategory (Waveform Category)

WaveNumber (Waveform Number)

Hiermee bepaalt u de golfvorm die wordt toegewezen aan de drumtoets door de golfvormcategorie en het golfvormnummer te selecteren.

Instellingen: Zie het 'Overzicht van golfvormen' in het PDF-document 'Data lijst'.

[SF2] OUTPUT

Vanuit deze display kunt u bepaalde uitgangsparameters voor de geselecteerde drumtoets instellen.

InsEffOut (Insertion Effect Output)

Bepaalt 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 dezelfde als de parameter 'KEY: OUT' in de display [F6] EFFECT van Voice Common Edit. Als u hier een waarde instelt, wordt ook de waarde van die parameter automatisch gewijzigd.

Instellingen: thru, insA (Insertion-effect A), insB (Insertion-effect B)

RevSend (Reverb Send)

Hiermee wordt het niveau bepaald van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het reverbeffect wordt gezonden. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'InsEffOut' (hierboven) op 'thru' is ingesteld.

Instellingen: 0 – 127

ChoSend (Chorus Send)

Bepaalt het niveau van het drumtoetsgeluid (het genegeerde signaal) dat naar het choruseffect wordt gezonden. Deze parameter is alleen beschikbaar als Insertion Effect Output (hierboven) op 'thru' is ingesteld.

Instellingen: 0 – 127

Modus Voice

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F6] EFFECT

Key Edit

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF4] OTHER

Vanuit deze display kunt u diverse parameters instellen die betrekking hebben op de manier waarop de afzonderlijke noten van de drumvoice reageren op keyboard- en MIDI-data.

AssignMode

Bepaalt de speelmethode wanneer dezelfde noten continu via hetzelfde kanaal worden ontvangen en zonder een bijbehorend noot-uit-bericht. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: single, multi

RcvNoteOff (Receive Note Off)

Bepaalt of MIDI-noot-uit-berichten worden ontvangen door elke drumtoets.

Instellingen: off, on

AltnateGroup (Alternate Group)

Hiermee stelt u de alternatiegroep in waaraan de toets wordt toegewezen. 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

[SF6] HOLD

In de displays Key Edit kunt u de gewenste drumtoets wijzigen door een toets op het keyboard in te drukken. Als [SF6] HOLD is ingesteld op 'on' (**HOLD ON**), wordt de gewenste drumtoets gehandhaafd zelfs wanneer u een andere toets op het keyboard indrukt. Als [SF6] HOLD is ingesteld op 'off' (**HOLD OFF**), kunt u de gewenste drumtoets wijzigen door een andere toets op het keyboard in te drukken.

[F2] PITCH

[SF1] TUNE

Vanuit deze display kunt u diverse toonhoogtegerelateerde parameters voor de geselecteerde toets instellen.

Coarse (Coarse Tuning)

Hiermee wordt de toonhoogte van elke drumtoetsgolf bepaald in halve tonen.

Instellingen: -48 – +0 – +48

Fine (Fine Tuning)

Hiermee wordt de fijnstemming bepaald voor de toonhoogte van elke drumtoetsgolf.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Hiermee wordt bepaald hoe de toonhoogte van de geselecteerde drumtoets reageert op de aanslag.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

[F3] FILTER**[SF1] CUTOFF**

U kunt filterinstellingen toepassen op de drumvoice. Met de MOXF6/MOXF8 kunt u op elke afzonderlijke drumtoets een laagdoorlaatfilter en een hoogdoorlaatfilter toepassen.

LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)

Gebruik deze parameter om een afsnijfrequentie in te stellen voor het laagdoorlaatfilter.

Instellingen: 0 – 255

LPFReso (Low Pass Filter Resonance)

Hiermee wordt de hoeveelheid resonantie (harmonische nadruk) bepaald die wordt toegepast op het signaal bij de afsnijfrequentie.

Instellingen: 0 – 127

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff)

Bepaalt de afsnijfrequentie van het hoogdoorlaatfilter.

Instellingen: 0 – 255

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

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 – +0 – +63

[F4] AMP (Amplitude)**[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)**

Vanuit deze display kunt u voor het geluid van elke afzonderlijke drumtoets basisinstellingen voor niveau en pan invoeren. Bovendien vindt u hier enkele gedetailleerde en ongebruikelijke parameters voor beïnvloeding van de panpositie.

Level

Hiermee wordt de uitgang bepaald voor de geselecteerde drumtoets (golf). Hiermee kunt u gedetailleerde balansaanpassingen uitvoeren voor de diverse geluiden van de drumvoice.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Stelt de panpositie (stereopositie) van elke golf 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)

AlternatePan

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

RandomPan

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

Modus Voice**Voice Play**

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Aanvullende informatie

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Level (Level Velocity Sensitivity)

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het uitgangsniveau van de Amplitude Envelope Generator.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF3] AEG (Amplitude EG)

AttackTime

Instellingen: 0 – 127

Decay1Time

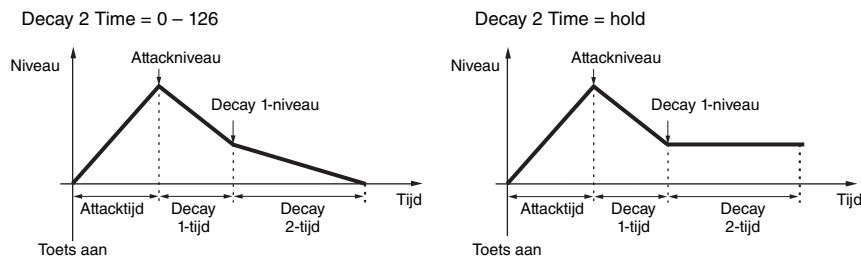
Instellingen: 0 – 127

Decay1Level

Instellingen: 0 – 127

Decay2Time

Instellingen: 0 – 126, hold



[F6] EQ (Equalizer)

Hetzelfde als in Normal Element Edit. Zie [pagina 46](#).

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

Voice Job

In Voice Job zijn diverse basisbewerkingen beschikbaar, zoals Initialize en Copy. Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

Bediening

[VOICE] → Voice selecteren → [JOB]

[F1] INIT (Initialize)

Met deze functie kunt u alle voiceparameters terugzetten (initialiseren) naar de standaardinstellingen. Met deze functie kunt u ook bepaalde parameters selectief initialiseren, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke element-/drumtoets, enz. Dit is heel handig wanneer u een volledig nieuwe voice opbouwt.

Parametertype voor het initialiseren

ALL: alle data in de modi Common Edit en Element (Key) Edit

Common: data in Common Edit

EL: data van de overeenkomende parameters in Element Edit (of Key Edit).

with WaveNo.: als dit selectievakje is ingeschakeld, worden de/het wavebank/wavenummer die aan de elementen (toetsen) zijn toegewezen geïnitieerd.

OPMERKING U kunt de parameters 'Common' en 'EL' en 'Audio' selecteren als het selectievakje is uitgeschakeld.

OPMERKING Als u het selectievakje inschakelt terwijl een drumvoice is geselecteerd, kunt u een specifieke drumtoets selecteren.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Als u een voice aan het bewerken bent en als u een andere voice selecteert zonder de bewerkte voice op te slaan, worden alle wijzigingen die u heeft aangebracht gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Edit Recall gebruiken om de voice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

[F3] COPY

Vanuit deze display kunt u Common- en Element/Drum Key-parameterinstellingen vanuit elke voice kopiëren naar de voice die u aan het bewerken bent. Dit is handig als u een voice aan het maken bent en u bepaalde parameterinstellingen van een andere voice wilt gebruiken.

Te kopiëren datatype (type)

Common: data van de modus Common Edit

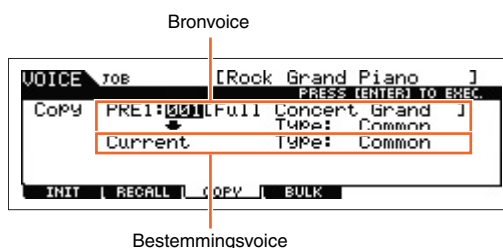
Element (1 – 8): data van de overeenkomende Element Edit-parameters

Toets C0 – C6: data van de overeenkomende Key Edit-parameters

Procedure voor kopiëren

- Selecteer de bronvoice.

Als 'Current' is geselecteerd in de bronvoice, is de bronvoice hetzelfde als de doelvoice. Als u een element naar een ander element in dezelfde voice wilt kopiëren, selecteert u 'Current'.
- Selecteer de bestemmingsvoice (Current Voice).
- Wanneer 'Element' of 'Key' is geselecteerd in de bronvoice, selecteert u de te kopiëren partij/toets in de bestemmingsvoice.
- Druk op de knop [ENTER].



[F4] BULK (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u al uw gewijzigde parameterinstellingen voor de op dat moment geselecteerde voice naar een computer of een ander MIDI-instrument verzenden om de data te archiveren. Druk op de knop [ENTER] om de Bulk Dump uit te voeren.

OPMERKING Voor het uitvoeren van Bulk Dump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen, met de volgende bewerking: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

■ Overzicht van voicecategorieën

Dit is de lijst met de hoofdcategorieën en hun subcategorieën waartoe de respectievelijke voices van de MOXF6/MOXF8 behoren.

Hoofdcategorie (afkorting)	Subcategorie (afkorting)						
Acoustic Piano (Pn)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	---
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	---
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						
No Assign	---						

■ Instellingsvoorbeelden voor de bestemming

In dit gedeelte lichten we enkele handige voorbeelden toe van de instellingen voor 'Dest' (Destination) van de display CTL SET in de parameters van Voice Common Edit.

Het volume regelen:	Volume
Vibrato toepassen op de voice:	Common LFO Depth1 – 3 (CLFO-D1 – 3) *1
De toonhoogte veranderen:	Element Pitch (PCH-Crs) *2
De helderheid van de voice aanpassen:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) *2
De snelheid van de roterende luidspreker wijzigen:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) *3
Een wah-pedaaleffect toepassen op de voice:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) *4

Met betrekking tot *1 – *4: de volgende instellingen zijn vereist naast de bovenstaande instellingen.

- *1 'Play Mode' = 'loop' in de display [SF1] WAVE van de display [F5] LFO van Voice Common Edit
'Dest' (regelbaarbestemming 1 – 3) = 'Pmod' in de display [SF4] BOX van de display [F5] LFO van Voice Common Edit.
- *2 'ElmSw' (elementschakelaar besturingsset) = 'on'
- *3 'InsA/B Type' = 'Rotary Sp' in de display [F6] EFFECT van Voice Common Edit
'EL: OUT' / 'KEY: OUT' = 'INSA'/INSB' (toegewezen aan type 'Rotary Speaker') in de display [F6] EFFECT van Voice Common Edit
- *4 'InsA/B Type' = 'VCM Pedal Wah' in de display [F6] EFFECT van Voice Common Edit
'EL: OUT' / 'KEY: OUT' = 'INSA'/INSB' (toegewezen aan type 'VCM Pedal Wah') in de display [F6] EFFECT van Voice Common Edit

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

■ Functies van de knoppen 1 – 8

In dit gedeelte worden de functies uitgelegd die zijn toegewezen aan knop 1 – 8 in de modus Voice. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies.

Als het lampje [TONE 1] brandt:

Knop 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG 'CUTOFF'	pagina 26
Knop 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG 'RESO'	pagina 26
Knop 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG 'DEPTH'	pagina 26
Knop 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → 'PortaTime'	pagina 26

Als het lampje [TONE 2] brandt:

Knop 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG 'ATK'	pagina 26
Knop 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG 'DCY'	pagina 26
Knop 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG 'SUS'	pagina 26
Knop 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG 'REL'	pagina 26

Als het lampje [TONE 3] brandt:

Knop 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 'Volume'	pagina 31
Knop 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → 'Pan'	pagina 31
Knop 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → die functie die bij 'Dest' is ingesteld als 'Source' is ingesteld op 'AS1'/'AS2'	pagina 32
Knop 4	ASSIGN 2		

Als het lampje [EQ] brandt:

Knop 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 'LOW GAIN'	pagina 32
Knop 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 'MID FREQ'	
Knop 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 'MID GAIN'	
Knop 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → 'HIGH GAIN'	

Als het lampje [EFFECT] brandt:

Knop 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 'Preset'	pagina 36
Knop 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 'Chorus Send'	pagina 35
Knop 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → 'Preset'	pagina 36
Knop 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → 'Reverb Send'	pagina 35

Als het lampje [ARP] brandt:

Knop 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'GateTimeRate'	pagina 28
Knop 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'OctaveRange'	pagina 29
Knop 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'UnitMultiply'	pagina 28
Knop 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → 'Tempo'	pagina 27

Modus Voice

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Aanvullende informatie

De modus Performance

De modus Performance wordt gebruikt voor het selecteren, afspelen en bewerken van de gewenste performance. Performances kunnen uit maximaal vier partijen (voices) bestaan, die worden geselecteerd uit partij 1 – 4 van de interne toongenerator. In dit hoofdstuk wordt elke parameter in vier typen beschreven (Performance Play, Performance Edit, Performance Job en Performance Record).

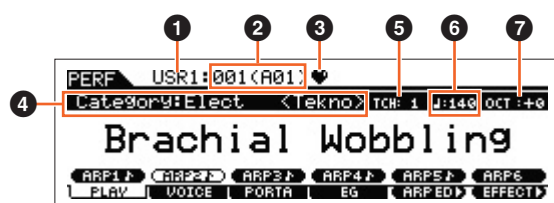
Performance Play

Performance Play is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Performance. Hier kunt u een performance selecteren en afspelen.

Bediening

Druk op de knop [PERFORM].

[F1] PLAY



De display Performance Play

1 Performance Bank

2 Performance Number

Geeft de bank en het nummer van de geselecteerde performance aan.

3 Favorite Category-indicator

Deze indicator wordt weergegeven als u de geselecteerde performance toewijst aan de Favorite Category.

4 Category

Geeft de hoofdcategorie en subcategorie van de geselecteerde performance aan.

5 TCH (zendkanaal)

Geeft het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord aan. U kunt het MIDI-zendkanaal van het keyboard wijzigen door op de knop [TRACK] te drukken zodat de bijbehorende indicator oplicht en door op een van de nummerknoppen [1] – [16] te drukken. Het MIDI-zendkanaal van het keyboard kan ook met de volgende handeling worden gewijzigd: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'KBDTransCh.'

6 ♩ (Arpeggio Tempo)

Geeft het arpeggiotempo aan dat is ingesteld voor de geselecteerde performance.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

7 OCT (octaaf)

Geeft de Keyboard Octave-instelling aan.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via de 1/8-nootsymbolen in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken. U kunt het arpeggiotype instellen in de display Arpeggio Edit ([pagina 57](#)).

Modus Performance

Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

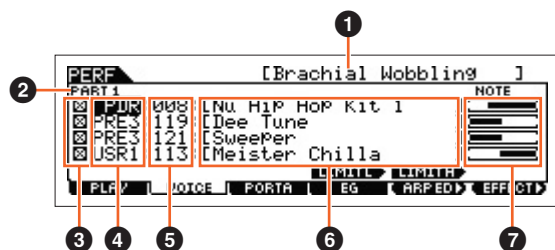
Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F2] VOICE

In deze modus kunt u een voice selecteren voor elke partij en bepalen vanuit welk nootbereik deze kan worden gespeeld.



1 Performance Name

Duidt de naam van de geselecteerde performance aan.

2 Part

Geeft de geselecteerde partij aan.

3 Part Switch

Bepaalt of de partij wordt gebruikt (on) of niet (off). Als u deze parameter instelt op 'on' () kan de partij worden afgespeeld. Als u deze parameter echter instelt op 'off' () wordt het geluid van de partij uitgeschakeld en verdwijnt de Part-aanduiding van de display VOICE.

4 Voice Bank

5 Voice Number

6 Voicenaam

Geeft wordt de bank en het nummer aan van de voices die zijn toegewezen aan partij 1 – 4.

7 Note Limit

Bepaalt de laagste en hoogste noten in het nootbereik van de partij. U stelt deze noot in door [SF4] LIMIT L (Limit Low) ingedrukt te houden en tegelijkertijd op de gewenste toets op het keyboard te drukken. Hiermee stelt u de laagste noot in van het bereik waarin de voice van de geselecteerde partij klinkt. U stelt deze noot in door [SF5] LIMIT H (Limit High) ingedrukt te houden en tegelijkertijd op de gewenste toets op het keyboard te drukken. Hiermee stelt u de hoogste noot in van het bereik waarin de voice van de geselecteerde partij klinkt. U kunt ook een onder- en een bovenbereik voor de voice maken, met een nootbereik-'gat' in het midden, door eerst de hoogste noot op te geven. Als u bijvoorbeeld een nootbegrenzing van 'C5 – C4' instelt, kunt u de voice vanuit twee verschillende soorten bereik bespelen: C -2 tot C4 en C5 tot C8. Noten die tussen C4 en C5 worden gespeeld, bespelen niet de geselecteerde voice.

[F3] PORTA (Portamento)

PortaSw (Portamento Switch)

Hiermee bepaalt u of portamento voor alle partijen is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

PortaTime (Portamento Time) Knob

Bepaalt de overgangstijd of -snelheid van de toonhoogte als portamento wordt toegepast. De instellingen worden als offsets toegepast op dezelfde parameter in Performance Part Edit ([pagina 65](#)).

Instellingen: 0 – 127

PartSwitch

Bepaalt of portamento voor elke afzonderlijke partij is in- of uitgeschakeld. Deze mogelijkheid is uitsluitend beschikbaar als PortaSw (zie hiervoor) is ingeschakeld.

[F4] EG

Deze display bevat de basisinstellingen voor EG, zowel volume als filter. De instellingen die u hier maakt, worden gebruikt om de AEG- en FEG-instellingen in Performance Part Edit te wijzigen ([pagina 68](#)). De parameters zijn hetzelfde als in de display [F4] EG van Voice Play. Zie [pagina 26](#).

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnamen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Druk op deze knop om de display Arpeggio Edit van de modus Performance op te roepen.

[F6] EFFECT

Druk op deze knop om de display EFFECT (pagina 63) van Performance Common Edit op te roepen.

Arpeggio Edit

Deze display bevat de basisinstellingen voor het afspelen van arpeggio, inclusief het type en het tempo in de modus Performance. De MOXF6/MOXF8 heeft vier arpeggiators. In de modus Performance kunnen de verschillende arpeggiotypen worden toegewezen aan maximaal vier partijen en kunnen er maximaal vier arpeggiotypen gelijktijdig worden bespeeld. De parameters zijn hetzelfde als in de modus Voice (pagina 27), met uitzondering van de volgende parameters.

Bediening

[PERFORM] → Performance selecteren → [F5] ARP ED
Modus Performance → ARP [EDIT]

[F1] COMMON

Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Bepaalt het tempo van het arpeggio.

Instellingen: 5 – 300

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display MIDI van de modus Utility (pagina 149) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

Switch (Common Switch)

Bepaalt of arpeggio voor alle partijen is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop ARP [ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: off, on

SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u dit activeert terwijl het arpeggio van een bepaalde partij wordt 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 van de 1/4-noot in clocks aan.

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

QtzStrength (Quantize Strength)

Bepaalt de offsetwaarde voor 'QtzStrength' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

VelocityRate

Bepaalt de offsetwaarde voor 'VelocityRate' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

GateTimeRate Knob

Hiermee bepaalt u de offsetwaarde voor 'GateTimeRate' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

Swing

Bepaalt de offsetwaarde voor 'Swing' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -120 – +0 – +120

Modus Performance

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
▶ [F5] ARP ED
▶ [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance opnemen

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

Aanvullende informatie

[F2] TYPE

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)) van de modus Voice.

[F3] MAIN

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)) van de modus Voice. De parameter 'Tempo' bevindt zich echter niet in de display MAIN van de modus Performance. De display omvat de volgende parameter. De tempo-instelling voor arpeggio bevindt zich in de display COMMON van Arpeggio Edit.

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

Aan elk arpeggiotype wordt een specifieke voice toegewezen die het best bij het type past. Met deze parameter wordt bepaald of de toepasselijke voice die is geregistreerd voor elk arpeggiotype wordt toegewezen aan de bewerkte partij. Als de parameter wordt ingesteld op 'on', wordt de toepasselijke voice toegewezen aan de bewerkte partij in plaats van de huidige toegewezen voice. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', wordt de toepasselijke voice niet toegewezen aan de bewerkte partij. De momenteel toegewezen voice blijft behouden.

[F4] LIMIT

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 28](#)) van de modus Voice.

[F5] PLAY FX (Play Effect)

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 28](#)) van de modus Voice.

[F6] OUT CH (Output Channel)**OutputSwitch**

Als deze schakelaar is ingeschakeld, worden de arpeggio-afspeeldata uitgevoerd via MIDI.

Instellingen: off, on

TransmitCh (Zendkanaal)

Bepaalt het MIDI-zendkanaal voor de arpeggio-afspeeldata. Als het kanaal 'KbdCh' is ingesteld, worden de arpeggio-afspeeldata uitgevoerd via het MIDI-keyboardzendkanaal ([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'KBDTransCh').

Instellingen: 1 – 16, KbdCh (toetsenbordkanaal)

Modus Performance**Performance Play**

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
▶ [F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX
▶ [F6] OUT CH

Performance Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance opnemen

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

Aanvullende informatie

Performance Edit

Elke performance kan maximaal vier partijen bevatten. Er zijn twee typen Performance Edit-displays: de displays voor Common Edit voor het bewerken van de gemeenschappelijke instellingen voor alle vier de partijen en de displays voor Part Edit voor het bewerken van de instellingen voor afzonderlijke partijen. In dit onderdeel worden de parameters voor Common Edit en Part Edit beschreven.

Common Edit

Bediening

[PERFORM] → Performance selecteren → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

In deze display kunt u de categorie (sub- en hoofdcategorie) van de geselecteerde performance toewijzen en een naam toekennen aan de performance. De naam van de performance kan uit maximaal 20 tekens bestaan. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

[SF2] PLY MODE (Play Mode)

SplitPoint

Hiermee wordt het nootnummer bepaald van het splitpunt, waarmee het keyboard in twee verschillende secties wordt onderverdeeld.

Instellingen: C#-2 – G8

OPMERKING Als de parameter 'SplitLo/Up' van elke partij is ingesteld op 'both', heeft deze parameter geen effect.

OPMERKING Er wordt alleen geluid voortgebracht als u noten speelt binnen het gebied dat overeenkomt met de instelling van de split én van de toonbegrenzing.

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

SplitSwitch

Bepaalt of de instellingen van het splitpunt en de positie Split Lower/Upper in de parameter Part in- of uitgeschakeld zijn (respectievelijk on of off).

Instellingen: off, on

[SF3] EQ OFS (EQ Offset)

Dit is een parametrische equalizer met drie frequentiebanden (High, Mid en Low). U kunt het niveau van elke frequentieband (High, Mid, Low) versterken of verzwakken om het geluid van de voice te wijzigen. Hiermee bepaalt u de offsetwaarde voor dezelfde parameters in de display [F3] EQ ([pagina 67](#)).

FREQ (Frequency)

Bepaalt de frequentie voor elke frequentieband.

GAIN

Bepaalt de niveaupersterking van de frequentie (zie hierboven) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt. Hoe hoger de waarde is, hoe meer versterking. Hoe lager de waarde is, hoe minder versterking.

Q

Bepaalt de Q (bandbreedte) voor de middenband. Hoe hoger de waarde is, hoe kleiner de bandbreedte. Hoe lager de waarde is, hoe groter de bandbreedte.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF4] PORTA (Portamento)

In deze display kunt u de parameters instellen die betrekking hebben op portamento. De parameters zijn hetzelfde als in Performance Play. Zie [pagina 56](#).

Modus Performance

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance opnemen

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

Aanvullende informatie

[SF5] OTHER

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)**A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)**

Bepaalt of de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] fungeren als vergrendeld (vastgehouden) of als tijdelijk type. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de instellingen.

Instellingen: momentary, latch

[F2] OUT/MFX (Output/Master Effect)

[SF1] OUT (Output)

Volume  Knob

Hiermee bepaalt u het uitvoerniveau van de geselecteerde performance. U kunt het totale volume aanpassen en voor balans tussen alle partijen zorgen.

Instellingen: 0 – 127

Pan  Knob

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 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

OPMERKING Met de instelling 'C' (midden) blijven de afzonderlijke paninstellingen voor elke partij behouden.

ChoSend (Chorus Send)  Knob

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het choruseffect.

Instellingen: 0 – 127

RevSend (Reverb Send)  Knob

Hiermee bepaalt u het zendniveau van het signaal dat door Insertion Effect A/B (of het genegeerde signaal) wordt verzonden naar het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

OPMERKING Zie [pagina 20](#) voor meer informatie over effectverbindingen in de modus Performance.

[SF2] MFX (Master Effect)

Switch

Bepaalt of het mastereffect al dan niet wordt toegepast op de geselecteerde performance.

Instellingen: off, on

Type

Bepaalt het type Master Effect.

Instellingen: Zie het PDF-document 'Datalijst'.

OPMERKING De beschikbaarheid van de parameters wordt bepaald door het huidige geselecteerde effecttype (met uitzondering van de twee bovengenoemde parameters). Zie het PDF-document 'Datalijst' voor meer informatie.

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.

OPMERKING Zie het PDF-document 'Datalijst' voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Effectparameters

De effectparameter verschilt afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. 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.

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

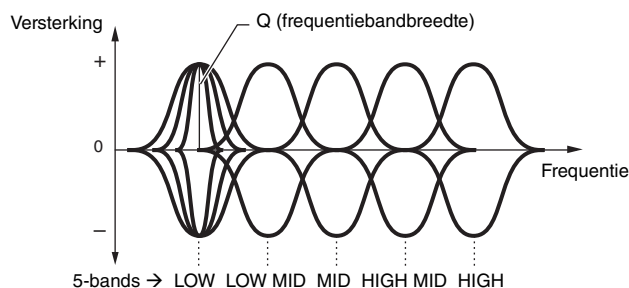
Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F3] MEQ (Master EQ)

In deze display kunt u vijfbands toonregeling (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) toepassen op alle partijen van de geselecteerde performance of op alle voices.

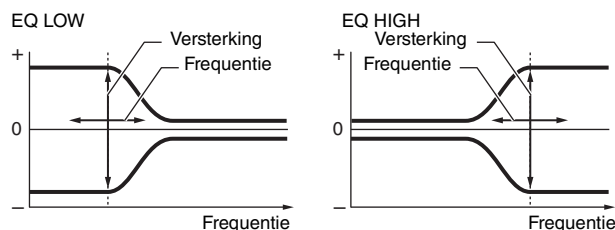


SHAPE

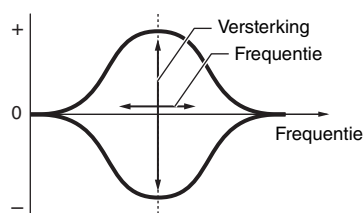
Bepaalt of het equalizertype Shelving of Peaking (parametrisch) wordt gebruikt. Het parametrisch type zorgt ervoor dat het signaal op de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Het type Shelving zorgt ervoor dat het signaal op hogere of lagere frequenties dan de opgegeven frequentie-instelling wordt verzwakt of versterkt. Deze parameter is uitsluitend beschikbaar voor de frequentiebanden LOW en HIGH.

Instellingen: shelv (type Shelving), peak (parametrisch type)

shelv



peak



FREQ (Frequency)

Hiermee bepaalt u de middenfrequentie. De frequenties in de nabijheid van dit punt worden verzwakt of versterkt door de Gain-instelling.

Instellingen: LOW: Shelving 32Hz – 2,0kHz, Peaking 63Hz – 2,0kHz
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10,0kHz
 HIGH: 500Hz – 16,0kHz

GAIN

Bepaalt de niveaupersterking van de frequentie (zie hierboven) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -12dB – +0dB – +12dB

Q (Frequency Characteristic)

Hiermee brengt u variatie aan in het signaalniveau van de frequentie-instelling, zodat verschillende karakteristieken van de frequentiecurve worden verkregen.

Instellingen: 0,1 – 12,0

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

[F4] USB I/O

USB OUTPUT SELECT

Hiermee bepaalt u of het audiosignaal voor elke partij wordt uitgevoerd naar USB 1/2 of USB 3/4. Deze parameter is alleen beschikbaar als 'Mode' op '2StereoRec' is gezet in de display USB I/O van de modus Utility.

Instellingen: 1&2, 3&4

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[SF6] INFO (Information)

Hiermee wordt de informatie voor instelling van de direct monitor switch, de uitvoermodus voor het audiosignaal en andere informatie weergegeven.

[F5] A/D IN (A/D Input)

In deze display kunt u parameters instellen voor de invoer vanuit de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen.

[SF1] OUTPUT

Volume

Bepaalt het uitgangsniveau van de A/D-invoerpart.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de A/D-invoerpart.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

Chorus Send

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audio-invoerpartij dat wordt verzonden naar het koorklankeffect.

Hoe hoger de waarde is, hoe duidelijker de koorklank is.

Instellingen: 0 – 127

Reverb Send

Bepaalt het zendniveau van het signaal van de audio-invoerpartij dat wordt verzonden naar het nagalmeffect.

Hogere waarden zorgen voor een duidelijkere nagalm (Reverb).

Instellingen: 0 – 127

Dry Level

Bepaalt het niveau van de A/D-invoerpartij dat niet is bewerkt met de systeemeffecten (Chorus, Reverb).

Instellingen: 0 – 127

Mono/Stereo

Bepaalt de signaalconfiguratie van de A/D-invoerpartij of de wijze waarop de signalen worden of mono).

Instellingen: LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono Alleen het linkerkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

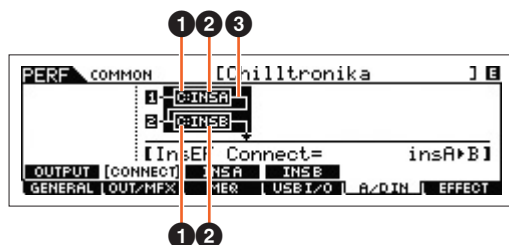
RMono Alleen het rechterkanaal van de audio-invoer wordt gebruikt.

LRmono Het linker- en rechterkanaal van de audio-invoer worden gemixt en bewerkt in mono.

stereo Zowel het linker- als het rechterkanaal van de audioinvoer wordt gebruikt.

[SF2] CONNECT (Insertion Effect Connection)

In deze display kunt u de invoegeffecttypen instellen die worden toegepast op het audio-ingangssignaal in de modus Performance. U kunt het System Effect instellen in de display EFFECT ([pagina 63](#)).



❶ InsA Ctgr (Insertion Effect A Category)/ InsB Ctgr (Insertion Effect B Category)

❷ InsA Type (Insertion Effect A Type)/ InsB Type (Insertion Effect B Type)

Bepaalt de categorie en het type voor de invoegeffecten A of B.

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

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnamen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

③ InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

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.

Instellingen: insA>B, insB>A

insA>B Signalen die zijn verwerkt met invoegeffect A worden verzonden naar invoegeffect B en signalen die zijn verwerkt met invoegeffect B worden verzonden naar Reverb en Chorus.
insB>A Signalen die zijn verwerkt met invoegeffect B worden verzonden naar invoegeffect A en signalen die zijn verwerkt met invoegeffect A worden verzonden naar Reverb en Chorus.

[SF3] INS A (Insertion Effect A)

[SF4] INS B (Insertion Effect B)

Deze displays bestaan uit verschillende pagina's en kunnen worden geselecteerd met de cursorknoppen [<]/[>]. In deze displays kunt u ook elke parameter van het geselecteerde effecttype afzonderlijk en handmatig instellen.

Categorie

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

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.

OPMERKING Zie het PDF-document 'Datalijst' voor een overzicht van alle preseteffecttypen.

Effectparameters

De effectparameter verschilt afhankelijk van het momenteel geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Datalijst' voor informatie over de bewerkbare effectparameters van elk effecttype. Zie ook het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor gedetailleerde beschrijvingen van elke effectparameter.

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT

Het aansluittype Insertion is afhankelijk van de instelling van de voice die is toegewezen aan de geselecteerde partij. In deze display wordt het systeemeffect toegepast op alle partijen.

Chorus Ctg (Chorus Category)

Chorus Type

Reverb Type

Bepaalt de categorie en het type van het geselecteerde choruseffect en reverbeffect.

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

Chorus Return

Reverb Return

Bepaalt het retourniveau van het chorus-/reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Chorus Pan

Reverb Pan

Bepaalt de panpositie van het chorus-/reverbeffectgeluid.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

Chorus To Reverb

Bepaalt het zendniveau van het signaal dat wordt verzonden van het chorus- naar het reverbeffect.

Instellingen: 0 – 127

Modus Performance

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
▶ [F5] A/D IN
▶ [F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance opnamen

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

Aanvullende informatie

[SF2] INS SW (Insertion Effect Switch)

In deze display kunt u de partijen instellen waarvoor de invoegeffecten worden gebruikt.

[SF4] CHORUS

[SF5] REVERB

Het aantal beschikbare parameters en waarden is afhankelijk van het huidige geselecteerde effecttype. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over parameters.

Part Edit

Bediening

[PERFORM] → Performance-selectie → [EDIT] → Part-selectie

[F1] VOICE

[SF1] VOICE

PartSw (Part Switch)

Bepaalt voor elke partij of deze is in- of uitgeschakeld.

Instellingen: off, on

Bank

Bepaalt de voicebank (pagina 7) voor elk van de partijen.

Number

Hiermee bepaalt u het programmanummer van de voice voor elk van de partijen.

P.WithVce (Parameter with Voice)

Hiermee wordt bepaald of de volgende parameterinstellingen van de geselecteerde voice al dan niet worden gekopieerd van de voice naar de huidige partij als u een voice afzonderlijk wijzigt voor de huidige partij.

- Arpeggio-instellingen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift (nootverschuiving)

OPMERKING Ongeacht de instelling voor 'P.WithVce' worden de volgende instellingen altijd gekopieerd als een normale voice wordt geselecteerd: 'Mono/Poly', 'Switch' (Portamento Part Switch), 'Time' (Portamento Time) en 'Mode' (Portamento Mode).

Instellingen: off (niet gekopieerd), on (gekopieerd)

[SF2] MODE

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon afspelen voor elke part. Monofoon wordt alleen gebruikt voor enkele noten en polyfoon wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Instellingen: mono, poly

OPMERKING Deze parameter is niet beschikbaar voor de partij waaraan een drumvoice is toegewezen.

SplitLo/Up (Split Lower/Upper)

Bepaalt welk gebied van het keyboard het geluid produceert. Als 'upper' is geselecteerd, produceren alleen noten bij het splitpunt (parameter Common) of daarboven geluid. Als 'lower' is geselecteerd, produceren alleen de noten beneden het splitpunt geluid. Als 'both' is geselecteerd, produceren alle noten van het keyboard geluid. Er wordt feitelijk geluid voortgebracht als u noten speelt binnen het gebied dat overeenkomt met deze instellingen en de instelling voor toonbegrenzing.

Instellingen: both, lower, upper

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

ArpPlyOnly (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

[SF3] LIMIT

NoteLimitH (Note Limit High)

NoteLimitL (Note Limit Low)

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.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING Als u eerst de hoogste noot opgeeft en daarna de laagste noot, bijvoorbeeld 'C5 tot C4', bedraagt het nootbereik 'C-2 tot C4' en 'C5 tot G8'.

VelLimitH (Velocity Limit High)

VelLimitL (Velocity Limit Low)

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.

Instellingen: 1 – 127

OPMERKING Als u eerst de maximumwaarde opgeeft en daarna de minimumwaarde, bijvoorbeeld '93 tot 34', bedraagt het aanslagbereik '1 tot 34' en '93 tot 127'.

[SF4] PORTA (Portamento)

Bepaalt de portamentoparameters voor elk van de partijen. 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.

Switch (Portamento Part Switch) Knob

Bepaalt of portamento al dan niet wordt toegepast op elke partij.

Instellingen: off, on

Time (Portamento Time) Knob

Hiermee bepaalt u de overgangsduur tussen toonhoogten. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd, of een lagere snelheid.

Instellingen: 0 – 127

Mode (Portamento Mode)

Hiermee bepaalt u de portamento-modus.

Instellingen: full, fingr

full Portamento wordt altijd toegepast.

fingr (fingered) Portamento wordt uitsluitend toegepast wanneer u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de voorgaande noot hebt losgelaten).

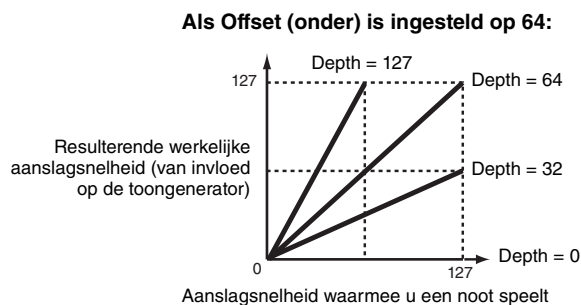
OPMERKING Deze portamentoparameters zijn niet beschikbaar voor de partij waaraan een drumvoice is toegewezen.

[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

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



Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

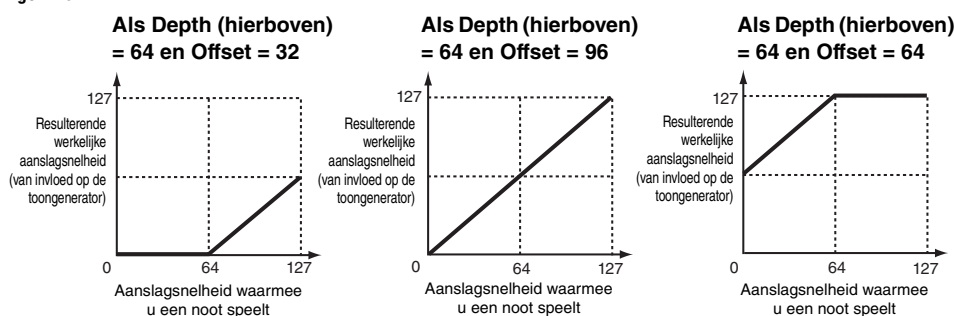
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset)

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

Instellingen: 0 – 127



[SF6] OTHER

PB Upper (hoogste pitchbendbereik)

PB Lower (laagste pitchbendbereik)

Bepaalt het maximale pitchbendbereik voor elke part in stappen van halve noten. Dit is hetzelfde als in Voice Common Edit. Zie [pagina 31](#).

Instellingen: -48 semi – +0 semi – +24 semi

Assign 1 (Assign 1 Value)

Assign 2 (Assign 2 Value)

Bepaalt hoeveel de waarde van de functies die is toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 wordt gewijzigd ten opzichte van de oorspronkelijke instellingen. U kunt de functies die zijn toegewezen aan de knoppen ASSIGN 1/2 instellen in de display CTL SET ([pagina 32](#)) van Voice Common Edit.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

Volume

Hiermee bepaalt u het volume van elk partij zodat u de optimale niveaubalans van alle partijen kunt instellen.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van elke partij.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

VoiceELPan (Voice Element Pan)

Hiermee bepaalt u of de afzonderlijke paninstellingen voor elke voice (gemaakt via [VOICE] → [EDIT] → Element selecteren → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) worden gebruikt. Als dit is ingesteld op 'off', wordt de panpositie van elk element in het partij ingesteld op het midden.

