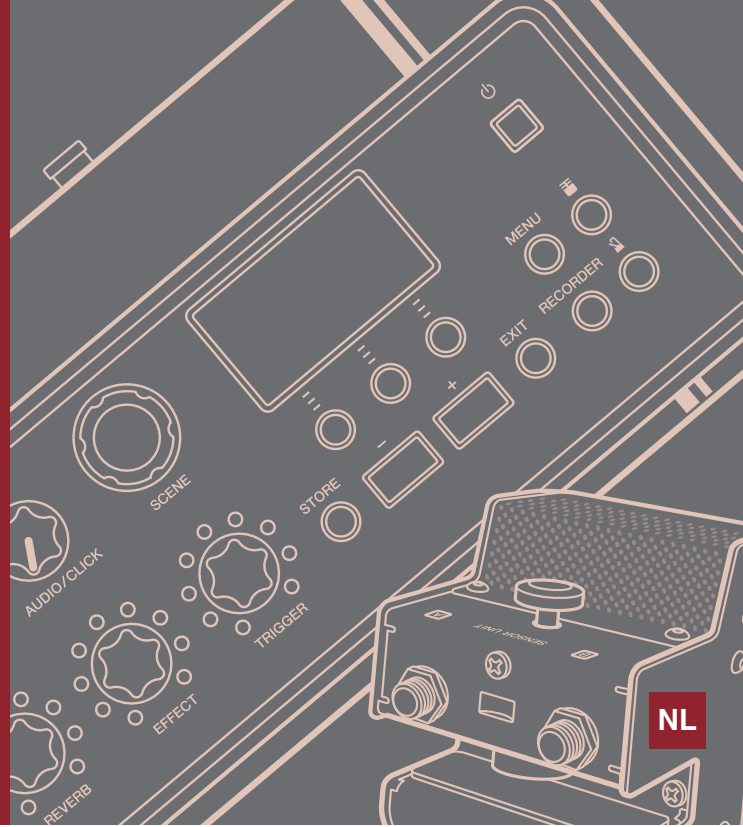




ELEKTRONISCH AKOESTISCHE  
DRUM MODULE

# EAD10

Naslaggids  
(geavanceerd)



NL

## Inhoud

<b>Hoe de triggers geluid genereren</b> .....	<b>2</b>	Beschrijving van parameters .....	<b>11</b>
Over de pads.....	2	Scene Edit.....	11
De relatie tussen trigger input jacks, trigger inputs en trigger input sources.....	3	Trigger .....	25
Triggergeluid (instrument, voice).....	4	Utility .....	32
Intern geheugen van de EAD10.....	5	Job .....	39
<b>MENU</b> .....	<b>6</b>	File .....	47
Basisschermfuncties .....	6	Factory Reset.....	57
De trigger input of de trigger input source selecteren.....	7	<b>Een computer aansluiten.....</b>	<b>59</b>
Menufuncties.....	8	Het USB-stuurprogramma van de Yamaha Steinberg installeren .....	59
		DAW-software gebruiken .....	60
		Yamaha USB-MIDI-stuurprogramma .....	60

## Het gebruik van deze handleiding

Me de EAD10 Naslaggids (geavanceerd) (dit document) kunt u met de koppelfunctie klikken op een onderwerp dat u wilt weergeven of u kunt de zoekfunctie gebruiken.

Wanneer u op een tab aan de rechterkant van de pagina klikt, gaat u naar de eerste pagina van het desbetreffende onderdeel.



# Hoe de triggers geluid genereren

Hoe de EAD10 geluid produceert, wordt uitgelegd in de Gebruikershandleiding.

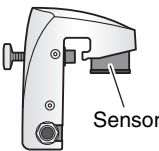

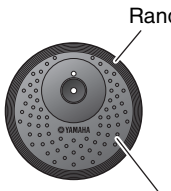
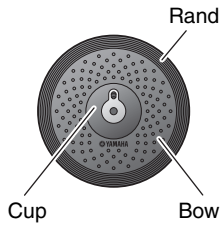
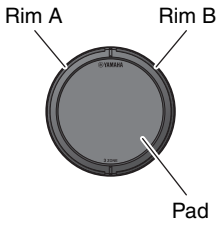
Hierin geven we gedetailleerde informatie over de manier waarop triggersignalen Trigger Sounds genereren.

## Over de pads

Bij de EAD10 kunt u onder meer drumtriggers en elektronische drum pads gebruiken.

Typen pads zijn: pads met twee piezo's en met één piezo.

Specifieke gebieden op pads heten zones.

Type pad	Twee piezo's		Eén piezo		
Aantal invoerbronnen	2		1	2	3
Beschrijving	Produceert twee verschillende triggersignalen.	Produceert hetzelfde triggersignaal, ongeacht waar de pad wordt geraakt.	Produceert een ander triggersignaal, afhankelijk van waar de pad wordt geraakt.		
	Speelt twee triggergeluiden af.	Speelt één triggergeluid af.	Produceert twee verschillende triggersignalen.	Produceert drie verschillende triggersignalen.	Speelt drie triggergeluiden af.
Voorbeeld	Drumtrigger DT50S	Sensoreenheid Drumpad TP70 Drumtrigger DT50K	Cymbaalpad PCY100 (in een setting met 2 zones)	Cymbaalpad PCY135	Snarepad/tompad TP70S
Zone					

### OPMERKING

De EAD10 is niet geschikt voor gebruik met pad-controllers.

## De relatie tussen trigger input jacks, trigger inputs en trigger input sources

In dit gedeelte wordt de relatie uitgelegd tussen trigger input jacks, trigger inputs en trigger input source.

### ● Trigger input jack (trigger input)

Door de invoermodus op de [1]KICK]-jack, [2]-jack, [3]SNARE]-jack, [4]-jack in te schakelen, kunt u de trigger input en de trigger input source wijzigen. De [5]-jack en de [6]-jack zijn inputs voor 3 zones en kunnen niet worden gewijzigd.

### ● Trigger input source

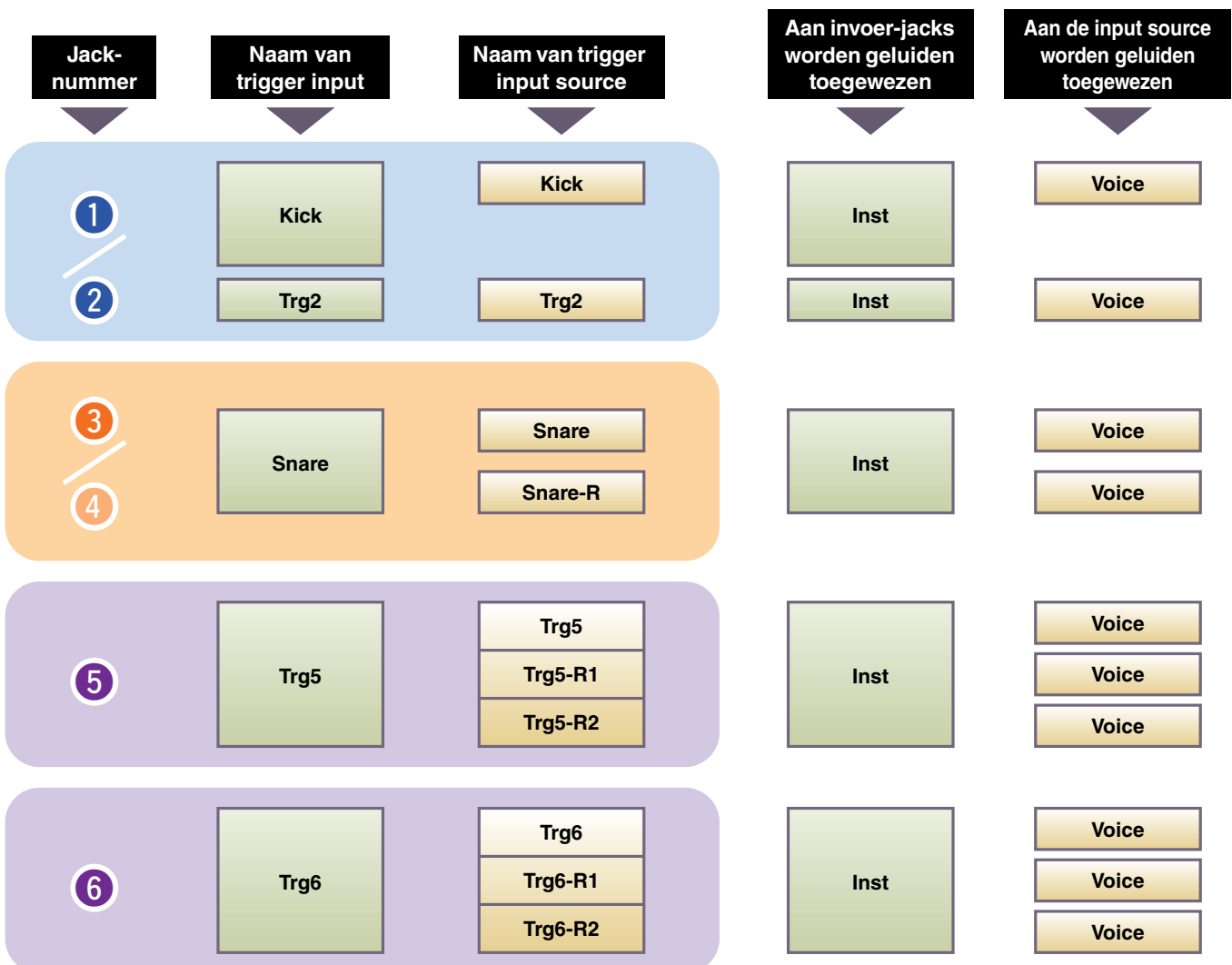
Elke zone zendt een ander signaal uit, een 'trigger input source'.