Instellingen: off, on

[SF2] EF SEND (Effect Send)

In deze display kunt u het zendniveau en het droge niveau instellen die voor elke partij worden verzonden naar de systeemeffecten. Zie [pagina 20](#) voor meer informatie over effectverbindingen in de modus Performance.

ChoSend (Chorus Send)

Bepaalt het volume van elke partij. Hiermee kunt u gedetailleerde balansaanpassingen uitvoeren voor de diverse geluiden van de drumvoice.

Instellingen: 0 – 127

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

RevSend (Reverb Send) 

Hiermee bepaalt u de stereopanpositie van elke partij. Hiermee kunt u gedetailleerde aanpassingen van het reverbeffect uitvoeren voor de diverse geluiden van de drumvoice.

Instellingen: 0 – 127

DryLevel

Bepaalt het niveau van het onbewerkte (droge) geluid van de geselecteerde partij, zodat u de algehele effectbalans tussen de partijen kunt afstemmen.

Instellingen: 0 – 127

InsEF (Insertion Effect Part Switch)

Bepaalt welke partijen beschikbaar zijn voor het invoegeffect. Als deze schakelaar is ingeschakeld, wordt het invoegeffect geactiveerd van de voice die aan de partij is toegewezen.

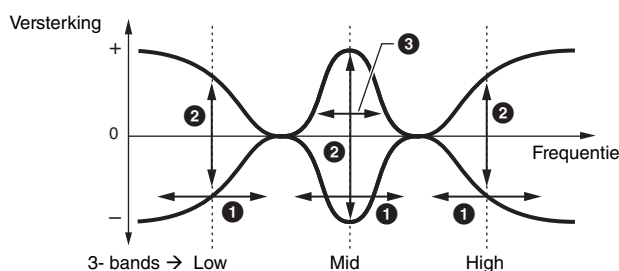
Instellingen: off, on

[F3] EQ (Equalizer)

In deze display kunt u de EQ-instellingen voor elke partij aanpassen. Dit is een parametrische equalizer met drie frequentiebanden (High, Mid en Low). U kunt het niveau van elke frequentieband (High, Mid, Low) versterken of verzwakken om het geluid van de voice te wijzigen. Er zijn twee displaytypen (hierna beschreven) beschikbaar. U schakelt tussen deze beide displays door op de knop [SF6] te drukken. Elk displaytype heeft dezelfde instellingen in een andere indeling. Gebruik het type dat u het gemakkelijkst vindt in het gebruik.

- Display waarop vier partijen worden weergegeven
Houd er rekening mee dat u in de display met vier partijen de cursorknoppen moet gebruiken om door de display te bladeren om de overige parameters weer te geven en in te stellen, omdat niet alle parameters tegelijk kunnen worden weergegeven.
- Display waarop alle parameters van één partij worden weergegeven

Zie [pagina 20](#) voor meer informatie over de effectverbinding, inclusief de EQ, in de modus Performance.

**1 FREQ (Frequency)** 

Bepaalt de frequentie voor elke frequentieband.

Instellingen: Low: 50,1Hz – 2,00kHz
Mid: 139,7Hz – 10,1kHz
High: 503,8Hz – 14,0kHz

2 GAIN 

Bepaalt de niveauversterking van de frequentie (hierboven ingesteld) of de mate waarin de geselecteerde frequentieband wordt verzwakt of versterkt.

Instellingen: -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

3 Q

Bepaalt de Q (bandbreedte) voor de middenband.

Instellingen: 0,7 – 10,3

Modus Performance**Performance Play**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F4] TONE

U kunt voor elke partij parameters met betrekking tot de toonhoogte en de toon instellen. Met deze display kunt u de offsetwaarde instellen op dezelfde parameters in de modus Voice.

[SF1] TUNE

NoteShift

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

Instellingen: -24 – +0 – +24

Detune

Bepaalt de fijnregeling voor elke partij.

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

[SF2] FILTER

Met deze display kunt u de offsetwaarde instellen op de filterinstellingen in Voice Element/Key Edit van elke Part.

Cutoff Knob

Bepaalt de afsnijfrequentie voor elk van de partijen. Als u een combinatie van LPF (Low Pass Filter) en HPF (High Pass Filter) gebruikt, is deze parameter beschikbaar voor de LPF.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Resonance Knob

Hiermee bepaalt u de hoeveelheid filterresonantie.

Instellingen: -64 – +0 – +63

FEGDepth Knob

Bepaalt de diepte van de Filter Envelope Generator (de mate van afsnijfrequentie) voor elk van de partijen.

Deze instelling is niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.

Instellingen: -64 – +0 – +63

OPMERKING Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de filterstructuur.

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

In deze display kunt u de FEG-parameters voor elke partij instellen. Met deze display kunt u de offsetwaarde instellen op de FEG-instellingen in Voice Element Edit van elke partij. Deze parameters zijn niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.

Attack (Attack Time)

Decay (Decay Time)

Sustain (Sustain Level)

Release (Release Time)

Bepaalt elke parameter van de FEG voor elk van de partijen. Zie [pagina 42](#) voor meer informatie over FEG.

Instellingen: -64 – +0 – +63

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)

In deze display kunt u de AEG-parameters voor elke partij instellen. Met deze display kunt u de offsetwaarde instellen op de filterinstellingen in Voice Element/Key Edit van elke Part.

Attack (Attack Time) Knob

Decay (Decay Time) Knob

Sustain (Sustain Level) Knob

Release (Release Time) Knob

Bepaalt elke parameter van de AEG voor elk van de partijen. Zie [pagina 44](#) voor meer informatie over AEG.

De parameters 'Sustain' en 'Release' zijn niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.

Instellingen: -64 – +0 – +63

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F5] RCV SW (Receive Switch)

In deze display kunt u de reactie van elke afzonderlijke partij op verschillende MIDI-data instellen, zoals berichten over besturings- en programmawijzigingen. Als de relevante parameter is ingesteld op 'on', reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-data. Er zijn twee displaytypen (hierna beschreven) beschikbaar. U schakelt tussen deze beide displays door op de knop [SF6] te drukken. Elk displaytype heeft dezelfde instellingen in een andere indeling. Gebruik het type dat u het gemakkelijkst vindt in het gebruik.

- Display waarop vier partijen worden weergegeven
In dit displaytype wordt de status van Receive Switch voor vier partijen tegelijk weergegeven. Schakel de gewenste partij in of uit voor het overeenkomstige type MIDI-data.
- Display waarop alle parameters van één partij worden weergegeven

OPMERKING De parameter 'Sus' (Sustain) is niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.

OPMERKING Als 'Control Change' hier wordt ingesteld op 'off', zijn geen met Control Change verwante parameters beschikbaar.

Instellingen: Zie hieronder.

CtrlChange (Control Change)

Geeft alle besturingswijzigingsberichten aan.

PB (Pitch Bend)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het pitchbendwiel.

MW (Modulation Wheel)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met het modulatiwiel.

RB (Ribbon Controller)

MIDI-berichten voor Ribbon Controller.

ChAT (kanaalafertouch)

MIDI-berichten voor Channel After Touch.

FC1 (Foot Controller 1)

FC2 (Foot Controller 2)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met de optionele voetregelaar die is aangesloten op het achterpaneel.

Sus (Sustain)

MIDI-berichten voor besturingsnummer 64 (Sustain). Deze parameter is niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.

FS (Foot switch)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met de optionele voetschakelaar die is verbonden met de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] op het achterpaneel.

AS1 (Assign 1)

AS2 (Assign 2)

MIDI-berichten die worden gegenereerd met de knoppen ASSIGN 1/ASSIGN 2 (knop 3/knop 4) wanneer u het lampje [TONE3] inschakelt met de Functieknop 1.

A.Func1 (Assignable Function 1)

A.Func2 (Assignable Function 2)

MIDI-berichten die zijn gegenereerd met de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2].

BC (Breath Controller)

MIDI-berichten voor Breath Controller.

Exp (Expression)

MIDI-berichten voor besturingsnummer 11 (Expression).

Modus Performance

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
▶ [F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance opnemen

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

Aanvullende informatie

Performance Job

In Performance Job zijn diverse basisbewerkingen beschikbaar, zoals Initialize en Copy. Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

Bediening

[PERFORM] → Performance selecteren → [JOB]

[F1] INIT (Initialize)

Met deze functie kunt u alle performanceparameters terugzetten (initialiseren) op de standaardinstellingen. U kunt met deze functie ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke part, enz. Dit is vooral handig tijdens het maken van een volledig nieuwe performance.

Parametertype voor het initialiseren

All: alle data in de performance.

Common: data in Common Edit

Partij 1 – 4: data van de Part Edit-parameters van de bijbehorende interne part.

A/D: data voor de A/D-invoerpartij

OPMERKING U kunt de parameters 'Common', 'Part' en 'A/D' uitsluitend selecteren als het selectievakje 'ALL' is uitgeschakeld.

[F2] RECALL

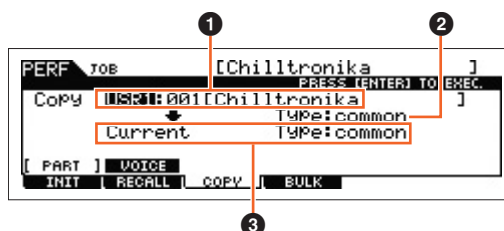
Wanneer u tijdens het bewerken van een performance een andere performance selecteert zonder de bewerkte performance op te slaan, worden alle aangebrachte bewerkingen gewist. Als dat gebeurt, kunt u de functie Edit Recall gebruiken om de voice te herstellen met behoud van uw laatste wijzigingen.

[F3] COPY

[SF1] PART

Met deze handeling kunt u instellingen voor Common Edit en Part Edit van een bepaalde performance naar de momenteel bewerkte performance kopiëren. Dit is handig als u tijdens het maken van een performance een aantal parameterinstellingen van een andere performance wilt gebruiken.

OPMERKING Als de display wordt weergegeven, kunt u het oorspronkelijke geluid in de kopieerbron weergeven door op de knop [EDIT] te drukken en de modus Compare op te roepen. Druk nogmaals op de knop [EDIT] om de modus Compare te verlaten.



❶ Datatype van performance (bron)

Hiermee bepaalt u de bank en het performancenummer dat u wilt kopiëren. Als 'current' is geselecteerd, wordt de huidige performance opgegeven als de bronperformance. Daarom kunt u ook de parameterinstellingen van een partij naar een andere partij binnen dezelfde performance kopiëren.

Instellingen: Bank: USR1 – 2, ---

Performance Number: 001 (A01) – 128 (H16), Current

❷ Data type of the source

Bepaalt het datatype van de bron, inclusief het partijnummer. Op basis van deze instelling wordt het datatype van de onderstaande bestemming automatisch ingesteld op het juiste item.

Instellingen: common, part 1 – 4, A/D

❸ Data type of the destination

Bepaalt het datatype van de bestemming, inclusief het partijnummer. Op basis van deze instelling wordt het datatype van de bron (❷) automatisch ingesteld op het juiste item.

Instellingen: common, part 1 – 4, A/D

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[SF2] VOICE

Met deze handeling kunt u instellingen voor Effect en Master EQ van een bepaalde voice die zijn toegewezen aan een bepaalde performance naar de Common-parameters van de momenteel bewerkte performance kopiëren. Dit is met name handig wanneer u de instellingen van een bepaalde performance in uw performanceprogramma wilt gebruiken.

OPMERKING Als de display wordt weergegeven, kunt u het oorspronkelijke geluid in de kopieerbron weergegeven door op de knop [EDIT] te drukken en de modus Compare op te roepen. Druk nogmaals op de knop [EDIT] om de modus Compare te verlaten.

1 Source Voice

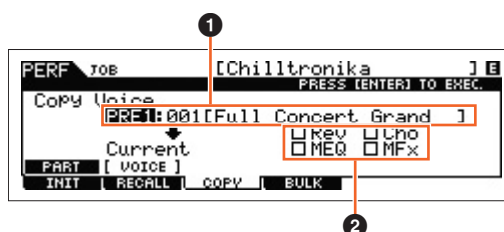
Bepaalt de bank en het voicenummer dat u wilt kopiëren.

Instellingen: Bank: PRE1 – 9, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR
Voice Number: 001 (A01) – 128 (H16)

2 Bepaalt welke effecteenheden worden gekopieerd

Met deze handeling kunt u instellingen voor Effect en Master EQ van een bepaalde voice die zijn toegewezen aan een bepaalde performance naar de momenteel bewerkte performance kopiëren. U kunt effecteenheden selecteren die worden gekopieerd uit 'Rev', 'Cho', 'MEQ' en 'MFX'.

OPMERKING Zelfs als zowel Reverb als Chorus zijn ingeschakeld, betekent het uitvoeren van deze opdracht niet dat het zendniveau wordt gekopieerd van de voice naar de performance. Als u de diepte van Reverb en Chorus in de modus Voice wilt toepassen op de gekopieerde voice, moet u Reverb Send en Chorus Send in de display OUTPUT (pagina 66) van Performance Part Edit handmatig instellen op dezelfde waarde die is ingesteld in Voice Edit.



[F4] BULK (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u alle bewerkte parameterinstellingen voor de momenteel geselecteerde performance naar een computer of een ander MIDI-apparaat verzenden om de data te archiveren. Druk op de knop [ENTER] om de bulkdump uit te voeren.

OPMERKING Voor het uitvoeren van Bulk Dump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen, met de volgende bewerking: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'DeviceNo.'

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

Performance opnemen

In de modus Performance kunt u uw eigen keyboardspel opnemen in een song of patroon. Als deel van de bewerkingen met knoppen, bewerkingen met regelaars, het afspelen van arpeggio's en uw keyboardspel in de modus Performance kunnen als MIDI-gebeurtenissen worden opgenomen naar de opgegeven track. Zie 'Sequencerblok toegepast op de modus Performance' voor informatie over de opgenomen bewerkingen met knoppen ([pagina 11](#)).

Bediening

[PERFORM] → Performance selecteren → [REC]

■ LET OP ■

Met het opnemen van performances worden alle tracks van de bestemmingssong of patroonsectie overschreven. Controleer of de bestemmingssong of patroonsectie data bevat voordat u gaat opnemen. Op de trackstatusregel in de display kunt zien of de track wel of geen data bevat. Selecteer een song of patroonsectie zonder data als bestemming of sla alle song-/patroondata op een extern USB-flashgeheugenapparaat op voordat u gaat opnemen.

[F1] SETUP

SeqMode (Sequencer Mode)

Hiermee bepaalt u op welke bestemming (song of patroon) uw gespeelde performance wordt opgenomen.

Instellingen: song, pattern

Number (Song/Pattern Number)

Bepaalt het patroon- of songnummer als opnamebestemming.

Section

Bepaalt de sectie als bestemming voor de opname als Sequencer Mode is ingesteld op 'pattern'. Houd er rekening mee dat de opgenomen data op de geselecteerde bestemmingssectie worden overschreven en gewist zodra de opname start.

Section Length

Geeft de lengte van de sectie aan als Sequencer Mode is ingesteld op 'pattern'.

Instellingen: 001 – 256

Time Signature (Meter)

Hiermee wordt de maatsoort bepaald.

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

Tempo

Hiermee wordt het tempo van de opname bepaald. Tijdens de opname wordt het arpeggio afgespeeld op het hier ingestelde tempo.

Instellingen: 5 – 300

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display Utility MIDI ([pagina 149](#)) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING Deze instelling wordt gekopieerd naar het tempo voor de opnamebestemming (een song/patroon).

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6)

De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via de 1/8-nootsymbolen in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken. Hiermee selecteert u de arpeggio-instelling vóór de opname. U kunt het arpeggiotype instellen in de display Arpeggio Edit ([pagina 58](#)).

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

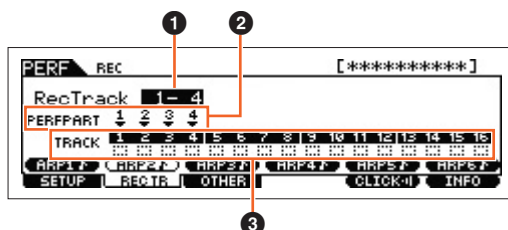
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

[F2] REC TR (Record Track)



1 RecTrack (Record Track)

Hiermee bepaalt u de tracks van het patroon of de song als opnamebestemming.

2 PERFPART (Performance Part)

Geef de tracks van de song of het patroon aan als de opnamebestemming volgens de instelling 'RecTrack'.

3 Track Status

Geeft aan of elke track van de geselecteerde song of het geselecteerde patroon MIDI-data bevat of niet. Vierkantjes met ononderbroken lijnen geven aan dat de track MIDI-data bevat, terwijl vierkantjes met stippellijnen aangeven dat de track geen data bevat.

[F3] OTHER

KeyOnStart (Key On Start Switch)

Als dit is ingesteld op 'on', begint de opname zodra u op een toets op het keyboard drukt.

Instellingen: off, on

CopyPerfParam (Copy Performance Parameters)

Bepaalt of de Performance-parameterinstellingen al dan niet worden gekopieerd naar de mix van de bestemmingsong of het bestemmingspatroon.

Instellingen: off, on

MoveToRecMode (Move To Record Mode)

Als dit wordt ingesteld op 'on', gaat de bewerking naar de bestemmingsmodus voor opname na opname van de performance. Als dit wordt ingesteld op 'off', gaat de bewerking naar de display Performance Play.

Instellingen: off, on

[F5] CLICK

Druk op de knop [F5] CLICK om het klikgeluid (metronoom) tijdens de opname in of uit te schakelen.

[F6] INFO (Information)

Geeft het song-/patroonnummer, de sectie (alleen wanneer de Sequencer Mode is ingesteld op 'pattern') en de song-/patroonnaam die is ingesteld als de bestemming voor de performanceopname aan.

Hiermee wordt ook de vrije ruimte in het geheugen van de Sequencer aangegeven.

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

■ Lijst met performancecategorieën

Dit is de lijst met hoofd- en subcategorieën waartoe de respectievelijke performances van de MOXF6/MOXF8 behoren.

Hoofdcategorie (afkorting)	Subcategorie (afkorting)											
	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---		
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---		
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---						
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---					
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---					
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---							
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---						
No Assign	---											

■ Functies van knoppen 1 – 8

In dit gedeelte worden de functies uitgelegd die zijn toegewezen aan knop 1 – 8 in de modus Performance.

In de modus Performance zijn de bewerkingen van knop 1 – 8 in Common Edit van toepassing op de Common Edit-parameters. De bewerkingen van knop 1 – 8 in Part Edit zijn met name van toepassing op de Part Edit-parameters. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies.

Als het lampje [TONE 1] brandt:

Knop 1	CUTOFF	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 'CUTOFF'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'Cutoff' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 2	RESONANCE	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 'RESO'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'Resonance' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 3	FEG DEPTH	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → FEG 'DEPTH'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'FEGDepth' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 4	PORTAMENTO	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F3] PORTA → 'PortaTime'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 'Time' van de geselecteerde partij	pagina 65

Als het lampje [TONE 2] brandt:

Knop 1	ATTACK	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 'ATK'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Nummerknop [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Attack' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 2	DECAY	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 'DCY'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Nummerknop [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Decay' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 3	SUSTAIN	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 'SUS'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Nummerknop [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Sustain' van de geselecteerde partij	pagina 68
Knop 4	RELEASE	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [F4] EG → AEG 'REL'	pagina 56
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Nummerknop [1] – [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Release' van de geselecteerde partij	pagina 68

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

Als het lampje [TONE 3] brandt:

Knop 1	VOLUME	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 'Volume'	pagina 60
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 'Volume' van de geselecteerde partij	pagina 66
Knop 2	PAN	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 'Pan'	pagina 60
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 'Pan' van de geselecteerde partij	pagina 66
Knop 3	ASSIGN 1	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	Uitgeschakeld	
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 'Assign1' van de geselecteerde partij	pagina 66
Knop 4	ASSIGN 2	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	Uitgeschakeld	
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 'Assign2' van de geselecteerde partij	pagina 66

Als het lampje [EQ] brandt:

Knop 5	LOW	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 'LOW GAIN'	pagina 59
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F3] EQ → 'LOW GAIN' van de geselecteerde partij	pagina 67
Knop 6	MID F	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 'MID FREQ'	pagina 59
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F3] EQ → 'MID FREQ' van de geselecteerde partij	pagina 67
Knop 7	MID	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 'MID GAIN'	pagina 59
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F3] EQ → 'MID GAIN' van de geselecteerde partij	pagina 67
Knop 8	HIGH	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → 'HIGH GAIN'	pagina 59
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F3] EQ → 'HIGH GAIN' van de geselecteerde partij	pagina 67

Als het lampje [EFFECT] brandt:

Knop 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 'Preset'	pagina 64
Knop 6	CHO SEND	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 'ChoSend'	pagina 60
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 'ChoSend' van de geselecteerde partij	pagina 66
Knop 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → 'Preset'	pagina 64
Knop 8	REV SEND	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → 'RevSend'	pagina 60
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → [EDIT] → Knopnummer [1] – [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 'RevSend' van de geselecteerde partij	pagina 67

Als het lampje [ARP] brandt:

Knop 5	GATE TIME	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → 'GateTimeRate'	pagina 57
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'GateTimeRate'	pagina 58
Knop 6	OCT RANGE	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	Uitgeschakeld	
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'OctaveRange'	pagina 58
Knop 7	UNITMULTIPLY	Common Edit (bewerking gemeenschappelijke parameters)	Uitgeschakeld	
		Part Edit (partij bewerken)	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → 'UnitMultiply'	pagina 58
Knop 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → 'Tempo'	pagina 57

Modus Performance

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance opnemen

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Aanvullende informatie

De modus Song

In de modus Song kunt u uw eigen songs opnemen, bewerken en afspelen. In dit gedeelte wordt elke parameter in vier typen beschreven (Song Play, Song Record, Song Edit en Song Job).

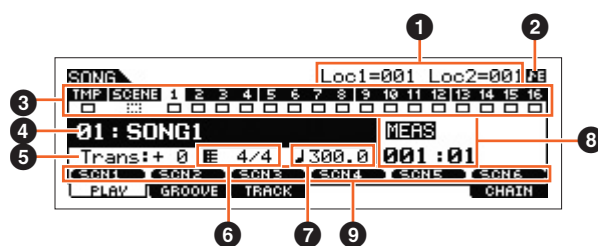
Song Play

Song Play is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Song. Hier kunt u een song selecteren en afspelen.

Bediening

Druk op de knop [SONG].

[F1] PLAY



De display Song Play

OPMERKING In de display PLAY van de modus Song Play kunt u de voice van de mixpartij selecteren die overeenkomt met de huidige track door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.

1 Loc1 (Location 1), Loc2 (Location 2)

De modus Song Play bevat de functie Location, waarmee u gemakkelijk naar een door u aangegeven deel van een song kunt springen. Met deze functie kunt u een specifiek maatnummer opgeven in de geselecteerde song, en onmiddellijk naar de opgegeven maat verspringen, zowel tijdens het afspelen als wanneer de song gestopt is. Er kunnen twee locaties worden toegewezen. De locaties worden in deze display weergegeven. Zie [pagina 97](#) voor gedetailleerde instructies.

2 Sequencer Edit-indicator

Als u de MIDI-data en de parameterwaarden van de sequencer (met uitzondering van de instellingen voor Mixing) wijzigt, verschijnt de Sequencer Edit-indicator in de rechterbovenhoek van de display. In de modi Song/Pattern is de bewerkingsbuffer voor de sequencerinstellingen de geheugenlocatie voor de volledige programma's van beide modi. Als u de sequencerinstellingen voor een song of pattern wijzigt, wordt de Sequencer Edit-indicator altijd weergegeven in de modi Song/Pattern (behalve in de modus Mixing) voordat u de wijzigingen opslaat.

OPMERKING Omdat voor de instellingen van Mixing een andere bewerkingsbuffer wordt gebruikt dan voor de sequencerinstellingen, wordt de Sequencer Edit-indicator niet weergegeven in de modus Mixing.

3 Track Status

Geeft aan of een track MIDI-data bevat. Vierkantjes met ononderbroken lijnen (■) wijzen erop dat de track MIDI-data bevat, terwijl vierkantjes met stippellijnen (⋮) erop wijzen dat de track geen data bevat.

4 Song number/ Song name

Hiermee bepaalt u de song die u wilt afspelen.

Instellingen: Song Number 01 – 64

5 Trans (Transpose)

Bepaalt de toetstransponering voor de volledige song. Kan worden gewijzigd in halve tonen.

Instellingen: -36 – +0 – +36

6 Meter

Bepaalt het metrum (de maatsoort) van de song. Het opgegeven metrum wordt toegepast op de maat die is ingesteld in de parameter 'MEAS' (⊕).

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

Modus Song

Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

7 (Tempo)

Bepaalt het afspeeltempo van de song.

Instellingen: 5,0 – 300,0

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display Utility MIDI (pagina 149) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

8 MEAS (Measure)

Bepaalt vanaf welke locatie het afspelen begint. Ook geeft dit de huidige afspellocatie aan.

9 SCN1 (Scene 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6)

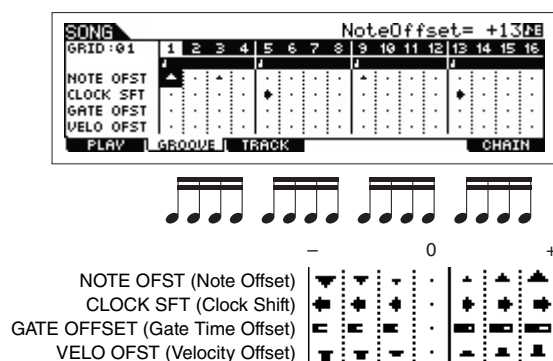
U kunt de instellingen van de songparameters (Song Scene) en de arpeggioparameters toewijzen aan deze knoppen. U kunt deze instellingen tevens activeren door op deze knoppen te drukken. Zie 'Diverse instellingen voor het afspelen van songs toewijzen (Song Scene)' op pagina 97 voor gedetailleerde instructies over het vastleggen van scenes. Zie pagina 82 voor gedetailleerde instructies over het instellen van arpeggioparameters.

OPMERKING Als u tijdens het afspelen op de knoppen [SF1] SCN 1 – [SF6] SCN 6 drukt, wordt alleen de songscene gewijzigd.

OPMERKING Nadat u de songscene hebt vastgelegd, verschijnt het 1/8-nootsymbool in de tab van de ingedrukte knop. U kunt controleren of het arpeggiotype aan die knop is toegewezen in de display Arpeggio Edit (pagina 82) van de modus Song.

[F2] GROOVE (Grid Groove)

Met de functie Grid Groove kunt u de toonhoogte, timing, lengte en aanslagsnelheid van de noten in een specifieke track aanpassen met behulp van een raster van 1 maat en 1/16-noten. Zo kunt u 'grooves' maken met de nauwkeurige programmering van een sequencer, wat anders niet mogelijk zou zijn. De functie Grid Groove beïnvloedt het afspelen van songs, maar verandert de eigenlijke sequencedata niet.



NOTE OFST (Note Offset)

Hiermee wordt de toonhoogte van de noten op het geselecteerde raster met halve tonen verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -99 – +00 – +99

CLOCK SFT (Clock Shift)

Hiermee wordt de timing van de noten op het geselecteerde raster in clockstappen vooruit of achteruit verschoven.

Instellingen: -120 – +000 – +120

GATE OFFSET (Gate Time Offset)

Hiermee worden de noten op het geselecteerde raster in clockstappen verlengd of verkort.

Instellingen: -120 – +000 – +120

VELO OFST (Velocity Offset)

Hiermee wordt de aanslagsnelheid van de noten op het geselecteerde raster offsetwaarde verhoogd of verlaagd.

Instellingen: -127 – +000 – +127

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

[F3] TRACK**[SF1] CHANNEL**

In deze display kunt u het MIDI-uitgangskanaal instellen voor elk van de zestien tracks van de overeenkomstige interne/ externe toongenerator. U kunt ook de meerdere tracks tegelijk instellen (tracks 1 – 8 of tracks 9 – 16) op dezelfde waarde als de geselecteerde track door de parameter te wijzigen terwijl u de knop [SF4] 1 – 8 of [SF5] 9 – 16 ingedrukt houdt.

OUT CH (Output Channel)

Bepaalt het MIDI-zendkanaal van de sequencedata voor elke track. Tracks met de instelling 'off' zijn niet te horen.

Instellingen: 1 – 16, off

OPMERKING In de modus Song/Pattern worden de MIDI-berichten die worden gecreëerd als u het toetsenbord/knoppen/wielen bespeelt of bedient naar het toongeneratorblok verzonden of naar de externe MIDI-instrumenten via het MIDI-uitgangskanaal van de momenteel geselecteerde track.

[SF2] OUT SW (Output Switch)

U kunt ook de meerdere tracks tegelijk instellen (tracks 1 – 8 of tracks 9 – 16) op dezelfde waarde als de geselecteerde track door de parameter te wijzigen terwijl u de knop [SF4] 1 – 8 of [SF5] 9 – 16 ingedrukt houdt.

INT SW (Internal Switch)

Bepaalt of de afgespeeldata worden verzonden naar het interne toongeneratorblok.

Instellingen: off, on

EXT SW (External Switch)

Bepaalt of de afgespeeldata worden uitgevoerd naar de externe toongenerator via MIDI.

Instellingen: off, on

[SF3] TR LOOP (Track Loop)

In deze display kunt u instellen of de data in de geselecteerde track in lus worden afgespeeld of niet. Track Loop is een doeltreffende manier om korte patronen en frasen in een song te herhalen. Zie [pagina 99](#) voor meer informatie.

Instellingen: off, on

[F6] CHAIN

Met deze functie kunt u songs aan elkaar 'ketenen' om ze automatisch na elkaar te laten afspelen. Zie [pagina 98](#) voor meer informatie.

skip..... Hiermee wordt het geselecteerde ketennummer overgeslagen (genegeerd) en wordt het volgende ketennummer afgespeeld.

stop Hiermee wordt het afspelen van de songketen gestopt bij het geselecteerde ketennummer. U kunt het afspelen van de songketen hervatten vanaf het volgende ketennummer door op de knop [▶] (afspelen) te drukken.

end Hiermee wordt de eindmarkering van de data van de songketen aangegeven.

Modus Song**Song Play**

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
▶ [F3] TRACK
▶ [F6] CHAIN

Songopname**Song Record Standby**

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK
[F6] ALL TR

Tijdens de songopname

[F1] SETUP
[F3] REST
[F4] TIE
[F5] DELETE
[F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Song bewerken

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F4] TR SEL
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] MEAS
[F5] TRACK
[F6] SONG

Aanvullende informatie

Song Recording

De modus Song Record Standby

Bediening

[SONG] → Song selecteren → [REC]

[F1] SETUP

Type

Bepaalt het opnametype. Het opnametype kan worden onderverdeeld in twee groepen: realtime opnemen en stapsgewijs opnemen. Bij realtime opnemen werkt het instrument op dezelfde manier als een bandrecorder, waarbij de performance data tijdens het spelen worden opgenomen. Op deze manier kunt u alle nuances van een performance vastleggen. Bij realtime opnemen moet het 'Type' worden ingesteld op 'replace', 'overdub' of 'punch'. Bij stapsgewijs opnemen kunt u muziek opnemen door event voor event te 'noteren'. Dit is een niet-realtime, stapsgewijs opnamesysteem, dat veel weg heeft van het uitschrijven van partijen op muziekpapier. Bij stapsgewijs opnemen mag het 'Type' niet worden ingesteld als 'step'.

Instellingen: Als RecTr is ingesteld op een waarde van 1-16: replace, overdub, punch, step

Als RecTr is ingesteld op 'tempo': replace, punch, step

Als RecTr is ingesteld op 'scene': replace, punch

Als RecTr is ingesteld op 'alle': replace, overdub, punch

replace..... Met deze methode kunt u een reeds opgenomen track in realtime overschrijven met nieuwe data. De oorspronkelijke data worden gewist.

overdub Met deze methode kunt u meer data toevoegen aan een track die al data bevat. Eerder opgenomen data blijven behouden.

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

step..... Gebruik deze methode om noten één voor één handmatig in te voeren.

OPMERKING Als 'punch' is geselecteerd, worden 'Punch-in measure: beat' en 'Punch-out measure : beat' weergegeven in de display en moet u deze waarden instellen. Als u de locatiepunten 1 en 2 (Loc1, Loc2) hebt ingesteld, kunt u de punch-in/outputpunten instellen met één druk op de knop. Verplaats de cursor naar de punch-in/outwaarde en controleer of het menu-item 'COPYLOC' wordt weergegeven. Als u op de knop [SF1] COPYLOC drukt, worden de instellingen voor punch-in/out automatisch toegewezen aan de bestaande locatiepunten.

Quantize (Resolution)

Deze parameter is beschikbaar als het opnametype is ingesteld op een andere waarde dan 'step'.

Met opnamekwantisering wordt de timing van de noten automatisch gelijk gemaakt tijdens de opname.

U kunt deze parameter ook instellen in het selectievenster Note Type dat wordt opgeroepen met de knop [SF6].

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

Event

Deze parameter is beschikbaar als het opnametype is ingesteld op 'step'. Hiermee kunt u het eventtype opgeven dat moet worden ingevoerd.

Instellingen: note, p.bend (pitchbend), CC#000 – #119 (besturingswijziging)

RecTr (Recording Track)

Bepaalt welke track wordt opgenomen. Druk op de knop [F6] om te schakelen tussen de opnamemodi Single Track en All Track.

Instellingen: tempo, scene, 1 – 16, all

Ch (Channel)

Hiermee wordt het MIDI-opnamekanaal bepaald.

Instellingen: 1 – 16, all

Modus Song

Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

▶ [F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

Tijdens de songopname

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

Song bewerken

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

Aanvullende informatie

♪ (Tempo) 

Bepaalt het tempo van de song.

Instellingen: 005,0 – 300,0

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display Utility MIDI (pagina 149) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

Meas (Measure)

Bepaalt de maat waar de songopname begint. U kunt deze parameter ook instellen in het venster dat wordt opgeroepen via de knop [SF6] NUM en waarin u direct een nummer kunt opgeven.

[F2] VOICE

In deze display kunt u de voicegerelateerde parameters instellen voor de trackopname. De instellingen hier beïnvloeden de partij waarvoor het ontvangstkanaal (ingesteld in de modus Mixing) overeenkomt met het (uitvoer) kanaal van de opnametrack.

Voice

Bepaalt de voice voor de opnametrack. Als de cursor zich hier bevindt, kunt u een voice selecteren met behulp van de voicebank-, voicegroep- en voicenummerknoppen en de functie Category Search.

Volume 

Bepaalt het volume van de opnametrack.

Instellingen: 0 – 127

Pan 

Bepaalt de stereopanpositie van de opnametrack.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

InsEF (Insertion Effect Part Switch)

Bepaalt of de invoegeffecten worden toegepast op de opnametrack.

Instellingen: off, on

♪ (Tempo) 

Bepaalt het tempo van de song. Deze parameter is hetzelfde als de tempoinstelling in de display [F1] SETUP.

Instellingen: 005,0 – 300,0

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

Meas (Measure)

Bepaalt de maat waar de songopname begint.

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Geeft de display Arpeggio Edit (pagina 82) aan in de modus Voice.

[F5] CLICK

Druk op de knop [F5] CLICK om het klinkgeluid (metronoom) tijdens de opname in of uit te schakelen.

OPMERKING In de display CLICK (pagina 144) kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

[F6] ALL TR (All Track)

Druk op de knop [F6] om te schakelen tussen de opnamemodi Single Track en All Track.

Modus Song**Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname**Song Record Standby**

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

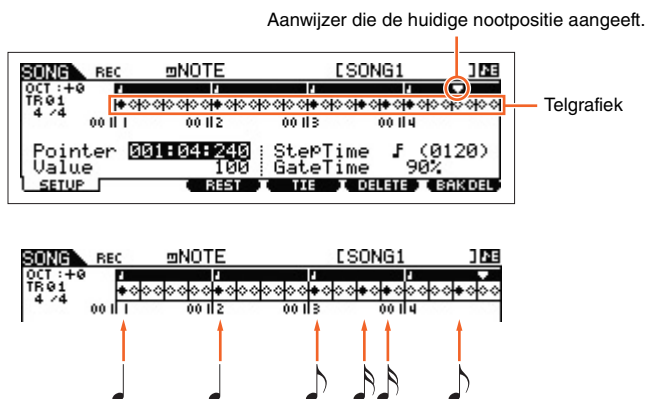
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

Tijdens de songopname

Bediening [SONG] → Song selecteren → [REC] → [▶] (Play)

Bij realtime opname zijn de parameters tijdens opname in de display [F1] SETUP, de display [F2] VOICE en de display [F3] ARP ED van het modus stand-by voor opname song. In stapsgewijs opnemen verschillen de displays die tijdens opname worden weergegeven van de stand-bymodus voor songopname. De volgende parameters kunnen tijdens de opname worden bewerkt:



[F1] SETUP

In deze display worden de noten 'geplaatst' tijdens stapsgewijs opnemen. Als het metrum 4/4 is, is de display onderverdeeld in vier tellen (één maat). Elke ruitvormige markering in de display stelt een 1/32-tel voor (elke 1/4-nootverdeling is onderverdeeld in acht 1/32-tellen). Als in het volgende voorbeeld het ritmepatroon '♪♪♪♪♪♪♪♪' wordt ingevoerd in een tijd van 4/4, verschijnt een display zoals in de rechterbovenhoek wordt weergegeven.

Pointer

Bepaalt de positie van de data-invoer. De driehoekige aanwijzer boven de telgrafiek geeft de positie van de data-invoer aan. Gebruik de knoppen [INC] en [DEC] of de draaiknop [DATA] om de aanwijzer naar rechts of naar links te verplaatsen.

Value

Als de in te voeren event ([F1] SETUP → Event) is ingesteld op 'note', bepaalt deze waarde de aanslagsnelheid waarmee de noot wordt ingevoerd.

- Instellingen:** Als de event is ingesteld op 'note': 1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4
 Als de event is ingesteld op 'p.bend': -8192 – +8191
 Als de event is ingesteld op 'CC (Control Change 001 – 119)': 000 – 127
 Als de event is ingesteld op 'tempo' en 'RecTr' = 'tempo': 005 – 300

OPMERKING U kunt 'kbd' (keyboard) and 'rnd1' – 'rnd4' (random1 – 4) en de waarden 1 – 127 selecteren als de event die moet worden ingevoerd is ingesteld op 'note'. Als 'kbd' is geselecteerd, wordt de daadwerkelijke speelsterkte ingevoerd als de aanslagsnelheidswaarde. Als een van de willekeurige instellingen is geselecteerd, wordt een willekeurige aanslagsnelheidswaarde ingevoerd.

StepTime

Geeft de 'grootte' aan van de huidige opnamestaptijd voor de volgende noot die moet worden ingevoerd, en bepaalt de positie waarnaar de aanwijzer zal worden verplaatst nadat de noot is ingevoerd. U kunt deze parameter ook instellen in het selectievenster Note Type dat wordt opgeroepen met de knop [SF6].

- Instellingen:** 0001 – 0059, 1/32-noot, 1/16-nootriool, 1/16-noot, 1/8-nootriool, 1/8-noot, 1/4 nootriool, 1/4-noot, 1/2-noot, hele noot

GateTime

De 'gatetijd' bepaalt de werkelijke tijdsduur van een noot. Voor dezelfde 1/4-noot produceert een lange gatetijd bijvoorbeeld een legato-effect, terwijl een korte gatetijd een staccato-effect produceert. Hierdoor kunt u legato's, staccatonoten enzovoort produceren. De gatetijd wordt aangeduid als een percentage van de staptijd.

- Instellingen:** 1% – 200%

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

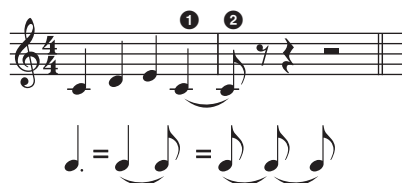
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

[F3] REST

Druk op [F3] om een rust in te voeren die even lang is als de opgegeven staptijd. De aanwijzer wordt voor de volgende datainvoerpositie geplaatst. Een rust wordt niet weergegeven in de display.

OPMERKING In MIDI-sequencers worden geen data gebruikt om een rust voor te stellen. Als een 'rust' wordt ingevoerd, wordt de aanwijzer gewoon voor de volgende data-invoerpositie geplaatst, en wordt zo een rust geplaatst.

[F4] TIE

Als u drukt op de knop [F4] om een verbindingsboog in te voeren, wordt de voorgaande noot verlengd tot de volledige staptijd. In de frase in het bovenstaande voorbeeld worden de noten ingevoerd met een staptijd van 1/4-noot. Als u de staptijd wijzigt naar 1/8-noot en vervolgens op [F4] drukt, wordt een noot ingevoerd. U kunt ook gepuncteerde noten invoeren met de functie TIE. Om een gepuncteerde 1/4-noot te produceren, stelt u de staptijd in op 1/8-noot, voert u vervolgens een noot in en drukt u ten slotte tweemaal op [F4].

OPMERKING Deze display is alleen beschikbaar als de event die moet worden ingevoerd is ingesteld op 'note'.

[F5] DELETE

Druk hierop om de nootevents op de huidige cursorpositie te wissen.

[F6] BAK DEL (Back Delete)

Verplaatst de aanwijzer naar achteren met één stap en verwijdert alle noten op die locatie.

OPMERKING U kunt noten die u per vergissing hebt ingevoerd wissen door onmiddellijk nadat u de noten hebt ingevoerd (voordat u de staptijdwaarde wijzigt) op [F6] te drukken.

Arpeggio Edit

Deze display bevat de basisinstellingen voor het afspelen van arpeggio, inclusief het type en het tempo.

De MOXF6/MOXF8 heeft vier arpeggiators. In de modus Song kunnen de verschillende arpeggiotypen worden toegewezen aan maximaal vier partijen en kunnen er maximaal vier arpeggiotypen gelijktijdig worden bespeeld. De parameters zijn hetzelfde als in de modus Voice (pagina 27), met uitzondering van de volgende parameters.

Bediening

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED
modus Song → ARP [EDIT]

[F1] COMMON**Switch**

Bepaalt of arpeggio voor alle parts is in- of uitgeschakeld. Deze instelling wordt ook toegepast op de knop ARP [ON/OFF] op het paneel.

Instellingen: off, on

SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

Hiermee wordt de daadwerkelijke timing bepaald voor de volgende keer dat het arpeggio wordt afgespeeld als u dit activeert terwijl het arpeggio van een bepaalde partij wordt 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 van de 1/4-noot in clocks aan.

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

Modus Song**Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songname**Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songname

- [F1] SETUP
- ▶ [F3] REST
- ▶ [F4] TIE
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

QtzStrength (Quantize Strength)

Bepaalt de offsetwaarde voor 'QtzStrength' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

VelocityRate

Bepaalt de offsetwaarde voor 'VelocityRate' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

GateTimeRate

Bepaalt de offsetwaarde voor 'QtzTimeRate' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -100 – +0 – +100

Swing

Bepaalt de offsetwaarde voor 'Swing' in de display [F5] PLAY FX. Deze parameter wordt toegepast op alle partijen.

Instellingen: -120 – +0 – +120

[F2] TYPE

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)) van de modus Voice.

[F3] MAIN

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 27](#)) van de modus Voice. De parameter 'Tempo' wordt niet weergegeven in de display MAIN van de modus Song. In plaats daarvan is de volgende parameter beschikbaar in deze display. De tempo-instelling voor arpeggio is hetzelfde als de tempo-instelling in de display Song Play.

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

Aan elk arpeggiotype wordt een specifieke voice toegewezen die het best bij het type past. Met deze parameter wordt bepaald of de toepasselijke voice die is geregistreerd voor elk arpeggiotype wordt toegewezen aan de bewerkte partij. Als de parameter wordt ingesteld op 'on', wordt de toepasselijke voice toegewezen aan de bewerkte partij in plaats van de huidige toegewezen voice. Als de parameter wordt ingesteld op 'off', wordt de toepasselijke voice niet toegewezen aan de bewerkte partij. De momenteel toegewezen voice blijft behouden.

[F4] LIMIT

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 28](#)) van de modus Voice.

[F5] PLAY FX (Play Effect)

Dit zijn dezelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 28](#)) van de modus Voice.

[F6] OUT CH (Output Channel)

OutputSwitch

Als deze schakelaar is ingeschakeld, worden de arpeggio-afspeeldata uitgevoerd via MIDI.

Instellingen: off, on

TransmitCh (Zendkanaal)

Bepaalt het MIDI-zendkanaal voor de arpeggio-afspeeldata. Als het kanaal 'KbdCh' is ingesteld, worden de arpeggio-afspeeldata uitgevoerd via het MIDI-zendkanaal van het toetsenbord ([UTILITY] → [F6] MIDI → KBDTransCh).

Instellingen: 1 – 16, KbdCh (toetsenbordkanaal)

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

Song bewerken

In deze modus beschikt u over een uitgebreide set gedetailleerde regelaars voor het bewerken van de MIDI-events van afzonderlijke songtracks. MIDI-events zijn berichten (zoals noot aan/uit, nootnummer, programmawijzigingsnummer enz.) die samen de data van een opgenomen track vormen. De modus kan worden gebruikt om fouten te corrigeren en om dynamische effecten, zoals vibrato, toe te voegen om de song te verfijnen en te voltooien.

Bediening

[SONG] → Song selecteren → [EDIT]

[F1] CHANGE

Hiermee wordt de eventlijst van de geselecteerde songtrack weergegeven. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies.

[F2] VIEW FLT (View Filter)

In deze display kunt u de eventtypen selecteren die worden weergegeven in de display CHANGE. Als u bijvoorbeeld alleen nootevents wilt bewerken, schakelt u het selectievakje naast 'Note' in zodat alleen de nootevents worden weergegeven in de display CHANGE (Event List).

Instellingen: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear All)

Druk op de knop [F5] om alle aanvinktekens tegelijk te verwijderen.

[F6] SET ALL

Druk op de knop [F6] om alle selectievakjes aan te vinken.

[F4] TR SEL (Track Select)

U kunt met deze knop schakelen tussen de displays voor tracks 1 – 16, SCN (scenetrack) en TMP (tempotrack).

[F5] INSERT

Als de cursor zich op de gewenste positie in de display [F1] CHANGE (Event List) bevindt, kunt u de display voor het invoegen van nieuwe MIDI-events in de modus Song of de modus Pattern oproepen door te drukken op deze knop. De eventtypen die in de song kunnen worden ingevoegd, worden hieronder beschreven.

Note

Dit zijn de events die noten definiëren, die het grootste deel van alle performedata uitmaken. Dit is het meest voorkomende datatype.

NOTE (Note name)

Bepaalt de nootnaam of de specifieke toonhoogte van de noot op het toetsenbord.

Instellingen: C -2 – G8

GATE (Gate time)

Bepaalt de werkelijke tijdsduur van een noot in tellen en clocks.

Instellingen: 000:001 – 999:479

OPMERKING Op deze synthesizer is één clock gelijk aan 1/480e van een 1/4-noot.

VELO (Velocity)

Bepaalt hoe sterk de geselecteerde noot weerklinkt.

Instellingen: 001 – 127

PitchBend

Deze events bepalen voortdurende toonhoogteveranderingen en worden gegenereerd als u het pitchbendwiel bedient.

DATA

Bepaalt de pitchbenddata.

Instellingen: -8192 – +8191

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- ▶ [F1] CHANGE
- ▶ [F2] VIEW FLT
- ▶ [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

ProgramChange

Programmawijzigingsevents worden gebruikt om voices te selecteren.

BANK

Bepaalt de voicebank. De voicebank bestaat uit MSB en LSB.

Instellingen: 000 – 127, ***

OPMERKING Banksselectie MSB en LSB maken eigenlijk deel uit van de besturingswijzigingsberichten (hieronder). Omdat ze specifiek worden gebruikt voor de voiceselectie, worden ze echter hier ingedeeld en beschreven.

PC NO (Program Change Number)

Bepaalt de specifieke voice (uit de bank die hierboven door MSB en LSB is geselecteerd).

Instellingen: 000 – 127

OPMERKING Raadpleeg het 'Voiceoverzicht' in het PDF-document 'Datalijst' voor meer informatie over voicebanken en voicenummers.

Control Change

Deze events bepalen het geluid en bepaalde responskenmerken van de voice, en worden doorgaans gegenereerd/opgenomen als u een regelaar (zoals een modulatie wiel, knop, schuifregelaar of voetregelaar) bedient.

CTRL NO (Control Number)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer.

Instellingen: 000 – 127

OPMERKING Zie het gedeelte 'MIDI' in het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over de functies die zijn toegewezen aan elk besturingswijzigingsnummer.

DATA

Zie 'Data Entry MSB-LSB' in het gedeelte 'MIDI' van het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 000 – 127

Ch.AfterTouch (kanaalafertouch)

Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de noot is gespeeld.

OPMERKING Het keyboard van de MOXF6/MOXF8 beschikt niet over de functie After Touch. In deze display kunt u echter wel After Touch-events in de songdata invoegen.

DATA

Geeft de hoeveelheid druk weer die op de toets wordt uitgeoefend.

Instellingen: 000 – 127

PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

Deze event wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de noot is gespeeld.

In tegenstelling tot bij de Channel After Touch-event worden er echter voor elke toets afzonderlijke data geleverd.

OPMERKING Het keyboard van de MOXF6/MOXF8 beschikt niet over de functie After Touch. In deze display kunt u echter wel After Touch-events in de songdata invoegen.

OPMERKING

Bepaalt de toets waarop After Touch wordt toegepast.

Instellingen: C -2 – G8

DATA

Geeft de hoeveelheid druk weer die op de toets wordt uitgeoefend.

Instellingen: 000 – 127

RPN (Registered Parameter Number)

Met deze events kunt u de parameterwaarden voor elke toongeneratorpartij wijzigen. Deze events worden gebruikt voor de instellingen van een partij, zoals pitchbendgevoeligheid en stemming.

MSB-LSB

Zie 'Registered Parameter Number MSB-LSB' in het gedeelte 'MIDI' van het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

Zie 'Registered Parameter Number MSB-LSB' in het gedeelte 'MIDI' van het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 000 – 127, ***

OPMERKING Normaal gesproken worden er drie typen besturingswijzigingsdata verzonden: RPN MSB (101), RPN LSB (100) en Data Entry MSB (6). Op deze synthesizer is hieraan Data Entry LSB (38) toegevoegd en wordt de resulterende groep besturingswijzigingsevents als één geheel verwerkt in deze display. Houd er rekening mee dat wanneer de RPN eenmaal is ingesteld voor een kanaal, hierop volgende data-invoer wordt herkend als een wijziging in de waarde van dezelfde RPN. Om operationele fouten te voorkomen, dient u een RPN Null-bericht (7FH, 7FH) te verzenden nadat u deze berichten hebt gebruikt voor het uitvoeren van een besturingsbewerking.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

NRPN (Non Registered Parameter Number)

Hiermee wijzigt u parameterwaarden voor elke toongeneratorpartij. Deze kunnen worden gebruikt om geluiden te bewerken via MIDI, zodat u filter- of EG-instellingen kunt bewerken of de toonhoogte of het niveau van elk instrument van een drumvoice kunt aanpassen.

MSB-LSB

Zie 'Non Registered Parameter Number MSB-LSB' in het gedeelte 'MIDI' van het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

Zie 'Non Registered Parameter Number MSB-LSB' in het gedeelte 'MIDI' van het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 000 – 127, ***

OPMERKING Normaal gesproken worden er drie typen besturingswijzigingsdata verzonden: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) en Data Entry MSB (6). Op deze synthesizer is hieraan Data Entry LSB (38) toegevoegd en wordt de resulterende groep besturingswijzigingsevents als één geheel verwerkt in deze display. Houd er rekening mee dat wanneer de NRPN eenmaal is ingesteld voor een kanaal, hierop volgende data-invoer wordt herkend als een wijziging in de waarde van dezelfde NRPN. Om operationele fouten te voorkomen, dient u een RPN Null-bericht (7FH, 7FH) te verzenden nadat u deze berichten hebt gebruikt voor het uitvoeren van een besturingsbewerking.

OPMERKING Op de MOXF6/MOXF8 kunnen geen NRPN-berichten worden ontvangen.

Exclusive (systeemexclusief)

Dit type MIDI-bericht wordt gebruikt voor het uitwisselen van data die uniek zijn voor een apparaat van een specifiek model of type. In tegenstelling tot andere MIDI-events verschillen deze events al naargelang de fabrikant of het apparaat en zijn ze niet compatibel met andere apparaten.

DATA (HEX)

Zie 'Systeemeigen berichten' in het gedeelte 'MIDI' in het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer'.

Instellingen: 00 – 7F, F7 (data moeten worden ingevoerd in hexadecimaal formaat.)

[F6] DELETE

Druk hierop om de nootevents op de huidige cursorpositie te wissen.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- ▶ [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

Song Job

De modus Song Job biedt een uitgebreide set bewerkingstools en datatransformatiefuncties waarmee u het geluid van de song kunt wijzigen. In deze modus kunt u ook verschillende nuttige handelingen uitvoeren, zoals het kopiëren of wissen van data. Zie de Gebruikershandleiding voor instructies.

■ LET OP ■

Het bericht 'Executing...' wordt weergegeven als het uitvoeren van de taak even duurt. Schakel het instrument niet uit wanneer het bericht 'Executing...' wordt weergegeven. Dit leidt tot het verlies van alle gebruikersdata.

Bediening

[SONG] → Song selecteren → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Met de taak Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie, bewerkingsessie of taak en herstelt u de vorige toestand van de data. Zo kunt u de data herstellen in geval van onbedoeld dataverlies. 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.

■ LET OP ■

Undo/Redo werkt niet met mixvoicehandelingen.

[F2] NOTE (Note data Job)

Druk hierop om de display voor de geselecteerde taak op te roepen.

OPMERKING Controleer of u de track (01 – 16, all) en het bereik (maat : tel : clock) waarop de job moet worden toegepast hebt opgegeven voordat u de nootdata taak uitvoert.

01: Quantize

Kwantisering 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.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

Quantize (Resolution)

Bepaalt op welke tellen de nootdata in de opgegeven track worden gelijkgetrokken.

Instellingen: 1/32-noot, 1/16-noot, 1/8-noot, 1/4-noot, 1/2-noot, 1-noot, 1/8-noot + 1/16-noot, 1/4-noot + 1/8-noot

Strength

Deze parameter bepaalt de 'sterkte' waarmee nootevents naar de dichtstbijzijnde kwantiseringsstellen worden getrokken. De instelling 100% resulteert in een exacte timing. Een instelling van 0% leidt tot geen kwantisering.

Instellingen: 000% – 100%

SwingRate

Vertraagt noten op even genummerde tellen (backbeats) om een swinggevoel te creëren. Als het metrum bijvoorbeeld 4/4 is en de kwantiseringswaarde is kwartnoten, worden de 2e en 4e tel van de maat vertraagd. Als er een trioelkwantiseringswaarde wordt gebruikt, wordt de laatste noot van elke trioel vertraagd. Als de kwantiseringswaarde even is, worden de tellen vertraagd.

Instellingen: Het bereik is afhankelijk van de kwantiseringsinstelling. Zie onder voor details.

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot, 1/32-noot is:

Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de lengte van de opgegeven kwantiseringswaarde. Met een instelling van 50% wordt een exacte timing verkregen, waardoor er geen swinggevoel is. Instellingen boven 51% vergroten het swinggevoel, waarbij 75% gelijk is aan de vertraging van een gepunteerde noot.

Als de kwantiseringswaarde 1/4-noot, 1/8-noot, 1/16-noot is:

Een instelling van 100% is gelijk aan driemaal de lengte van de opgegeven kwantiseringswaarde. Met een instelling van 66% wordt een exacte timing verkregen, waardoor er geen swinggevoel is. Instellingen boven 67% vergroten het swinggevoel, waarbij 83% gelijk is aan een sextoolvertraging.

Als de kwantiseringswaarde 1/8-noot + 1/16-noot, 1/4-noot + 1/8-noot is:

Een instelling van 100% is gelijk aan tweemaal de lengte van een 1/8-noot of een 1/16-noot. Met een instelling van 50% wordt een exacte timing verkregen, waardoor er geen swinggevoel is. Instellingen boven 51% vergroten het swinggevoel, waarbij 66% gelijk is aan een trioelvertraging.

OPMERKING Als een andere swingwaarde dan 100% wordt gebruikt, worden er noten geplaatst na andere niet-swingnoten en worden deze laatstgenoemde noten overeenkomstig vertraagd.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

GateTime

Bepaalt de gatetijd (hoe lang een noot klinkt) van de even backbeatnoten om het swinggevoel te vergroten. Als er een trioolkwantiseringswaarde wordt gebruikt, wordt de gatetijd van de laatste noot van elke triool aangepast. Als de kwantiseringswaarde 1/8-noot + 1/8-noottriool of 1/16-noot + 1/16-noottriool is, wordt de gatetijd van de even 1/8-noottellen of 1/16 noottellen aangepast. Een instelling van 100% betekent dat de oorspronkelijke gatetijd onveranderd blijft. Als een aangepaste gatetijdwaarde kleiner is dan 1, wordt de waarde op 1 afgerond.

Instellingen: 000% – 200%

02: Modify Velocity

Met deze taak wijzigt u de aanslagwaarden van het opgegeven notenbereik, waardoor u selectief het volume van deze noten kunt verhogen of verlagen. Wijzigingen in de aanslag worden als volgt berekend:

$$\text{Aangepaste aanslag} = (\text{oorspronkelijke aanslag} \times \text{snelheid}) + \text{offset}$$

Als het resultaat gelijk is aan 0 of minder, wordt de waarde ingesteld op 1. Als het resultaat groter is dan 127, wordt de waarde ingesteld op 127.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

SetAll

Hiermee wordt de aanslag van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde (1 tot en met 127) ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off', heeft deze geen invloed. Wanneer deze parameter is ingesteld op een andere waarde dan 'off', zijn de parameters 'Rate' en 'Offset' niet beschikbaar en worden ze in de display weergegeven als '****'.

Instellingen: off (0), 001 – 127

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de doelnoten worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke aanslagen. Instellingen onder 100% verkleinen de aanslagen, instellingen boven de 100% verhogen de aanslagen proportioneel. De instelling 100 veroorzaakt geen wijziging. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: 000% – 200%, ***

Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste aanslagwaarden. Instellingen onder 0 verkleinen de aanslagen, instellingen boven 0 verhogen de aanslagen. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: -127 – +0 – +127, ***

03: Modify Gate Time

Met deze taak wijzigt u de gatetijden van het opgegeven notenbereik. Wijzigingen in de gatetijd worden als volgt berekend:

$$\text{Aangepaste gatetijd} = (\text{oorspronkelijke gatetijd} \times \text{snelheid}) + \text{offset}$$

Als het resultaat 0 of minder is, wordt de waarde afgerond op 1.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

SetAll

Hiermee worden de gatetijden van alle doelnoten op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off', heeft deze geen invloed. Wanneer deze parameter is ingesteld op een andere waarde dan 'off', zijn de parameters 'Rate' en 'Offset' niet beschikbaar en worden ze in de display weergegeven als '****'.

Instellingen: off (0), 0001 – 9999

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de gatetijd van de doelnoten wordt gewijzigd. Instellingen onder 100% verkorten de noten, instellingen boven de 100% verlengen de noten proportioneel. De instelling 100 veroorzaakt geen wijziging. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: 000% – 200%, ***

Offset

Voegt een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste gatetijdwaarden. Instellingen onder 0 verkorten de gatetijd, instellingen boven 0 verlengen de gatetijd. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: -9999 – +0 – +9999, ***

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

04: Crescendo

Met deze taak kunt u een crescendo of decrescendo maken voor het opgegeven notenbereik. (Crescendo is een geleidelijke toename in volume en decrescendo is een geleidelijke afname.)

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

VelocityRange

Bepaalt de intensiteit van het crescendo of decrescendo. De aanslagwaarden van de noten in het opgegeven bereik worden geleidelijk aan verhoogd of verlaagd, te beginnen met de eerste noot in het bereik. De aanslag van de laatste noot in het bereik wordt de oorspronkelijke aanslag van de noot plus de waarde van Velocity Range. Als de resulterende aanslag buiten het bereik 1 – 127 ligt, wordt deze ingesteld op 1 of 127. Instellingen hoger dan 0 produceren een crescendo, instellingen kleiner dan 0 produceren een decrescendo. De instelling 0 heeft geen effect.

Instellingen: -127 – +0 – +127

OPMERKING Door deze job uit te voeren worden de aanslagen van de noot gewijzigd voor events in het opgegeven bereik om het crescendo/decrescendo te produceren. Het crescendo/decrescendo kan niet met deze taak worden toegepast op lang aangehouden noten met een lange gatetijd. Gebruik voor dit type noten de taak 'Create Continuous Data' (pagina 92) met het eventtype ingesteld op 'Control Change 11'.

05: Transpose

Met de taak Transpose kunt u de toonsoort of de toonhoogte van de noten in het opgegeven bereik wijzigen.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

Note

Bepaalt het toonhoogtebereik waarop de taak wordt toegepast. U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

Instellingen: C -2 – G8

Transpose

Hiermee transposeert u de noten in het opgegeven bereik (in halve tonen). Bij een instelling van +12 wordt naar een octaaf hoger getransponeerd, bij een instelling van -12 naar een octaaf lager. De instelling 0 veroorzaakt geen wijziging.

Instellingen: -127 – +0 – +127

06: Glide

Met de taak Glide vervangt u alle noten na de eerste noot in het opgegeven bereik door pitchbenddata, waardoor een vloeiende overgang van noot naar noot wordt verkregen. Dit is ideaal voor het produceren van slidegitaar- of stringbendeffecten.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

GlideTime

Bepaalt de tijd van de overgang. Hogere waarden zorgen voor een langere overgang tussen noten.

Instellingen: 000 – 100

PBRange (Pitch Bend Range)

Bepaalt het maximale toonbuigingsbereik dat door de taak Glide moet worden toegepast (in halve tonen).

Instellingen: 01 – 24

OPMERKING Houd er rekening mee dat de song mogelijk niet correct wordt afgespeeld als u 'PB Range' instelt op een waarde die afwijkt van de waarde die in de modus Voice Edit is ingesteld. Om ervoor te zorgen dat de song correct wordt afgespeeld, voegt u de MIDI-event in onder de bijbehorende track in de display Song Edit (pagina 84).
RPN [000-000] xxx ('xxx' stelt de pitchbendwaarde voor)

07: Create Roll

Met deze taak maakt u een reeks herhaalde noten (zoals bij tromgeroffel) in het opgegeven bereik met de opgegeven continue wijzigingen in clockstap en aanslag. Dit is ideaal voor het maken van snel staccatogeroffel en speciale 'stotter'-effecten.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

StartStep (Starting Step)**EndStep (Ending Step)**

Bepaalt de grootte van de stap (het aantal clocks) tussen iedere noot in de roffel. Hoe kleiner de waarde is, hoe fijner de roffel. Zowel de begin- als de eindclockwaarden kunnen worden opgegeven, zodat u eenvoudig roffels kunt maken waarvoor de stapgrootte varieert in de roffel.

Instellingen: StartStep: 001 – 999, EndStep: 001 – 999

Note

Bepaalt de specifieke noot (of het instrument bij drumvoices) voor het roffeleffect. U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

Instellingen: C -2 – G8

StartVelo (Starting Velocity)**EndVelo (Ending Velocity)**

Bepaalt de aanslag van de noten in de roffel. Zowel de begin- als de eindaanslagwaarden kunnen worden opgegeven, zodat u eenvoudig roffels kunt maken waarvoor de aanslag toeneemt of afneemt in de roffel. Op deze manier kunt u roffels maken die geleidelijk toenemen of afnemen in volume (crescendo/decrescendo).

Instellingen: StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

08: Sort Chord

Met deze taak sorteert u akkoordevents (gelijktijdige nootevents) in volgorde van toonhoogte. Het sorteren heeft invloed op de volgorde van de noten in de display Event List (pagina 84), maar wijzigt de timing van de noten niet. Wanneer u gewend bent akkoorden vooraf te verwerken voordat u de job Separate Chord (zie hieronder) gebruikt, kunt u Chord Sort gebruiken om de 'slag' of het tokkelgeluid van gitaren en gelijksoortige instrumenten te simuleren.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

Type

Bepaalt hoe de nootdata van een akkoord worden gesorteerd.

Instellingen: up, down, up&down, down&up

up..... De noten worden in oplopende volgorde gesorteerd. Voer na het uitvoeren van deze taak met deze instelling de taak Separate Chord uit om een gitaarachtige opwaartse slag te maken.

down..... De noten worden in aflopende volgorde gesorteerd. Voer na het uitvoeren van deze job met deze instelling de taak Separate Chord uit om een gitaarachtige neerwaartse slag te maken.

up&down..... Akkoordnoten in downbeats worden in oplopende volgorde gesorteerd en akkoordnoten in upbeats worden in aflopende volgorde gesorteerd, op basis van de instelling Grid (zie hieronder).

down&up..... Akkoordnoten in downbeats worden in aflopende volgorde gesorteerd en akkoordnoten in upbeats worden in oplopende volgorde gesorteerd, op basis van de instelling Grid (zie hieronder).

Grid

Bepaalt het type noot dat als basis dient voor de taak Chord Sort.

Instellingen: 32nd note (1/32-noot), 16th note triplet (1/16-noottriool), 16th note (1/16-noot), 8th note triplet (1/8- noottriool), 8th note (1/8- noot), 1/4 note triplet (kwartnoottriool), 1/4 note (kwartnoot)

09: Separate Chord

Met deze job worden noten in akkoorden binnen het opgegeven bereik enigszins gescheiden, met een opgegeven aantal clocks tussen elke noot. Gebruik deze taak na de taak Chord Sort hierboven om gitaarachtige opwaartse of neerwaartse slageffecten te maken.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

Clock

Bepaalt het aantal clockcycli dat tussen twee opeenvolgende akkoordnoten wordt ingevoegd.

Instellingen: 000 – 999

OPMERKING Opmerking: er zijn 480 clockcycli per 1/4-noot.

OPMERKING Het is niet mogelijk om akkoorden te scheiden zodat ze in het volgende akkoord overgaan of het bereik (hierboven ingesteld) overschrijden.

Modus Song**Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname**Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

[F3] EVENT (Event Job)

Druk hierop om de display voor de geselecteerde taak op te roepen.

OPMERKING Controleer of u de track en het bereik (maat : tel : clock) waarop de job moet worden toegepast hebt opgegeven voordat u de nootdataataak uitvoert. Houd er rekening mee dat de track die moet worden opgegeven, varieert afhankelijk van de taak.

01: Shift Clock

Met deze taak verschuift u alle data-events in het opgegeven bereik met het opgegeven aantal clocks voorwaarts of achterwaarts.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, TMP=tempo, SCN=SCENE, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de taak wordt toegepast.

Clock

Bepaalt hoeveel de data worden vertraagd of versneld in maten, tellen en clocks.

Instellingen: 000: 0: 000 – 999: 3: 479

Direction

Bepaalt de richting waarin de data worden verschoven. Met Advance worden de data naar het begin van de sequence verplaatst, met Delay worden de data verschoven naar het einde van de sequence.

Instellingen: Advance, Delay

02: Copy Event

Met deze taak kopieert u alle data van een opgegeven bronbereik naar een opgegeven bestemmingslocatie.

Voer deze taak uit nadat u de volgende parameters hebt ingesteld:

- Source Track (01-16, TMP, SCN, all)
- Bronbereik (maat : tel : clock)
- Destination Track (01-16, TMP, SCN, all)
- Bestemmingsbereik (maat: tel : clock)
- Beginmaat van de bestemming
- Teller (het aantal keren dat de data moeten worden gekopieerd)

NumberOfTimes

Hiermee bepaalt u het aantal keren dat de data worden gekopieerd.

Instellingen: x01 – x99

LET OP

Wanneer Copy Event wordt uitgevoerd, worden data die reeds aanwezig zijn op de bestemmingslocatie overschreven.

03: Erase Event

Met deze taak wist u alle opgegeven events in het opgegeven bereik, waardoor op doeltreffende wijze een segment met stilte wordt verkregen.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, TMP, SCN, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de taak wordt toegepast.

EventType

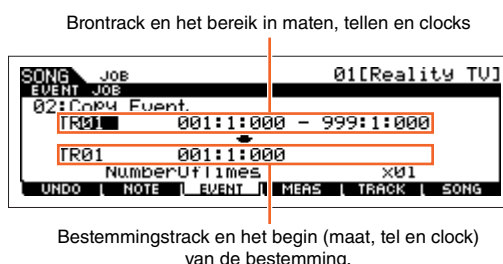
Bepaalt het eventtype dat moet worden gewist. Wanneer 'all' is geselecteerd, worden alle events gewist. Voor het wissen van besturingswijzigingsevents kunnen afzonderlijke besturingswijzigingsnummers worden opgegeven.

Instellingen: Als TR is ingesteld op 01 – 16: Note (nootevents), PC (programmawijziging), PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaalafertouch), PAT (polyfone aftertouch), EXC (systeemeigen), All (alle events)

Als TR is ingesteld op 'TMP' (tempo): TMP (tempo)

Als TR is ingesteld op 'SCN' (scene): SceneMemory (scenewijzigingsinformatie), TrackMute (wijzigingsinformatie trackdempingsinstelling)

* U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) opgeven.



Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

04: Extract Event

Met deze taak verplaatst u alle exemplaren van de opgegeven eventdata in een opgegeven bereik van een track naar hetzelfde bereik in een andere track.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

EventType

Hiermee selecteert u het eventtype dat moet worden onttrokken. Indien nodig kunnen ook afzonderlijke noot- en besturingswijzigingsnummers worden opgegeven.

Instellingen: Note (nootevents), PC (programmawijziging), PB (pitchbend), CC (besturingswijziging), CAT (kanaalafertouch), PAT (polyfone aftertouch), EXC (systeemeigen)

→ TR (track)

Bepaalt de bestemmingstrack (01 – 16).

05: Create Continuous Data

Met deze taak maakt u continue pitchbend- of besturingswijzigingsdata voor het opgegeven notenbereik.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, TMP, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de taak wordt toegepast.

EventType

Bepaalt het eventtype dat moet worden gemaakt.

Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaalafertouch), EXC (systeemeigen), TMP (tempo)
* U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) opgeven.

Data (Data Range)

Bepaalt de onder- en bovengrenzen voor het databereik dat moet worden gemaakt.

Instellingen: Als het eventtype is ingesteld op 'PB': -8192 – +0 – +8191
Als het eventtype is ingesteld op 'TMP': 005,0 – 300,0
Als het eventtype is ingesteld op 'other': 0 – 127

Clock

Bepaalt het aantal clocks dat moet worden ingevoegd tussen de gemaakte events.

Instellingen: 001 – 999

Curve

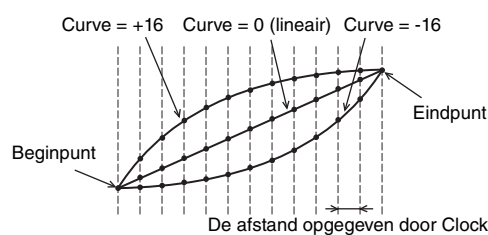
Bepaalt de curve van de continue data. Raadpleeg de grafiek voor een benadering van de curvevormen.

Instellingen: -16 – +0 – +16

NumberOfTimes

Bepaalt het aantal keren dat het maken van data moet worden herhaald. Als de data bijvoorbeeld zijn gemaakt in het bereik M001:1:000 – M003:1:000 en deze parameter is ingesteld op 03, worden dezelfde data gemaakt in M003:1:000 – M005:1:000 en M005:1:000 – M007:1:000. Met deze job kunt u herhaalde volume- of filterafsnijvariaties invoegen om tremolo- of wah-effecten te maken.

Instellingen: x01 – x99



Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

06: Thin Out

Met deze job dunt u het opgegeven type continue data in het opgegeven bereik uit. Hierdoor kunt u geheugenruimte vrijmaken voor andere data of meer opnamen.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

EventType

Bepaalt het eventtype dat moet worden uitgedund.

Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaalafertouch), PAT (polyfone afertouch), TMP (tempo)
* U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) opgeven.

OPMERKING De taak Thin Out werkt niet op continue data met een clockinterval van meer dan 60 clocks per event.

07: Modify Control Data

Met deze taak kunt u de waarden van een opgegeven type besturingswijzigingsdata (bijvoorbeeld pitchbend, besturingswijziging, afertouch, enz.) wijzigen in het opgegeven bereik. Wijzigingen in de data worden als volgt berekend:

$$\text{Aangepaste waarde} = (\text{oorspronkelijke waarde} \times \text{snelheid}) + \text{offset.}$$

Een resultaat dat onder het minimum ligt, wordt ingesteld op het minimum. Een resultaat dat hoger ligt dan het maximum, wordt op het maximum ingesteld.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, TMP, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de taak wordt toegepast.

EventType

Bepaalt het eventtype dat moet worden aangepast.

Instellingen: PB (pitchbend), CC (besturingswijziging)*, CAT (kanaalafertouch), PAT (polyfone afertouch), TMP (tempo)
* U kunt ook het CC No. (besturingswijzigingsnummer) opgeven.

SetAll

Hiermee worden alle doelevents op dezelfde vaste waarde ingesteld. Wanneer de parameter Set All is ingesteld op 'off', heeft deze geen invloed. Wanneer deze parameter is ingesteld op een andere waarde dan 'off', zijn de parameters 'Rate' en 'Offset' niet beschikbaar en worden ze in de display weergegeven als '****'.

Instellingen: off, 000 -127 (-8192 – +0 – +8191 voor pitchbend, 005,0 – 300,0 voor tempo), ***

Rate

Bepaalt het percentage waarmee de doelevents worden verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke waarden. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: 000% – 200%, ***

Offset

Hiermee voegt u een vaste waarde toe aan de voor snelheid aangepaste eventwaarden. Wanneer de parameter Set All niet is ingesteld op 'off', wordt deze parameter weergegeven als '****' en kan deze niet worden gewijzigd.

Instellingen: -127- +0 – +127 (-8192 – +0 – +8191 voor pitchbend, -275 – +0 – +275 voor tempo), ***

08: Beat Stretch

Met deze job voert u een tijdexpansie of -compressie uit voor het geselecteerde bereik. Houd er rekening mee dat deze bewerking een invloed heeft op alle eventtimings, nootstaptijden en nootgatetijden.

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Bepaalt de track (01 – 16, all) en het bereik (in maten/tellen/clocks) waarop de job wordt toegepast.

Rate

Hiermee wordt de tijdexpansie of -compressie bepaald en uitgedrukt in een percentage. Instellingen hoger dan 100% veroorzaken expansie, instellingen onder 100% veroorzaken compressie. De instelling 100 veroorzaakt geen wijziging.

Instellingen: 025% – 400%

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

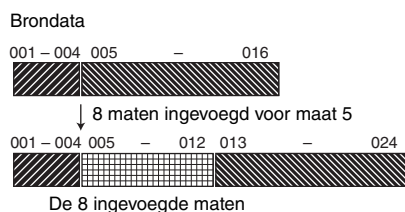
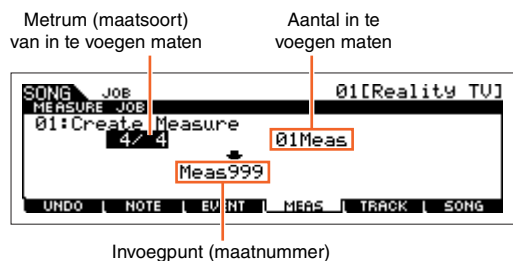
Aanvullende informatie

[F4] MEAS (Measure Job)

Druk hierop om de display voor de geselecteerde taak op te roepen.

01: Create Measure

Met deze taak maakt u lege maten op de opgegeven plaats in alle tracks.



Metrum van in te voegen maten

Bepaalt het metrum of de maatsoort van de maten die moeten worden gemaakt. Deze parameter kan van pas komen als u een song wilt maken die metrumwijzigingen omvat.

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

Invoegpunt (maatnummer)

Bepaalt het invoegpunt (maatnummer) waarop de zojuist gemaakte lege maten worden ingevoegd.

Instellingen: 001 – 999

Aantal in te voegen maten

Hiermee bepaalt u het aantal lege maten dat u wilt maken en invoegen.

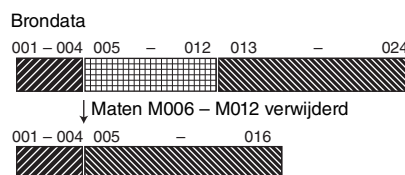
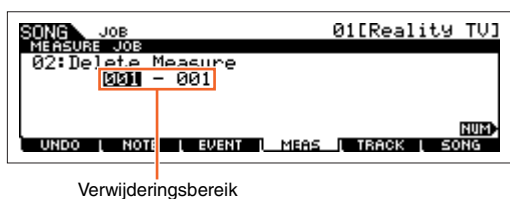
Instellingen: 01 – 99

OPMERKING Bij het invoegen van lege maten worden de maat- en metrumdata achter het invoegpunt dienovereenkomstig naar voren verplaatst.

OPMERKING Als het invoegpunt na de laatste maat met data wordt ingesteld, worden alleen de metrumdata op dat punt ingesteld zonder dat de maten daadwerkelijk worden ingevoegd.

02: Delete Measure

Deze taak verwijdert de opgegeven maten van de huidige song. De maat- en meterdata achter de verwijderde maten worden dienovereenkomstig naar achteren verplaatst.



Verwijderingsbereik

Instellingen: 001 – 999

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

[F5] TRACK (Track Job)

Druk hierop om de display voor de geselecteerde taak op te roepen.

01: Copy Track

Met deze taak kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingstrack.