Wanneer de EAD10 een triggersignaal van de pad krijgt, speelt de Hoofdgedeelte de trigger input source af.

Aan de trigger input source is een triggergeluid toegewezen.

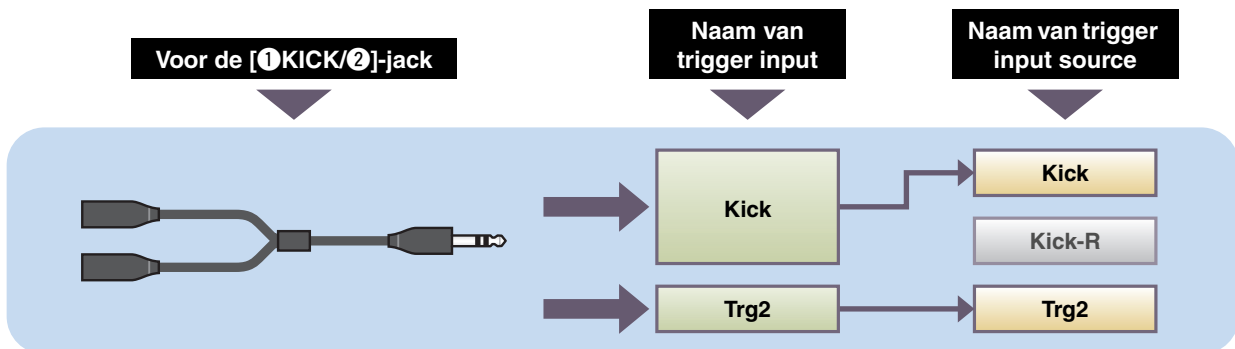
### ● Standaardinstelling voor de invoermodus

De standaardinstellingen voor de invoermodus zijn: [1]KICK/2]-jack separate, [3]SNARE/4]-jack paired.



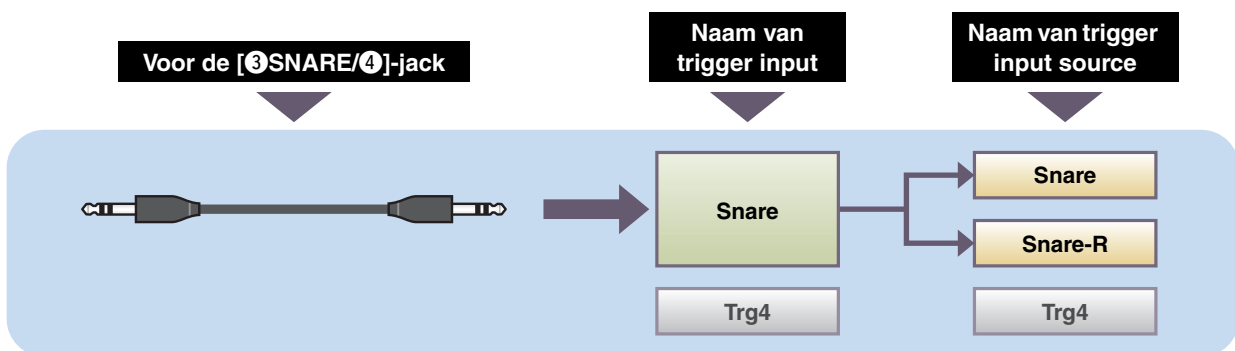
### ● separate

Met de instelling “separate” wordt de [1KICK/2]-jack (of de [3SNARE/4]-jack) in afzonderlijke inputs losgemaakt, waarbij aan elke input één instrument wordt toegewezen. Het triggersignaal dat bijvoorbeeld wordt ontvangen door de [2]-jack is gekoppeld aan de trigger input source “Trg2.” Het “Kick-R”-geluid wordt niet geproduceerd.



### ● paired

Met de instelling “paired” wordt één instrument aan de [1KICK/2]-jack (of de [3SNARE/4]-jack) toegewezen. Het triggersignaal dat bijvoorbeeld wordt ontvangen door de [4]-jack is gekoppeld aan de trigger input source “Snare-R.” Het “Trg4”-signaal wordt niet geproduceerd.



## Triggergeluid (instrument, voice)

Een triggergeluid is het geluid dat is toegewezen aan en wordt geproduceerd door elke trigger input of trigger input source.

### ● Instrument

“Instrument” verwijst naar de percussie-instrumenten (snare drum, tom, cymbalen en bass drum) die in een drumstel worden gebruikt. Met de EAD10 kunt u voor elke trigger input een ander instrument gebruiken. Wanneer u een elektrische drumpad toevoegt, kunt u bijvoorbeeld een snare drum-geluid aan de pad toewijzen.

### ● Voice

“Voice” verwijst naar een geluid waaruit een instrument bestaat. Met de EAD10 kunt u voor elke trigger input source een andere voice gebruiken. Bij een akoestische snare drum kunt u bijvoorbeeld een head shot-geluid, een open rim shot-geluid en een closed rim shot-geluid afspelen, allemaal van dezelfde drum. Al deze verschillende geluiden worden een voice genoemd, en de EAD10 is voorzien van interne voices, onder andere verschillende percussie-instrumenten, geluidseffecten, elektronische geluiden, en meer. Naast de interne voices kunt u waveforms (audiobestanden) importeren, die u afspeelt als gebruikers-voices.

Wanneer u bijvoorbeeld een akoestisch drum-instrument toewijst aan een pad met 3 zones, worden uit de bijbehorende zones een head-geluid, een open rim-geluid en een closed rim-geluid gegenereerd. Wanneer hetzelfde instrument toewijst aan een pad met 2 zones, worden het head-geluid en een open rim-geluid gegenereerd.

Bass drum en elektronische snare-instrumenten zijn pads met 1 zone, zodat hetzelfde geluid wordt gegenereerd, ongeacht waar de pad wordt geraakt.

### OPMERKING

U kunt geïmporteerde waveforms gebruiken wanneer u “WAVE” selecteert in de categorie Voice. Waveforms die in de Hoofdgedeelte zijn geïmporteerde, zijn “Waves”. Waveforms vóór importeren zijn “audiobestanden (.wav)”.

## Intern geheugen van de EAD10

---

U kunt scènes die u hebt gemaakt of bewerkt, opslaan in het interne geheugen, zodat ook na het uitschakelen van het apparaat de gegevens bewaard blijven.

U kunt ook systeeminstellingen opslaan, zoals de instellingen voor triggers (MENU/Trigger) en andere algemene instellingen, zoals Utility-instellingen (MENU/Utility).

### ● Gegevens die in de EAD10 kunnen worden opgeslagen

In de Hoofdgedeelte kunnen de volgende typen gegevens worden opgeslagen.

- Scènes (200)
- Waves (maximaal 100)
- Triggerinstellingen
- Overige algemene instellingen

### OPMERKING

- Als u gegevens in de Hoofdgedeelte opneemt, gaan deze verloren wanneer de stroom wordt uitgeschakeld.
- U kunt maximaal waves importeren, mits deze de totale capaciteitslimiet niet overschrijden.

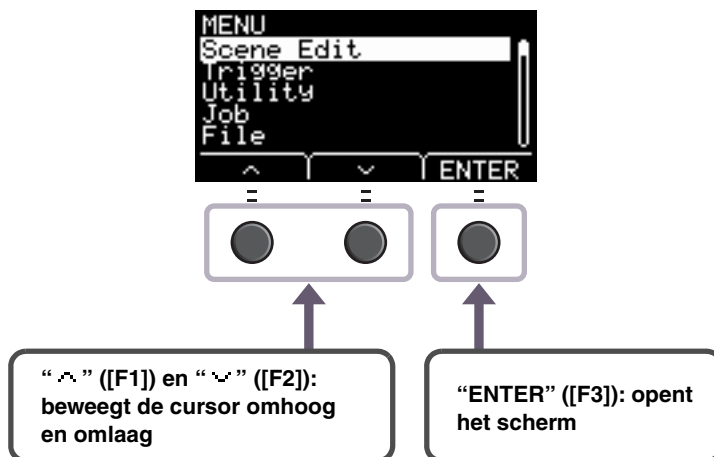
### ● Gegevensbestanden opslaan (Save) en laden (Load)

Alle gegevens die op de EAD10 zijn opgenomen, kunnen op een USB-flashstation worden opgeslagen. Bestanden die op een USB-flashstation zijn opgeslagen, kunnen ook weer in de Hoofdgedeelte worden geladen. Zie MENU/File ([pagina 47](#)) voor meer informatie.