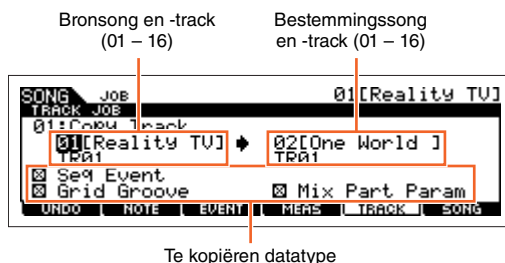
■ LET OP ■

Door de kopieerbewerking worden alle aanwezige data op de bestemmingstrack overschreven.

Te kopiëren datatype

Hiermee bepaalt u het datatype dat u wilt kopiëren. Selecteer het gewenste type door het selectievakje in te schakelen.

Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle parameters van Mixing Part)



Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- ▶ [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

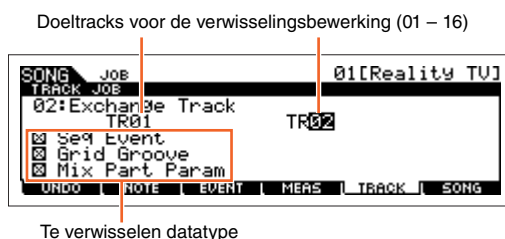
02: Exchange Track

Met deze taak wordt het opgegeven datatype verwisseld tussen twee opgegeven tracks in de huidige song.

Te verwisselen datatype

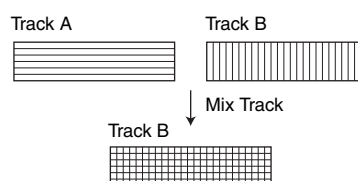
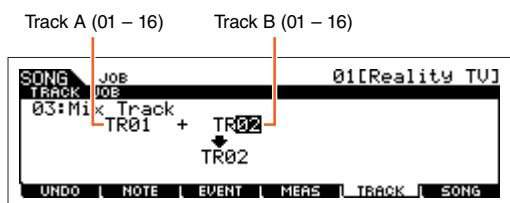
Hiermee bepaalt u het datatype dat u wilt verwisselen. Selecteer het gewenste type door het selectievakje in te schakelen.

Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle parameters van Mixing Part)



03: Mix Track

In deze taak worden alle data van twee geselecteerde tracks ('A' en 'B') gemixt, en wordt het resultaat in track B geplaatst.



Doeltracks voor de mixbewerking

Instellingen: 01 – 16

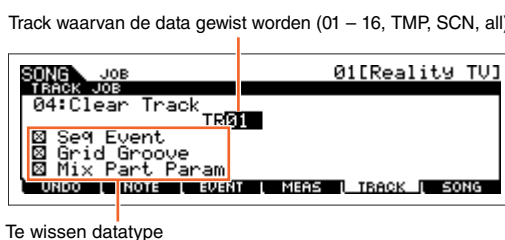
04: Clear Track

Met deze taak verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde patroontrack.

Te wissen datatype

Hiermee bepaalt u het datatype dat u wilt wissen. Selecteer het gewenste type door het selectievakje in te schakelen.

Instellingen: Seq Event (alle events in de track), Grid Groove (voor de geselecteerde track), Mix Part Param (alle parameters van Mixing Part)



05: Normalize Play Effect

Met deze job herschrijft u de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige instellingen van Grid Groove omvatten.

TR (Track)

Bepaalt de songtrack waarop de taak moet worden toegepast.

Instellingen: 01 – 16, all

06: Divide Drum Track

Hiermee splitst u de nootevents in een drumspel in een opgegeven track en plaatst u de noten die bij verschillende druminstrumenten horen in afzonderlijke tracks (tracks 1 t/m 8).

TR (Track)

Bepaalt de songtrack waarop de taak moet worden toegepast.

Instellingen: 01 – 16

07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Met deze taak kopieert u data in de opgegeven maten van een track om arpeggiodata te maken. Zie [pagina 126](#) voor meer informatie.

08: Copy Phrase

Met deze taak kopieert u de frase (gemaakt in de modus Pattern) naar een opgegeven track van de huidige song.

LET OP

Met deze taak overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingstrack, met uitzondering van de mixconfiguratie.

[F6] SONG (Song Job)

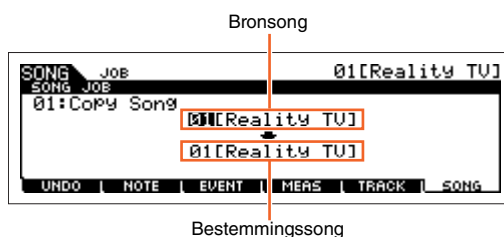
Druk hierop om de display voor de geselecteerde taak op te roepen.

01: Copy Song

Met deze taak kopieert u alle data van een geselecteerde bronsong naar een geselecteerde bestemmingssong. De mixvoices die door de song gebruikt worden, worden eveneens gekopieerd.

LET OP

Met deze taak overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingssong.

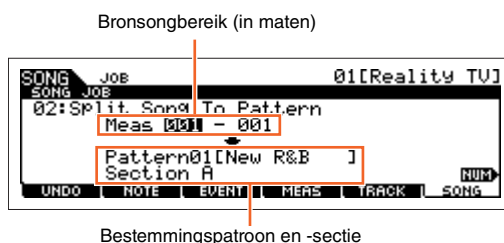


02: Split Song To Pattern

Met deze taak kunt u een deel van de huidige song of alle 16 tracks in een opgegeven maatbereik kopiëren.

LET OP

Door deze taak worden alle aanwezige data in het bestemmingspatroon en de bestemmingssectie overschreven.



03: Clear Song

Met deze taak kunt u alle data (inclusief de mixvoices) wissen uit de geselecteerde song of uit alle songs. De functie kan ook worden gebruikt om alle 64 songs tegelijkertijd te verwijderen.

04: Song Name

Met deze taak kunt u een naam toewijzen aan de geselecteerde song. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

■ Songafspeeltypen

Afspelen vanaf het midden van de song

Als u het afspelen van de song halverwege wilt starten, stelt u de gewenste locatie in met de regelaars onder de song en drukt u op de knop [▶] (Play). U kunt deze handelingen ook uitvoeren tijdens het afspelen.

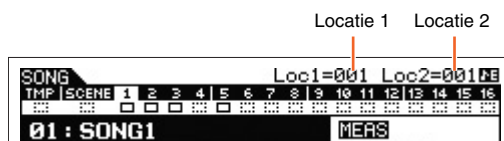
Vooruitspoelen	Druk op de knop [▶▶] (Forward) button.
Snel vooruitspoelen	Houd de knop [▶▶] (Forward) ingedrukt.
Terugspoelen	Druk op de knop [◀◀] (Rewind).
Snel terugspoelen	Houd de knop [◀◀] (Rewind) ingedrukt.
Naar het begin van de song gaan	Druk op de knop [⏮] (Top).
Naar locatie 1 gaan	Houd de knop [⏮] (Top) ingedrukt en druk op de knop [◀◀] (Rewind).
Naar locatie 2 gaan	Houd de knop [⏮] (Top) ingedrukt en druk op de knop [▶▶] (Forward).

Als de song niet juist wordt afgespeeld:

Als u een song ergens in het midden start, kunnen er problemen optreden bij het afspelen, zoals het verkeerde geluid, een onjuiste toonhoogte of onverwachte volumewijzigingen. Deze problemen ontstaan doordat de MIDI-events die aan het begin van de song zijn opgenomen, niet zijn herkend door de toongeneratorsectie, omdat het afspelen op een ander punt in de song is gestart met andere MIDI-events. Om dit te voorkomen, stelt u de parameter 'SongEventChase' (pagina 145) in op 'PC+PB+Ctrl' of 'all' in de display OTHER van de modus Utility. Met deze instelling wordt de song correct afgespeeld, zelfs als het afspelen vanaf het midden van de song wordt gestart.

Specifieke maatnummers toewijzen aan locatie 1 en 2

Als u specifieke maatnummers wilt toewijzen aan locatie 1 en 2, selecteert u het gewenste maatnummer en drukt u op de knop [◀◀]/[▶▶] (Rewind/Forward) terwijl u de knop [REC/SET LOCATE] ingedrukt houdt. De instelling die hier wordt opgegeven, wordt bovenaan in de display [F1] PLAY van de modus Song weergegeven.



Diverse instellingen voor het afspelen van songs toewijzen (Song Scene)

U kunt vijf verschillende 'snapshots' van belangrijke songgerelateerde parameters, zoals transponeren, tempo, trackdempingsstatus en de basissongmixconfiguratie, toewijzen aan de knoppen [SF1] – [SF6] als songscenes. One of the convenient advantages of Song Scene is that it lets you instantly and automatically execute parameter settings that normally require many button presses or controller operations. U kunt dit tijdens het opnemen of afspelen van songs gebruiken om snel instellingen te wijzigen.

Songsceneparameters

Tempo	De modus Song	De display PLAY (pagina 76)
Transpose (transponeren)		De display GROOVE (pagina 77)
Speleffectinstellingen voor 16 tracks		[MUTE] (Zie de 'Beknopte handleiding' van de Gebruikershandleiding)
Trackdempingsinstellingen voor 16 tracks	De modus Mixing	De display OUTPUT (pagina 118)
Paninstellingen voor 16 mixpartijen		De display TONE (pagina 118)
Volume-instellingen voor 16 mixpartijen		
Reverb Send-instellingen voor 16 mixpartijen		
Chorus Send-instellingen voor 16 mixpartijen		
Cutoff Frequency-instellingen voor 16 mixpartijen		
Resonantie-instellingen voor 16 mixpartijen		
AEG Attack-instellingen voor 16 mixpartijen		
AEG Release-instellingen voor 16 mixpartijen		

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

De songscene vastleggen

Nadat u de gewenste scene-instellingen hebt gemaakt, houdt u de knop [STORE] ingedrukt terwijl u op een van de knoppen [SF1] – [SF6] drukt. Het 1/8-nootsymbool verschijnt op het tabblad van de SF-knop waarin u de songscene hebt vastgelegd. Druk op de knop [STORE] om de songdata inclusief de songscene-instellingen op te slaan.

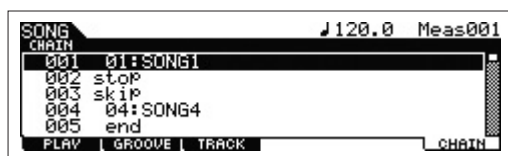
De songscene activeren

U kunt de songscene opnieuw oproepen met een van de knoppen [SF1] t/m [SF6] in de display PLAY of in de andere displays waarin bij de knoppen [SF1] – [SF6] de indicator 'SCN' wordt weergegeven.

Song Chain Playback

Met Song Chain Playback kunt u een afspeellijst samenstellen van vooraf ingestelde songs, in elke gewenste volgorde, en deze automatische achter elkaar laten afspelen. U kunt de volgorde voor het afspelen van songs instellen en vervolgens het afspelen van de keten starten vanuit de display Song Chain.

1 Hiermee opent u de display Song Chain (pagina 78).



Druk op de knop [F6] CHAIN in de display Song Play.

2 Druk op de knop [▶] (Play) om het afspelen van de songketen te starten.

De songs worden afgespeeld volgens de volgorde in de keten. Wanneer een lege song is toegewezen aan het ketennummer, wordt er één maat stilte geteld, waarna de volgende song wordt afgespeeld. Wanneer een 'skip' (overslaan) wordt toegewezen aan het ketennummer, wordt de toegewezen song genegeerd of overgeslagen en wordt de volgende song gestart. Wanneer een 'stop' is toegewezen aan het ketennummer, wordt het afspelen bij die song gestopt. Druk op de knop [▶] (Play) om het afspelen te hervatten vanaf het volgende ketennummer. Wanneer er een 'end' (einde) wordt toegewezen aan het ketennummer, wordt het afspelen aan het einde van de song gestopt.

3 Als u het afspelen midden in de songketen wilt stoppen, drukt u op de knop [■] (stoppen).

OPMERKING De songketen kan uitsluitend worden afgespeeld in de display Song Chain en niet vanuit een andere display.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

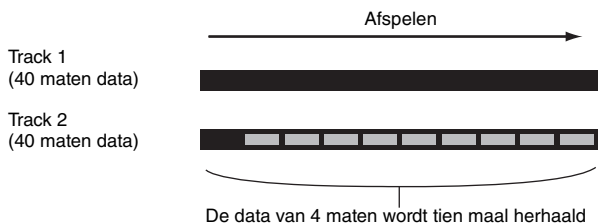
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

■ Song Track Loop – instellingsvoorbeeld

In het voorbeeld hieronder is een song van 40 maten opgenomen en is track 1 ingesteld om normaal af te spelen over de 40 maten. Track 2 is ingesteld om in lusvorm af te spelen, en herhaalt de song totdat er op de knop [■] (Stop) wordt gedrukt.

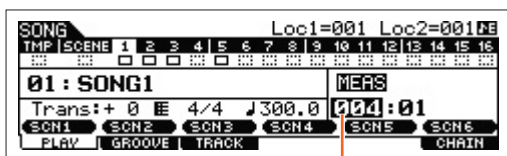
Als dit is ingeschakeld, kunt u het bereik opgeven dat in lusvorm moet worden afgespeeld. (Alleen het eindpunt kan worden ingesteld. Het beginpunt van het afspelen in lusvorm is vastgelegd op het begin van de song.)



■ LET OP ■

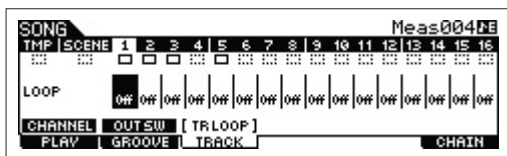
Houd er rekening mee dat alle data van het gebied die niet in lusvorm worden afgespeeld gewist worden als u de instelling van Track Loop wijzigt van 'off' naar 'on'.

- 1 Druk op de knop [F1] PLAY om de display Song Play op te roepen. Stel de laatste maat in voor het afspelen in lusvorm.



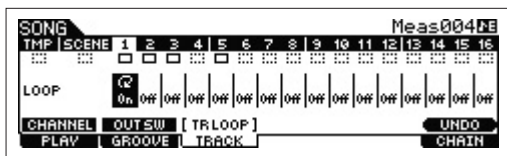
In dit voorbeeld is de laatste maat ingesteld op '004'.

- 2 Druk op de knop [F3] TRACK en druk vervolgens op de knop [SF3] TR LOOP om de display Track Loop op te roepen, en verplaats de cursor naar de gewenste track.



- 3 Schakel Track Loop in met de knop [INC] of de draaiknop [DATA]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

- 4 Druk op de knop [INC]. Het afspelen in lusvorm wordt ingeschakeld en het gedeelte dat niet in lusvorm wordt afgespeeld, wordt gewist.



Als u de gewiste data wilt herstellen en de geselecteerde track opnieuw wilt uitschakelen, drukt u op de knop [SF6] UNDO.

■ LET OP ■

De functie Undo kan alleen worden gebruikt voor de laatst uitgevoerde Track Loop-bewerking. Als u andere tracks voor afspelen in lusvorm hebt ingesteld, kunnen de oorspronkelijke data van de bewerkte tracks niet hersteld worden.

■ LET OP ■

Als u naar een andere display gaat, kan de functie Undo niet worden uitgevoerd.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

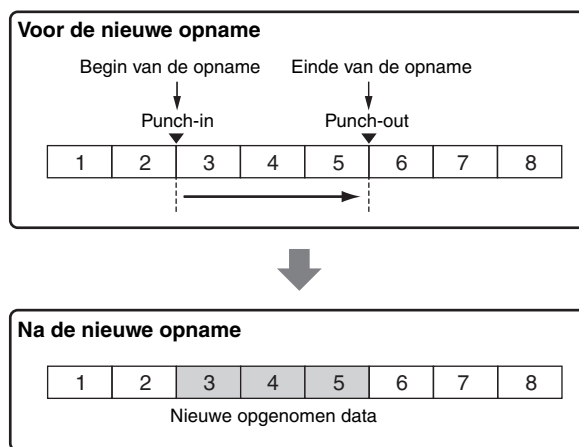
Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

■ Punch In/Out (Type = punch)

Gebruik deze methode als u alleen over een specifiek gedeelte van de track opnieuw wilt opnemen. U moet de begin- en eindpunten instellen voordat u opnieuw opneemt. In het acht maten tellende voorbeeld hieronder zijn de maten 3 t/m 5 opnieuw opgenomen.



OPMERKING Punch In/Out Recording kan alleen worden gebruikt met Realtime opnames.

OPMERKING Met de Punch In/Out-methode worden de oorspronkelijke data in het opgegeven gebied altijd vervangen (gewist).

■ Basisprocedure in de modus Song Job

- 1 Druk op de knop [JOB] om de modus Song Job te activeren.
- 2 Selecteer het gewenste jobmenu door te drukken op een van de knoppen [F1] – [F6].
- 3 Verplaats de cursor naar de gewenste job met de draaiknop [DATA] en de knoppen [INC] en [DEC] en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de jobdisplay op te roepen.
- 4 Verplaats de cursor naar de gewenste parameter en stel de waarde in met de draaiknop [DATA] en de knoppen [INC] en [DEC].
- 5 Na het instellen drukt u op de knop [ENTER] om de job uit te voeren.
Op de display verschijnt 'Completed' als de job is uitgevoerd.

■ LET OP ■

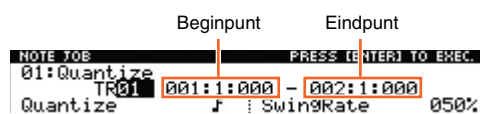
Bij bepaalde taken worden eventuele data in het bestemmingsgeheugen overschreven. Belangrijke data moeten altijd worden opgeslagen op een USB-flashgeheugenapparaat dat is aangesloten op de aansluiting USB TO [DEVICE].

- 6 Druk tweemaal op de knop [EXIT] om terug te keren naar de display Song Play.

■ LET OP ■

Zelfs als een taak is uitgevoerd, worden de songdata gewist als u het instrument uitschakelt zonder de songdata op te slaan. Sla de songdata in het interne geheugen op door op de knop [STORE] te drukken voordat u het instrument uitschakelt.

OPMERKING Voor sommige taken dient u het bereik op te geven (beginpunt en eindpunt, zoals hieronder weergegeven) waarop de taak moet worden toegepast. Houd er rekening mee dat het eindpunt zelf niet in het bereik wordt opgenomen. Het feitelijke bereik waarop de taak wordt toegepast loopt van het beginpunt tot het punt dat één clock minder is dan het eindpunt. Deze regel is van toepassing op gevallen waarvoor u alleen de maat opgeeft. In het voorbeeld dat hieronder wordt weergegeven, worden echter de maat, tel en clock opgegeven.



OPMERKING Als in sommige taken de cursor zich op een dergelijke parameter bevindt, verschijnt het pictogram NUM in de rechterbenedenhoek van de display. In dat geval kunt u deze parameter ook instellen in het venster dat wordt opgeroepen via de knop [SF6] NUM en waarin u direct een nummer kunt opgeven. Druk op de knop [EXIT] om het venster te sluiten.

Modus Song

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Songopname

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

Tijdens de songopname

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song bewerken

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Aanvullende informatie

De modus Pattern

In de modus Pattern kunt u uw eigen ritmepatronen afspelen, opnemen, bewerken en afspelen. In dit onderdeel wordt elke parameter in vier typen beschreven (Pattern Play, Pattern Record, Pattern Edit en Pattern Job).

OPMERKING De term 'patroon' verwijst naar een korte ritmische passage van enkele maten die in een eindeloze lus kan worden herhaald en afgespeeld. Een patroon bevat 16 variaties die we 'secties' noemen. U kunt secties gebruiken door deze tijdens het afspelen te wijzigen. Een patroon bestaat uit 16 tracks en kan worden gemaakt door een frase aan elke track toe te wijzen in de display PATCH (pagina 102). Zie pagina 9 voor meer informatie over patronen, secties en frasen.

Pattern Play

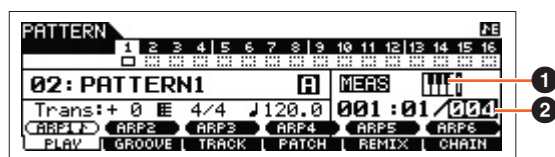
Pattern Play is het belangrijkste 'portaal' voor het activeren van de modus Pattern. Hier kunt u een patroon selecteren en afspelen. U kunt ook uw eigen patronen maken via het samenvoegen van frasen (korte ritmische passages en 'bouwstenen') en u kunt patroonketens maken waarin u patronen kunt combineren elke gewenste volgorde.

Bediening

Druk op de knop [PATTERN].

[F1] PLAY

Gelijk aan de modus Song Play. Zie pagina 76. De functie om scènes te registreren is niet beschikbaar in de modus Pattern. De knoppen [SF1] – [SF6] worden toegewezen aan ARP1 (Arpeggio 1) – ARP6 (Arpeggio 6). De parameter 'Loc' (Location) bevindt zich niet in de display PLAY van de modus Pattern. De display omvat de volgende parameters.



1 (Keyboard Start)

Als deze parameter is ingesteld op 'on', wordt het patroon afgespeeld zodra u op een toets van het keyboard drukt.

Instellingen: (on), (off)

OPMERKING In de display PLAY van de modus Pattern kunt u de voice van de mixpartij selecteren die overeenkomt met de huidige track door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken.

2 Length

Bepaalt de patroonlengte. Deze waarde is de lengte van de frase die via de opname is gemaakt.

Instellingen: 001 – 256

[F2] GROOVE (Grid Groove)

Gelijk aan de display GROOVE in de modus Song. Zie pagina 77.

[F3] TRACK

Gelijk aan de display TRACK in de modus Song. Zie pagina 78. De display [SF6] TR LOOP is niet beschikbaar in de display TRACK van de modus Pattern.

Modus Pattern

Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

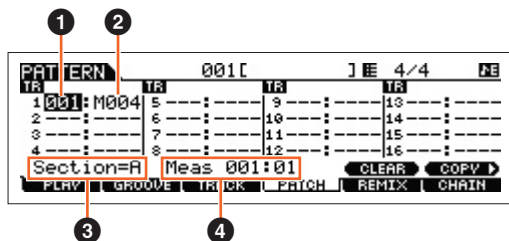
Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

[F4] PATCH

Vanuit deze display kunt u een presetfrase of een gebruikersfrase (opgenomen in de modus Pattern Record) toewijzen aan elke track en een patroon maken dat tot 16 tracks bevat. U kunt een gebruikersfrase toewijzen die met het huidige geselecteerde patroon is gemaakt. Als u gebruikersfrasen wilt gebruiken die op tracks of andere patronen zijn opgenomen, selecteert u de functie Phrase Data Copy via de knop [SF6] COPY.



1 Phrase Number

Bepaalt het frasennummer dat aan een track wordt toegewezen. U kunt een van de 256 gebruikersfrasen selecteren die in het geselecteerde patroon zijn opgeslagen. De gebruikersfrasen bevatten standaard geen data. Als u het nummer instelt op '---', krijgt u een lege track.

Instellingen: --- (uit), 001 – 256

OPMERKING De MOXF6/MOXF8 bevat geen presetfrasedata.

2 Number of Measures

Geeft de naam van de geselecteerde frase aan.

3 Section

Geeft de sectie weer die momenteel wordt bewerkt. Druk op de knop [PATTERN SECTION] en gebruik de nummerknoppen [1] – [16] om de sectie te wijzigen. Als u op de knop [PATTERN SECTION] drukt, worden de secties A – P in volgorde toegewezen aan de nummers [1] – [16]. Als u dan op de juiste nummerknoppen [1] – [16] drukt, kunt u de sectie wijzigen.

4 Meas (Measure)

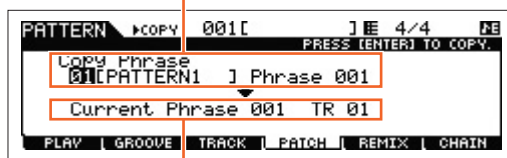
Toont de maat en de tel voor de huidige afspeellocatie.

[SF5] CLEAR

Hiermee kunt u de frasetoewijzing aan de huidige geselecteerde track wissen en de track leegmaken.

[SF6] COPY

Bronpatroonnummer, frasennummer



Bestemmingsfrase en -track van het momenteel bewerkte patroon

De gebruikersfrasen die kunnen worden toegewezen met de functie Patch zijn beperkt tot de frasen uit het huidige geselecteerde patroon. Met deze functie kunt u frasen in een ander patroon kopiëren naar het geselecteerde patroon. Druk op de knop [SF6] om de volgende display op te roepen. Nadat u de gerelateerde parameters naar wens hebt ingesteld, drukt u op de knop [ENTER] om de frasedata te kopiëren.

LET OP

Eventuele eerdere data in de kopieerbestemming worden overschreven. Daarom wordt het aanbevolen om regelmatig back-ups van belangrijke data te maken op een USB-flashgeheugenapparaat of dergelijke.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

[F5] REMIX

Deze functie biedt u een scala aan semi-random presets voor het indelen van de MIDI-sequencedata en het wijzigen van de lengte van de noten, waardoor u volledig nieuwe variaties van een patroon kunt maken. Stel de onderstaande parameters in en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de bewerking Remix uit te voeren. Druk op de knop [SF5] OK als u de wijzigingen wilt behouden. Om terug te keren naar de originele display zonder dat u de data wijzigt, drukt u op de knop [SF4] CANCEL.

OPMERKING Aangezien de geremixte data als een nieuwe frase worden opgeslagen en aan de huidige track worden toegewezen, blijven de originele frasedata als een niet-toegewezen frase.

Type

Bepaalt hoe de data in de geselecteerde track worden verdeeld en herschikt. De regels voor de verdeling en de herschikking zijn verschillend voor elk type remix.

Instellingen: 1 – 16

Var (Variation)

Bepaalt hoe de originele MIDI-sequencedata worden gewijzigd.

Instellingen: Normal 1 – 16, Roll 1 – 16, Break 1 – 16, Fill 1 – 48

Normal 1 – 16 De originele data worden alleen gesegmenteerd en herschikt. Er zijn 16 mogelijke variaties.

Roll 1 – 16 Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden afgespeeld met een roll-effect. Er zijn 16 mogelijke variaties.

Break 1 – 16 Behalve dat de data worden verdeeld en herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden verwijderd zodat er breaks ontstaan. Er zijn 16 mogelijke variaties.

Fill 1 – 48 Behalve dat de verdeelde data worden herschikt, kunnen sommige datagedeelten worden afgespeeld met een roll-effect. Er zijn 48 mogelijke variaties.

Interval

Bepaalt de maat/maten waarop Remix wordt toegepast. Als dit bijvoorbeeld is ingesteld op '1', wordt Remix toegepast op alle maten. Als dit op '2' is ingesteld, wordt Remix toegepast op de data van elke tweede maat: 2, 4, 6, 8 enzovoort. Als dit op '3' is ingesteld, wordt Remix toegepast op de data van elke derde maat: 3, 6, 9, 12 enzovoort.

Instellingen: 1 – 8

[F6] CHAIN

OPMERKING Zie de 'Beknopte handleiding' van de Gebruikershandleiding voor instructies.

Pattern Chain Play

Bediening

[PATTERN] → [F6] CHAIN

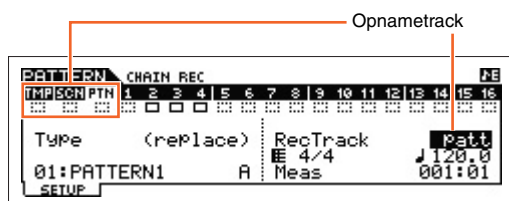
In deze modus kunt u de geprogrammeerde sectieketensequence afspelen die is gemaakt in Pattern Record en Pattern Edit. Deze parameters zijn hetzelfde als in de display [F1] PLAY (pagina 101).

Pattern Chain Record

Modus Pattern Chain Record Standby

Bediening

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



U kunt een van de volgende tracks selecteren voor opname.

- patt (Pattern): hiermee worden wijzigingen van sectie tijdens het afspelen opgenomen
- tempo: hiermee wordt informatie over tempowijzigingen tijdens het afspelen opgenomen
- scene: hiermee worden instellingen van trackdamping tijdens het afspelen opgenomen

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

Tijdens patroon opnemen

Bediening

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (Play)

Tijdens het opnemen van de patroontrack kunt u de sectie wijzigen. Tijdens het opnemen van de tempotrack kunt u de tempowaarde wijzigen. Als Scene Track is geselecteerd, kunt u instellingen voor trackdemping opnemen.

Pattern Chain Edit

Bediening

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

[F1] CHANGE

In de modus Pattern Chain Edit kunt u de volgorde van secties in een keten bewerken en tempodata en data over scene/mute-events invoegen. U kunt de display voor de gewenste track oproepen met de knop [F4] TR SEL om de geselecteerde track te bewerken.

Pattern Track Edit

Vanuit deze display kunt u de wijzigingen in sectie voor elke maat bewerken. Om het einde van de keten in te stellen, voert u een END-markering in bij de juiste maat. Druk op de knop [F6] CLEAR om het event op de momenteel geselecteerde locatie te wissen.

Scene Track Edit

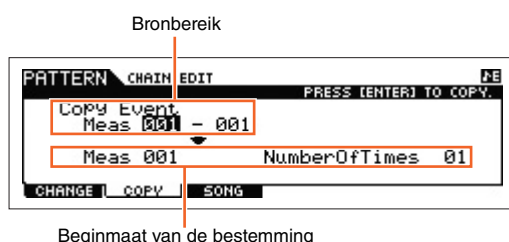
U kunt de wijzigingen van trackdemping in tellen bewerken. Gebruik de knoppen [F5] INSERT en [F6] DELETE om het event in te voegen/te verwijderen.

Tempo Track Edit

U kunt de tempowijzigingen in tellen bewerken.

Gebruik de knoppen [F5] INSERT en [F6] DELETE om het event in te voegen/te verwijderen.

[F2] COPY

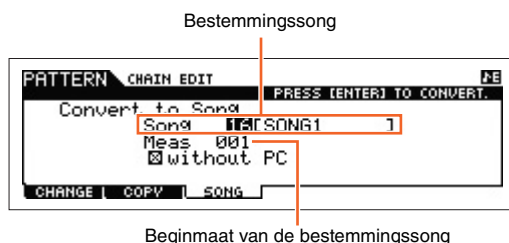


In deze display kunt u alle patroonketenevents in een bepaald bereik van maten (bron) kopiëren naar een bestemmingslocatie. Nadat u het bronbereik in maten, de beginmaat van de bestemmingslocatie en 'NumberOfTimes' (aantal keer dat de data worden gekopieerd) hebt ingesteld, drukt u op de knop [ENTER] om de bewerking Copy uit te voeren.

LET OP

Met deze handeling worden alle eventuele bestaande events in de bestemming overschreven.

[F3] SONG



Deze functie converteert de patroonketendata naar songdata (standaard-MIDI-indeling) en plaatst de resultaten in normale songtracks. Nadat u de gewenste bestemmingsong en het maatnummer hebt ingevoerd waarnaar de geconverteerde data moeten worden gekopieerd, drukt u op de knop [ENTER] om de bewerking uit te voeren. Als het vakje 'without PC' (zonder programmawijziging) is ingeschakeld, worden de mix- en tempo-instellingen gekopieerd naar de bestemmingsong. De tempowaarde wordt gekopieerd naar de beginmaat van de bestemmingsong. Als u het vakje uitschakelt, worden ook de voice-instellingen van elke frase gekopieerd naar de beginmaat van de bestemmingsong als Program Change-events.

LET OP

Met deze handeling worden alle eventuele bestaande data in het bestemmingsbereik overschreven.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

Pattern Record

Modus Pattern Record Standby

Bediening

[PATTERN] → Patroon selecteren → [REC]

[F1] SETUP

OPMERKING De fraselengte wordt gespecificeerd door de lengteparameter in de display PLAY van de modus Pattern.

Type

Bepaalt het opnametype. Het opnametype kan worden onderverdeeld in twee groepen: realtime opnemen en stapsgewijs opnemen. Bij realtime opnemen werkt het instrument op dezelfde manier als een bandrecorder, waarbij de performedata tijdens het spelen worden opgenomen. Op deze manier kunt u alle nuances van een performance vastleggen. Bij realtime opnemen moet het 'Type' worden ingesteld op 'replace', 'overdub' of 'punch'. Bij stapsgewijs opnemen kunt u muziek opnemen door event voor event te 'noteren'. Dit is een niet-realtime, stapsgewijs opnamesysteem, dat veel weg heeft van het uitschrijven van partijen op muziekpapier. Bij stapsgewijs opnemen mag het 'Type' niet worden ingesteld als 'step'.

Instellingen: replace, overdub, step

Loop

Zet lus-opname aan of uit. Als dit is ingeschakeld, wordt de frase herhaald afgespeeld tijdens realtime opnemen. Dit kan handig zijn wanneer u drumpartijen opneemt, omdat u dan elke keer dat de loop wordt doorlopen verschillende instrumenten kunt toevoegen. Wanneer deze optie is uitgeschakeld, stopt de opname nadat de frase eenmaal is doorlopen.

Instellingen: off, on

Quantize

Deze functie is hetzelfde als 'Quantize' in de display SETUP van Song Record ([pagina 79](#)).

Event

Deze functie is hetzelfde als 'Event' in de display SETUP van Song Record ([pagina 79](#)).

♪ (Tempo) Knob

Hiermee wordt het patroontempo bepaald.

Instellingen: 005,0 – 300

OPMERKING In tegenstelling tot songs zijn Scene Track en Tempo Track niet beschikbaar voor patronen.

OPMERKING Als u het instrument gebruikt met een externe sequencer, DAW-software of een MIDI-apparaat en u het wilt synchroniseren met dat apparaat, moet u de parameter 'MIDI Sync' in de display Utility MIDI ([pagina 149](#)) instellen op 'external' of 'auto'. Als 'MIDI Sync' wordt ingesteld op 'auto' (alleen als de MIDI-klok voortdurend wordt verzonden) of 'extern', duidt de parameter Tempo hier 'extern' aan en kan deze niet worden gewijzigd.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

Meas (Measure)

Bepaalt de maat waar de patroonopname begint.

[F2] VOICE

In deze display kunt u de voicegerelateerde parameters instellen voor de trackopname. De instellingen hier beïnvloeden de partij waarvoor het ontvangstkanaal (ingesteld in de modus Mixing) overeenkomt met het (uitvoer) kanaal van de opnametrack. De parameters zijn hetzelfde als in de display VOICE ([pagina 80](#)) in Song Record.

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Geeft de display Arpeggio Edit aan in de modus Pattern. De parameters zijn hetzelfde als in de display Arpeggio Edit ([pagina 82](#)) in de modus Song.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

[F5] CLICK

Druk op de knop [F5] CLICK om het klinkgeluid (metronoom) tijdens de opname in of uit te schakelen.

OPMERKING In de display CLICK ([pagina 144](#)) kunt u verschillende instellingen opgeven voor de metronoom, zoals de nootresolutie, het volume en aftellen voor opname.

Tijdens patroon opnemen

Bij realtime opname zijn de parameters tijdens opname in de display [F1] SETUP, de display [F2] VOICE en de display [F3] ARP ED van het modus stand-by voor opname patroon. In stapsgewijs opnemen verschillen de displays die tijdens opname worden weergegeven van de stand-bymodus voor songopname. In dit geval zijn de bewerkbare parameters hetzelfde als de parameters die worden weergegeven tijdens stapsgewijs opnemen in Song Record ([pagina 81](#)).

Bediening

[PATTERN] → Patroon selecteren → [REC] → [▶] (Play)

Pattern Edit

Hetzelfde als Song Edit. Zie [pagina 84](#). Het enige verschil is hier dat de display [F4] TR SEL niet wordt weergegeven.

Modus Pattern

Pattern Play

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F4] PATCH
[F5] REMIX
[F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
▶ [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

[F1] SETUP
[F3] RESET
[F4] TIE
[F5] DELETE
[F6] BAK DEL

Pattern Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Pattern Job

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] PHRASE
[F5] TRACK
[F6] PATTERN

Aanvullende informatie

Pattern Job

De modus Pattern Job biedt een uitgebreide set bewerkingstools en functies waarmee u het geluid van een patroon kunt wijzigen. De instructies voor het instellen zijn hetzelfde als in de Song Job (pagina 87). Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

■ LET OP ■

Het bericht 'Executing...' wordt weergegeven als het uitvoeren van de taak even duurt. Schakel het instrument niet uit wanneer het bericht 'Executing...' wordt weergegeven. Dit leidt tot het verlies van alle gebruikersdata.

Bediening

[PATTERN] → Patroon selecteren → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Met de taak Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie, bewerkingssessie of taak en herstelt u de vorige toestand van de data. Zo kunt u de data herstellen in geval van onbedoeld dataverlies. 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.

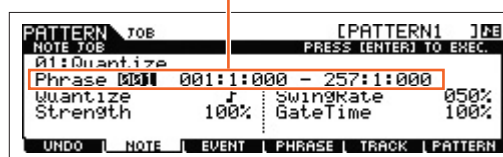
■ LET OP ■

Undo/Redo werkt niet met mixvoicehandelingen.

[F2] NOTE (Note data Job)

De nootdatajobs in de modus Pattern zijn in essentie hetzelfde als die in de modus Song Job. In tegenstelling tot de Song Job worden patrooneventjobs echter toegepast op de frasen (001 – 256) en op een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : clock).

Geef de frase en het bereik (in maten/tellen/clocks) op waarop de taak wordt toegepast.



[F3] EVENT (Event Job)

De eventtaken in de Pattern Job zijn in essentie hetzelfde als die in de modus Song Job. In tegenstelling tot de Song Job worden patrooneventjobs echter toegepast op de frasen (001 – 256) en op een geselecteerd bereik in de frase (maat : tel : clock).

01: Shift Clock

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 91](#).

02: Copy Event

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 91](#).

03: Erase Event

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 91](#).

OPMERKING 'Tempo', 'Scene Memory' of 'Track Mute' kunnen niet worden geselecteerd als eventtypen, in tegenstelling tot de Song Job.

04: Extract Event

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 92](#).

05: Create Continuous Data

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 92](#).

OPMERKING 'Tempo' kan niet worden geselecteerd als eventtype, in tegenstelling tot de Song Job.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

06: Thin Out

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 93](#).

07: Modify Control Data

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 93](#).

OPMERKING 'Tempo' kan niet worden geselecteerd als eventtype, in tegenstelling tot de Song Job.

08: Beat Stretch

Gelijk aan Song Job. Zie [pagina 93](#).

[F4] PHRASE (Phrase Job)

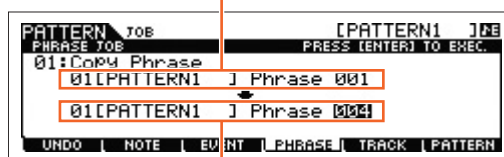
01: Copy Phrase

Met deze taak kopieert u een geselecteerde frase naar de opgegeven bestemmingsfrase. Nadat u het gewenste bronpatroon/-frase en het bestemmingspatroon/-frase hebt ingevoerd en de nodige selectievakjes hebt in- of uitgeschakeld, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

LET OP

Eventuele eerdere data in de kopieerbepemming worden overschreven.

Hiermee selecteert u het patroon en de frase die u wilt kopiëren. (Presetfrases kunnen ook worden geselecteerd.)



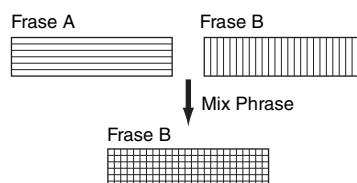
Geef het bestemmingspatroon en de bestemmingsfrase op.

02: Exchange Phrase

Met deze taak verwisselt of 'ruilt' u de inhoud van de twee opgegeven frasen ('A' en 'B').

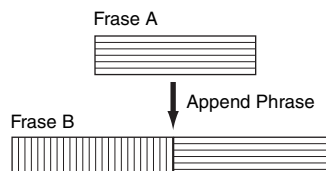
03: Mix Phrase

Met deze job mixt u alle data uit twee geselecteerde gebruikersfrasen ('A' en 'B') en plaatst u het resultaat in frase B.



04: Append Phrase

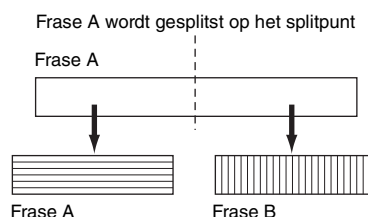
Met deze taak voegt u een frase (A) toe aan het einde van een andere frase (A) zodat er één langere frase (B) ontstaat.



05: Split Phrase

Met deze taak splitst u een geselecteerde frase (A) op in twee afzonderlijke frasen (A en B). Frase A wordt gesplitst op het splitpunt. De data vóór het splitpunt worden opgeslagen in de oorspronkelijke frase A en de data na het splitpunt worden verplaatst en opgeslagen in frase B. U kunt de maat van frasen A en B ook instellen nadat de Split Phrase Job is uitgevoerd.

OPMERKING Als Pattern of Phrase wordt ingesteld op 'off', worden de data van de gesplitste frase B gewist.



LET OP

Met deze taak overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingsfrase B.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

06: Get Phrase From Song

Met deze taak kopieert u een segment met sequencetrackdata uit een song naar de opgegeven bestemmingsfrase. Nadat u de gewenste bronsong/-track/-maat en de bestemmingsfrase hebt opgegeven en de nodige selectievakjes hebt in- of uitgeschakeld, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

LET OP

Met deze taak overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingsfrase.

07: Put Phrase To Song

Met deze taak kopieert u een geselecteerde gebruikersfrase naar een opgegeven deel van een geselecteerde song. Nadat u de gewenste bronfrase en bestemmingsong/-track/-beginmaat hebt opgegeven, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

LET OP

Met deze taak overschrijft u eventuele bestaande data in de bestemmingstrack.

08: Clear Phrase

Met deze taak verwijdert u alle data uit de geselecteerde frase.

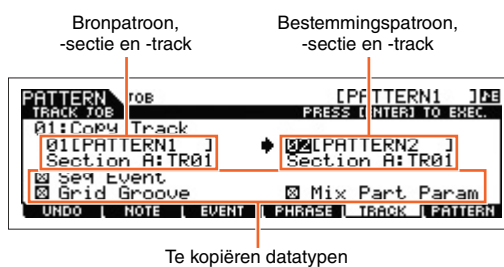
09: Phrase Name

Met deze job wijst u een naam (tot acht tekens lang) aan de geselecteerde frase toe. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

[F5] TRACK (Track Job)

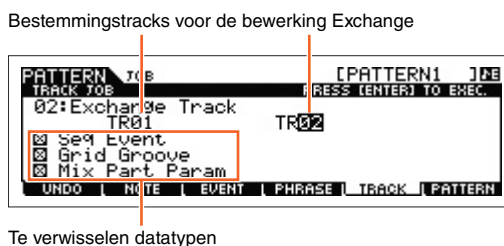
01: Copy Track

Met deze taak kopieert u alle data van het geselecteerde type uit een opgegeven brontrack naar een opgegeven bestemmingstrack. De te kopiëren datatypen zijn hetzelfde als in Song Job. Zie [pagina 95](#).



02: Exchange Track

Met deze job verwisselt of 'ruilt' u alle data van het opgegeven datatype van twee opgegeven tracks in het huidige patroon en de huidige sectie. De te verwisselen datatypen zijn hetzelfde als in Song Job. Zie [pagina 95](#).



Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

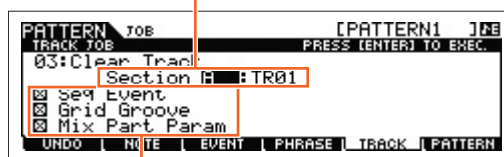
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

03: Clear Track

Met deze taak verwijdert u alle data van het geselecteerde type uit de geselecteerde patroontrack. De te wissen datatypen zijn hetzelfde als in Song Job. Zie [pagina 95](#).

Sectie en track van waaruit data worden gewist



Te wissen datatypen

04: Normalize Play Effect

Met deze job herschrijft u de data in de geselecteerde track zodat deze de huidige instellingen van Grid Groove omvatten. Nadat u een track (TR 01 – 16) waarop deze taak wordt toegepast hebt ingevoerd, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

05: Divide Drum Track

Hiermee splitst u de nootevents in een drumspel in een opgegeven track en plaatst u de noten die bij verschillende druminstrumenten horen in afzonderlijke tracks (tracks 1 t/m 8). Nadat u een track (TR 01 – 16) waarop deze taak wordt toegepast hebt ingevoerd, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

OPMERKING Voor deze taak zijn acht lege gebruikersfrases nodig om de afzonderlijke nootdata in op te slaan. Als er niet genoeg lege frassen zijn, wordt een foutbericht weergegeven. Als dit gebeurt, gebruikt u de taak Clear Phrase ([pagina 109](#)) om een aantal gebruikersfrases te verwijderen en probeert u de taak opnieuw uit te voeren.

06: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Met deze taak kopieert u data in de opgegeven maten van een sectie/track om arpeggiodata te maken. Zie [pagina 126](#) voor meer informatie.

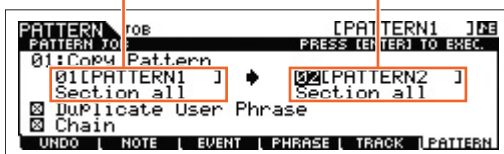
[F6] PATTERN (Pattern Job)

01: Copy Pattern

Met deze taak kopieert u alle data van een geselecteerd bronpatroon naar een geselecteerd bestemmingspatroon. Nadat u het gewenste bronpatroon/-sectie en het bestemmingspatroon/-sectie hebt opgegeven en de nodige selectievakjes hebt in- of uitgeschakeld, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

OPMERKING Als u de bronsectie instelt op 'all', wordt de bestemmingssectie ook automatisch ingesteld op 'all'. In deze status voert u deze taak uit om de volledige bronpatroondata te kopiëren naar de bestemming.

Bronpatroon en -sectie Bestemmingspatroon en -sectie



Duplicate User Phrase

Als dit vakje is ingeschakeld, worden de gebruikersfrases (als ze zijn opgenomen in het bronpatroon) gekopieerd naar een andere gebruikersfrase, die wordt toegewezen aan het bestemmingspatroon.

OPMERKING Als het bronpatroonnummer hetzelfde is als het bestemmingspatroonnummer, worden de gebruikersfrases niet gekopieerd naar een andere gebruikersfrase.

Chain

Als dit vakje is ingeschakeld, worden de patroonketendata (als ze zijn opgenomen in het bronpatroon) gekopieerd naar het bestemmingspatroon.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

02: Append Pattern

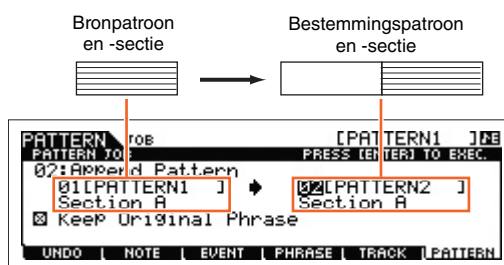
Hiermee voegt u een patroon toe aan het einde van een ander patroon zodat er één langer patroon met alle 16 tracks ontstaat.

OPMERKING Als de patroonlengte meer dan 256 maten wordt als gevolg van de Append Pattern Job, wordt een foutbericht weergegeven en wordt de taak afgebroken.

Keep Original Phrase

Als dit vakje is ingeschakeld, blijven de oorspronkelijke patroondata behouden in het geheugen, samen met de nieuwe toegevoegde patroondata.

OPMERKING Als het vakje niet is ingeschakeld, wordt het oorspronkelijke bestemmingspatroon gewist en vervangen door de nieuw gemaakte data. Als het vakje 'Keep Original Phrase' is ingeschakeld, vereist deze taak twee keer zoveel lege gebruikersfrases als het aantal tracks met data om de toegevoegde frasedata te kunnen opslaan. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, wordt een waarschuwingsbericht weergegeven en wordt de taak afgebroken. Als dit gebeurt, gebruikt u de taak Clear Phrase om ongebruikte frasen te verwijderen en probeert u het opnieuw.



03: Split Pattern

Met deze taak splitst u een geselecteerd patroon (data van alle 16 tracks) op in twee patronen. Na de bewerking Split Pattern blijft het deel van het patroon vóór het opgegeven splitpunt behouden en wordt het deel na het 'Split Point' verplaatst naar het bestemmingspatroon.

LET OP

Met deze jostaakb overschrijft u eventuele bestaande data in het bestemmingspatroon.

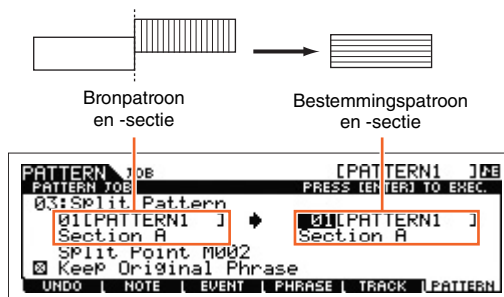
Split Point

Bepaalt het splitpunt door een maatnummer in te stellen.

Keep Original Phrase

Als dit vakje is ingeschakeld, blijven de oorspronkelijke bronpatroondata behouden in het geheugen en worden de resultaten van de splitstaak naar lege frasen geschreven. Als dit vakje niet is ingeschakeld, wordt het oorspronkelijke bronpatroon gewist en vervangen door de nieuw gemaakte data.

OPMERKING Als het vakje 'Keep Original Phrase' is ingeschakeld, vereist deze taak twee keer zoveel lege gebruikersfrases als het aantal tracks met data om de toegevoegde frasedata te kunnen opslaan. Als de vereiste ruimte niet beschikbaar is, wordt een waarschuwingsbericht weergegeven en wordt de taak afgebroken. Als dit gebeurt, gebruikt u de taak Clear Phrase (pagina 109) om ongebruikte frasen te verwijderen en probeert u het opnieuw.



04: Clear Pattern

Met deze taak verwijdert u alle data uit het geselecteerde patroon, of uit alle patronen.

Als u de specifieke te wissen sectie selecteert, kunt u het vakje 'Chain' uitschakelen. Als het vakje 'Chain' is uitgeschakeld, blijven de patroonketendata behouden hoewel de taak Clear Pattern toch wordt uitgevoerd.

05: Pattern Name

Met deze taak wijst u een naam toe aan het geselecteerde patroon. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

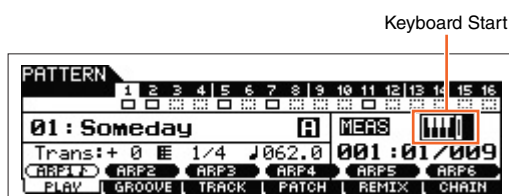
Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

■ Patroonafspeeltypen

Afspelen starten door op een toets te drukken

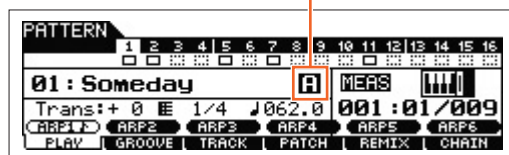
Als de functie Keyboardstart is ingeschakeld, wordt het patroon afgespeeld zodra u drukt op een toets van het keyboard. Verplaatst de cursor naar het pictogram Keyboard Start en druk vervolgens op de knop [INC] in de display PLAY van Pattern Play om Keyboard Start te activeren. In deze status kunt u op elke toets drukken om het patroon af te spelen.



Veranderen van sectie tijdens het afspelen

Als u tijdens het afspelen van sectie wilt veranderen, drukt u op de knop [PATTERN SECTION] zodat het lampje gaat branden. Daarna gebruikt u de nummerknoppen [1] – [16]. Als u tijdens het afspelen van een patroon een andere sectie selecteert, verschijnt boven in de display 'NT' plus de volgende sectienaam. Als de huidige sectie de timing bereikt die is opgegeven in 'PtnQuantize' (pagina 144) in de display [F2] SEQ van de modus Utility, start de volgende sectie. Als u in elke sectie ritmepatronen opneemt zoals intro, melodie A, fill-in, hoofdthema en ending, kunt u een volledige song afspelen door tijdens het afspelen de juiste secties te selecteren.

Hier wordt de huidige sectie of de volgende sectie aangegeven.



Patroonketen afspelen

Met de functie Pattern Chain kunt u secties programmeren in een zelfbepaalde volgorde en deze automatisch laten afwisselen tijdens het afspelen zodat u een vloeiende serie met achtergrondpartijen en begeleiding krijgt voor uw live-optreden of songopname. De display Chain Play (pagina 103) is de 'startbasis' voor de patroonketenfunctie. Hierin speelt u de geprogrammeerde patroonketen af. Druk in de modus Pattern Play op de knop [F6] CHAIN om naar de display Pattern Chain Play te gaan. U kunt patroonketens maken in de display Chain Record (pagina 103) en via de functie Insert (pagina 104) in de display Chain Edit. U kunt patroonketens bewerken in de display Chain Edit (pagina 104).

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

■ Loop Recording (Pattern)

Bediening


[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → 'Loop' = 'on'

Het patroon herhaalt een ritmepatroon van meerdere maten (1 tot 256 maten) in een 'loop' (lus). Het opnemen vindt tevens plaats met lussen. Deze methode wordt gebruikt bij het opnemen van een patroonfrase met gebruik van de overdubmethode.

Bij de opname van een ritme van basdrum, snaredrum, hi-hatcymbaal voor:

Loop 1st round


Bass Drum



↓

Loop 2nd round


Snaredrum
Basdrum



↓

Loop 3rd round

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum



OPMERKING Loop Recording kan alleen worden gebruikt met realtime opnames.

Modus Pattern

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Tijdens patroon opnemen

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Aanvullende informatie

De modus Mixing

De instellingen van het toongeneratorblok voor het afspelen van songs en patronen worden samen Mixing genoemd. In de modus Mixing kunt u de voice- en effectinstellingen voor elke partij wijzigen. In dit onderdeel wordt elke parameter in vier typen beschreven (Mixing Play, Mixing Edit, Mixing Job en Mixing Voice Edit). Patroonmixparameters maken geen deel uit van de patroonsequencedata in elke track maar zijn instellingen voor de toongenerator, die wordt afgespeeld via de patroondata. Daarom worden de instellingen voor de mixparameters niet opgenomen naar de song- of patroontracks.

LET OP

De instellingen in Mixing Play/Mixing Edit worden opgeslagen als onderdeel van de song- of patroondata.

OPMERKING Parameterinstellingen in Mixing Play en Mixing Edit kunnen worden opgeslagen als een sjabloon in het interne Flash-ROM-geheugen of als onderdeel van een song of patroon. Zie [pagina 126](#) voor meer informatie.

Mixing Play

De display Mixing Play verschijnt als u in de songmodus of patroonmodus op de knop [MIXING] drukt. Hier kunt u de mixparameters bewerken die belangrijk zijn bij het maken van een song of patroon.

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING]

[F1] VOL/PAN (Volume/Pan)

PAN Knob

Bepaalt de stereopanpositie voor de afzonderlijke partijen.

Instellingen: L63 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

VOLUME Knob

Hiermee bepaalt u het volume van elk van de partijen, zodat u de optimale niveaubalans tussen de partijen kunt instellen.

Instellingen: 0 – 127

[F2] VOICE

VOICENUM (Voice Number)

BANK MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Hiermee bepaalt u de voice voor elk van de partijen. U kunt hier ook mixvoices selecteren.

OPMERKING U kunt hier ook voices selecteren met de functie Category Search, met uitzondering van mixvoices.

P.WithVce (Parameter with Voice)

Hiermee wordt bepaald of de volgende parameterinstellingen van de geselecteerde voice worden gekopieerd van de voice naar de huidige partij wanneer u een voice voor de huidige partij individueel wijzigt.

- Arpeggio-instellingen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift (nootverschuiving)

OPMERKING Ongeacht de instelling voor 'P.WithVce' worden de volgende instellingen altijd gekopieerd als een normale voice wordt geselecteerd: 'Mono/Poly', 'Switch' (Portamento Part Switch), 'Time' (Portamento Time) en 'Mode' (Portamento Mode).

Instellingen: off (niet gekopieerd), on (gekopieerd)

Modus Mixing

Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

[F3] EF SEND (Effect Send)

In deze display kunt u de basiseffectinstellingen voor elke partij uitvoeren, inclusief het Send Level voor de systeemeffecten (chorus, reverb) evenals het Dry Level voor Insertion-effecten.

OPMERKING Zie [pagina 20](#) voor details over de effectverbindingen in de modus Song.

[F4] TEMPLATE

[SF1] MIX (Mixing)

In deze display kunt u het mixsjabloon kopiëren naar de mixinstellingen van de momenteel bewerkte partij. Nadat u de gewenste sjabloon hebt geselecteerd, drukt u op de knop [ENTER] om de kopieerbewerking uit te voeren.

OPMERKING Naast de mixinstellingen wordt de tempo-instelling die is opgeslagen in de mixsjabloon ook automatisch geladen.

OPMERKING Zie [pagina 126](#) voor instructies over hoe u de mixinstellingen kunt opslaan als een mixsjabloon.

[SF2] PERFORM (Performance)

Met deze handige functie kunt u bepaalde instellingen voor elke partij in een performance kopiëren naar het mixprogramma dat op dit moment wordt bewerkt. Druk op de knop [ENTER] om de bewerking Copy uit te voeren.

OPMERKING Deze display lijkt op de display [SF3] PERFORM in Mixing Job ([pagina 121](#)). Deze display wijkt echter op twee belangrijke punten af van de display [SF3] PERFORM:

- Alle parameters worden gelijktijdig gekopieerd.
- De instellingen voor het ontvangstkanaal worden automatisch toegewezen aan de bestemming.

OPMERKING Voor de partijen waarvoor Part Switch is ingesteld op OFF wordt Receive Channel ook ingesteld op OFF.

OPMERKING Naast de partijinstellingen wordt de arpeggiotempo-instelling die is opgeslagen in de performance ook gekopieerd.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Druk in Mixing Play op de knop [F5] VCE ED om Mixing Voice Edit te activeren. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke display. Normale voices kunnen specifiek worden bewerkt voor gebruik met de modus Song of Pattern, waarbij een speciale 'Mixing Voice' wordt gemaakt. Zie 'Mixing Voice Edit' op [pagina 122](#) voor meer details.

[F6] EFFECT

Als u in de modus Mixing op de knop [F3] EFFECT drukt, wordt de display [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT in Mixing Edit opgeroepen. In deze display kunt u de effectgerelateerde parameters voor de huidige song of patroon instellen. Zie [pagina 116](#) voor meer informatie.

Modus Mixing

Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

▶ [F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

Aanvullende informatie

Mixing Edit

In de display Mixing Edit kunt u typische mixinstellingen maken, zoals volumebalans, panpositie en effecten, waarmee u de song of het patroon nauwkeurig kunt aanpassen. Mixing Edit bestaat uit Part Edit en Common Edit. In dit onderdeel worden de parameters voor Common Edit en Part Edit beschreven.

Common Edit

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

A.Func1 (Assignable Function 1)

A.Func2 (Assignable Function 2)

Bepaalt of de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] in de geselecteerde song of patroon fungeren als vergrendeld of als tijdelijk type.

Instellingen: momentary, latch

[F2] MFX (Master Effect)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot het mastereffect instellen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Common Edit ([pagina 60](#)).

[F3] MEQ (Master EQ)

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot de masterequalizer instellen. U kunt een van de vijf verschillende equalizerbanden toewijzen aan de volledige Multi. De parameters zijn dezelfde als in Performance Common Edit ([pagina 61](#)).

[F4] USB I/O

Hiermee bepaalt u de specifieke uitgang(en) voor de afzonderlijke partijsignalen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Common Edit ([pagina 61](#)).

[F5] A/D IN (A/D Input)

In deze display kunt u parameters instellen voor de invoer vanuit de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Common Edit ([pagina 62](#)).

[F6] EFFECT

In deze display kunt u de parameters met betrekking tot het effect instellen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Common Edit ([pagina 63](#)).

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

Part Edit

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Nummerknoppen [1] – [16]

[F1] VOICE

Hiermee bepaalt u de voice voor elk van de partijen. In dit displaytype worden slechts vier partijen tegelijk weergegeven (Partij 1 – 4, Partij 5 – 8, Partij 9 – 12 of Partij 13 – 16). Druk op de cursorknoppen [<]/[>] om de bewerkbare partijen te wisselen. U kunt de bewerkbare partijen ook wisselen worden door eerst op de knop [TRACK] en vervolgens op de overeenkomstige knoppen voor andere partijen van nummer [1] – [16] te drukken.

[SF1] VOICE

Hiermee bepaalt u de voice voor elk van de partijen.

Bank

Hiermee bepaalt u de voicebank voor elk van de partijen. Zie [pagina 7](#) voor meer informatie over andere instellingen dan die van de mixvoices.

Number

Hiermee bepaalt u het programmanummer van de voice voor elk van de partijen.

P.WithVce (Parameter with Voice)

Hiermee wordt bepaald of de volgende parameterinstellingen van de geselecteerde voice al dan niet worden gekopieerd van de voice naar de huidige partij als u een voice afzonderlijk wijzigt voor de huidige partij.

- Arpeggio-instellingen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

OPMERKING Ongeacht de instelling voor 'P.WithVce' worden de volgende instellingen altijd gekopieerd als een normale voice wordt toegewezen aan de partij. Ongeacht de instelling voor 'P.WithVce' worden de volgende instellingen niet gekopieerd als een drumvoice wordt toegewezen aan de partij.

- 'Mono/Poly'
- 'Switch' (Portamento Part Switch)
- 'Time' (Portamento Time)
- 'Mode' (Portamento Mode)

Instellingen: off (niet gekopieerd), on (gekopieerd)

[SF2] MODE

Mono/Poly

Selecteert monofoon of polyfoon afspelen voor elke part. Monofoon wordt alleen gebruikt voor enkele noten, terwijl polyfoon wordt gebruikt om verschillende noten gelijktijdig te spelen.

Instellingen: mono, poly

OPMERKING Deze parameter is niet beschikbaar voor de partijen waaraan drumvoices zijn toegewezen.

ReceiveCh (Receive Channel)

Bepaalt het MIDI-ontvangstkanaal voor de geselecteerde partij. Aangezien MIDI-data van veel kanalen tegelijk afkomstig kunnen zijn, moet u dit kanaal zo instellen dat het overeenkomt met het specifieke kanaal waarover de gewenste besturingsdata worden verzonden.

Instellingen: 1 – 16, off

ArpPlyOnly (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

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

[SF3] LIMIT

In deze display kunt u het nootbereik en het aanslagbereik voor elke partij bepalen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 65](#).

[SF4] PORTA (Portamento)

Bepaalt de portamentoparameters voor elk van de partijen. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 65](#).

[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 65](#).

[SF6] OTHER

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 66](#).

[F2] OUTPUT

Hiermee bepaalt u de voice voor elk van de partijen. In dit displaytype worden slechts vier partijen tegelijk weergegeven (Partij 1 – 4, Partij 5 – 8, Partij 9 – 12 of Partij 13 – 16). Druk op de cursorknoppen [**<**]/[**>**] om de bewerkbare partijen te wisselen. U kunt de bewerkbare partijen ook wisselen worden door eerst op de knop [TRACK] en vervolgens op de overeenkomstige knoppen voor andere partijen van nummer [1] – [16] te drukken.

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 66](#).

[SF2] EF SEND (Effect Send)

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 66](#).

[F3] EQ (Equalizer)

Via deze display kunt u parameters instellen die betrekking hebben op het Part-EQ. De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 67](#).

[F4] TONE**[SF1] TUNE**

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 68](#).

[SF2] FILTER

De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 68](#).

[SF3] FEG (Filter EG)

In deze display kunt u de FEG-parameters voor elke partij instellen. De parameters worden als offsets toegepast op de toegewezen voice die is ingesteld in de modus Voice ([pagina 42](#)). De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie [pagina 68](#).

OPMERKING Deze FEG-parameters zijn niet beschikbaar voor de partijen waaraan drumvoices zijn toegewezen.

Modus Mixing**Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

[SF4] AEG (Amplitude EG)

In deze display kunt u de AEG-parameters voor elke partij instellen. De parameters worden als offsets toegepast op de toegewezen voice die is ingesteld in de modus Voice (pagina 44). De parameters zijn dezelfde als in Performance Part Edit. Zie pagina 68.

OPMERKING De instelling Sustain is niet beschikbaar voor de partijen waaraan drumvoices zijn toegewezen.

OPMERKING De instelling Release is niet beschikbaar voor de partijen waaraan drumvoices zijn toegewezen.

[F5] RCV SW (Receive Switch)

In deze display kunt u de reactie van elke afzonderlijke part op verschillende MIDI-data instellen, zoals berichten over besturings- en programmawijzigingen. Als de relevante parameter is ingesteld op 'on', reageert de bijbehorende partij op de desbetreffende MIDI-data. Merk op dat er twee displaytypen (hierna beschreven) beschikbaar zijn. U schakelt tussen deze beide displays door op de knop [SF5] te drukken. De twee displaytypen zijn aan elkaar gekoppeld en hebben dezelfde instellingen, alleen in andere indelingen. Gebruik het type waar u zich het meest comfortabel bij voelt.

Display waarop vier partijen worden weergegeven

In dit displaytype wordt de status van Receive Switch voor vier partijen tegelijk weergegeven. Schakel de gewenste partij in of uit voor het overeenkomstige type MIDI-data. Druk op de desbetreffende nummerknop [1] tot [16] om een andere set van vier partijen te bekijken of te bewerken.

Display waarop alle parameters van één partij worden weergegeven

In dit displaytype worden alle Receive Switch-instellingen voor een bepaalde geselecteerde partij weergegeven. Schakel het gewenste type MIDI-data voor de geselecteerde partij in of uit. U kunt andere partijen selecteren met de nummerknoppen [1] – [16] (zorg dat de knop [TRACK SELECT] is ingeschakeld). De functie is hetzelfde als de functie in de RCV SW-display (pagina 69) in de modus Performance Part Edit. Behalve de parameters die u kunt instellen in de modus Performance Part Edit kunt u ook Program Change en Bank Select instellen in deze display van de modus Mixing.

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

Mixing Job

In Performance Job zijn diverse basisbewerkingen beschikbaar, zoals Initialize en Copy. Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [JOB]

[F1] INIT (Initialize)

Met deze functie kunt u alle mixparameters terugzetten (initialiseren) naar de standaardinstellingen. U kunt met deze functie ook bepaalde parameters selecteren voor initialisatie, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke part, enz. Dit is vooral handig tijdens het maken van een volledig nieuwe performance.

Te initialiseren parametertype:

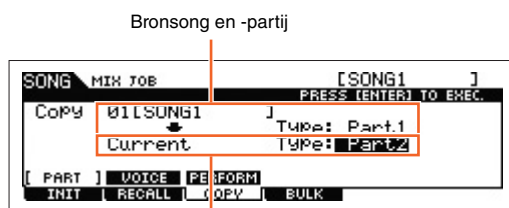
GM, All, Common (algemene parameterinstellingen voor de geselecteerde mix), Partij 1 – 16, A/D (A/D input part)

[F2] RECALL (Edit Recall)

Als u een mixprogramma bewerkt en een ander programma selecteert zonder eerst het bewerkte programma op te slaan, gaan alle aangebrachte wijzigingen verloren. Als dit gebeurt, kunt u met Edit Recall het mixprogramma inclusief alle recente wijzigingen herstellen.

[F3] COPY

[SF1] PART



Doelsong (huidige song) en -partij

In deze display kunt u de partijparameterinstellingen van een mixprogramma, inclusief het huidige bewerkte (maar nog niet opgeslagen) programma, kopiëren naar een bepaalde partij van het mixprogramma dat u bewerkt. Dit is met name handig als u instellingen van een ander programma wilt gebruiken. De procedure is in principe hetzelfde als bij de display [F3] COPY in de Performance Job. Zie [pagina 70](#).

[SF2] VOICE

Met deze taak kunt u de instellingen van Voice Common Edit kopiëren naar de huidige mix. Dit is met name handig als u de effectinstellingen van een bepaalde voice in uw mixprogramma wilt gebruiken. U kunt de selectievakjes inschakelen voor de gewenste instellingen van het Reverb-effect, Chorus-effect, Master-effect en Master-EQ om deze taak uit te voeren.

OPMERKING Mixvoices kunnen niet als bronvoices worden geselecteerd.

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

[SF3] PERFORM (Performance)

Met deze handige functie kunt u bepaalde instellingen van de vier partijen in een performance kopiëren naar het mixprogramma dat op dit moment wordt bewerkt. U kunt de selectievakjes inschakelen voor de gewenste instellingen van het Reverb-effect, Chorus-effect, Master-effect, Master-EQ, Insertion-effect en A/D-inputpartij om deze job uit te voeren. Dit is met name handig als u de instellingen van een bepaalde performance in uw mixprogramma wilt gebruiken. Dit lijkt op [F4] TEMPLATE → display [SF2] PERFORM (pagina 115) in de Mixing Play, maar verschilt hierin dat de verplaatsbrondata worden verwijderd.

- In deze display kunt u de te kopiëren parameters selecteren.
- De instelling 'ReceiveCh' van de bestemmingspartij van de song of het patroon varieert naargelang de bestemmingspartij. De instellingen zijn als volgt.
Partij 1 – 4: Channel 1
Partij 5 – 8: Channel 5
Partij 9 – 12: Channel 9
Partij 13 – 16: Channel 13

[F4] BULK (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u alle bewerkte parameterinstellingen voor het momenteel geselecteerde mixprogramma naar een computer of een ander MIDI-apparaat verzenden om de data te archiveren. Druk op de knop [ENTER] om de bulkdump uit te voeren.

OPMERKING Om de functie Bulk Dump te kunnen uitvoeren, moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen. Zie [pagina 148](#) voor meer informatie.

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

Mixing Voice Edit

In deze modus kunt u de voices bewerken die zijn toegewezen aan de mixpartijen 1 – 16 en deze opslaan als mixvoices. De Mixing Voice Edit-instellingen worden alleen toegepast op normale voices. Wanneer een normale voice wordt geselecteerd, worden de Voice Edit-parameters opgesplitst in Common Edit-parameters (parameters die gelden voor alle vier de elementen) en Element Edit-parameters (parameters van afzonderlijke elementen). Er zijn ook Mixing Voice Jobs beschikbaar, zodat u over handige tools beschikt om uw mixvoices te ordenen. In dit onderdeel wordt elke parameter in drie typen beschreven (Common Edit, Element Edit en Mixing Voice Job).

OPMERKING Zie [pagina 7](#) voor meer informatie over mixvoices.

Common Edit

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selectie Normal Voice → [F5] VCE ED → [COMMON]

Gelijk aan Normal Voice Common Edit ([pagina 30](#)). De Mixing Voice Edit-parameters zijn in principe gelijk aan die in de modus Voice Edit. Sommige parameters met dezelfde naam als die in Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit zijn echter niet beschikbaar in Mixing Voice Edit.

[F1] GENERAL

Gelijk aan Normal Voice Common Edit ([pagina 30](#)). De display [F3] EQ is niet beschikbaar in Mixing Voice Edit.

[F2] OUTPUT

Gelijk aan Normal Voice Common Edit ([pagina 31](#)).

[F4] CTL SET (Controller Set)

Gelijk aan Normal Voice Common Edit ([pagina 32](#)).

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Gelijk aan Normal Voice Common Edit ([pagina 33](#)).

[F6] EFFECT

Gelijk aan Normal Voice Common Edit. Zie [pagina 35](#). De displays [SF4] REVERB en [SF5] CHORUS zijn echter niet beschikbaar in Mixing Voice Edit.

OPMERKING Als u de partij selecteert waarvoor de Insertion Effect Switch is ingesteld op off, is de display [F6] EFFECT niet beschikbaar.

Element Edit

Bediening

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Selectie Normal Voice → [F5] VCE ED → Selectie Element

[F1] OSC (Oscillator)

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit ([pagina 38](#)).

[F2] PITCH

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit ([pagina 40](#)).

Modus Mixing

Mixing Play

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
▶ [F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
▶ [F6] EFFECT

Element Edit

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

Aanvullende informatie

[F3] FILTER

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit (pagina 41).

[F4] AMP (Amplitude)

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit (pagina 43).

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit (pagina 45).

[F6] EQ (Equalizer)

Hetzelfde als in Normal Voice Element Edit (pagina 46).

Mixing Voice Job

De modus Mixing Voice Job biedt twee basisbewerkingen, kopiëren en verwijderen. Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

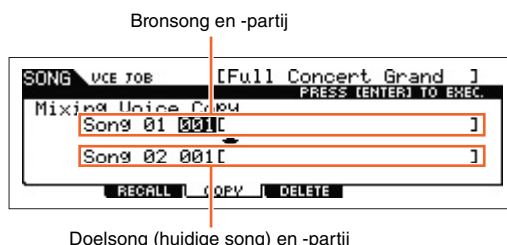
[F2] RECALL (Edit Recall)

Als u tijdens het bewerken van een mixvoice een andere mixvoice, mixprogramma, song of patroon selecteert zonder wat u hebt bewerkt op te slaan, worden alle aangebrachte bewerkingen gewist. De bewerkingen worden ook gewist als de huidige partij waaraan de bewerkte mixvoice is toegewezen een programmawijziging ontvangt van een extern MIDI-instrument. Als dit gebeurt, kunt u via Edit Recall de laatst aangebrachte bewerkingen van de mixvoice herstellen door in de display [F2] RECALL op de knop [ENTER] te drukken.

OPMERKING Voordat Edit Recall wordt uitgevoerd, kunt u opgeven aan welke partij de mixvoice die u wilt terugroepen is toegewezen. Dit is mogelijk doordat voor elke partij van de huidige song of patroon een terugroepbuffer voor de mixvoice actief is.

[F3] COPY

Met deze taak kunt u de mixvoice die in een bepaalde partij in een song of patroon is opgeslagen kopiëren naar een andere partij in een andere song of patroon.

**[F5] DELETE**

Met deze taak kunt u een mixvoice verwijderen die is toegewezen aan een partij van een bepaalde song of een bepaald patroon.

Modus Mixing**Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

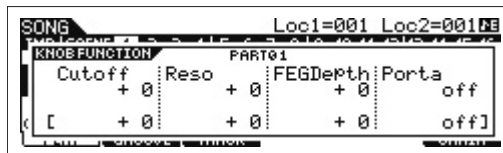
■ Een performance bewerken met de knoppen

Met de knoppen op het voorpaneel kunt u verschillende parameters, zoals pannen, effecten, afsnijfrequentie en resonantie, instellen voor elke partij (track) van de mix.

1 Druk op een van de knoppen Knob Function (1 of 2) om de display Control Function op te roepen.

2 Selecteer de partij die u wilt bewerken.

Druk op een knop met het nummer dat overeenkomt met het partijnummer.



3 Selecteer de functies die zijn toegewezen aan knop 1 – 4 of knop 5 – 8.

Elke keer dat u op Knob Function 1 drukt, gaat het lampje achtereenvolgens van boven naar beneden branden: [TONE1] | [TONE2] | [TONE3]. De functies die zijn toegewezen aan knoppen 1 – 4 wisselen naargelang de werking van Functieknop 1. Elke keer dat u op Knob Function 2 drukt, gaat het lampje achtereenvolgens van boven naar beneden branden: [EQ] | [EFFECT] | [ARP]. De functies die zijn toegewezen aan knoppen 5 – 8 wisselen naargelang de werking van Functieknop 2. Als een lampje brandt, hebben de knoppen de volgende functies.

Als het lampje [TONE 1] brandt:

Knop 1	CUTOFF	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'Cutoff'	pagina 118
Knop 2	RESONANCE	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'Resonance'	
Knop 3	FEG DEPTH	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 'FEGDepth'	
Knop 4	PORTAMENTO	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 'Time'	pagina 118

Als het lampje [TONE 2] brandt:

Knop 1	ATTACK	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Attack'	pagina 119
Knop 2	DECAY	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Decay'	
Knop 3	SUSTAIN	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Sustain'	
Knop 4	RELEASE	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F4] TONE → [SF4] AEG → 'Release'	

Als het lampje [TONE 3] brandt:

Knop 1	VOLUME	[SONG] → Song selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 'Volume'	pagina 118
Knop 2	PAN	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 'Pan'	
Knop 3	ASSIGN 1	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 'Assign 1'	pagina 118
Knop 4	ASSIGN 2	[SONG] or [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 'Assign 2'	

Als het lampje [EQ] brandt:

Knop 5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F3] EQ → 'LOW GAIN'	pagina 118
Knop 6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F3] EQ → 'MID FREQ'	
Knop 7	MID	[SONG] / [PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F3] EQ → 'MID GAIN'	
Knop 8	HIGH	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F3] EQ → 'HIGH GAIN'	

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

Als het lampje [EFFECT] brandt:

Knop 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 'Preset'	pagina 116
Knop 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [F3] EF SEND → Partij selecteren → 'CHO SEND'	
Knop 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → 'Preset'	
Knop 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → [MIXING] → [F3] EF SEND → partij selecteren → 'REV SEND'	

Als het lampje [ARP] brandt:

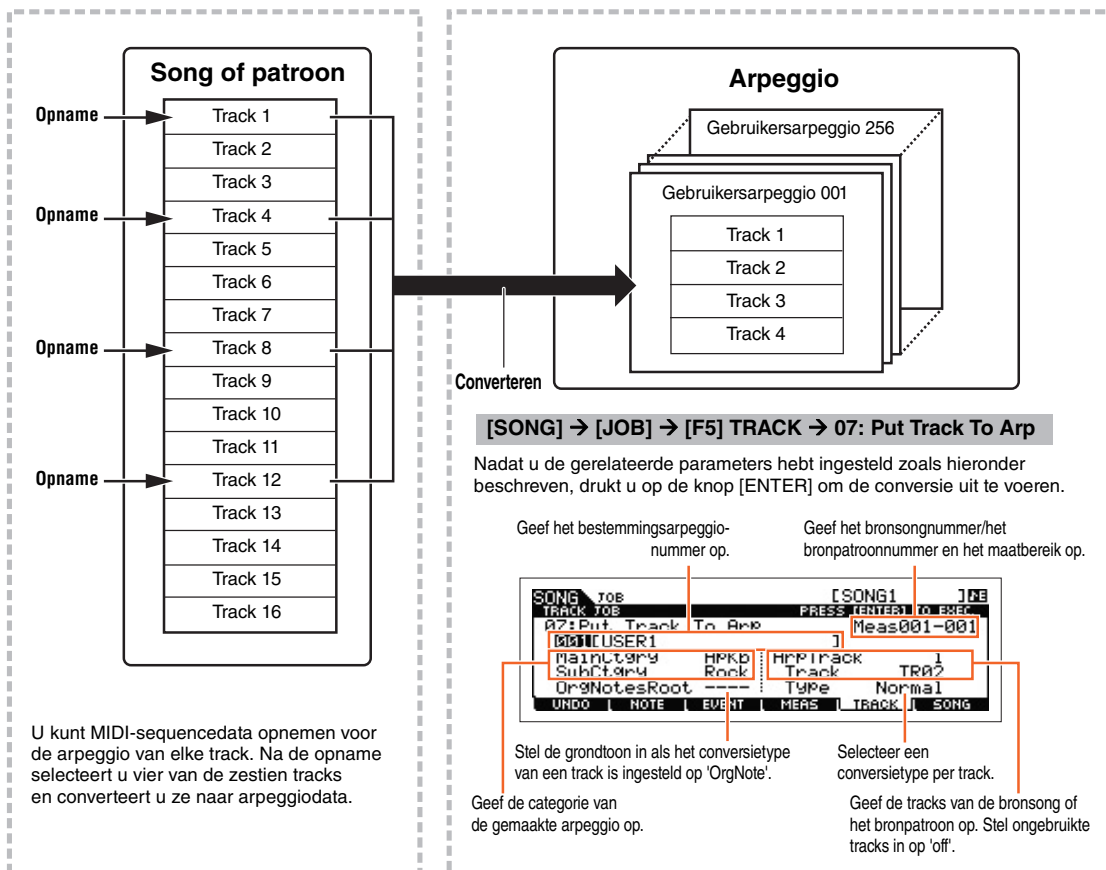
Knop 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → partij selecteren → 'GateTimeRate' op de eerste pagina	pagina 83
Knop 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → partij selecteren → 'OctaveRange' op de eerste pagina	
Knop 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → partij selecteren → 'UnitMultiply' op de eerste pagina	
Knop 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Song/patroon selecteren → ♪ (Tempo)	

OPMERKING Als u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt en tegelijkertijd op Functieknop 1 of 2 drukt, gaat het lampje TONE1/EQ branden.