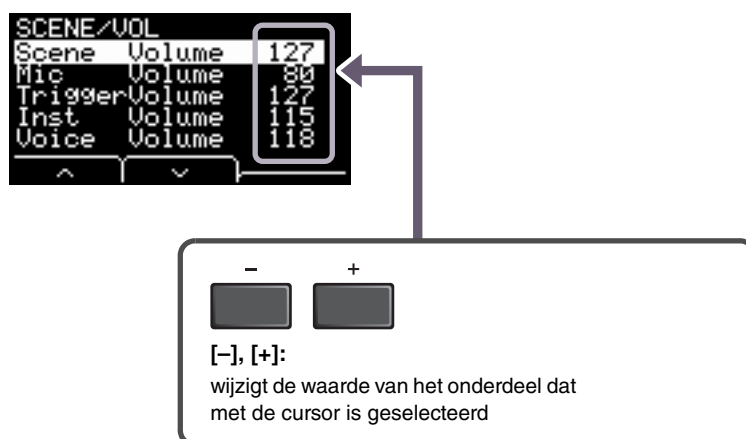
## Basisschermfuncties

Dit scherm wordt weergegeven wanneer u op de knop [MENU] drukt.

### Navigeren in het MENU




### De waarden voor de instellingen wijzigen

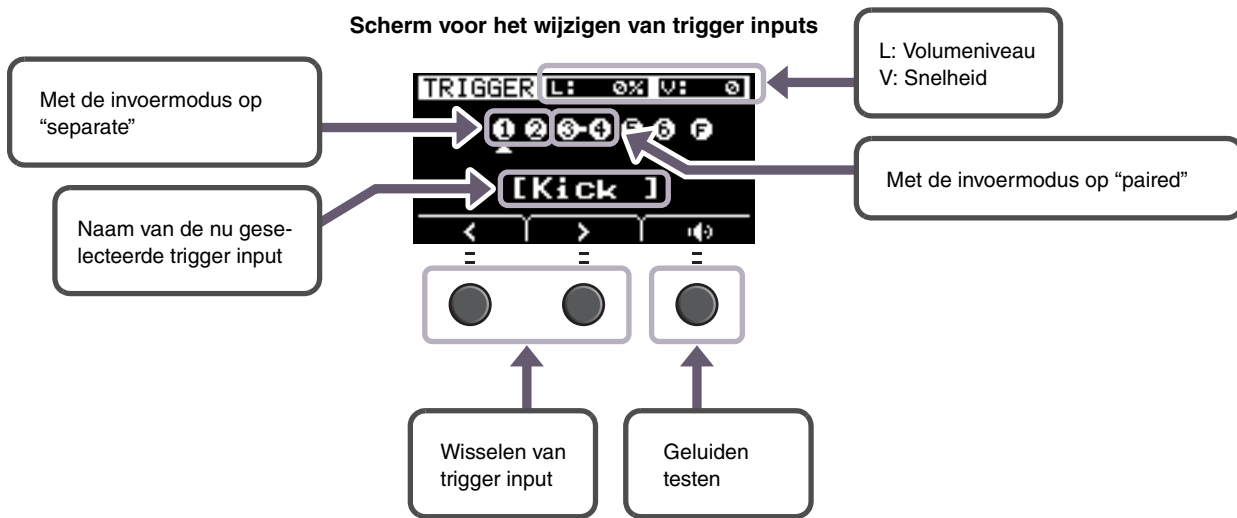


## De trigger input of de trigger input source selecteren


Voor parameters waarvoor de instellingen voor trigger input of trigger source input zijn vereist, wordt de naam van de trigger rechtsboven in het scherm weergegeven.

### Instellingen voor afzonderlijke trigger inputs


In het instellingenschermbij MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber of MENU/Trigger/Pad Type, drukt u op de knop TRG  ([F3]) om het scherm te openen waarin u trigger inputs kunt wijzigen.

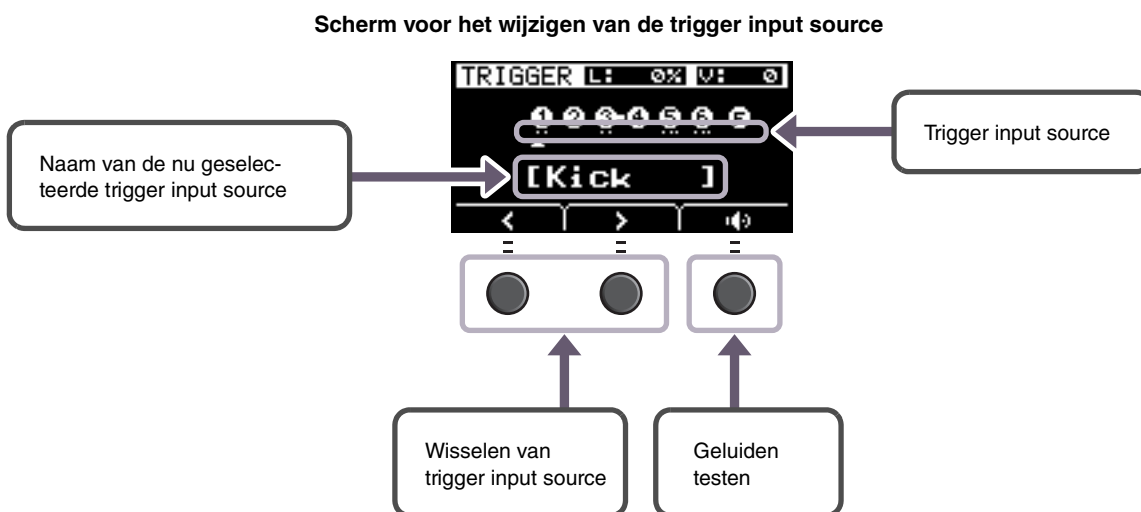


#### OPMERKING

- Wanneer de invoermodus “paired” is, verandert er niets aan de instellingen als u “Trg2” of “Trg4” selecteert (ook worden er geen triggers gegenereerd).
- Bij MENU/Trigger/Pad Type wordt “” (FootSW) niet weergegeven.

### Instellingen voor afzonderlijke trigger input sources

Bij MENU/Utility/PadFunction of bij een instellingenschermbij waarbij de trigger input source-instelling vereist is, drukt u bijvoorbeeld op de knop TRG  ([F3]) om het scherm voor het wijzigen van de trigger input source te openen.



#### OPMERKING

Wanneer de invoermodus “paired” is, verandert er niets aan de instellingen als u “Trg2” of “Trg4” selecteert (ook worden er geen triggers gegenereerd). Wanneer de invoermodus “separate” is, verandert er niets aan de instelling als u “Kick-R” of “Snare-R” selecteert (ook worden er geen triggers gegenereerd).

# Menufuncties

## MENU

### Scene Edit

#### Inst Instrumentinstellingen

- Category . . . . . Instrumentcategorie
- InstNumber . . . . . Instrumentnummer
- InstTune . . . . . Instrument stemmen
- InstDecay . . . . . Instrument wegsterven
- InstPan . . . . . Instrument pan

#### Voice Voice-instellingen

- Category . . . . . Voice-categorie
- VoiceNumber . . . . . Voice-nummer
- VoiceTune . . . . . Voice stemmen
- VoiceDecay . . . . . Voice wegsterven
- VoicePan . . . . . Voice pan
- VoiceFilter . . . . . Drempelfrequentie voor voice-filter
- VoiceQ . . . . . Resonantie (Q) voice-filter
- VoiceAltGrp . . . . . Alternatieve groep voor voice
- VoiceHoldMode . . . . . Voice Hold-modus

#### MessageType . . . . . MIDI-berichttype selecteren

#### [For note]

- Note . . . . . Uitvoer MIDI-noot
- MIDI Ch . . . . . MIDI-kanaal
- GateTime . . . . . Gate-tijd
- TrgVel . . . . . Triggersnelheid

#### [For REVERB]

- MinValue . . . Minimumwaarde
- MaxValue . . . Maximumwaarde

#### [For EFFECT]

- MinValue . . . Minimumwaarde
- MaxValue . . . Maximumwaarde

#### [For CC01 to CC95]

- MinValue . . . Minimumwaarde
- MaxValue . . . Maximumwaarde
- MIDI Ch . . . MIDI-kanaal

### Effect Effect-instellingen

- ReverbType . . . . . Galmtypen
- ReverbSend . . . . . Galm verzenden
- RevReturn . . . . . Galm terugsturen
- Mic RevSend . . . . . Microfoongalm verzenden
- TriggerRevSend . . . . . Galm van triggergeluid verzenden
  - Voice RevSend . . . . . Galm van triggergeluid voice verzenden
- MicEffType . . . . . Type microfooneffect
- MicEffDepth . . . . . Diepte microfooneffect
- TrgEffType . . . . . Type triggergeluidseffect
- TrgEffSend . . . . . Triggergeluidseffect verzend- en droogbalans
- TrgEffReturn . . . . . Triggergeluidseffect terugsturen
- TrgEffToRev . . . . . Trigger-voice-effect galm verzenden