■ Een arpeggio maken

U kunt niet alleen de presetarpeggio's gebruiken, maar u kunt ook uw eigen arpeggiodata maken. Neem eerst een frase op in een song- of patroontrack. Gebruik dan de geschikte Song of Pattern Job-functie om de data (MIDI-sequencedata) naar arpeggiodata te converteren.

- 1 **Neem de MIDI-sequencedata op in een song of patroon.**
- 2 **Converteer de MIDI-sequencedata (opgenomen in de song of het patroon) naar arpeggiodata.**



Modus Mixing

Mixing Play

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

Aanvullende informatie

Bepalen hoe song- of patroondata worden omgezet naar een arpeggio – Conversietype

MIDI-sequencedata (van song- of patroontracks) kunnen op drie manieren worden geconverteerd naar arpeggiodata. U kunt kiezen uit de onderstaande conversietypes. Deze types kunnen ook apart voor elke bestemmingstrack worden geselecteerd, wat u een enorme flexibiliteit en controle over uw performance oplevert.

Normal (Normal Arpeggio)	De arpeggio wordt alleen met behulp van de gespeelde noot en de overeenkomstige octaafnoten afgespeeld.
Fixed	Als u een willekeurige noot speelt, triggert u dezelfde MIDI-sequencedata.
OrgNotes (Original Notes)	Vrijwel hetzelfde als 'fixed', maar de afspeelnoten van de arpeggio variëren afhankelijk van het gespeelde akkoord.

Neem de MIDI-sequencedata op de song- of patroontrack op. Hierbij kunt u indien nodig verwijzen naar de voorgaande instructies in dit hoofdstuk. De onderstaande voorbeelden dienen ter referentie.

• Een ritmepatroon maken (met gebruik van een drumvoice)

Track 1	Neem een basisritmepatroon op met verschillende druminstrumenten.	Converteer dit via 'Fixed'.
Track 2 – 4	Neem een ander ritmepatroon op met een specifiek druminstrument voor elke track.	Converteer dit via 'Normal'.

• Een baslijn maken (met een normale voice)

Track 1	Neem een baslijn op met een gewenste specifieke toets (grondtoon).	Converteer via 'OrgNote' nadat de OrgNotes Root is ingesteld.
Track 2 – 4		uit

■ De mixinstellingen opslaan als een mixsjabloon

Er zijn in totaal 32 mixinstellingen, elk ontworpen voor een andere muziekcategorie of -genre, geprogrammeerd en opgeslagen als handige mixsjablonen. Elke mixsjabloon omvat de voices, effecten, paninstellingen en andere instellingen die geschikt zijn voor een bepaald muziekgenre. Roep gewoon het sjabloon op dat het dichtst ligt bij het type song of patroon dat u wilt maken, stel de instellingen naar wens af en start de opname. U kunt de mixinstellingen die u in de MOXF6/MOXF8 hebt gemaakt ook bewaren als een originele mixsjabloon.

Sjablonen ophalen

- 1 Druk gewoon op de knop [SONG]/[PATTERN] om Pattern Play te activeren.**
- 2 Druk op de knop [MIXING], daarna op de knop [F6] TEMPLATE en vervolgens op de knop [SF1] MIX om de display te activeren waarin u een sjabloon kunt instellen.**
- 3 Selecteer de gewenste sjabloon via de knoppen [INC] en [DEC] of de draaiknop [DATA].**
Als u het sjabloon hebt geselecteerd, drukt u op de knop [ENTER] om de relevante mixinstellingen te laden.
- 4 Bespeel het keyboard om de mixinstellingen te controleren.**
Om de gewenste partij in te stellen, drukt u op de knop [TRACK] (het lampje gaat branden) en drukt u vervolgens op de desbetreffende nummertoes [1] – [16].

De instellingen van Mixing opslaan als een mixsjabloon

- 1 Druk in de modus Song of Pattern op de knop [MIXING] en stel de mixinstellingen in.**
- 2 Druk op de knop [STORE].**

De display Store van de modus Song/Pattern wordt weergegeven.

OPMERKING Druk in Mixing Voice Edit op de knop [STORE] om de mixvoice te bewaren. Druk in de modus Song/Pattern, Mixing Play, Mixing Edit of Mixing Job op de knop [STORE] om de mixsjablonen te bewaren.

Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

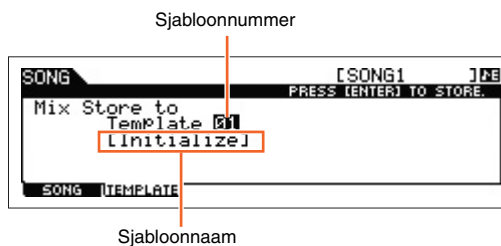
Aanvullende informatie

3 Druk op de knop [F2] TEMPLATE.

4 Stel het sjabloonnummer en de sjabloonnaam in.

5 Druk op de knop [ENTER].

Nadat de bevestigingsmelding is verschenen, drukt u op de knop [ENTER] om de nieuwe sjabloon op te slaan. Druk op de knop [EXIT] om de handeling te annuleren.



Modus Mixing

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Aanvullende informatie

De modus Master

Deze synthesizer beschikt over zoveel verschillende functies en bedieningsmogelijkheden dat u wellicht moeite hebt om de gewenste functie te vinden en te activeren. Dan komt de modus Master mooi van pas. De MOXF6/MOXF8 heeft ruimte voor maximaal 128 van uw eigen mastergebruikersinstellingen. U kunt hiermee de handelingen opslaan die u in elke modus het meest gebruikt en deze op elk gewenst moment met één druk op een knop meteen activeren.

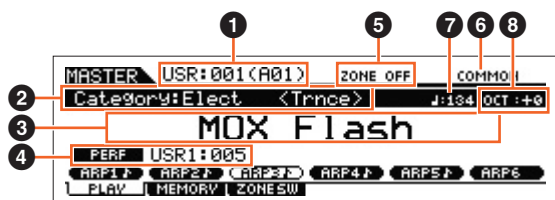
Master Play

Druk vanuit de huidige modus op de knop [MASTER] om Master Play te activeren en de display Master Play te openen.

Bediening

Druk op de knop [MASTER].

[F1] PLAY



1 Master Number (groep/nummer)

Geeft het geselecteerde masternummer aan.

2 Main Category <Sub Category>/ Voice

Als de gememoriseerde modus Voice of Performance is, geeft dit de hoofdcategorie en subcategorie van de voice/performance aan. Als de gememoriseerde modus Song of Pattern is, dan geeft dit de voice aan die aan de opgenomen track is toegewezen.

3 Master Name

Geeft de naam van de huidige master aan.

4 Mode

Geeft de modus aan die in de huidige master is opgeslagen. Hier wordt een van de modi (VOICE, PERF, PATTERN, SONG) aangegeven.

5 Zone Switch (zoneschakelaar)

Geeft de instelling 'ZoneSwitch' aan ([pagina 129](#)).

6 Current Part/ Current Track

Als de gememoriseerde modus Performance is, dan geeft dit de momenteel geselecteerde partij (Current Part) van de performance aan. Als de gememoriseerde modus Song of Pattern is, dan geeft dit de momenteel geselecteerde track aan. Als de gememoriseerde modus Voice is, is er geen aanduiding.

7 (Arpeggio Tempo)

Hiermee wordt de instelling van het arpeggiotempo van de huidige Master aangegeven.

OPMERKING U kunt deze parameter ook instellen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en verschillende keren herhaaldelijk in het gewenste tempo op de knop [ENTER] te drukken. Deze functie wordt 'Tap Tempo' genoemd.

8 OCT (octaaf)

Geeft de Keyboard Octave-instelling aan.

Modus Master

Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

- [F1] NAME

Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6) [SF1] SCN1 (Scene 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6)

Als de opgeslagen modus Voice, Performance of Pattern is, wordt een ander arpeggiotype toegewezen aan elk van de knoppen [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 volgens het voice-, performance- of patroonnummer. De arpeggiotypen worden aan de knoppen toegewezen via de 1/8-nootsymbolen in de display. U kunt deze op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken. Als de opgeslagen modus Song is, wordt een andere scene-instelling toegewezen aan elk van de knoppen [SF1] – [SF6] volgens het songnummer. U kunt de mute- of solo-instellingen voor de tracks op elk moment tijdens uw keyboardspel oproepen door op deze knoppen te drukken.

OPMERKING U kunt de arpeggio's registreren in de display Arpeggio Edit. Zie 'De songscene vastleggen' op [pagina 98](#) voor gedetailleerde instructies over het vastleggen van scenes.

[F2] MEMORY

Mode (modus)

Bepaalt welke modus wordt opgeroepen als het masternummer wordt geselecteerd.

Instellingen: Voice, Performance, Song, Pattern

Memory

Hiermee wordt bepaald welk programmanummer wordt opgeroepen als de master wordt geselecteerd.

Instellingen: Als de modus is ingesteld op Voice: selecteer een voicebank en een voicenummer.
Als de modus is ingesteld op Performance: selecteer een performancebank en -nummer.
Als de modus is ingesteld op Song: selecteer een songnummer.
Als de modus is ingesteld op Pattern: selecteer een patroonnummer.

[F3] ZONE SW (Zone Switch)

ZoneSwitch

Hiermee wordt bepaald of de zonefunctie wordt gebruikt (on) of niet (off). Zie [pagina 130](#) voor meer informatie over de zonefunctie.

Instellingen: off, on

OPMERKING Als de modus is ingesteld op 'Voice' of 'Performance' en de zoneschakelaar is ingeschakeld, kan alleen zone 1 worden gebruikt in de standaardinstelling (het bespelen van zone 2 – 4 levert geen geluid op). U kunt deze zones gebruiken door verschillende parameters in te stellen in de modus Master Edit.

ZoneKnob

Als ZoneSwitch is ingesteld op 'on', bepaalt dit of de Zone Edit-instellingen toegewezen worden aan knop 1 – 8 (aan) of dat de instellingen in de gememoriseerde modus toegewezen worden aan knop 1 – 8 (uit).

Instellingen: off, on

OPMERKING Als ZoneSwitch is ingesteld op 'on' kunt u ZoneKnob ook instellen als aan/uit door gelijktijdig op de knoppen Knob Function 1 en 2 te drukken. Als deze parameter is ingesteld op 'on', worden de LED-aanduidingen van de knoppen Knob Function 1 en 2 uitgeschakeld.

TIP

U kunt handig gebruikmaken van de Nummerknoppen om de Internal/External Switch ([pagina 130](#)) voor elke Zone eenvoudig in en uit te schakelen. Als de Internal/External Switch voor een Zone is ingeschakeld, licht de corresponderende knop ([1] – [4] of [9] – [12]) op.

Zorg er eerst voor dat de volgende instellingen actief zijn:

Master Play	
Mode (modus)	Song
ZoneSwitch	on

Druk dan op de relevante [PERFORMANCE CONTROL]-knop:

Knoppen [1] – [4]	Hiermee schakelt u IntSw in of uit voor Zone1 – 4.
Knoppen [9] – [12]	Hiermee schakelt u ExtSw in of uit voor Zone1 – 4.

Modus Master

Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

[F1] NAME

Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

Master Edit

In de modus Master Edit kunt u uw eigen, originele masterprogramma's maken met maximaal vier verschillende zones (keyboardgebieden) door de verschillende parameters te bewerken. In de modus Master kunt u het keyboard indelen in maximaal vier onafhankelijk te bespelen secties (de zogenoemde 'zones'). U kunt aan elke zone verschillende MIDI-kanalen en functies voor de knoppen en schuifregelaars toewijzen. Hierdoor wordt het mogelijk verschillende partijen van de multitimbrale toongenerator gelijktijdig met één toetsenbord te regelen. Bovendien kunt u in aanvulling op de interne voices van de synthesizer zelf via verschillende kanalen de voices van een extern MIDI-instrument regelen en zo de MOXF6/MOXF8 het werk van verschillende toetsenborden laten doen. Er zijn twee typen Master Edit-displays: displays voor het bewerken van de gemeenschappelijke parameters voor alle vier de zones en displays voor het bewerken van de afzonderlijke zones. In dit onderdeel worden de parameters voor Common Edit en Part Edit beschreven.

Common Edit

Bediening

[MASTER] → Master selecteren → [EDIT] → [COMMON]

[F1] NAME

Vanuit deze display kunt u een naam instellen voor de master. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

Zone Edit

Bediening

[MASTER] → Master selecteren → [EDIT] → Nummerknoppen [1] – [4]

[F1] TRANS (Transmit)

Vanuit deze display kunt u instellen hoe de zones MIDI-berichten verzenden als u het keyboard bespeelt.

TransCh (Zendkanaal)

Hiermee wordt het MIDI-zendkanaal voor elke zone bepaald.

Instellingen: 1 – 16

IntSw (Internal Switch)

Bepaalt of MIDI-data voor de zones al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.

Instellingen: off, on

ExtSw (External Switch)

Bepaalt of MIDI-data voor de zones al dan niet worden verzonden naar een extern MIDI-apparaat.

Instellingen: off, on

[F2] NOTE

Vanuit deze display kunt u de toonhoogte- en keyboardgerelateerde parameters voor elke zone instellen.

Octave

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

NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

Hiermee worden de laagste en hoogste noot van het bereik voor elke zone bepaald. De geselecteerde zone klinkt alleen als u noten binnen dit bereik speelt.

Instellingen: C -2 – G8

OPMERKING U kunt de noot ook rechtstreeks vanaf het keyboard instellen door de knop [SF6] KBD ingedrukt te houden en op de gewenste toets te drukken.

Modus Master

Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

▶ [F1] NAME

Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

[F3] TX SW (Transmit Switch)

Vanuit deze display kunt u instellen welke invloed elke afzonderlijke zone heeft op het verzenden van verschillende MIDI-data, zoals besturingswijzigings- en programmawijzigingsberichten. Als de desbetreffende parameter is ingesteld op 'on', worden bij het bespelen van de geselecteerde zone de overeenkomende MIDI-data verzonden. Er zijn twee displaytypen (hierna beschreven) beschikbaar. U schakelt tussen deze beide displays door op de knop [SF6] te drukken. Elk displaytype heeft dezelfde instellingen in een andere indeling. Gebruik het type dat u het gemakkelijkst vindt in het gebruik.

- Display met vier zones
- Display met alle parameters voor één zone

Instellingen: Zie hieronder.

Bank (TG)	Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.
PC (TG).....	Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.
Bank (MIDI)	Bepaalt of Bank Select MSB/LSB-berichten al dan niet worden verzonden naar de interne toongenerator.
PC (MIDI).....	Bepaalt of programmawijzigingsberichten al dan niet worden verzonden naar de externe toongenerator via MIDI.
PB (Pitch Bend)	Hiermee wordt bepaald of Pitch Bend-berichten worden verzonden naar de interne en externe toongenerator.
MW (Modulation Wheel)	Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van het modulatie wiel naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
FC1 (Foot Controller 1)	Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de optionele voetregelaar naar de interne en externe toongenerator worden verzonden.
Sus (Sustain)	Bepaalt of berichten met besturingsnummer 64 (Sustain) worden verzonden naar de interne en externe toongenerator. Deze parameter is niet beschikbaar voor de drumvoicepartijen.
FS (Foot Switch)	Hiermee wordt bepaald of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] worden verzonden naar de interne en externe toongenerator.
Knob	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen worden verzonden naar de interne en externe toongenerator.
A.Func1 (Assignable Function 1) /A.Func2 (Assignable Function 2)	Bepaalt of MIDI-berichten die zijn gegenereerd met behulp van de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1] en [2] worden verzonden naar de interne toongenerator.
Vol/Exp (Volume/Expression)...	Hiermee wordt bepaald of Volume-berichten worden verzonden naar de interne en externe toongenerator.
Pan	Hiermee wordt bepaald of Pan-berichten worden verzonden naar de interne en externe toongenerator.

Modus Master

Master Play

- [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

- [F1] NAME

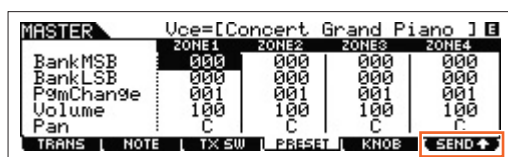
Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- ▶ [F3] TX SW
- ▶ [F4] PRESET
- [F5] KNOB

Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[F4] PRESET



Vanuit deze display kunt u voicegerelateerde instellingen voor elke zone vastleggen in het geselecteerde masterprogrammanummer.

OPMERKING Als u de knop [F6] SEND gebruikt, kunt u selecteren of de instellingen in de display PRESET onmiddellijk worden toegepast of niet. Als de knop [F6] SEND wordt ingeschakeld (SEND), worden de relevante MIDI-berichten direct uitgevoerd vanaf de MOXF6/MOXF8 zodra u de parameters in deze display hebt gewijzigd. Als de knop [F6] SEND wordt uitgeschakeld (SEND), worden de MIDI-berichten uitgevoerd vanaf de MOXF6/MOXF8 nadat u de bewerkte master hebt opgeslagen en de master vervolgens opnieuw selecteert. De parameters die zijn uitgeschakeld in de display [F1] TRANS of [F3] TX SW kunnen echter niet worden uitgevoerd.

BankMSB (Bank Select MSB)

BankLSB (Bank Select LSB)

PgmChange (Program Change)

Bepaalt de voicetoewijzing voor elke zone in de geselecteerde master.

Instellingen: Zie de 'Voice List' in het PDF-document 'Data lijst'.

Volume

Bepaalt het uitgangsniveau van de voice in elke zone.

Instellingen: 0 – 127

Pan

Bepaalt de stereopanpositie van de voice in elke zone.

Instellingen: L64 (uiterst links) – C (midden) – R63 (uiterst rechts)

[F5] KNOB

CtrlKnobUp (Control Knob Upper)

CtrlKnobLo (Control Knob Lower)

Vanuit deze display kunt u bepalen welke besturingswijzigingsnummers worden gebruikt voor de knoppen voor elke zone. Deze instellingen zijn alleen beschikbaar als de 'ZoneKnob'-parameter (in de display [F3] ZONE SW in Master Play) is ingesteld op 'on'.

Instellingen: off, 1 – 95

Master Job

De modus Voice Job biedt diverse basisbewerkingen, zoals initialiseren en kopiëren. Nadat u de parameters hebt ingesteld in de geselecteerde display, drukt u op de knop [ENTER] om de taak uit te voeren.

[F1] INIT (Initialize)

Met deze functie kunt u alle masterparameters terugzetten (initialiseren) naar de standaardinstellingen. Hiermee kunt u tevens bepaalde parameters selectief initialiseren, zoals algemene instellingen, instellingen voor elke zone, enz. Dit is vooral handig tijdens het maken van een volledig nieuwe master.

Parametertype voor het initialiseren: All, Common, Zone

All	Alle instellingen voor de geselecteerde master worden geïntialiseerd.	
Common	Alle algemene parameterinstellingen voor de geselecteerde master worden geïntialiseerd.	
Zone	De zone-instellingen worden geïntialiseerd. U kunt de zone-instelling voor een van de volgende drie typen initialiseren.	
	Split	Hiermee wordt het keyboardbereik gesplitst in zone 1 en zone 2. Met 'UpperCh' wordt het MIDI-zendkanaal bepaald van het bovenste bereik van het keyboard. Met 'LowerCh' wordt het MIDI-zendkanaal bepaald van het onderste bereik van het keyboard en 'SplitPoint' bepaalt het nootnummer (C2 – G8) dat het bovenste bereik van het onderste bereik van het keyboard scheidt.
	4Zone	Hiermee worden alle vier zones geïntialiseerd.
	Layer	Hiermee kunt u twee partijen stapelen met Zone 1 en Zone 2. 'UpperCh' en 'LowerCh' bepalen de MIDI-zendkanalen van de twee respectievelijke zones.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Met deze functie kunt u alle bewerkte parameterinstellingen voor de momenteel geselecteerde master naar een computer of een ander MIDI-apparaat verzenden om de data te archiveren. Druk op de knop [ENTER] om de Bulkdump uit te voeren.

OPMERKING Voor het uitvoeren van Bulk Dump moet u het juiste MIDI-apparaatnummer instellen, met de volgende bewerking:
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'DeviceNo.'

Modus Master

Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

[F1] NAME

Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

Master Job

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

De modus Remote

In de modus Remote kunt u de knoppen van dit instrument gebruiken voor het besturen van de sequencertracks en mixkanalen van de DAW-software op deze computer. U kunt bijvoorbeeld het afspelen van de DAW-software op de computer starten en stoppen met de functieknoppen en de songpositie besturen in de DAW-software met de draaiknop [DATA] en de knoppen [INC] en [DEC], zodat u niet de muis of het toetsenbord van de computer hoeft te gebruiken. De DAW-toepassingen Cubase, Logic, SONAR en Digital Performer kunt u besturen via de modus Remote van de MOXF6/MOXF8. De instellingen voor Remote worden uitgevoerd in 'Remote Select' in de display REMOTE van de modus Utility.

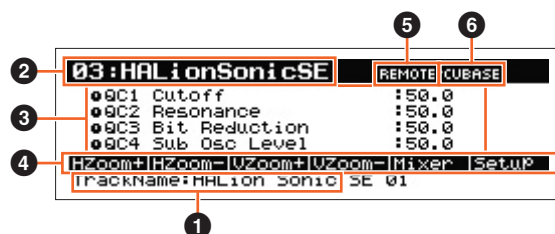
Bediening

Druk op de knop [DAW REMOTE].

OPMERKING Als u de modus Remote wilt afsluiten, drukt u nogmaals op de knop [DAW REMOTE].

OPMERKING Zie de sectie 'Specificaties' in de Gebruikershandleiding voor informatie over de versie van de DAW-software die compatibel is met de MOXF6/MOXF8.

Display Remote



1 TrackName

Als de DAW-software in 'DAW Select' van de modus Utility mode is ingesteld op Cubase, wordt hier de huidige track in Cubase weergegeven.

2 Nummer van besturingssjabloon, sjabloonnaam Template Name

De MOXF6/MOXF8 bevat 50 besturingssjablonen die voor de verschillende VSTi-plugins gebruikt kunnen worden. Door een van de 50 besturingssjablonen te kiezen, kunt u aan de knoppen 1 – 4 functies toewijzen voor de huidige VSTi. Deze parameter bepaalt het nummer van het besturingssjabloon.

OPMERKING Gebruik de MOXF6/MOXF8 Remote Editor voor het bewerken van de besturingssjabloon. U kunt de MOXF6/MOXF8 Remote Editor downloaden van de volgende website: <http://download.yamaha.com/>
Raadpleeg de PDF-handleiding die bij de MOXF6/MOXF8 Remote Editor is meegeleverd voor meer instructies.

OPMERKING Als de DAW-software in de modus Utility is ingesteld op Cubase, wordt de besturingssjabloon die is ingesteld in de MOXF6/MOXF8 gewijzigd wanneer u de VSTi op de Cubase wisselt. Als de DAW-software in de modus Utility is ingesteld op een andere waarde dan Cubase en u de VSTi op de DAW-software wisselt, heeft dit geen invloed op de besturingssjabloon die is ingesteld in de MOXF6/MOXF8. U moet de juiste besturingssjabloon handmatig instellen op een waarde die overeenstemt met de VSTi in de DAW-software.

3 Parameter naam

Hier worden de parameters weergegeven die met de knoppen 1 – 8 op het bedieningspaneel kunnen worden gewijzigd.

4 Functienamen

Geeft de namen aan van de Cubase-functies die die zijn toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF6].

5 Parameterwaarden van Knob Output Select in elke sjabloon

Geeft de parameterwaarden aan van Knob Output Select zoals ingesteld voor Remote Template. U kunt Knob Output Select voor Remote Template instellen met de MOXF6/MOXF8 Remote Editor. In de volgende situaties wordt de instelling van de parameter Knob Out Select automatisch getoond als 'CC':

- De DAW-software in de modus Utility mode is ingesteld op een andere waarde dan Cubase.
- De parameter 'MIDI In/Out' ([pagina 149](#)) is ingesteld op 'MIDI'.
- De USB-kabel is niet aangesloten op de MOXF6/MOXF8.

6 Naam van de afstandsbedieningssoftware

Geeft de naam weer van de DAW-software die is ingesteld in 'DAW Select' in de modus Utility ([pagina 141](#)).

Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings- toewijzingen

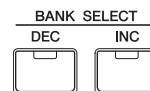
Afstandsbedieningstoewijzingen

Modus Remote

- Display Remote
- Afstandsbedienings-
toewijzingen

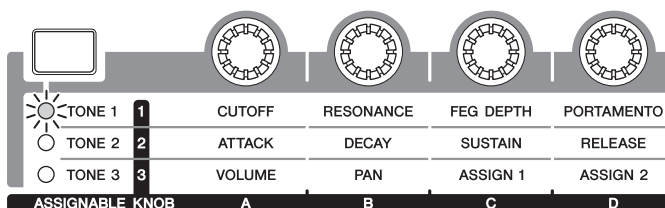
De besturingssjabloon voor de VSTi wisselen

Gebruik de knoppen BANK SELECT [DEC]/[INC] om de besturingssjablonen van de MOXF6/MOXF8 te wisselen.



De functies van de knoppen 1 – 4 wisselen

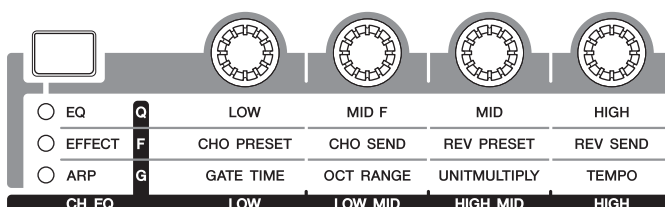
Druk op Functieknop 1 om in aflopende volgorde te schakelen tussen de functies die zijn toegewezen aan de knoppen 1 – 4, '1' | '2' | '3'. Elke functie is afhankelijk van de geselecteerde besturingssjabloon. Bevestig uw keuze in de MOXF6/MOXF8 Remote Editor voor meer details. Het lampje dat overeenstemt met de functies die aan de knoppen zijn toegewezen licht op. Als de functies worden weergegeven in de display, knippert het lampje.



- OPMERKING** Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk op Functieknop 1 om de functies van de knoppen 1 – 4 in te stellen op '1'.
- OPMERKING** Gebruik de MOXF6/MOXF8 Remote Editor voor het bewerken van de besturingssjabloon.

De functies van de knoppen 5 – 8 wisselen

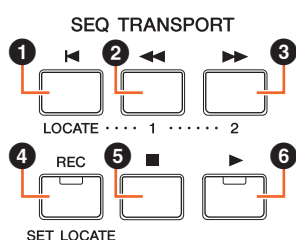
De knoppen 5 – 8 zijn alleen beschikbaar als de DAW-software in de modus Utility is ingesteld op 'Cubase'. Druk op Functieknop 2 om in aflopende volgorde te schakelen tussen de functies die zijn toegewezen aan de knoppen 5 – 8, 'Q' | 'F' | 'G'. De knoppen 5 – 8 worden eveneens gebruikt om de frequentiebanden Low, Low Mid, High Mid en High te bedienen. De bediening is verbonden aan de parameter Track EQ in Cubase. Het lampje dat overeenstemt met de functies die aan de knoppen zijn toegewezen licht op. Als de functies worden weergegeven in de display, knippert het lampje.



- OPMERKING** Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk op Functieknop 2 om de functies van de knoppen 5 – 8 in te stellen op 'Q'.

Transportregeling

De knoppen SEQ TRANSPORT dienen eveneens als DAW-transportregelaars.

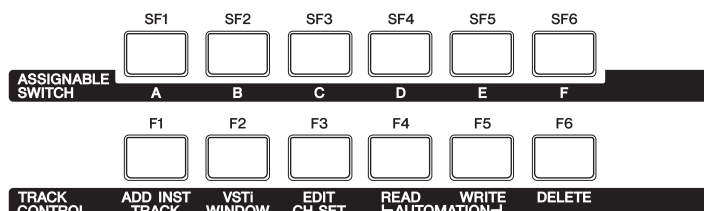


- 1 Top (Move to the top of the Song)
- 2 Rewind
- 3 Forward
- 4 Record
- 5 Stop
- 6 Play

Bediening met de functieknoppen

De functies van de DAW-software kunnen worden bediend met de functieknoppen en de subfunctieknoppen. Als 'DAW Select' is ingesteld op 'Cubase', worden de overeenkomstige functies van Cubase aan de knoppen toegewezen. In deze sectie worden de specifieke functies van de functieknoppen beschreven als 'DAW Select' is ingesteld op 'Cubase'.

OPMERKING Als 'DAW Select' is ingesteld op een andere waarde dan 'Cubase', kunnen de functies die aan de functieknoppen zijn toegewezen, verschillen. Voordat u de functieknoppen gebruikt, moet u de gewenste functies toewijzen aan de functieknoppen in de DAW-software. Deze knoppen functioneren niet als 'DAW Select' is ingesteld op Digital Performer.



Functies van de functieknoppen

Als 'DAW Select' is ingesteld op 'Cubase', worden de volgende vaste functies aan de knoppen [F1] – [F6] toegewezen.

Knoppen	Aanduiding bedieningspaneel	Functies
F1	ADD INST TRACK	Opent/sluit het dialoogvenster [Add Instrument Track].
F2	VSTI WINDOW	Opent/sluit de VSTI-display voor de geselecteerde track.
F3	EDIT CH SET	Opent/sluit het venster met de kanaalinstellingen voor de geselecteerde track.
F4	AUTOMATION READ	Schakelt Automation Read in/uit voor de geselecteerde track.
F5	AUTOMATION WRITE	Schakelt Automation Write in/uit voor de geselecteerde track.
F6	DELETE	Delete (verwijderen)

Functies van de subfunctieknoppen

De knoppen [SF1] – [SF6] kunnen worden toegewezen aan elke willekeurige functie. Als 'DAW Select' is ingesteld op 'Cubase', kunt u zes geheugens gebruiken waarin de functies die zijn toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF6], worden opgeslagen. U kunt de functies voor de knoppen [SF1] – [SF6] in elk geheugen opslaan. Gebruik de knoppen [A] – [F] op het bedieningspaneel van de MOXF6/MOXF8 om tussen de geheugeninstellingen 1 – 6 te schakelen. De functies toegewezen aan de Subfunctieknoppen kunnen worden bewerkt in het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup in Cubase ([pagina 136](#)).

Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings-toewijzingen

MOXF6/MOXF8 Het venster Extension Setup

De functies kunnen worden toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF6] in het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup in Cubase. In deze sectie wordt het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup toegelicht.

Startmethode

Selecteer het menu 'Device' en selecteer vervolgens 'MOXF6/MOXF8 Extension Setup' in Cubase. Geeft het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup aan.

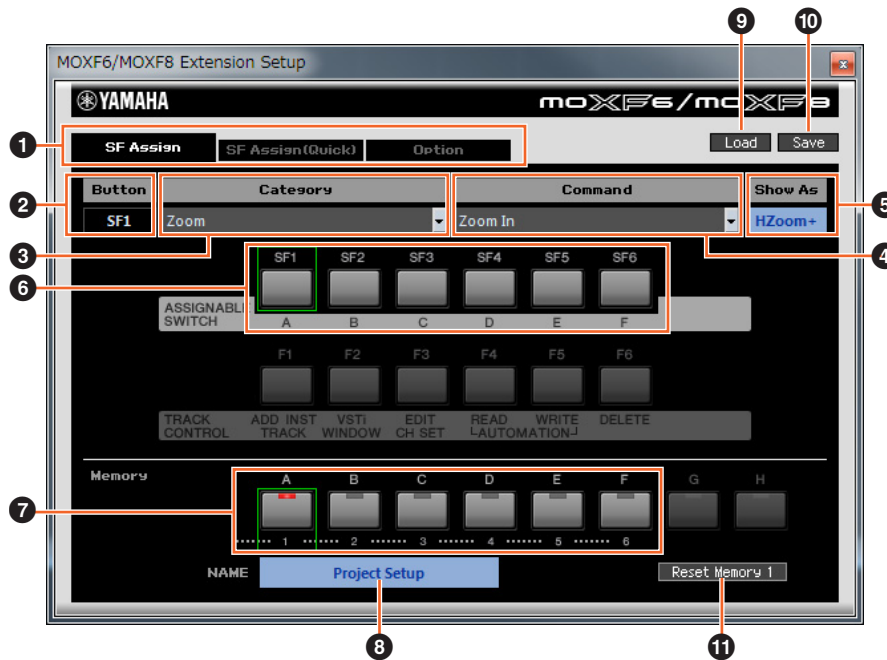
OPMERKING Als de standaardinstellingen van Memory 1 zijn toegewezen aan de functieknoppen, kunt u het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup oproepen door te drukken op de knop [SF6] op het bedieningspaneel van de MOXF6/MOXF8.

De instellingen van het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup

Het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup bevat de vensters SF Assign, SF Assign (Quick) en Option. Door op de tabs te drukken kunt u navigeren tussen de drie vensters.

SF Assign window

In dit venster kunt u de functies toewijzen aan de subfunctieknoppen. U kunt een subfunctieknop selecteren door in het venster te klikken op een van de knoppen [SF1] – [SF6].



1 Tab [SF Assign], tab [SF Assign (Quick)], tab [Option]

Klik op een van de tabs om naar een ander venster te navigeren.

2 Button

Geeft de geselecteerde knop aan voor bewerking.

3 Category

Hiermee selecteert u de categorie voor de functies die aan de geselecteerde knop worden toegewezen.

4 Command

Hiermee selecteert u de functie uit de geselecteerde categorie.

5 Show As

Hiermee bepaalt u hoe de geselecteerde functie op de display wordt weergegeven. De displayindicatie kan uit maximaal zes tekens bestaan.

6 Knoppen [SF1] – [SF6]

Deze knoppen komen overeen met de knoppen [SF1] – [SF6] op het bedieningspaneel van de MOXF6/MOXF8. Bepaalt welke knop moet worden toegewezen aan en moet worden gebruikt voor de geselecteerde set.

Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings- toewijzingen

7 Knoppen voor Memory 1 – 6

Bepaalt welk geheugen wordt toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF6].

8 Naam van geheugen

Bepaalt de naam voor het geheugen dat u hebt opgegeven met de parameter (7) hierboven. De naam kan uit maximaal 16 tekens bestaan.

9 Load

Laadt het bestand waarin de instellingen van het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup zijn opgeslagen.

10 Save

Alle instellingen in het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup, met uitzondering van de instellingen in het venster Option, worden opgeslagen in een bestand.

11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

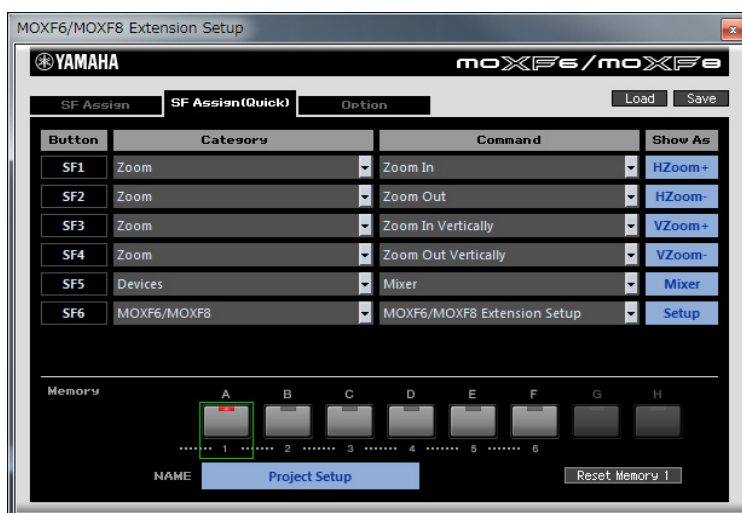
Door te klikken op deze knoppen worden de standaardinstellingen van het geselecteerde geheugen teruggezet naar de knoppen [SF1] – [SF6].

LET OP

Als de standaardinstellingen worden teruggezet door te klikken op de knop Reset Memory, worden de functies van de knoppen [SF1] – [SF6] die in het geselecteerde geheugen zijn ingesteld, overschreven.

SF Assign (Quick)-venster

In dit venster worden functies toegewezen aan de knoppen [SF1] – [SF6]. Dit instellingenmenu is identiek aan het venster SF Assign. In het venster SF Assign (Quick) kunt u de functies toewijzen door te klikken op de knoppen [SF1] – [SF6] in het venster.



Option-venster

Bepaalt of de projectcursor van Cubase onmiddellijk stopt wanneer u de draaiknop loslaat (on), of geleidelijk tot stilstand komt (off).



Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings- toewijzingen

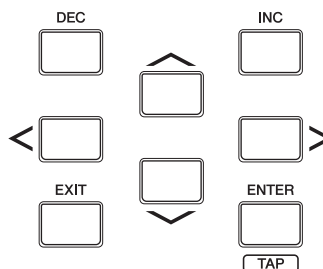
Mute/Solo

U kunt de track die momenteel is geselecteerd in Cubase dempen of solo afspelen door te drukken op de knop [MUTE] of [SOLO] op de MOXF6/MOXF8.