### Volume Volume-instellingen

- Scene Volume . . . . . Algemeen scènevolume
  - Mic Volume . . . . . Mic Volume
  - TriggerVolume . . . . . Algemeen volume triggergeluid
    - Inst Volume . . . . . Instrumentvolume triggergeluid
    - Voice Volume . . . . . Voice-volume triggergeluid

### Tempo Tempo-instellingen

- Tempo . . . . . Tempo voor geselecteerde scène



**MENU**

Trigger

- Input Mode Instellingen voor de invoermodus
  - Trg1/Trg2 . . . . . Trigger 1/Trigger 2 invoermodus
  - Trg3/Trg4 . . . . . Trigger 3/Trigger 4 invoermodus

- Curve Curve-instellingen
  - Velocity Curve . . . . . Snelheidscurve

- Type pad Instellingen van type pad
  - PadType . . . . . Type pad selecteren

- Gain . . . . . Versterking
- Sensitivity . . . . . Gevoeligheid
- RejectTime . . . . . Afwijzingstijd
- MinLevel . . . . . Minimumniveau
- MaxLevel . . . . . Maximumniveau
- MinVelocity . . . . . Minimumsnelheid
- MaxVelocity . . . . . Maximumsnelheid
- WaitTime . . . . . Wachtijd
- RimGain . . . . . Randversterking
- H/R Balance . . . . . H/R-balans

- Crosstalk Instellingen voor de preventie van crosstalk
  - All Reject Lvl. . . . . Afwijsniveau Alles
  - Reject Lvl . . . . . Afwijsniveau (Bronpad)

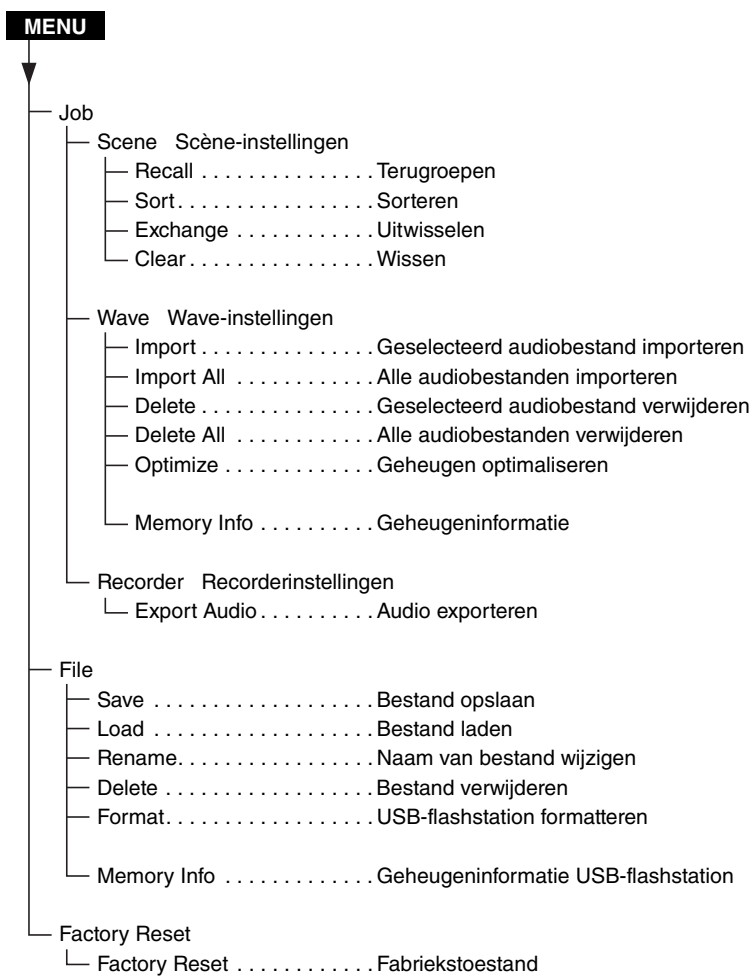
- FootSwSelect Instellingen voor voetschakelaar selecteren
  - FootSwSelect . . . . . Voetschakelaar selecteren

Utility

- General Algemene instellingen voor hulpprogramma's
  - SceneKnob . . . . . Scèneknop
  - AutoPowerOff . . . . . Automatisch uitschakelen
  - LCD Contrast . . . . . LCD-contrast
  - ClickOutput . . . . . Bestemming klik-uitvoer
  - ClickCountOff . . . . . Aantal kliks uit
  - L&R Volume . . . . . Uitvoervolume extern apparaat
  - MicNoiseGate . . . . . Limiet microfoonruis
  - AudioOutGain . . . . . Versterking audio uit
  - AudioMix . . . . . Audiomix
  - USB To Host . . . . . Instelling [USB TO HOST]-aansluiting
  - MIDI LocalCtrl. . . . . Lokale controle MIDI
  - AuxInVolume. . . . . [AUX IN]-volume
  - USB Volume . . . . . Volume van USB-audio of afspelen recorder
  - ClickVolume . . . . . Klikvolume

- PadFunction Instellingen van pad-functies
  - PadFunction . . . . . Pad-functie
  - BypassSw . . . . . Bypassschakelaar

- Phones EQ EQ-instellingen koptelefoon
  - EQ LowGain . . . . . Lage gain EQ
  - EQ HighGain. . . . . Hoge gain EQ



## Beschrijving van parameters

### Scene Edit



In dit hoofdstuk worden de instellingen van “Scene Edit” in het menu uitgelegd.

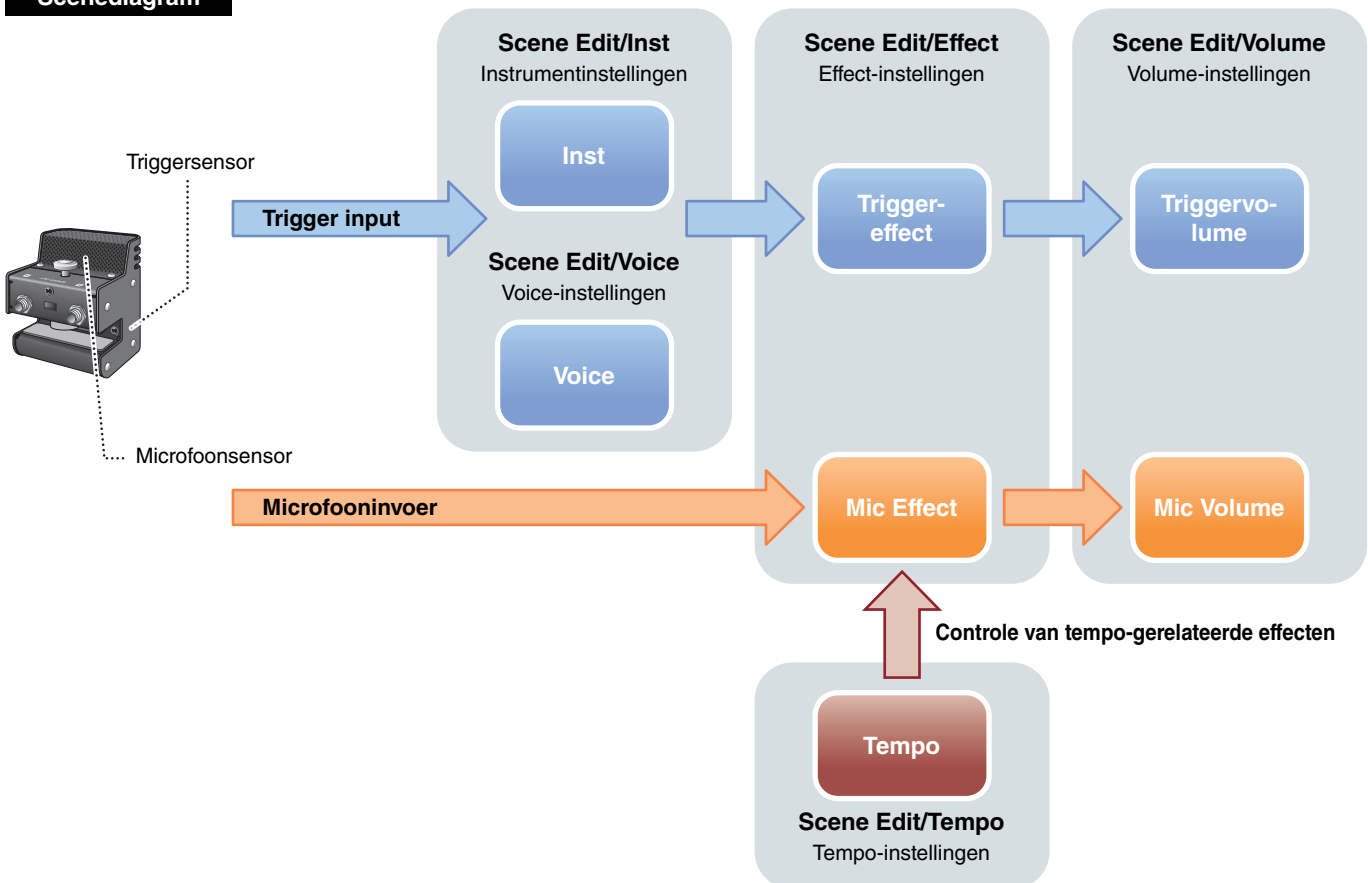
U kunt galm, effecten (microfoongeluid) en triggergeluiden voor scènes naar wens aanpassen.