De cursor verplaatsen / de functie Program Change

Met de cursorknoppen [<]/[^]/[v]/[>] wordt de cursor in de DAW-software bedient. De knop [EXIT] werkt zoals de <Esc>-toets op een computer, en de knop [ENTER] werkt zoals de <Enter>-toets. De knoppen [INC]/[DEC] wisselen het VSTi-programma in de DAW-software. Als 'Remote Select' echter is ingesteld op 'Cubase', variëren de functies van de knoppen [INC]/[DEC] al naargelang de instelling 'ProgramChangeMode' van de MOXF6/MOXF8.

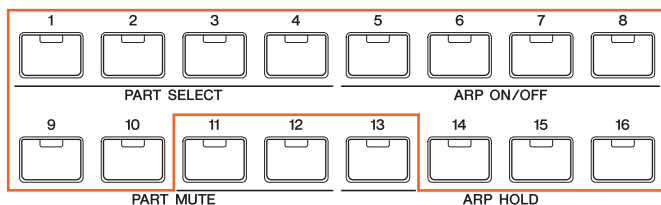


De instelling 'ProgramChangeMode'	Functies
afstandsbediening	Druk op de knop [INC] om het volgende programma te selecteren. Druk op de knop [DEC] om het vorige programma te selecteren.
PC	Met de knoppen [INC] en [DEC] kunt u het programma selecteren dat overeenkomt met het opgegeven nummer. Als u een programmanummer buiten het programmabereik opgeeft, wordt het programma niet gewijzigd. Als u de VST3 gebruikt, kunt u het programma niet wijzigen door te drukken op de knoppen [INC] of [DEC].
auto	Als de geselecteerde track een MIDI-track is en de uitgangsbepemming van de MIDI-track niet VSTi is, is de functie van [INC]/[DEC] dezelfde als wanneer 'ProgramChangeMode' is ingesteld op 'PC'. In andere gevallen is de functie [INC]/[DEC] dezelfde als wanneer 'ProgramChangeMode' is ingesteld op 'remote'.

Als 'DAW Select' is ingesteld op een andere waarde dan 'Cubase', is 'ProgramChangeMode' altijd ingesteld op 'PC'.

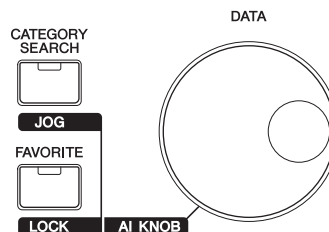
Een getal rechtstreeks invoeren

De nummerknoppen [1] – [9] werken zoals de numerieke toetsen 1 – 9 in Cubase. De nummerknop [10] werkt zoals de numerieke toets 0 in Cubase. De nummerknop [14] werkt zoals de numerieke toets '.'. De nummerknop [15] werkt zoals de numerieke toets '-' en de nummerknop [16] werkt zoals de numerieke toets '+'. U kunt deze nummerknoppen gebruiken om rechtstreeks een parameternummer in te geven of om te schakelen tussen de toolfuncties in Cubase.



Functies van de AI KNOB

De draaiknop [DATA] van de MOXF6/MOXF8 werkt zoals de AI KNOB. Met de AI KNOB kunt u een bepaalde parameter bedienen in het hoofdvenster en in de plug-insoftware in Cubase. U kunt deze parameter opgeven met behulp van de muiscursor (op voorwaarde dat de knop [LOCK] en de knop [JOG] uitgeschakeld zijn). De knop [CATEGORY SEARCH] werkt zoals de knop [JOG] en de knop [FAVORITE] werkt zoals de knop [LOCK]. Welke parameters door de AI KNOB bediend kunnen worden, is afhankelijk van het feit of de knoppen [JOG], [LOG] en [SOLO] zijn in- of uitgeschakeld.



Knop [JOG]	Knop [LOCK]	Functies van de AI KNOB
uit	uit	Bedient de parameter die wordt opgegeven met de muiscursor in Cubase.
uit	aan	Als u de muiscursor naar de gewenste parameter verplaatst en vervolgens de knop [LOCK] inschakelt, wordt met de AI KNOB de parameter 'locked' bediend, ongeacht de positie van de muiscursor.
aan	uit	Verplaatst de tijdspositie van het huidige project. In het venster MOXF6/MOXF8 Extension Setup (pagina 136) wordt bepaald of de projectcursor van Cubase onmiddellijk stopt wanneer u de draaiknop loslaat (on), of geleidelijk tot stilstand komt (off).
aan	aan	Verplaatst de tijdspositie van het huidige project. Het verplaatsen van de tijdspositie wordt niet gestopt, zelfs als u de AI KNOB niet meer bedient. U kunt het afspelen altijd stoppen door op de knop [■] (Stop) te drukken.

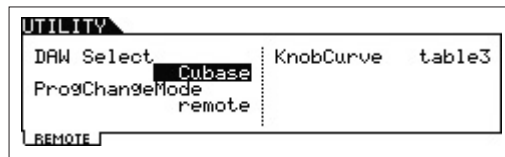
Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings-toewijzingen

Utility-instellingen

Druk op de knop [UTILITY] om de display voor de Utility-instellingen van de modus Remote op te roepen. Zie [pagina 141](#) voor meer informatie over elke parameter.



Modus Remote

Display Remote

Afstandsbedienings-
toewijzingen

De modus Utility

In de modus Utility kunt u parameters instellen die van toepassing zijn op het gehele systeem van de MOXF6/MOXF8. Deze modus is eigenlijk een submodus van de modus Voice/Performance/Song/Pattern. U kunt in elke modus op de knop [UTILITY] drukken om de modus Utility te activeren. Nadat u de waarden hebt ingesteld, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de vorige modus.

Bediening

Druk op de knop [UTILITY].

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Tone Generator)

Vanuit deze sectie kunt u algemene instellingen voor de interne toongenerator selecteren. De instellingen die u hier selecteert, gelden alleen voor het interne toongeneratorblok. Ze hebben geen invloed op de MIDI-uitvoer.

Volume

Hiermee wordt het totaalvolume van het instrument bepaald.

Instellingen: 0 – 127

NoteShift

Hiermee wordt de hoeveelheid (in halve noten) bepaald waarin de toonhoogte van alle noten wordt verschoven.

Instellingen: -24 – +0 – +24

Tune

Hiermee wordt de fijnregeling van het totaalgeluid van de MOXF6/MOXF8 (in stappen van 0,1 cent) bepaald.

Instellingen: -102,4 – +0,0 – +102,3

SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

Hiermee wordt bepaald of het systeemeffect (Chorus) werkelijk wordt toegepast wanneer de knop EFFECT ON/OFF [SYSTEM] wordt aangezet.

Instellingen: off, on

SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

Hiermee wordt bepaald of het systeemeffect (Reverb) werkelijk wordt toegepast wanneer de knop EFFECT ON/OFF [SYSTEM] wordt aangezet.

Instellingen: off, on

[SF2] OUTPUT

L&R Gain

Bepaalt de uitgangsversterking van de aansluitingen OUTPUT [L/MONO] en [R].

Instellingen: 0dB, +6dB

USB 1/2 Gain

USB 3/4 Gain

Bepaalt de uitgangsversterking voor de kanalen USB 1/2 of USB 3/4.

Instellingen: 0dB, +6dB

[SF3] KBD (Keyboard)

Vanuit deze display kunt u de keyboardparameters instellen. Deze instellingen zijn van invloed op de MIDI-berichten die worden gegenereerd als u het keyboard bespeelt.

Octave (octaaf)

Bepaalt met hoeveel octaven het bereik van het keyboard wordt verhoogd of verlaagd. Deze parameter is gekoppeld aan de OCTAVE-knoppen [-]/[+] op het bedieningspaneel.

Instellingen: -3 – +0 – +3

Transpose

Deze parameter wordt gebruikt om de huidige zone te transponeren in halve tonen.

Instellingen: -11 – +0 – +11

OPMERKING Als u buiten de nootbereiklimieten (C-2 en G8) transposeert, worden noten in de aangrenzende octaven gebruikt.

Modus Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

VelCurve (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: norm, soft, hard, wide, fixed

norm (normaal) ... 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 Fixed Velocity hieronder), ongeacht de speelsterkte. De aanslagsnelheid van de noten die u speelt wordt gefixeerd op de waarde die hier wordt ingesteld.

FixedVelocity

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 de aanslagcurve 'fixed' hebt geselecteerd.

Instellingen: 1 – 127

[SF4] PERF CRE (Performance Creator)

In deze display worden de parameters bepaald voor de knoppen van de Performance Creator: [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN].

Layer Bank (Layer Voice Bank), Layer Number (Layer Voice Number)

Hiermee wordt bepaald welke voice eerst wordt toegewezen bij het gebruik van de functie Layer van de Performance Creator. Selecteer de gewenste voice door de bank en het nummer in te stellen. De naam wordt automatisch bepaald.

Split Bank (Split Voice Bank), Split Number (Split Voice Number)

Bepaalt welke voice eerst wordt toegewezen bij het gebruik van de functie Split van de Performance Creator. Selecteer de gewenste voice door de bank en het nummer in te stellen. De naam wordt automatisch bepaald.

Split Lower/Upper

Bepaalt het gebied op het keyboard waaraan de voice wordt toegewezen als de functie Split van de Performance Creator wordt uitgevoerd. Als 'both' is geselecteerd, wordt de eerste voice toegewezen aan alle noten op het keyboard. Als 'lower' is geselecteerd, wordt de eerste voice toegewezen aan het gebied onder het splitpunt. Als 'upper' is geselecteerd, wordt de eerste voice toegewezen aan het splitpunt en hoger.

Instellingen: both, lower, upper

DrumAssign Bank (Drum Assign Voice Bank), Number (Drum Assign Voice Number)

Bepaalt welke voice eerst wordt toegewezen bij het gebruik van de functie Drum Assign van de Performance Creator. Selecteer de gewenste voice door de bank en het nummer in te stellen. De naam wordt automatisch bepaald.

ConfirmPopup

Als de Performance Creator wordt uitgevoerd en de bewerkingsindicator (E) wordt weergegeven in de modus Voice, gaan de bewerkte data verloren. Deze parameter bepaalt of het bevestigingsdialogvenster al dan niet wordt weergegeven voordat de Performance Creator wordt uitgevoerd.

Instellingen: off, on

[SF5] REMOTE

In deze sectie kunt u de locatiepunten instellen. Als u in de modus Remote op de knop [UTILITY] drukt, wordt alleen de display REMOTE weergegeven.

DAW Select

Hier wordt de DAW-software ingesteld die door de MOXF6/MOXF8 moet worden bestuurd. U kunt de Remote-instellingen automatisch oproepen door een DAW-type te selecteren.

Instellingen: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

ProgChangeMode (Program Change Mode)

Hiermee wordt bepaald welke berichten worden verzonden aan de computer als u de knoppen [INC]/[DEC] of de draaiknop [DATA] bedient. Als 'PC' is geselecteerd worden programmawijzigingsberichten via MIDI-poort 1 verzonden. Als 'remote' is geselecteerd, worden afstandsbedieningsberichten via MIDI-poort 2 verzonden. Als 'auto' is geselecteerd, bepaalt deze parameter automatisch of de berichten van Program Change worden verzonden via MIDI Port 1 of MIDI Port 2, al naargelang de DAW-software die in de modus Remote wordt bestuurd. De afstandsbedieningsberichten kunnen alleen worden verzonden als de VSTi in Cubase wordt bestuurd in de modus Remote.

Instellingen: auto, PC, remote

OPMERKING Deze parameter wordt vastgelegd op 'PC' als 'DAW Select' op een andere waarde wordt ingesteld dan 'Cubase'.

[SF6] OTHER

Mic/Line

Wanneer u de aansluitingen A/D INPUT [L]/[R] gebruikt, bepaalt u hiermee de ingangsbron, microfoon (mic) of lijn (line).

Instellingen: mic, line

mic..... Bedoeld voor apparatuur met een lage uitgang, zoals een microfoon, elektrische gitaar of bas.

line..... Bedoeld voor apparatuur met een hoge uitgang, zoals een keyboard, synthesizer of cd-speler.

CtrlReset (Controller Reset)

Bepaalt de status van de regelaars (modulatie wiel, aftertouch, voetpedaal, Breathcontroller, knoppen, enz.) wanneer u schakelt tussen voices. 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:

Pitch Bend (toonbuiging)	Midden
Modulation Wheel (modulatie wiel)	Minimum
Aftertouch	Minimum
Voetschakelaar	Maximum
Voetschakelaar	Uit
Ribboncontroller	Midden
Breathcontroller	Maximum
Toewijsbare functie	Uit
Expression	Maximum

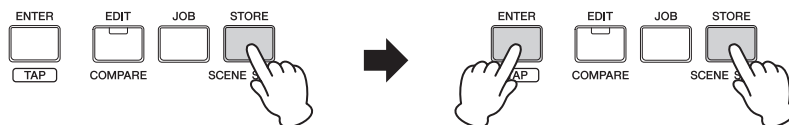
PowerOnMode

Bepaalt de standaardinschakelmodus (en geheugenbank), zodat u kunt selecteren welke toestand automatisch wordt opgeroepen wanneer u het instrument aanzet.

Instellingen: performance, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master, STORE+ENTER

Als dit is ingesteld op 'STORE+ENTER', worden de display waarin u de modus (Voice/Performance/Master/Song/Pattern) en het programmanummer bepaalt automatisch opgeroepen als u het instrument inschakelt.

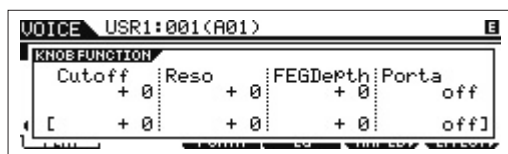
Druk gelijktijdig op de knoppen [STORE] en [ENTER] om een display op te geven en normaal op te roepen.



Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch)

Hiermee wordt bepaald of het pop-upvenster KNOB FUNCTION wordt weergegeven als u op de functieknoppen drukt. In het pop-upvenster KNOB FUNCTION wordt aangeduid welke functies zijn toegewezen aan de knoppen aan, en geeft hun waarden aan.

Instellingen: off, on



Het pop-upvenster KNOB FUNCTION wordt weergegeven als u op de functieknoppen drukt.

Modus Utility

- [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

Knob DispTime (Knob Display Time)

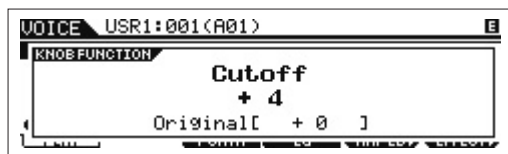
Hiermee wordt bepaald of het pop-upvenster KNOB FUNCTION wordt weergegeven als u de functieknoppen bedient, en hoe lang het pop-upvenster wordt weergegeven.

Instellingen: off, 1 sec, 1,5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off..... Als deze instelling wordt geselecteerd, wordt het pop-upvenster niet opgeroepen, zelfs niet als u de knoppen bedient.

1 sec – 5 sec Als u aan de knop draait, wordt het pop-upvenster gedurende 1 tot 5 seconden weergegeven, waarna het automatisch wordt gesloten.

keep..... Als de knop wordt bedient, wordt het pop-upvenster weergegeven totdat u een andere display/ dialoogvenster/pop-upvenster oproept of op de knop [ENTER]/[EXIT] drukt.



Het pop-upvenster KNOB FUNCTION wordt weergegeven als u de knoppen bedient.

Knob Curve

Hiermee wordt de gevoeligheid van de knop in vijf stappen aangepast. Hogere waarden betekenen een grotere gevoeligheid, waarbij u grote wijzigingen kunt aanbrengen in de huidige waarde, zelfs als u de knop slechts heel weinig draait.

Instellingen: table1 – table5

LCD Mode

Hiermee schakelt u de achtergrondverlichting van de LCD in of uit.

Instellingen: normal, reverse

LCD Contrast

Hiermee past u het contrast van de LCD-display aan.

Instellingen: 1 – 16

[F2] VOICE

Deze speciale voicegerelateerde instellingen zijn alleen beschikbaar wanneer u de modus Utility activeert vanuit de modus Voice, zodat u parameters met betrekking tot alle voices kunt instellen.

[SF1] MFX (Master Effect)

Vanuit deze display kunt u de parameters met betrekking tot het mastereffect instellen die worden toegepast op alle voices. De details van elke parameter zijn dezelfde als in Performance Common Edit. Zie [pagina 60](#).

[SF2] MEQ (Master EQ)

In deze display kunt u vijfbandstoonregeling (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) toepassen op alle voices. De details van elke parameter zijn dezelfde als in Performance Common Edit. Zie [pagina 61](#).

[SF3] ARP CH (arpeggiokanaal)

MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)

Hiermee kunt u de uitvoer van MIDI-data voor de functie Arpeggio in- of uitschakelen. Als deze schakelaar is ingesteld op 'on', worden de arpeggiodata verzonden via MIDI in de modus Voice.

Instellingen: off, on

TransmitCh (Transmit Channel)

Hiermee wordt bepaald via welk MIDI-kanaal arpeggio-afspeeldata worden verzonden (als OutputSwitch hierboven is ingeschakeld).

Instellingen: 1 – 16

Modus Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

[F2] SEQ (Sequencer)

Deze speciale instellingen voor songs en patronen zijn alleen beschikbaar wanneer u naar de modus Utility gaat vanuit de modi Song of Pattern.

[SF1] CLICK

In deze display kunt u de parameters instellen voor de metronoom die wordt gebruikt tijdens het opnemen of afspelen in de modi Song/Pattern.

Mode

Hiermee wordt bepaald of het klikgeluid van de metronoom wordt weergegeven, en onder welke voorwaarden.

Instellingen: off, rec, rec/play, all

off..... Er is geen klikgeluid te horen.

rec..... Het klikgeluid is alleen te horen tijdens het opnemen in de modi Song/Pattern.

rec/play..... Het klikgeluid is te horen tijdens het opnemen en het afspelen in de modi Song/Pattern.

all..... Het klikgeluid is altijd te horen.

Beat

Bepaalt op welke tellen het klikgeluid van de metronoom te horen is.

Instellingen: 6 (1/16-noten), 08 (1/8-noten), 04 (1/4-noten), 02 (1/2-noten), 01 (hele noten)

Volume

Hiermee wordt het geluidsvolume van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 0 – 127

Type

Bepaalt het geluidstype van het klikgeluid bepaald.

Instellingen: 1 – 10

RecCount (Record Count)

Bepaalt het aantal aftelmaten voordat het opnemen daadwerkelijk wordt gestart nadat op de knop [▶] (Play) is gedrukt in de modus Record Standby.

Instellingen: off (opname begint zodra op de knop [▶] (Play) wordt gedrukt), 1 meas – 8 meas

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.

[SF2] FILTER (MIDI Filter)

In deze display kunt u instellen welke MIDI-events worden herkend/verzonden via MIDI. De instellingen die u hier opgeeft, zijn alleen van toepassing op afspeeldata voor songs/patronen. De instellingen zijn niet van invloed op de MIDI-events die zijn gegenereerd via uw toetsenspel of bedieningspaneelhandelingen in de modi Voice en Performance.

MIDI-events waarop het filter wordt toegepast:

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive

[SF3] OTHER

PtnQuantize (Pattern Quantize)

Hiermee wordt de kwantiseringswaarde bepaald voor patroonwisselingen tijdens het afspelen.

Instellingen: 1 (1 maat), 1/2 (halve noot), 1/4 (kwartnoot), 1/8 (1/8 noot), 1/16 (1/16 noot)

PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

Bepaalt of de tempo-instelling al dan niet overschakelt op de tempowaarde die is opgeslagen bij elk patroon wanneer tijdens het afspelen een nieuw patroon wordt geselecteerd. Als deze waarde wordt ingesteld op 'on', blijft het tempo behouden wanneer van patroon wordt gewisseld. Als deze waarde wordt ingesteld op 'off', verandert het tempo in het tempo dat is opgeslagen bij het nieuwe patroon wanneer van patroon wordt gewisseld.

Instellingen: off, on

OPMERKING Deze parameter is niet van invloed op de tempo-instellingsdata in Pattern Chain.

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

SongEventChase

Met Event Chase kunt u opgeven welke datatypen van niet-nootevents worden herkend tijdens het doorspoelen en terugspoelen. Door deze instelling op een specifiek event te zetten, garandeert u de afspeelintegriteit van het event, ook tijdens het snel vooruit- of terugspoelen.

Instellingen: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), all (All events)

OPMERKING Houd er rekening mee dat elke instelling anders dan 'off' kan leiden tot tragere resultaten, bijvoorbeeld een pauze voordat het afspelen begint of trager vooruit- of terugspoelen.

OPMERKING Als de waarde is ingesteld op 'all', is het mogelijk dat er te veel MIDI-data worden gegenereerd, wat kan resulteren in een MIDI-fout op het aangesloten apparaat.

LoadMix

Bepaalt of de menginstellingen worden geladen ('on') of niet ('off') wanneer het nummer van de song of het patroon wordt gewijzigd.

Instellingen: off, on

OPMERKING Deze instelling bepaalt de song-/patroonwijzigingen tijdens het ketengewijs afspelen van de songketen.

[SF6] MEMORY

Geeft het resterende vrije (beschikbare) geheugen van de sequencer aan.

[F3] VCE A/D (Voice A/D Input)

U kunt parameters instellen voor het audio-ingangssignaal vanuit de aansluitingen A/D INPUT [L]/[R] in de modus Voice. De details van elke parameter zijn dezelfde als in Performance Common Edit. Zie [pagina 62](#).

[F4] CTL ASN (Controller Assign)

[SF1] ASSIGN

Bepaalt regelaartoewijzingsinstellingen die van toepassing zijn op het hele systeem van de MOXF6/MOXF8.

U kunt MIDI-besturingswijzigingsnummers toewijzen aan de knoppen op het voorpaneel en aan de externe regelaars. U kunt bijvoorbeeld de knoppen ASSIGN 1 en 2 gebruiken voor het regelen van de effectdiepte van twee verschillende effecten, terwijl u met de voetregelaar modulatie kunt regelen. De toewijzingen van de besturingswijzigingsnummers worden ook wel 'regelaartoewijzingen' genoemd.

OPMERKING De functies voor regelaars die niet beschikbaar zijn op het instrument zelf kunnen worden geregeld door het bijbehorende MIDI-besturingsnummer vanuit een externe MIDI-besturing te verzenden.

BC (Breath Controller Control Number)

Hiermee bepaalt u welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u een breathcontroller gebruikt op een extern apparaat dat is aangesloten op de MOXF6/MOXF8.

Instellingen: off, 1 – 95

RB (Ribbon Controller Control Number)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat overeenkomt met een lintcontroller op een extern apparaat dat is aangesloten op de MOXF6/MOXF8.

Instellingen: off, 1 – 95

FC1 (Foot Controller 1 Control Number)

Bepaalt welk besturingswijzigingsnummer wordt gegenereerd wanneer u de voetregelaar gebruikt die is verbonden met de aansluiting [FOOT CONTROLLER]. Houd er rekening mee dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de voetregelaar van het instrument zelf wordt gebruikt.

Instellingen: off, 1 – 95

FC2 (Foot Controller 2 Control Number)

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat overeenkomt met voetregelaar 2 op een extern apparaat dat is aangesloten op de MOXF6/MOXF8.

Instellingen: off, 1 – 95

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

AS1 (Assignable 1 Control Number)**AS2 (Assignable 2 Control Number)**

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de knoppen ASSIGN 1/2 gebruikt. Houd er rekening mee dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de knoppen ASSIGN 1/2 van het instrument zelf worden gebruikt.

Instellingen: off, 1 – 95

AF1 (Assign Function 1 Control Number)**AF2 (Assign Function 2 Control Number)**

Bepaalt het besturingswijzigingsnummer dat wordt gegenereerd als u de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] gebruikt. Houd er rekening mee dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de knoppen ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] van het instrument zelf worden gebruikt.

Instellingen: off, 1 – 95

[SF2] FT SW (Foot Switch)

Vanuit deze display kunt u het besturingswijzigingsnummer bepalen dat wordt gegenereerd door de voetschakelaar te gebruiken die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH.

FS (Foot Switch Control Number)

Vanuit deze display kunt u het besturingswijzigingsnummer bepalen dat wordt gegenereerd door de voetschakelaar te gebruiken die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Houd er rekening mee dat als van een extern apparaat dezelfde MIDI-besturingswijzigingsberichten worden ontvangen als de berichten die hier zijn ingesteld, de interne toongenerator op deze berichten reageert alsof de voetschakelaar van het instrument zelf wordt gebruikt.

Instellingen: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

SustainPedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

Hiermee wordt bepaald welk model optionele voetschakelaar die is aangesloten op de aansluiting FOOT SWITCH [SUSTAIN] wordt herkend.

Als de FC3 wordt gebruikt:

Als u een optionele FC3 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 'FC3 (Half on)'. Als u de halfdemperfunctie niet nodig hebt of wilt uitschakelen voor het gebruik van een FC3, moet u deze parameter instellen op 'FC3 (Half off)'.

Als de FC4 of FC5 wordt gebruikt:

Selecteer 'FC4/5'. De FC4 en FC5 zijn niet voorzien van de halfdemperfunctie.

Instellingen: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

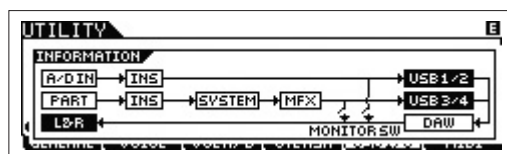
OPMERKING Houd er rekening mee dat deze instelling niet nodig is voor het besturen van de halfdemperfunctie via besturingswijzigingsberichten vanaf een extern op dit instrument aangesloten MIDI-apparaat.

[F5] USB I/O**Mode**

Hiermee bepaalt u de audio-ingangen/uitgangen. De volgende drie instellingen zijn beschikbaar.

Instellingen: VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST Het audiosignaal van de aansluitingen A/D INPUT [L]/[R] wordt uitgevoerd naar de kanalen 'USB 1/2' van de aansluiting USB TO [HOST]. Tegelijk wordt het audiosignaal van de toongenerator uitgevoerd naar de kanalen 'USB 3/4' van de aansluiting USB TO [HOST]. Deze modus is bedoeld voor wanneer u 2 stereokanalen (4 kanalen) als uitgangskanalen gebruikt. Als u de MOXF6/MOXF8 Editor VST gebruikt, moet u deze parameter instellen op 'VST'.

**Modus Utility**

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

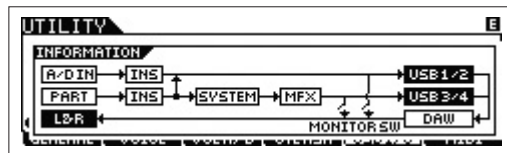
▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

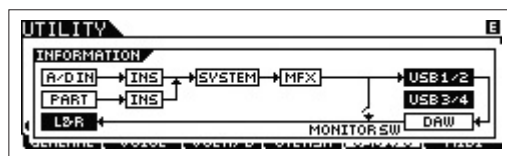
Utility Job

2StereoRec Het audiosignaal van de aansluitingen A/D INPUT [L]/[R] wordt uitgevoerd naar de kanalen 'USB 1/2' van de aansluiting USB TO [HOST]. Tegelijk wordt het audiosignaal van de toongenerator uitgevoerd naar de kanalen 'USB 1/2' of 'USB 3/4' van de aansluiting USB TO [HOST]. De uitgangskanalen voor het audiosignaal van de aansluitingen A/D INPUT [L]/[R] zijn vastgelegd, maar u kunt wel de uitgangskanalen voor het audiosignaal van de toongenerator selecteren voor elke partij. U kunt het uitgangskanaal voor elke partij selecteren in 'USB OUTPUT SELECT' van Performance Common Edit ([pagina 61](#)) of Mixing Common Edit ([pagina 116](#)).

OPMERKING In de modus Voice is het uitgangskanaal voor het audiosignaal van de toongenerator vastgelegd op 'USB 3/4'.



1StereoRec Het audiosignaal van de uitgangen A/D INPUT [L]/[R] en de toongenerator worden samen uitgevoerd naar de kanalen 'USB 1/2' van de aansluiting USB TO [HOST]. Deze modus is bedoeld voor wanneer u 1 stereokanaal (2 kanalen) als uitgangskanaal gebruikt.



DirectMonitorSw A/D In&Part (Direct Monitor Switch A/D Input & Part)

Bepaalt of het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar het externe apparaat via de kanalen 'USB 1/2' 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 'USB 1/2' eveneens uitgevoerd naar de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R]. Het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar de kanalen 'USB 1/2' varieert al naargelang de instelling 'Mode'. Als 'Mode' is ingesteld op 'VST', wordt 'DirectMonitorSw A/D In' weergegeven voor deze parameter.

Instellingen: off, on

OPMERKING Als het maximaal aantal uitgangskanalen voor USB is ingesteld op 2 kanalen, is 'Mode' vastgelegd op '1StereoRec'. Zie de display [SF1] OUT CH ([pagina 147](#)) voor meer details.

DirectMonitorSw Part (Direct Monitor Switch Part)

Deze parameter wordt alleen weergegeven als 'Mode' is ingesteld op 'VST' of '2StereoRec'. Hiermee wordt bepaald of het audiosignaal dat wordt uitgevoerd naar het externe apparaat via de kanalen 'USB 3/4' 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 'USB 3/4' eveneens uitgevoerd naar de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R].

Instellingen: off, on

[SF1] OUT CH (Output Channel)

Druk op deze knop om de display op te roepen waarmee u het maximaal aantal uitgangskanalen voor USB kunt instellen op 4 kanalen (2 stereokanalen) of 2 kanalen (1 stereokanaal). Als de overdracht van het audiosignaal tussen de MOXF6/MOXF8 en de computer die op de MOXF6/MOXF8 is aangesloten van slechte kwaliteit is of onmogelijk is, stelt u deze parameter in op '2ch'. Hiermee reduceert u de CPU-belasting van de computer, wat het probleem kan oplossen. Nadat u deze instelling hebt gewijzigd, drukt u op de knop [ENTER] en start u de MOXF6/MOXF8 opnieuw op.

■ LET OP ■

Vergeet niet de MOXF6/MOXF8 opnieuw op te starten nadat u deze instelling hebt gewijzigd en op de knop [ENTER] hebt gedrukt. Anders functioneert het instrument niet. Vergeet niet alle belangrijke bewerkte data op te slaan voordat u het instrument opnieuw opstart. Anders kunnen deze data verloren gaan.



[SF6] INFO (Information)

Door op deze knop te drukken, wordt een display opgeroepen met een afbeelding van de audio-aansluiting. Hierin kunt u de instellingen 'Mode' en 'Direct Monitor Switch' controleren.

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

Utility Job

[F6] MIDI**[SF1] CH (Channel)**

Vanuit deze display kunt u MIDI-basisinstellingen maken.

BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

Bepaalt het MIDI-ontvangstkanaal wanneer deze synthesizer in de unitimbrale toongeneratormodus is ingesteld (modi Voice/Performance).

Instellingen: 1 – 16, omni (alle kanalen), off

OPMERKING In de multitimbrale toongeneratormodus (modi Song/Pattern) ontvangt elke partij MIDI-data in overeenstemming met het eraan toegewezen MIDI-ontvangstkanaal ([SONG] of [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Partij selecteren → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Bepaalt via welk MIDI-kanaal het instrument MIDI-data verzendt (naar een externe sequencer, een toongenerator of een andere apparaat). Deze parameter is beschikbaar in de unitimbrale toongeneratormodus (modi Voice/Performance).

Instellingen: 1 – 16, off

OPMERKING In de multitimbrale toongeneratormodus (modi Song/Pattern) worden MIDI-data die worden gegenereerd als u het keyboard bespeelt (en de bijbehorende regelaars) naar de interne toongenerator en externe apparaten verzonden via het MIDI-uitgangskanaal dat u in de display CHANNEL hebt ingesteld ([SONG] of [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

DeviceNo. (Device Number)

Bepaalt het MIDI-apparaatnummer. Dit nummer moet overeenkomen met het apparaatnummer van het externe MIDI-apparaat wanneer bulkdata, parameterwijzigingen of andere systeemeigen berichten worden verzonden/ontvangen.

Instellingen: 1 – 16, all, off

[SF2] SWITCH**BankSel (Bank Select)**

Met deze schakelaar worden bankselectieberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als deze schakelaar op 'on' wordt ingesteld, reageert deze synthesizer op binnenkomende bankselectieberichten en verzendt deze ook de juiste bankselectieberichten (als het bedieningspaneel wordt gebruikt).

Instellingen: off, on

PgmChange (Program Change)

Met deze schakelaar worden programmawijzigingsberichten in- of uitgeschakeld, zowel bij verzending als ontvangst. Als deze schakelaar op 'on' wordt ingesteld, reageert deze synthesizer op binnenkomende programmawijzigingsberichten en verzendt deze ook de juiste programmawijzigingsberichten (als het bedieningspaneel wordt gebruikt).

Instellingen: off, on

LocalCtrl (Local Control)

Bepaalt of de toongenerator van het instrument al dan niet reageert als u op het keyboard speelt. Normaal gesproken moet deze parameter zijn ingesteld op 'on' omdat u het geluid van de MOXF6/MOXF8 wilt horen als u het instrument bespeelt. Zelfs wanneer deze parameter op 'off' is ingesteld, worden de data verzonden via MIDI. Het interne toongeneratorblok zal bovendien reageren op berichten die via MIDI worden ontvangen.

Instellingen: off (niet aangesloten), on (aangesloten)

RcvBulk (Receive Bulk)

Bepaalt of bulkdumpdata al dan niet kunnen worden ontvangen.

Instellingen: protect (niet ontvangen), on (ontvangen)

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

Utility Job

[SF3] SYNC (Synchronization)

In deze display kunt u verschillende parameters instellen die betrekking hebben op MIDI-clock en -synchronisatie.

MIDI Sync

Bepaalt of het afspelen in de modi Song/Pattern/Arpeggio wordt gesynchroniseerd met de interne klok van het instrument of met een externe MIDI-klok.

Instellingen: internal, external, auto, MTC

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.
external.....	Synchronisatie met een MIDI-klok die via MIDI wordt ontvangen van een extern MIDI-instrument. U kunt deze instelling gebruiken als u de externe sequencer als master wilt gebruiken.
auto.....	Als de MIDI-klok ononderbroken wordt verzonden vanaf een extern MIDI-apparaat of een computer, wordt de interne klok van de MOXF6/MOXF8 automatisch uitgeschakeld en wordt de MOXF6/MOXF8 gesynchroniseerd met de externe klok. Als de MIDI-klok niet wordt verzonden vanaf het externe MIDI-apparaat of de computer, wordt de interne klok van de MOXF6/MOXF8 voortdurend gesynchroniseerd met het laatst ontvangen tempo van het externe MIDI-apparaat of de computer (DAW-software). Deze instelling is handig als u wilt omschakelen tussen het gebruik van de externe en interne klok.
MTC (MIDI Time Code).....	Synchronisatie met een MTC-sigitaal dat via MIDI wordt ontvangen. MMC-signalen worden via MIDI verzonden. Gebruik deze instellingen wanneer u deze synthesizer wilt gaan gebruiken als een MIDI-slave, bijvoorbeeld wanneer het instrument wordt gesynchroniseerd met een voor MTR geschikte MTC. De functie MTC Sync is alleen beschikbaar in de modus Song.

OPMERKING Als MIDI Sync is ingesteld op 'MTC', kunnen songs en arpeggio's niet worden afgespeeld in de modus Song, maar kunnen patronen en arpeggio's wel worden afgespeeld in de modus Pattern.

OPMERKING MTC (MIDI Time Code) maakt gelijktijdige synchronisatie van meerdere audioapparaten via standaard MIDI-kabels mogelijk. MTC bevat data voor uren, minuten, seconden en frames. De MOXF6/MOXF8 verzendt geen MTC.

OPMERKING Met MMC (MIDI Machine Control) is afstandsbediening van multitrackrecorders, MIDI-sequencers enz. mogelijk. Een MMC-compatibele multitrackrecorder reageert bijvoorbeeld automatisch op signalen voor starten, stoppen en snel vooruit- en terugspoelen die worden gegeven vanaf de besturende sequencer, zodat de sequencer en de multitrackrecorder tegelijk worden afgespeeld.

OPMERKING Als u de MOXF6/MOXF8 zo instelt dat het afspelen van arpeggio wordt gesynchroniseerd met een externe MIDI-klok, moet u de apparaten zo instellen dat de MIDI-klok van de DAW-software of het externe MIDI-apparaat goed wordt verzonden naar de MOXF6/MOXF8 van de DAW-software of de externe MIDI-apparatuur.

ClockOut

Bepaalt of MIDI-klokberichten (F8) via MIDI worden verzonden via de aansluiting MIDI OUT/USB.

Instellingen: off, on

SeqCtrl (Sequencer Control)

Hiermee wordt bepaald of sequencerbesturingssignalen, zoals start, continue, stop en song position pointer, worden ontvangen en/of verzonden via MIDI.

Instellingen: off, in, out, in/out

off.....	Niet verzonden/herkend.
in.....	Herkend maar niet verzonden.
out.....	Verzonden maar niet herkend.
in/out.....	Verzonden/herkend.

MTC StartOffset

Bepaalt het specifieke tijdcodpunt vanaf waar het afspelen van de sequence start zodra de MTC wordt ontvangen. Deze functie kan worden gebruikt om het afspelen van deze synthesizer nauwkeurig gelijk te trekken met een extern voor MTC geschikt apparaat.

Instellingen: Uren: Minuten: Seconden: Frames

Uren:	00 – 23
Minuten:	00 – 59
Seconden:	00 – 59
Frames	00 – 29

[SF4] OTHER

MIDI IN/OUT

Bepaalt welke fysieke invoer-/uitvoeraansluitingen worden gebruikt voor het ontvangen/verzenden van MIDI-data.

Instellingen: MIDI, USB

OPMERKING De bovenstaande twee typen aansluitingen kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Slechts één aansluiting kan worden gebruikt om MIDI-data te verzenden/ontvangen.

BulkInterval

Hiermee wordt de intervaltijd bepaald van de bulkdumpverzending als de bulkdumpfunctie wordt gebruikt of het bulkdumpverzoek is ontvangen.

Instellingen: 0 – 900 ms

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

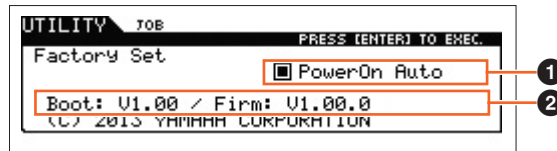
Utility Job

In de modus Utility Job kunt u het gebruikersgeheugen van deze synthesizer (pagina 23) terugzetten op de fabrieksinstellingen (Factory Set). Houd er rekening mee dat de instelling 'Power On Auto' automatisch in deze display wordt opgeslagen bij het uitvoeren van Factory Set.

LET OP

Als de fabrieksinstellingen worden teruggezet, worden alle door u gemaakte instellingen voor Voice, Performance, Song en Pattern en systeeminstellingen in de modus Utility gewist. Let er op dat u niet per ongeluk data overschrijft die u wilt bewaren. Het wordt aanbevolen om regelmatig back-ups van belangrijke performance data en systeeminstellingen te maken naar een USB-flashgeheugenapparaat, computer of dergelijke apparaten.