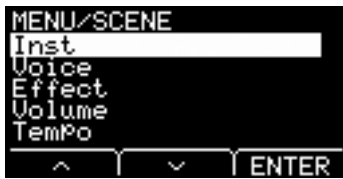
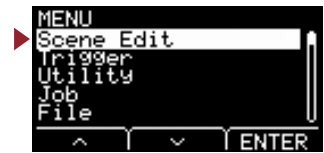
Voor triggergeluiden kunt u ook effecten gebruiken. Er zijn ook verschillende instellingen voor elke trigger input en trigger input source.

**OPMERKING**

Nadat u een scène aan uw wensen hebt aangepast kunt u deze opslaan (Store) als een gebruikersscène (EAD10 Gebruikershandleiding). Aangepaste scènegegevens gaan verloren wanneer u een andere scène kiest voordat u de instellingen hebt opgeslagen.

**Scènediagram**





Structuur van instellingenschermb

Scene Edit

Inst	Instrumentinstellingen
Voice	Voice-instellingen
Effect	Effect-instellingen
Volume	Volume-instellingen
Tempo	Tempo-instellingen

## Scene Edit/Inst Instrumentinstellingen

Structuur van instellingenschermb

Scene Edit

Inst

1/2	Category	Instrumentcategorie
	InstNumber	Instrumentnummer
2/2	InstTune	Instrument stemmen
	InstDecay	Instrument wegsterven
	InstPan	Instrument pan

## Scene Edit/Inst 1/2



### Category: Instrumentcategorie

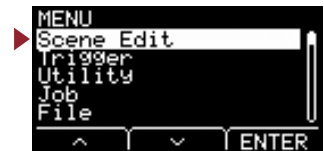
Hiermee wordt de instrumentcategorie voor elke trigger input ingesteld. U kunt het instrument ook selecteren door op de knop "TRG" ([F3]) in het scherm Scene te drukken.

**Instellingen** Zie de Datalijst.

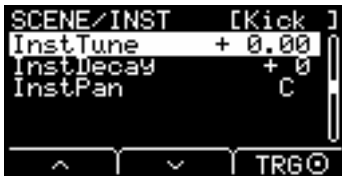
### InstNumber: Instrumentnummer

Hiermee wordt het instrumentnummer voor elke trigger input ingesteld. U kunt het instrument ook selecteren door op de knop "TRG" ([F3]) in het scherm Scene te drukken.

**Instellingen** Zie de Datalijst.



## Scene Edit/Inst 2/2



### InstTune: Instrument stemmen

Met deze parameter wordt de hoogte van elke trigger input met eenheden van 25 cent bijgesteld. 0.01 komt overeen met 1 cent.

**Instellingen** -12.00 tot +0.00 tot +12.00

#### OPMERKING

Een "cent" is een toonhoogte-eenheid die is gedefinieerd als een honderdste van een halftoon. (100 cent = 1 halftoon)

### InstDecay: Instrument wegsterven

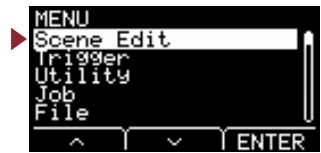
Hiermee wordt het wegsterven ingesteld (de tijd waarin het geluid wegstert tot stilte) voor het instrument dat aan elke trigger input is toegewezen. Positieve waarden produceren een scherper geluid.

**Instellingen** -10 tot +0 tot +10

### InstPan: Instrument pan

Hiermee wordt de positie in het stereoveld (pan) van elke trigger input ingesteld.

**Instellingen** L64 tot C tot R63



## Scene Edit/Voice Voice-instellingen

### Structuur van instellingscherm

#### Scene Edit

##### Voice

1/4

Category	Voice-categorie
----------	-----------------

VoiceNumber	Voice-nummer
-------------	--------------

2/4

VoiceTune	Voice stemmen
-----------	---------------

VoiceDecay	Voice wegsterven
------------	------------------

VoicePan	Voice pan
----------	-----------

3/4

VoiceFilter	Drempelfrequentie voor voice-filter
-------------	-------------------------------------

VoiceQ	Resonantie (Q) voice-filter
--------	-----------------------------

VoiceAltGrp	Alternatieve groep voor voice
-------------	-------------------------------

VoiceHoldMode	Voice Hold-modus
---------------	------------------

4/4

MessageType	MIDI-berichttype selecteren
-------------	-----------------------------

##### [For note]

Note	Uitvoer MIDI-noot
------	-------------------

MIDI Ch	MIDI-kanaal
---------	-------------

GateTime	Gate-tijd
----------	-----------

TrgVel	Triggersnelheid
--------	-----------------

##### [For REVERB]

MinValue	Minimumwaarde
----------	---------------

MaxValue	Maximumwaarde
----------	---------------

##### [For EFFECT]

MinValue	Minimumwaarde
----------	---------------

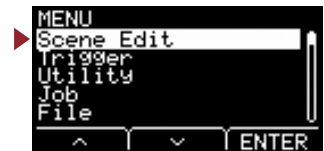
MaxValue	Maximumwaarde
----------	---------------

##### [For CC01 to CC95]

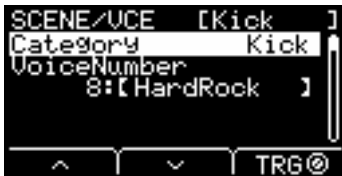
MinValue	Minimumwaarde
----------	---------------

MaxValue	Maximumwaarde
----------	---------------

MIDI Ch	MIDI-kanaal
---------	-------------



## Scene Edit/Voice 1/4



### Category: Voice-categorie

Hiermee wordt de voice-categorie voor elke trigger input source ingesteld.

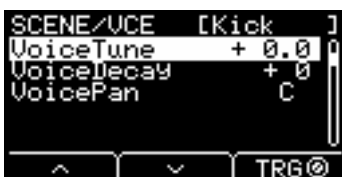
**Instellingen** Zie de Datalijst.

### VoiceNumber: Voice-nummer

Hiermee wordt het voice-nummer voor elke trigger input source ingesteld.

**Instellingen** Zie de Datalijst.

## Scene Edit/Voice 2/4



### VoiceTune: Voice stemmen

Hiermee wordt het stemmen van de voice ingesteld die aan elke trigger input source is toegewezen. 0.1 komt overeen met 10 cent.

**Instellingen** -24.0 tot +0.0 tot +24.0

#### OPMERKING

Een "cent" is een toonhoogte-eenheid die is gedefinieerd als een honderdste van een halftoon. (100 cent = 1 halftoon)

### VoiceDecay: Voice wegsterven

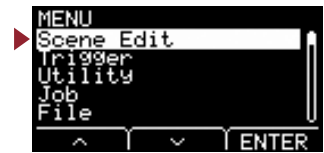
Hiermee wordt het wegsterven ingesteld (de tijd waarin de voice wegsterft tot stilte) voor de voice die aan elke trigger input source is toegewezen. Positieve waarden produceren een scherper geluid.

**Instellingen** -64 tot +0 tot +63

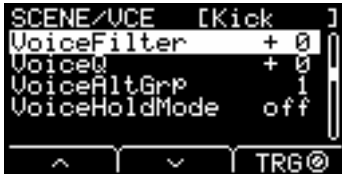
### VoicePan: Voice pan

Hiermee wordt de stereo-pan voor elke trigger input source ingesteld.

**Instellingen** L64 tot C tot R63



## Scene Edit/Voice 3/4



### VoiceFilter: Drempelfrequentie voor voice-filter

Hiermee wordt de drempelfrequentie voor het voice-filter ingesteld die aan elke trigger input source is toegewezen. Negatieve waarden produceren een donkerder geluid, terwijl positieve waarden een helderder geluid produceren.

**Instellingen** -64 tot +0 tot +63

### VoiceQ: Resonantie (Q) voice-filter

Hiermee wordt de Q (filterresonantie) de voice ingesteld die aan elke trigger input source is toegewezen. Vergroot vlak bij de drempelfrequentie van het filter het signaal, waardoor het geluid karaktervoller wordt.

**Instellingen** -64 tot +0 tot +63

### VoiceAltGrp: Alternatieve groep voor voice

Hiermee wordt de alternatieve groep geluiden ingesteld die moeten worden geproduceerd voor elke trigger input source. Een alternatieve groep is een verzameling voices die u niet gelijktijdig wilt laten produceren, zoals Hi-Hat Close en Hi-Hat Open. Wanneer een voice wordt getriggerd terwijl een ander voice uit dezelfde alternatieve groep al wordt afgespeeld, wordt de eerste voice tot stilte gebracht en wordt alleen de tweede voice geproduceerd.

<b>Off</b>	Voice wordt niet aan een alternatieve groep toegewezen
<b>HHOpen</b>	Hi-Hat Open-groep
<b>HHClose</b>	Hi-Hat Close-groep
<b>1 tot 9</b>	Nummer voor alternatieve groep. Gebruik hetzelfde groepsnummer voor voices die u niet gelijktijdig wilt laten produceren.

**Instellingen** Off, HHOpen, HHClose, 1 tot 9

#### OPMERKING

De "HHOpen"-groep en de "HHClose"-groep werken volgens de onderstaande regels.

- Wanneer een voice uit de "HHOpen"-groep wordt getriggerd, worden andere voices uit de "HHOpen"- of "HHClose"-groep niet tot stilte gebracht.
- Wanneer een voice uit de "HHClose"-groep wordt getriggerd, worden alle voices uit de "HHOpen"-groep tot stilte gebracht.

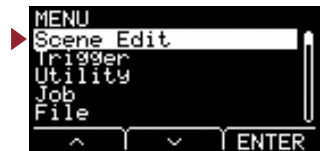
### VoiceHoldMode: Voice Hold-modus

Hiermee wordt de hold-modus voor de voice ingesteld die wordt geproduceerd door elke trigger input source.

<b>on</b>	Wanneer Wave is geselecteerd als Voice-categorie, wordt bij aanraken van de pad het afspele herhaald, en als de pad nogmaals wordt aangeraakt, stopt het afspele. Telkens wanneer de pad wordt geraakt, wisselen de berichten MIDI Key On en Key Off elkaar af.
<b>off</b>	Dit is de standaardinstelling. Wanneer de pad wordt geraakt, wordt het bericht MIDI Key On weergegeven; wanneer de gate-tijd is verstreken, wordt het overeenkomstige MIDI Key Off-bericht automatisch weergegeven.

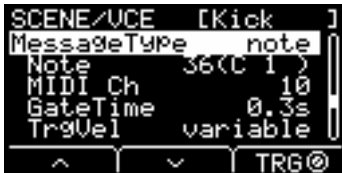
**Instellingen** on, off



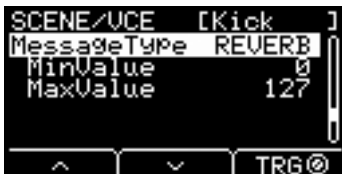


## Scene Edit/Voice 4/4

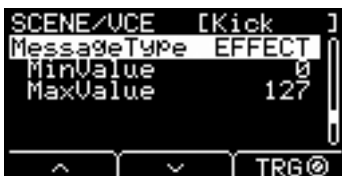
Wanneer “note” is geselecteerd bij MessageType



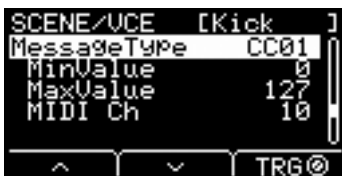
Wanneer “REVERB” is geselecteerd bij MessageType

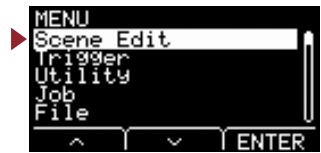


Wanneer “EFFECT” is geselecteerd bij MessageType



Wanneer “CC01” tot “CC95” is geselecteerd bij MessageType





## MessageType: MIDI-berichttype selecteren

Hiermee wordt het type MIDI-bericht ingesteld dat moet worden verzonden wanneer de pad wordt geraakt.

### OPMERKING

Elke andere instelling dan note produceert geen geluid wanneer de pad wordt geraakt.

#### note

Stuurt een MIDI-noot. Met deze parameter laat u de pad een geluid produceren wanneer deze wordt geraakt.

## Note: Uitvoer MIDI-noot

Hiermee wordt de MIDI-noot ingesteld die wordt verzonden door de trigger input source. Stel in welk MIDI-nootnummer moet worden verzonden zodra een triggersignaal wordt ontvangen van de opgegeven trigger input source. Instellingen worden weergegeven als "Nootnummer/nootnaam".

## MIDI Ch: MIDI-kanaal

Stel in welk MIDI-kanaal moet worden gebruikt voor het verzenden van het MIDI-bericht om de trigger input source af te spelen.

## GateTime: Gate-tijd

Hiermee stelt u de gate-tijd in (de tijd die verstrijkt tussen de weergave van een MIDI Key On- en een Key Off-bericht) voor de trigger input voor elke trigger input source.

## TrgVel: Triggersnelheid

Hiermee stelt u de snelheid in van het MIDI-signaal dat wordt verzonden zodra een trigger input wordt ontvangen van een trigger input source.

variable	De snelheidswaarde weerspiegelt de kracht waarmee de pad wordt geraakt.
1 tot 127	MIDI-noten worden verzonden met de vaste waarde voor snelheid, ongeacht hoe hard of hoe zacht de pad wordt geraakt.

#### REVERB

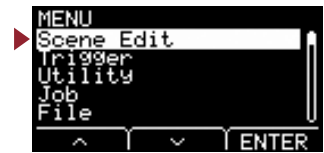
Bepaalt de hoeveelheid galm (knop Reverb) op basis van de manier waarop het pedaal is ingedrukt of hoe hard de pad is geraakt. Er wordt geen geluid geproduceerd, ook als de pad wordt geraakt.

## MinValue: Minimumwaarde

Hiermee stelt u de (minimum)hoeveelheid galm in die moet worden toegepast wanneer het pedaal wordt ingedrukt of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt.

## MaxValue: Maximumwaarde

Hiermee stelt u de (maximum) hoeveelheid galm in die moet worden toegepast wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt.



## EFFECT

Bepaalt de hoeveelheid effect (knop Effect) op basis van de manier waarop het pedaal is ingedrukt of hoe hard de pad is geraakt. Er wordt geen geluid geproduceerd, ook als de pad wordt geraakt.

### MinValue: Minimumwaarde

Hiermee stelt u de (minimum)hoeveelheid effect in die moet worden toegepast wanneer het pedaal wordt ingedrukt of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt.

### MaxValue: Maximumwaarde

Hiermee stelt u de (maximum)hoeveelheid effect in die moet worden toegepast wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt.

## CC01 tot CC95

Stuurt een controlewijzigingsbericht op basis van de manier waarop op het pedaal wordt gedrukt of hoe hard de pad wordt geraakt. Er wordt geen geluid geproduceerd, ook als de pad wordt geraakt.

### MinValue: Minimumwaarde

Hiermee stelt u de minimumwaarde in die wordt gebruikt wanneer het pedaal wordt losgelaten of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt.

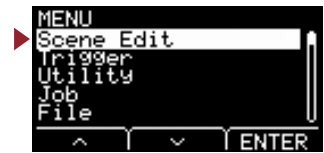
### MaxValue: Maximumwaarde

Hiermee stelt u de maximumwaarde in die wordt gebruikt wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt.