OPMERKING Raadpleeg de Gebruikershandleiding voor instructies over het uitvoeren van Factory Set.



1 PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Als deze parameter is ingesteld op 'on', kunt u door het instrument in te schakelen het gebruikersgeheugen terugzetten op de fabrieksinstellingen en de demosongs en -patronen laden. Normaal is deze parameter ingesteld op 'off'.

Instellingen: on, off

LET OP

Als u de parameter Auto Factory Set instelt op 'on' en de Factory Set uitvoert, wordt de functie Factory Set automatisch uitgevoerd als u het instrument inschakelt. Als u de parameter Auto Factory Set instelt op 'off' en op de knop [ENTER] drukt, wordt de bewerking Factory Set niet uitgevoerd als u het instrument de volgende keer inschakelt.

2 Version

Geeft de huidige versie van het instrument aan.

Modus Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

Quick Setup

Met Quick Setup (snelle configuratie) kunt u meteen toepasselijke paneelinstellingen voor de sequencer oproepen door handige vooraf ingestelde set-ups te selecteren waarmee u tegelijkertijd en onmiddellijk verschillende belangrijke parameters met betrekking tot de sequencer kunt instellen.

Bediening

Druk op de knop [QUICK SETUP].

Quick Setup

[F1] SETUP

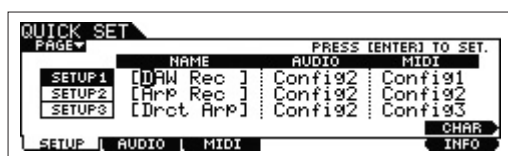
[F2] AUDIO

[F3] MIDI

[F1] SETUP

Deze display bevat de zes instellingen voor snelle configuratie. Deze display bestaat uit twee pagina's. Op elke pagina worden drie instellingen voor snelle configuratie weergegeven. Met de cursorknoppen [^]/[v] kunt u tussen deze pagina's schakelen. Nadat u de instellingen naar wens hebt voltooid, kunt u selecteren welke specifieke snelle configuratie u wilt gebruiken. Druk daarna op de knop [ENTER] om de instellingen uit te voeren.

OPMERKING U kunt de overeenkomstige snelle configuratie ook uitvoeren door de knop [QUICK SETUP] ingedrukt te houden terwijl u op de juiste knoppen [A] (1) – [F] (6) drukt.



1 NAME

Bepaalt de naam van elke snelle configuratie.

2 AUDIO

Hiermee selecteert u de audio-instelling van elke snelle configuratie. Elke audio-instelling ('Config1' – 'Config6') kan worden bewerkt in de display [F2] AUDIO.

Instellingen: Config1 – Config6

3 MIDI

Hiermee selecteert u de MIDI-instelling van elke snelle configuratie. Elke MIDI-instelling ('Config1' – 'Config6') kan worden bewerkt in de display [F3] MIDI.

Instellingen: Config1 – Config6

De standaardinstellingen voor snelle configuratie 1 – 6 zijn de volgende.

Quick Setup 1 (DAW Rec)

■ 'Audio' = 'Config2'

Gebruik deze instelling als u de signalen van de toongenerator en de A/D INPUT [L]/[R]-aansluitingen afzonderlijk opneemt naar DAW-software en als u de signalen van de OUTPUT [L/MONO]/[R]-signalen rechtstreeks afspeelt.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ 'MIDI' = 'Config1'

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument (exclusief arpeggiodata) opneemt naar de DAW-software.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

Quick Setup 2 (Arp Rec)

■ 'Audio' = 'Config2'

Deze instelling is hetzelfde als Quick Setup 1.

■ 'MIDI' = 'Config2'

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument inclusief arpeggiodata opneemt naar de DAW-software. Houd er rekening mee dat dit wordt gebruikt om arpeggio's op te nemen waarvoor 'KeyMode' is ingesteld als 'sort' of 'thru'.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

Quick Setup 3 (Drct Arp)

■ 'Audio'='Config2'

Deze instelling is hetzelfde als Quick Setup 1.

■ 'MIDI'='Config3'

Gebruik deze instelling als u het spel van het instrument inclusief arpeggiodata opneemt naar de DAW-software. Houd er rekening mee dat dit wordt gebruikt om arpeggio's op te nemen waarvoor 'KeyMode' is ingesteld als 'direct', 'sortdirect' of 'thrudirect'.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

Quick Setup 4 (St Alone)

■ 'Audio'='Config2'

Deze instelling is hetzelfde als Quick Setup 1.

■ 'MIDI'='Config4'

Gebruik deze instelling wanneer dit instrument alleen of als de masterclockbron voor andere apparatuur wordt gebruikt.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

Quick Setup 5 (VST Rec)

■ 'Audio'='Config4'

Gebruik deze instelling als u de MOXF6/MOXF8 Editor VST gebruikt om MIDI-data op te nemen naar de DAW-software.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

■ 'MIDI'='Config1'

Deze instelling is hetzelfde als Quick Setup 1.

Quick Setup 6 (VST Play)

■ 'Audio'='Config1'

Gebruik deze instelling als u de MOXF6/MOXF8 Editor VST gebruikt om het geluid van dit instrument af te spelen op de DAW-software.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

■ 'MIDI'='Config1'

Deze instelling is hetzelfde als Quick Setup 1.

Quick Setup

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] AUDIO
- ▶ [F3] MIDI

[F2] AUDIO

Bepaalt de audiosignaalinstellingen voor de geselecteerde configuratie. Deze instellingen zijn hetzelfde als in de display [F5] USB I/O (pagina 146) in de modus Utility. Gebruik de knoppen [SF1] – [SF6] om tussen Config 1 – 6 te schakelen.

[F3] MIDI

Bepaalt de parameters die betrekking hebben op de aansluitingen met een extern MIDI-apparaat. De functie van elke bewerkbare parameter is hetzelfde als de volgende parameters. Gebruik de knoppen [SF1] – [SF6] om tussen Config 1 – 6 te schakelen.

LocalCtrl (Local Control)

Utility mode → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → 'LocalCtrl' (pagina 148)

MIDI Sync

Utility mode → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → 'MIDI Sync' (pagina 149)

ClockOut

Utility mode → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → 'ClockOut' (pagina 149)

TrIntSw (Track Internal Switch)

Modus Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → 'INT SW' (pagina 78)

TrExtSw (Track External Switch)

Modus Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → 'EXT SW' (pagina 78)

ArpOutSw (Arpeggio Output Switch)

Modus Performance/Song/Pattern → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → 'OutputSwitch' (pagina 58)

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Modus Utility → [F6] MIDI → [SF1] CH → 'KBDTransCh' (pagina 148)

De modus File

De modus File biedt tools voor het overbrengen van data (zoals voice, performance, song, pattern en waveform) tussen de MOXF6/MOXF8 en externe opslagapparaten, zoals een USB-flashgeheugen of vaste schijf die is aangesloten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting.

Bediening

Druk op de [FILE]-knop.

Terminologie van de modus File

Bestand

De term 'bestand' wordt gebruikt om een reeks data te definiëren die op een USB-flashgeheugenapparaat of een vaste schijf van een computer zijn opgeslagen. Net als bij een computer kunnen verschillende soorten data, zoals voice, performance, song en pattern die op de MOXF6/MOXF8 zijn gemaakt, als een bestand (file) worden behandeld en op een USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen. Elk bestand heeft een bestandsnaam en -extensie.

Bestandsnaam

Net als bij een computer kunt u een naam aan het bestand toewijzen. Hiervoor gaat u naar de modus File.

De bestandsnaam kan maximaal acht letters uit het alfabet bevatten op de display van de MOXF6/MOXF8.

U kunt geen bestanden met dezelfde naam in dezelfde directory opslaan.

Extensie

De drie letters die volgen op de bestandsnaam (na de punt), zoals '.mid' en '.wav', worden de 'extensie' genoemd. De extensie duidt het bestandstype aan en deze kunt u niet wijzigen via het paneel van de MOXF6/MOXF8. De modus File van de MOXF6/MOXF8 ondersteunt verschillende extensietypen, die afhankelijk zijn van de data in het desbetreffende bestand.

Bestandsgrootte

Deze term verwijst naar de hoeveelheid geheugen die het bestand in beslag neemt. De bestandsgrootte wordt bepaald door de hoeveelheid data die in het bestand is opgeslagen. De bestandsgrootte wordt aangegeven met de conventionele computertermen: B (byte), kB (kilobyte), MB (megabyte) en GB (gigabyte). 1 kB komt overeen met 1024 bytes, 1 MB komt overeen met 1024 kB en 1 GB komt overeen met 1024 MB.

Opslag

Verwijst naar een geheugenopslageenheid (zoals een vaste schijf) waarop het bestand is opgeslagen. Dit instrument kan werken met verschillende soorten USB-flashgeheugenapparaten die zijn aangesloten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting.

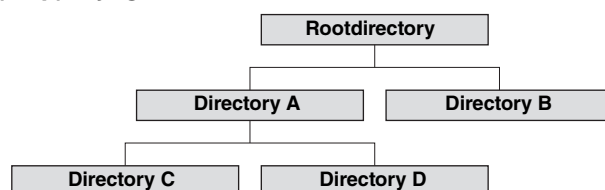
Directory (Dir)

Dit is een organisatievoorziening op een dataopslagapparaat (zoals een vaste schijf) waarmee u databestanden kunt groeperen op basis van hun type of toepassing. Directory's kunnen in hiërarchische volgorde worden genest voor het ordenen van data. In dat opzicht is een 'directory' hetzelfde als een map op een computer. In de modus File van de MOXF6/MOXF8 kunt u een naam toewijzen aan een directory, net als bij een bestand. Directorynamen hebben echter geen extensie.

Hiërarchische structuur (boomstructuur)

Als u een groot aantal bestanden hebt opgeslagen in het geheugen of op een vaste schijf, is het aan te raden om deze in mappen onder te brengen. En als u over een groot aantal bestanden en mappen beschikt, is het aan te raden om deze mappen in een hiërarchische structuur onder te brengen, waarbij meerdere mappen worden gegroepeerd in bijbehorende 'bovenliggende' mappen enzovoort. De bovenste locatie van alle mappen (die wordt opgeroepen als u de geheugenlocatie of de vaste schijf voor het eerst opent) wordt 'rootdirectory' genoemd.

De huidige directory (map) wijzigen



De bovenstaande voorbeeldafbeelding toont hoe u de huidige directory kunt wijzigen. Open eerst de rootdirectory om toegang te krijgen tot directory A en B. Open vervolgens directory A om toegang te krijgen tot directory C en D. Open ten slotte directory C, waarin u toegang krijgt tot de bestanden die hierin zijn opgeslagen. Hiermee kunt u dus mappen oproepen die dieper in de folderhiërarchie zijn genest. Als u een andere, bovengelige directory wilt selecteren (als u bijvoorbeeld van directory C naar directory B wilt gaan), gaat u eerst naar het volgende niveau dat daar boven ligt (directory A).

Ga vervolgens nog een niveau hoger (de rootdirectory). Open directory B nu zowel directory A als directory B beschikbaar zijn. Zo kunt u naar wens omhoog of omlaag bladeren door de mappenhiërarchie.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

Pad

De locatie van de directory's (mappen) en bestanden die op de regel 'Dir' op de display worden aangeduid, wordt een 'pad' genoemd. Dit verwijst naar de huidige directory, het apparaat waarin deze zich bevindt en de map(pen) waarin deze is geplaatst. 'Directory C' in de afbeelding hierboven wordt omschreven als het pad 'USB_HDD/A/C'.

Activeren

Verwijst naar het plaatsen van een extern opslagapparaat zodat dit kan worden gebruikt voor het instrument. Een USB-flashgeheugenapparaat wordt automatisch geactiveerd zodra het wordt aangesloten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting op het achterpaneel van de MOXF6/MOXF8. De omgekeerde procedure (verwijderen) wordt 'Unmount' genoemd.

Formatteren

Het initialiseren van een opslagapparaat (zoals een vaste schijf) wordt 'formatteren' genoemd. Bij het formatteren worden alle data van het doelgeheugenapparaat onherroepelijk gewist.

Opslaan/laden

'Opslaan' (Save) betekent dat de data die op de MOXF6/MOXF8 zijn gemaakt als een file op een USB-flashgeheugen worden opgeslagen. 'In het geheugen opslaan' betekent dat de data die op de MOXF6/MOXF8 zijn gemaakt in het interne geheugen worden opgeslagen. 'Laden' betekent dat de file op het externe USB-flashgeheugen in het interne geheugen wordt geladen.

[F1] CONFIG (Configuratie)

[SF1] CURRENT

Duidt het flashgeheugenapparaat aan dat is momenteel wordt herkend.

USB Device

Status Free

Hiermee wordt de vrije capaciteit weergegeven voor het momenteel herkende USB-flashgeheugenapparaat.

Status Total

Hiermee wordt de totale hoeveelheid geheugen weergegeven voor het momenteel herkende USB-flashgeheugenapparaat.

Expansion Module

Unmounted

Unformatted

Formatted

Hiermee wordt de status weergegeven voor de momenteel herkende uitbreidingsmodule voor Flash-geheugen (optioneel).

Status Free

Hiermee wordt de hoeveelheid vrij geheugen weergegeven voor de momenteel herkende uitbreidingsmodule voor Flash-geheugen (optioneel).

Status Total

Hiermee wordt de totale hoeveelheid vrij geheugen weergegeven voor de momenteel herkende uitbreidingsmodule voor Flash-geheugen (optioneel).

[SF2] FORMAT

Formateert het USB-flashgeheugenapparaat dat op het instrument is aangesloten. Alvorens u een nieuw USB-flashgeheugenapparaat met de MOXF6/MOXF8 kunt gebruiken, moet u het apparaat eerst formatteren.

Zie [pagina 161](#) voor instructies voor het formatteren.

Volume Label

Bepaalt de naam van het volumelabel. De naam kan tot elf tekens bevatten en wordt ingevoerd met behulp van de draaiknop [DATA] en de cursorknoppen [<]/[>]. Door te drukken op de knop [SF6] roept u de lijst op met tekens om de naam in te voeren. Zie het gedeelte 'Basisbediening' van de Gebruikershandleiding voor meer informatie over het toekennen van namen.

Free

Hiermee wordt de totale hoeveelheid en de hoeveelheid vrij geheugen weergegeven voor het momenteel herkende USB-flashgeheugenapparaat.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

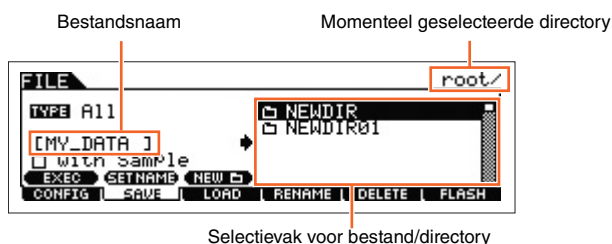
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

[F2] SAVE

Hiermee kunt u bestanden op een USB-flashgeheugenapparaat opslaan. Raadpleeg de gebruikershandleiding voor specifieke gebruikprocedures.

TYPE

De verschillende soorten data die met deze synthesizer worden gemaakt, kunt u allemaal samen of per datatype in één bestand opslaan. Deze parameter bepaalt welk specifiek datatype in een bepaald bestand wordt opgeslagen.

Instellingen: U kunt de volgende bestandstypen opslaan.

Bestandstypen	Extensie	Beschrijvingen
All	.X6A	Alle data in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen. Ook de golfvormen die u hebt toegewezen aan een voice worden als één geheel opgeslagen.
AllVoice	.X6V	Alle gebruikersvoicedata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen. De mixvoice kan echter niet worden opgeslagen. Ook de golfvormen die u hebt toegewezen aan een voice worden als één geheel opgeslagen.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Alle gebruikersargpeggiodata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen.
AllSong	.X6S	Alle gebruikerssongdata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen. De songdata omvatten mixinstellingen en mixvoices.
AllPattern	.X6P	Alle gebruikerspatroondata in het interne gebruikersgeheugen (flash-ROM) van de synthesizer worden als één bestand behandeld en kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen. De patroondata omvatten mixinstellingen en mixvoices.
SMF (Standard MIDI File)	.MID	Sequencetrack- (1 – 16) en tempotrackdata van songs of patronen die in de modus Song/Pattern zijn gemaakt kunnen op het USB-flashgeheugenapparaat worden opgeslagen als Standard MIDI File-data (indeling 0).
AllWaveform	.X6W	Alle golfvormdata kunnen worden opgeslagen in een enkele file. De golfvormdata bevatten alle samples op de optionele uitbreidingsmodules voor het flashgeheugen (FL512M/FL1024M). Denk erom dat de samples op de FL512M/FL1024M wellicht niet worden opgenomen in een bestand van dit type, omdat u vóór het opslaan kunt selecteren of u deze al dan niet wilt opslaan.

OPMERKING Wanneer het selectievakje 'with Sample' is ingeschakeld, worden sampledata ook op het USB-flashgeheugen opgeslagen.

[SF1] EXEC (Execute)

Druk op deze knop om het bestand op te slaan in de momenteel geselecteerde directory.

OPMERKING Druk op [ENTER] om de geselecteerde directory te openen.

[SF2] SET NAME

Druk op deze knop om het bestand of de directory waarvan u de naam hebt geselecteerd in het selectievak voor bestanden/directory's, te kopiëren naar de locatie voor de bestandsnaam.

[SF3] NEW

Druk op deze knop om een nieuwe directory te maken in de huidige directory.

Modus File

[F1] CONFIG

▶ [F2] SAVE

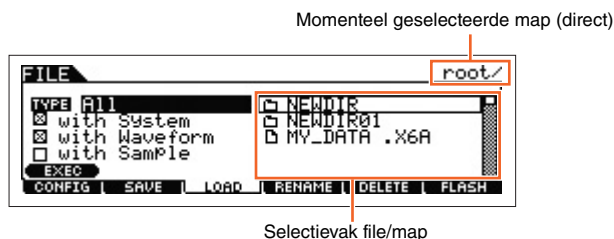
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

[F3] LOAD

Hiermee kunt u bestanden vanaf een USB-flashgeheugenapparaat naar deze synthesizer overzetten. U kunt ook op het keyboard spelen terwijl begeleidingspartijen worden afgespeeld van een SMF-bestand in het USB-flashgeheugen. Zie [pagina 160](#) voor meer informatie.

TYPE

De verschillende soorten data die in één bestand op een USB-flashgeheugenapparaat zijn opgeslagen, kunt u allemaal samen of per gewenst datatype naar deze synthesizer overzetten. Deze parameter bepaalt welk specifiek datatype vanuit een bepaald bestand wordt geladen.

Instellingen: U kunt de volgende bestandstypen laden.

Bestandstypen	Extensie*	Beschrijvingen
All	.X6A	Bestanden van het type 'All' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugenapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument. Als 'All' is geselecteerd als te laden bestandstype, dan verschijnt 'with System' in de display. Als dit vakje niet is aangevinkt en de laadbewerking wordt uitgevoerd, worden alle data met uitzondering van de systeeminstellingen in de modus Utility geladen.
AllVoice	.X6V	Bestanden van het type 'AllVoice' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugenapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument.
1BankVoice	.X6A .X6V	De voices in de geselecteerde Bank van het bestand opgeslagen als het type 'All'/AllVoice' kunnen worden geladen. De bestandspictogrammen van 'X6A' en 'X6V' veranderen in (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als dit bestand wordt geselecteerd en op de knop [ENTER] wordt gedrukt, verschijnen de voicebanklijst van het bestand en de bestemming voor laden. Selecteer de bronvoicebank om te laden in het vak aan de rechterkant van de display.
Voice	.X6A .X6V	Een specifieke voice in een bestand dat is opgeslagen op een USB-flashgeheugen als het type 'All' of 'All Voice' kan apart worden geselecteerd en naar het instrument worden overgezet. De bestandspictogrammen van 'X6A' en 'X6V' veranderen in (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als dit bestandstype wordt geselecteerd en op de knop [ENTER] wordt gedrukt, verschijnt de voicebanklijst van het bestand. Als de bank wordt geselecteerd en op de knop [ENTER] wordt gedrukt, verschijnen de geselecteerde bank van het bestand en de bestemming voor laden. Selecteer de bronvoice voor laden in het vak rechts van de display en selecteer de bestemmingsvoice voor laden links van de display.
1BankPerform	.X6A	De performances in de geselecteerde bank van het bestand opgeslagen als 'All' kunnen worden opgeslagen. De bestandspictogrammen van 'X6A' veranderen in (virtuele directory's) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als u deze file selecteert en op de knop [ENTER] drukt, wordt de performancebanklijst van het bestand en de laadbestemming aangeduid. Selecteer de bronperformancebank voor laden in het vak rechts van de display en selecteer de bestemmingsperformancebank voor laden links van de display.
Performance	.X6A	Een opgegeven performance in een bestand dat op het USB-flashgeheugen is opgeslagen als type 'All' kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. De bestandspictogrammen van 'X6A' veranderen in (virtuele directory's) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als u dit bestand selecteert en op de knop [ENTER] drukt, wordt de performancebanklijst van het bestand aangeduid. Als u de bank selecteert en op de knop [ENTER] drukt, wordt de performancelijst van de geselecteerde bank en de laadbestemming aangeduid. Selecteer de bronperformance voor laden in het vak rechts van de display en selecteer de bestemmingsperformance voor laden links van de display.
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	Bestanden van het type 'AllArp' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument.
AllSong	.X6S	Bestanden van het type 'AllSong' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE







[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

Bestandstypen	Extensie*	Beschrijvingen
Song	.X6A .X6S .MID	Een opgegeven song in een bestand dat als type 'All' of 'All Song' is opgeslagen op het USB-flashgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. De bestandspictogrammen  van 'X6A' of 'X6S' veranderen in  (virtuele directory's) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als u dit bestand selecteert en op de knop [ENTER] drukt, worden de songlijst van het bestand en de laadbestemming aangeduid. Selecteer de bronsong voor laden in het vak rechts van de display en selecteer de bestemmingsong voor laden links van de display. Als u dit bestandstype selecteert, kunt u bovendien ook standaard-MIDI-bestanden (formaat 0, 1) naar een bepaalde song laden.
AllPattern	.X6P	Bestanden van het type 'AllPattern' die zijn opgeslagen op het USB-flashgeheugen kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument.
Pattern	.X6A .X6P .MID	Een opgegeven patroon in een bestand dat als type 'All' of 'AllPattern' is opgeslagen op het USB-flashgeheugen kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. De bestandspictogrammen  van 'X6A' en 'X6P' veranderen in  (virtuele directory's) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd. Als u dit bestand selecteert en op de knop [ENTER] drukt, worden de patroonlijst van het bestand en de laadbestemming aangeduid. Selecteer het bronpatroon voor laden in het vak rechts van de display en selecteer het bestemmingspatroon voor laden links van de display. Als u dit bestandstype selecteert, kunt u bovendien ook een standaard-MIDI-bestand (formaat 0, 1) naar een bepaalde sectie van een patroon laden.
AllWaveform	.X6W	Bestanden van het type 'All Waveform' die zijn opgeslagen op het USB-opslagapparaat kunnen worden geladen op en worden teruggezet naar het instrument.
Waveform	.X6A .X6W .WAV .AIF	Een opgegeven golfvorm in een bestand dat als type 'All' of 'All Waveform' is opgeslagen op het USB-opslagapparaat kan apart worden geselecteerd en in het instrument worden geladen. Merk op dat de bestandspictogrammen  van 'X6A' en 'X6W' veranderen in  (virtuele mappen) wanneer dit bestandstype wordt geselecteerd.

* Wordt toegewezen aan het bestand dat kan worden geladen.

OPMERKING Wanneer het selectievakje 'with Waveform' is ingeschakeld, worden golfvormdata ook op de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen geladen.

OPMERKING Wanneer het selectievakje 'with Sample' is ingeschakeld, worden sampledata ook op de uitbreidingsmodule voor het flashgeheugen geladen.

Datacompatibiliteit met de MOX6/MOX8

Van de data die zijn gemaakt op de MOX6/MOX8 kunnen de volgende in de MOXF6/MOXF8 worden geladen.

Type MOX	Bestandsextensie van MOX
All	.X4A
AllVoice	.X4V
AllArp	.X4G
AllSong	.X4S
AllPattern	.X4P

Datacompatibiliteit met de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Van de data die zijn gemaakt op de MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8 kunnen de volgende in de MOXF6/MOXF8 worden geladen.

Type van MOTIF XF	Bestandsextensie van MOTIF XF
All	.X3A *1
AllVoice	.X3V
AllArp	.X3G
AllSong	.X3S *2
AllPattern	.X3P *2
AllWaveform	.X3W

*1: Alleen Voice, Performance, Arpeggio, Mixsjabloon en Golfvormdata.

*2: Alleen Golfvormdata.

[SF1] EXEC (Execute)

Met deze knop laadt u het geselecteerde bestand.

OPMERKING Druk op [ENTER] om de geselecteerde directory te openen of de gewenste Bank van de Voice/Performance/Waveform te selecteren.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

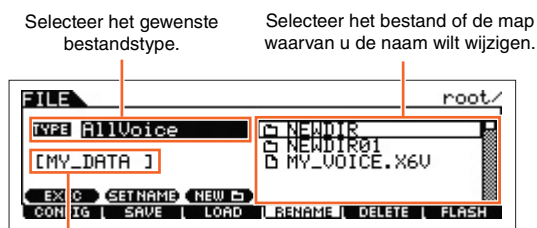
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

[F4] RENAME

Hernoem hier de geselecteerde bestanden of mappen.

Hernoem hier de geselecteerde bestanden of directory's. U kunt bestanden hernoemen met behulp van maximaal acht alfanumerieke tekens. De naamgeving van bestanden vindt plaats volgens de MS-DOS-naamgevingsafspraken. Als de bestandsnaam spaties of andere tekens bevat die in MS-DOS niet worden herkend, worden deze tekens bij het opslaan automatisch vervangen door een '_' (underscore of liggend streepje).

[SF1] EXEC (Execute)

Hernoem het geselecteerde bestand.

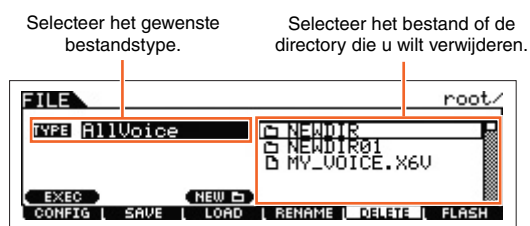
OPMERKING Druk op [ENTER] om de geselecteerde directory te openen.

[SF2] SET NAME

Druk op deze knop om het bestand of de directory waarvan u de naam hebt geselecteerd in het selectievak voor bestanden/directory's, te kopiëren naar de locatie voor de bestandsnaam.

[SF3] NEW

Druk op deze knop om een nieuwe directory te maken in de huidige directory.

[F5] DELETE

In deze display kunt u bestanden of directory's van het geselecteerde USB-flashgeheugenapparaat verwijderen. Selecteer het bestand of de map die u wilt verwijderen zoals hierboven wordt weergegeven en druk vervolgens op de knop [SF1] EXEC.

OPMERKING Als u een directory wilt verwijderen, dient u eerst alle bestanden uit die directory te verwijderen. Alleen lege mappen zonder bestanden of subdirectory's kunnen worden verwijderd.

[F6] FLASH**[SF1] FORMAT**

Met deze functie kunt u een optionele Flash-geheugenmodule formatteren. Aangezien de FL512M/1024M bij aflevering vanaf de fabriek niet is geformatteerd, moet de handeling Format worden uitgevoerd. Nadat u een nieuwe module hebt geïnstalleerd, drukt u op [ENTER] om het bevestigingsdialoogvenster op te roepen en drukt u nogmaals op [ENTER] om de handeling Format uit te voeren.

■ LET OP ■

De handeling Format kan ook worden uitgevoerd op een module die al is geformatteerd. Houdt u er in dit geval rekening mee dat alle bestaande golfvormdata worden gewist.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

▶ [F5] DELETE

▶ [F6] FLASH

Aanvullende informatie

[SF2] DELETE

Met deze functie kunt u één golfvorm verwijderen. Selecteer de golfvorm en druk op de knop [ENTER] om de geselecteerde golfvorm te verwijderen.

OPMERKING Als u deze functie vanuit de modus Voice selecteert, kunt u de geselecteerde golfvorm controleren door op het toetsenbord te spelen.

[SF3] OPTIMIZE

Met deze functie kunt u de uitbreidingsmodule voor flashgeheugen optimaliseren. Hierbij worden zones met gebruikt en ongebruikt (beschikbaar) geheugen geconsolideerd om de grootst mogelijke zone van aaneensluitend beschikbaar geheugen te creëren en de toegang tot het geheugen te versnellen. Druk op [ENTER] om het bevestigingsdialoogvenster op te roepen, en druk vervolgens nogmaals op de knop [ENTER] om de handeling Optimize uit te voeren.

■ LET OP ■

Schakel het instrument nooit uit tijdens de handeling Optimize, die waarschijnlijk veel meer dan tien minuten nodig heeft om te worden uitgevoerd. Hierdoor wist u de data op de uitbreidingsmodule voor het Flashgeheugen.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

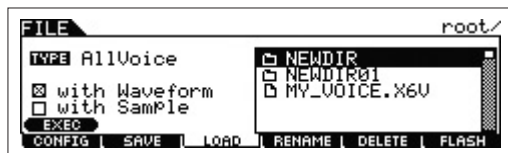
[F6] FLASH

Aanvullende informatie

Aanvullende informatie

Bestand/map selecteren

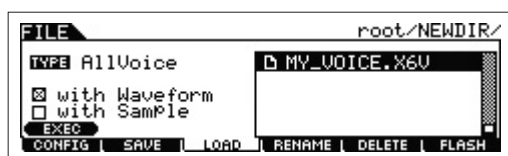
De afbeeldingen en instructies hieronder laten zien hoe u bestanden en directory's op een USB-flashgeheugenapparaat kunt selecteren in de modus File.



Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar het bovenliggende niveau.



Als u naar het volgende (lagere) niveau wilt gaan, markeert u de gewenste directory en drukt u op de knop [ENTER].



Selecteer de map of het bestand met de draaiknop [DATA] en de knoppen [INC]/[DEC].

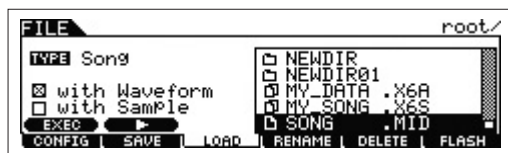
Een SMF (Standard MIDI File) afspelen van een USB-flashgeheugen

In de modus File kunt u een SMF-bestand dat is opgeslagen op een USB-flashgeheugenapparaat rechtstreeks afspelen. Deze functie is handig bij live optredens, aangezien u er SMF-data op een eenvoudige manier als begeleiding mee kunt gebruiken wanneer u het keyboard bespeelt.

- 1 Sluit het USB-flashgeheugen met het SMF-bestandsapparaat aan op dit instrument.
- 2 Ga naar de modus Song of Pattern en selecteer de gewenste song of patroon.
- 3 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren.
- 4 Druk op de knop [F3] LOAD om de display Load op te roepen.
- 5 Verplaats de cursor naar 'TYPE' en selecteer de 'Song' of het 'Pattern'.



- 6 Selecteer het SMF-bestand.



- 7 Druk op de knop [F6] ▶ (Play) om het SMF-bestand met de mixinstellingen van de momenteel geselecteerde song of patroon af te spelen. Druk opnieuw op de knop [SF2] ■ (Stop) om het afspelen te stoppen.
- 8 Bespeel het keyboard met het SMF-bestand als begeleiding.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

Aanvullende informatie

■ Een USB-flashgeheugenapparaat formatteren

Alvorens u een nieuw USB-flashgeheugenapparaat met dit instrument kunt gebruiken, moet u het apparaat eerst formatteren. Ga als volgt te werk om een dergelijk apparaat te formatteren.

■ LET OP ■

Als er op het USB-flashgeheugenapparaat al data zijn opgeslagen, let er dan op dat u het opslagapparaat niet formateert.

Als u het apparaat formateert, worden alle al opgenomen data verwijderd. Controleer daarom vooraf of het apparaat belangrijke data bevat.

- 1 Sluit een USB-flashgeheugenapparaat aan op de USB [TO DEVICE]-aansluiting.
- 2 Druk op de knop [FILE] om de modus File te activeren.
- 3 Druk op de knop [F1] CONFIG en vervolgens op de knop [SF2] FORMAT om de display voor formatteren op te roepen.



4 Benoem het volumelabel.

Verplaats de cursor naar 'Volume Label' en voer een volumelabel in (tot 11 tekens) met de draaiknop [DATA] en de cursorknoppen [<]/[>]. Om de invoer te vereenvoudigen, kunt u de lijst met tekens oproepen door op de [SF6]-knop te drukken.

5 Druk op de knop [ENTER]. (Op de display wordt u gevraagd dit te bevestigen.)

Druk op de knop [EXIT] om het formatteren te annuleren.

6 Druk op de knop [ENTER] om de bewerking Format uit te voeren.

Na het formatteren verschijnt het bericht 'Completed' (voltooid) en keert de oorspronkelijke display terug.

■ LET OP ■

Neem tijdens het formatteren de volgende voorzorgsmaatregelen in acht:

- Verwijder het USB-flashgeheugen nooit uit het apparaat.
- Zorg ervoor dat u de apparaten niet loskoppelt of verwijdert.
- Schakel de stroom van de MOXF6/MOXF8 of relevante apparaten nooit uit.

OPMERKING Door het USB-flashgeheugenapparaat te formatteren in de modus File, wordt het apparaat in MS-DOS- of Windows-indeling geformatteerd. Mogelijk is het geformatteerde apparaat hierna niet meer compatibel met andere apparaten, zoals een Mac-computer of digitale camera.

Modus File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

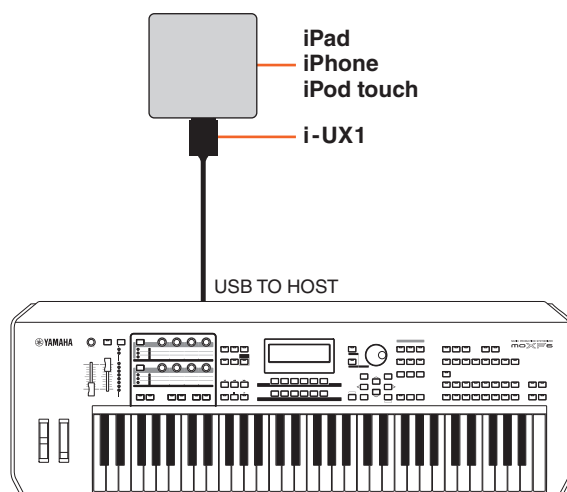
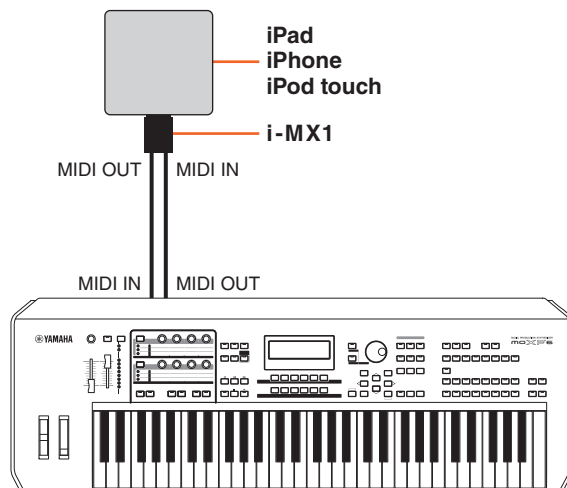
[F6] FLASH

Aanvullende informatie

iOS-toepassingen gebruiken

U kunt diverse iOS-toepassingen met dit instrument gebruiken door het instrument met behulp van de optionele i-MX1/i-UX1 MIDI-interface aan te sluiten op een iPad-, iPhone- of iPod Touch-apparaat, waardoor u nog meer plezier en muzikale veelzijdigheid hebt. Raadpleeg de Gebruikershandleiding van de i-MX1/i-UX1 voor meer informatie over hoe u dit instrument aansluit op de iPad/iPhone/iPod Touch. Voor meer informatie over compatibele toepassingen en details over minimale vereisten voor de toepassingen, kunt u de volgende website raadplegen.

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



OPMERKING Wanneer u het instrument samen met de toepassing op uw iPhone/iPad gebruikt, adviseren we u om de modus Airplane op uw iPhone/iPad in te stellen op ON, om bijgeluiden als gevolg van communicatie te vermijden.

OPMERKING iOS-toepassingen worden mogelijk niet in uw gebied ondersteund. Neem hiervoor contact op met uw Yamaha-dealer.

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

MIDI

Appendix

Over MIDI

MIDI is een afkorting van Musical Instrument Digital Interface, waarmee u elektronische muziekinstrumenten met elkaar kunt laten communiceren, door het versturen en ontvangen van uitwisselbare data zoals noten, besturingswijzigingen, programmawijzigingen en verscheidene andere soorten MIDI-data en -berichten. Deze synthesizer kan andere MIDI-apparaten besturen door nootgerelateerde data en verscheidene soorten besturingsdata te versturen.

Het apparaat kan ook worden bestuurd door binnenkomende MIDI-berichten die automatisch de toongeneratormodus bepalen, de MIDI-kanalen, voices en effecten selecteren, parameterwaarden wijzigen en uiteraard de voices bespelen die zijn opgegeven voor de verschillende partijen. Zie het PDF-document 'Datalijst' voor gedetailleerde informatie over de MIDI-berichten die door de MOXF6/MOXF8 kunnen worden verwerkt. Zie het PDF-document 'Parameterhandleiding bij synthesizer' voor meer informatie over MIDI. In deze sectie wordt alleen specifieke informatie voor de MOXF6/MOXF8 toegelicht.

• Channel Mode-berichten

Reset All Controllers (besturingsnummer 121)

De volgende parameters worden hierdoor beïnvloed:

ControllerSet	Uitgeschakeld
LFOBoxSet	Uitgeschakeld
Pitch Bend (Toonbuiging)	64
Aftertouch	0 (uit)
Modulation	0 (uit)
Expression	127 (max.)
Sustain	0 (uit)
Sostenuto	0 (uit)
Portamento	Hiermee wordt het brontoetsnummer van portamento geannuleerd
Voetschakelaar	127
Ribboncontroller	64
Breathcontroller	127
Toewijsbare knop	64
Toewijsbare schakelaar	0
RPN	Nummer niet opgegeven; de interne data worden niet gewijzigd.
NRPN	

Basisstructuur

Functionele blokken

Toongeneratorblok

A/D-invoerblok

Sequencerblok

Arpeggioblok

Regelblok

Effectblok

Intern geheugen

Referentie

Modus Voice

Modus Performance

Modus Song

Modus Pattern

Modus Mixing

Modus Master

Modus Remote

Modus Utility

Snelle configuratie

Modus File

iOS-toepassingen gebruiken

Appendix

▶ MIDI

Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha-downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation
305MW-A0