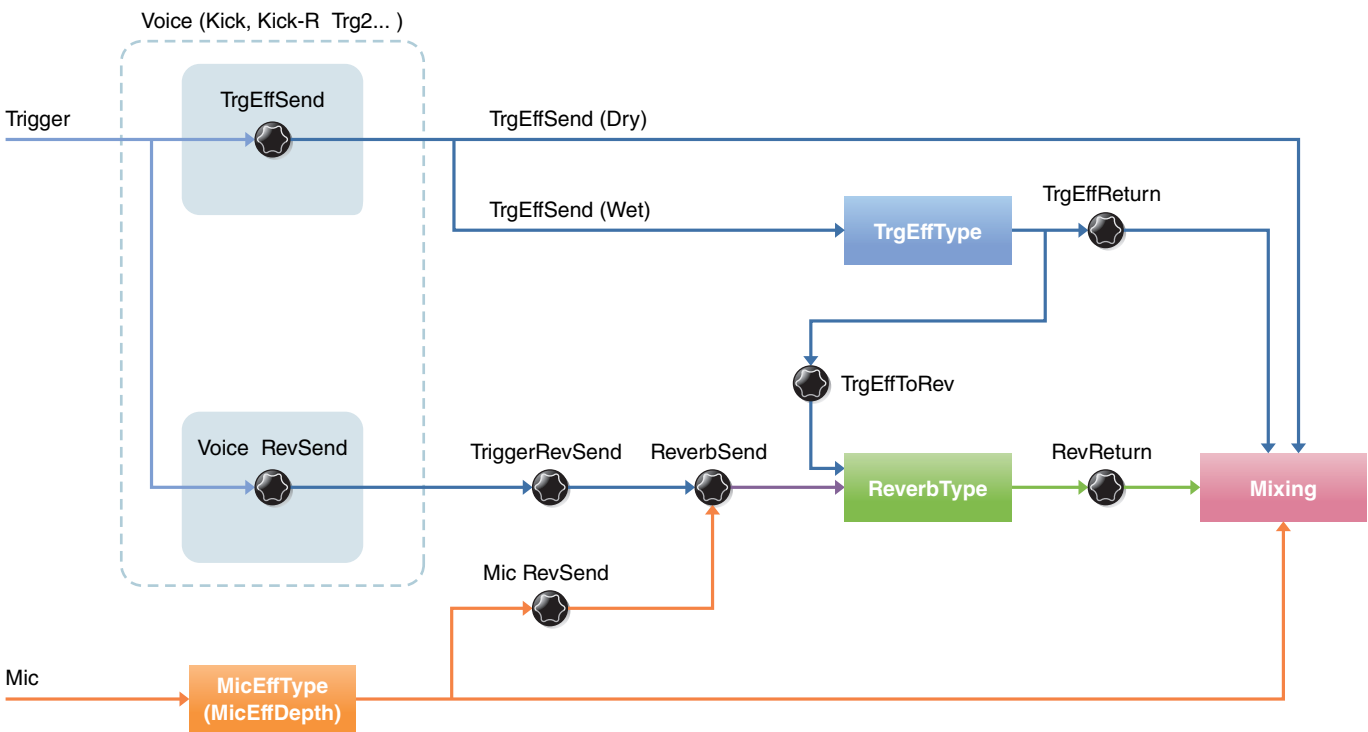
### MIDI Ch: MIDI-kanaal

Hiermee stelt u het MIDI-kanaal in voor het verzenden van de opgegeven MIDI-berichten.

<b>Instellingen</b>	Note (MIDI-nootuitvoer): 0 tot 127/C-2 tot G8 (nootnummer/nootnaam)
	MIDI Ch (MIDI-kanaal): 1 tot 16
	GateTime (Gate-tijd): 0,0s tot 9,9s
	TrgVel (Triggersnelheid): variable, 1 tot 127
	MinValue (Minimumwaarde): 0 tot 127
	MaxValue (Maximumwaarde): 0 tot 127



# Scene Edit/Effect Effect-instellingen



## Structuur van instellingenschermb

### Scene Edit

Effect	
1/4	ReverbType Galmttype
	ReverbSend Galm verzenden
	RevReturn Galm terugsturen
2/4	Mic RevSend Microfoongalm verzenden
	TriggerRevSend Galm van triggergeluid verzenden
	Voice RevSend Galm van triggergeluid voice verzenden
3/4	MicEffType Type microfooneffect
	MicEffDepth Diepte microfooneffect
4/4	TrgEffType Type triggergeluidseffect
	TrgEffSend Triggergeluidseffect verzend- en droogbalans
	TrgEffReturn Triggergeluidseffect terugsturen
	TrgEffToRev Trigger-voice-effect galm verzenden

Scene Edit

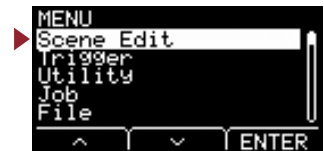
Inst

Voice

Effect

Volume

Tempo



## Scene Edit/Effect 1/4



### ReverbType: Galmtype

Selecteert het galmtype.

U kunt het galmtype ook selecteren door op de knop "REV" ([F1]) op het scherm Scene te drukken.

**Instellingen** Zie de Datalijst.

### ReverbSend: Galm verzenden

Hiermee stelt u in hoeveel geluid naar het Reverb-effect wordt verzonden (verzendeniveau). Verandert het niveau voor galm verzenden van het microfoon- en het triggergeluid (interne voice).

U kunt de waarden met de knop [REVERB] fijnstellen.

### RevReturn: Galm terugsturen

Hiermee stelt u in hoeveel geluid van het Return-effect wordt teruggestuurd (terugzendniveau).

**Instellingen** 0 tot 127

## Scene Edit/Effect 2/4



### Mic RevSend: Microfoongalm verzenden

Hiermee stelt u in hoeveel geluid van het microfoongeluid (na toepassing van effecten) naar het Reverb-effect wordt verzonden.

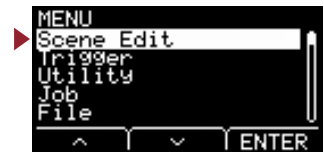
### TriggerRevSend: Galm van triggergeluid verzenden

Hiermee stelt u in hoeveel geluid van het gehele Reverb-effect van het triggergeluid wordt verzonden (verzendeniveau).

### Voice RevSend: Galm van triggergeluid voice verzenden

Hiermee stelt u in hoeveel voice voor elke trigger input source wordt verzonden (verzendeniveau) naar de Reverb.

**Instellingen** 0 tot 127



## Scene Edit/Effect 3/4



### MicEffType: Type microfooneffect

Selecteert het type effect dat op het microfoongeluid wordt toegepast.

U kunt het microfooneffecttype ook selecteren door op de knop "EFF" ([F2]) op het scherm Scene te drukken.

**Instellingen** Zie de Datalijst.

### MicEffDepth: Diepte microfooneffect

Hiermee stelt u de diepte van het effect in dat op het microfoongeluid moet worden toegepast.

U kunt de waarden met de knop [EFFECT] fijnstellen.

**Instellingen** 0 tot 127

## Scene Edit/Effect 4/4



### TrgEffType: Type triggergeluidseffect

Hiermee stelt u het type effect in dat op het triggergeluid moet worden toegepast.

**Instellingen** Zie de Datalijst.

### TrgEffSend: Triggergeluidseffect verzend- en droogbalans

Hiermee geeft u de balans op tussen het triggergeluid dat naar Effects moet worden verzonden (verzendniveau) en het triggergeluid dat niet naar Effects moet worden verzonden (droogniveau).

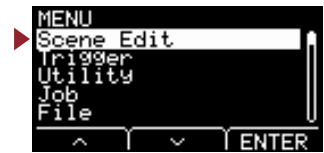
### TrgEffReturn: Triggergeluidseffect terugsturen

Hiermee stelt u het niveau in van het effect dat op het triggergeluid is toegepast, dat naar het galmeffect moet worden teruggestuurd.

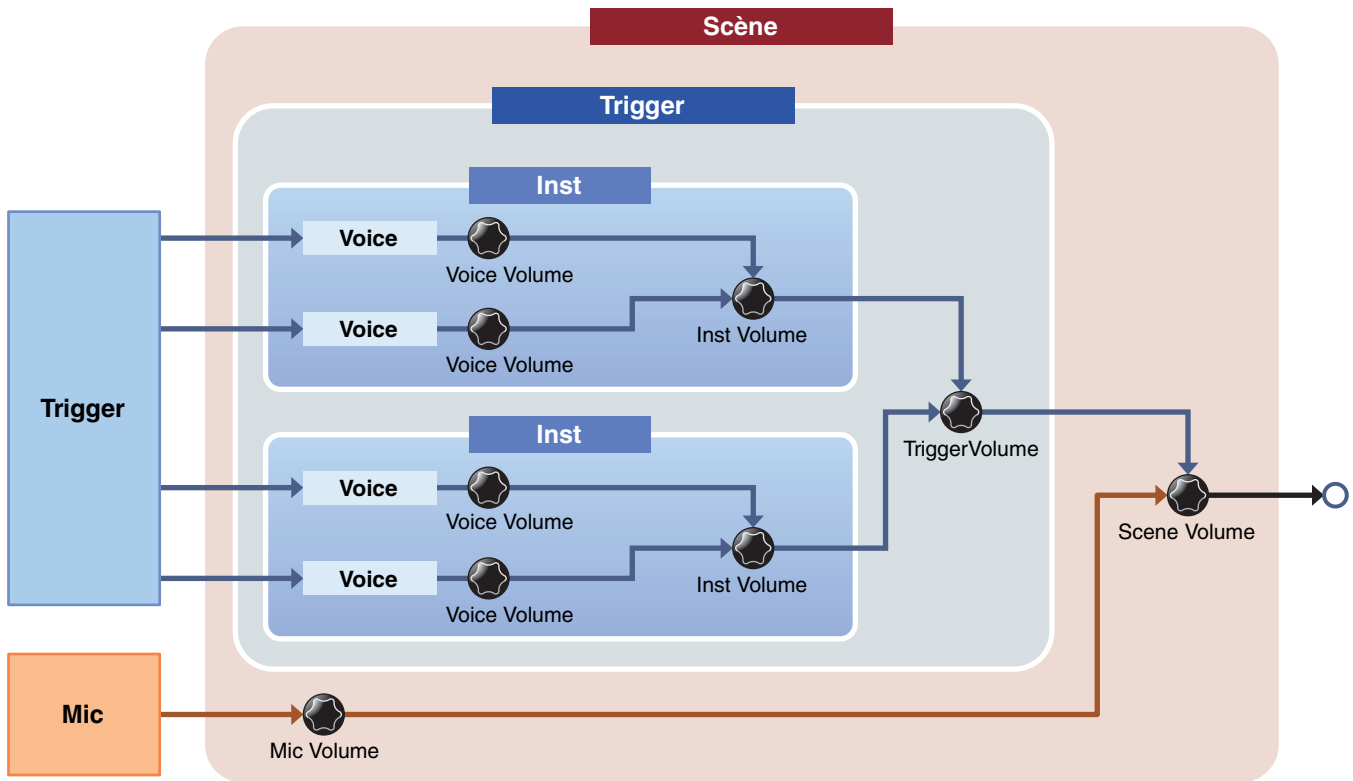
### TrgEffToRev: Trigger-voice-effect galm verzenden

Hiermee stelt u het verzendniveau naar het galmeffect in van het effect dat op het triggergeluid is toegepast.

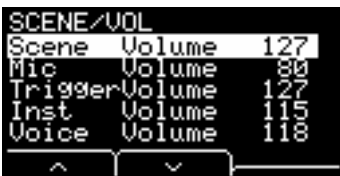
**Instellingen** 0 tot 127



## Scene Edit/Volume Volume-instellingen



### Structuur van instellingenschermb



#### Scene Edit

#### Volume

Scene Volume	Algemeen scènevolume
Mic Volume	Mic Volume
TriggerVolume	Algemeen volume triggergeluid
Inst Volume	Instrumentvolume triggergeluid
Voice Volume	Voice-volume triggergeluid

## Scene Volume: Algemeen scènevolume

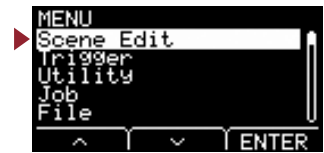
Hiermee stelt u het algemene volume voor de scène in. Stelt de balans tussen scènes bij.

**Instellingen** 0 tot 127

## Mic Volume: Mic Volume

Stelt het volume van de microfoon in (nadat effecten op het microfoongeluid zijn toegepast). Stelt de balans tussen het microfoongeluid en het triggergeluid in dezelfde scène bij.

**Instellingen** 0 tot 127



## TriggerVolume: Algemeen volume triggergeluid

Hiermee stelt u het algemene volume voor het triggergeluid (interne voice) in. Gebruik deze parameter om de balans tussen het microfoongeluid en het triggergeluid in dezelfde scène bij te stellen.

**Instellingen** 0 tot 127

## Inst Volume: Instrumentvolume triggergeluid

Hiermee wordt het volume van het instrument voor elke trigger input ingesteld. Gebruik deze parameter om de balans tussen de instrumenten in dezelfde scène bij te stellen.

U kunt de waarden met de knop [TRIGGER] fijnstellen.

**Instellingen** 0 tot 127

## Voice Volume: Voice-volume triggergeluid

Hiermee wordt het volume van de voice voor elke trigger input source ingesteld. Gebruik deze parameter om de balans tussen de zones in hetzelfde instrument bij te stellen.

**Instellingen** 0 tot 127

## Scene Edit/Tempo Tempo-instellingen

### Structuur van instellingenschermb



#### Scene Edit

#### Tempo

Tempo Tempo voor geselecteerde scène

## Tempo: Tempo voor geselecteerde scène

Hiermee stelt u het metronoomtempo voor de geselecteerde scène in. Wanneer deze instelling “off” is, blijft het tempo hetzelfde, ook wanneer u naar een andere scène schakelt. Voor elke andere instelling dan off wordt het tempo boven aan het Scene-schermb weergegeven. De instelling voor scènetimepo is handig om de metronoom in live situaties te kunnen gebruiken om het tempo te controleren of bij het gebruik van temposynchronisatie-effecten.

**Instellingen** off, 30 tot 300



# Trigger



In dit hoofdstuk worden de instellingen van “Trigger” in het menu uitgelegd. Afhankelijk van de door u aangesloten pad, worden verschillende triggersignalen gegenereerd wanneer u tijdens het optreden de pad raakt. Met de “Trigger”-instellingen kunt u triggersignalen voor elke pad optimaliseren voor verwerking door de Hoofdedeelte. De instellingen worden opgeslagen wanneer het apparaat wordt uitgeschakeld.

Selecteer het geschikte padtype wanneer u de pad aansluit.

Wanneer u de pad aansluit op de [①KICK/②]-jack en [③SNARE/④]-jack, moet u ervoor zorgen de invoermodus in te schakelen.

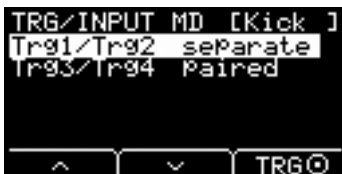


## Structuur van instellingenschermb

### Trigger

Input Mode	Instellingen voor de invoermodus
Curve	Curve-instellingen
Type pad	Instellingen van type pad
Crosstalk	Instellingen voor de preventie van crosstalk
FootSwSelect	Instellingen voor voetschakelaar selecteren

## Trigger/Input Mode Instellingen voor de invoermodus



## Structuur van instellingenschermb

### Trigger

Input Mode	
Trg1/Trg2	Trigger 1/Trigger 2 invoermodus
Trg3/Trg4	Trigger 3/Trigger 4 invoermodus

Hiermee stelt u in hoe de mono × 2 input-jack moet worden gebruikt.

Selecteer “paired” wanneer u een drumtrigger (DT50S) of vergelijkbaar apparaat gebruikt.

### Trg1/Trg2: Trigger 1/Trigger 2 invoermodus

Hiermee stelt u de [①KICK/②]-jack in op gebruik van de ①KICK- en ②-trigger inputs als set of op afzonderlijk gebruik.

### Trg3/Trg4: Trigger 3/Trigger 4 invoermodus

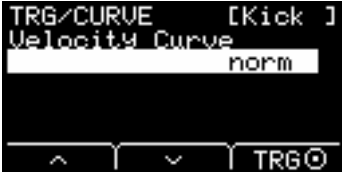
Hiermee stelt u in of de [③SNARE/④]-jack ③SNARE en ④ trigger inputs als een set of afzonderlijk worden gebruikt.

**Instellingen** paired, separate



# Trigger/Curve Curve-instellingen

## Structuur van instellingenschermb



### Trigger

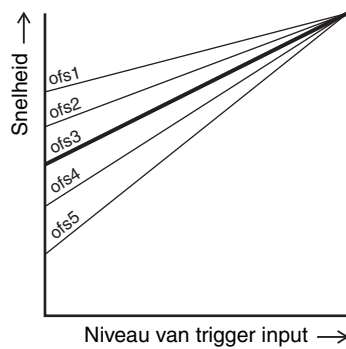
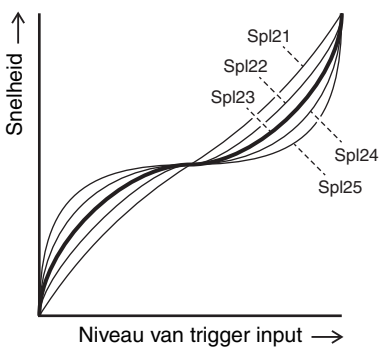
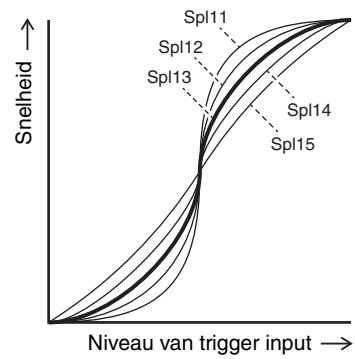
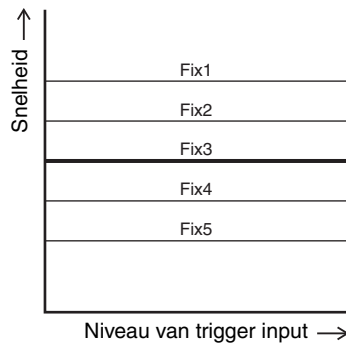
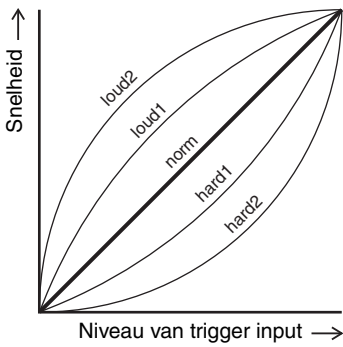
### Curve

Velocity Curve Snelheidscurve

## Velocity Curve: Snelheidscurve

Selecteert een snelheidscurve voor de geselecteerde pad. Een snelheidscurve bepaalt hoe de snelheid (of kracht) van het geluid wordt beïnvloed door hoe hard u de pad raakt.

**Instellingen** loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1 tot Fix5, Spl11 tot Spl15, Spl21 tot Spl25, ofs1 tot ofs5





# Trigger/Type pad Instellingen van type pad

## Structuur van instellingscherm

### Trigger

#### Type pad

1/4

PadType Type pad selecteren

2/4

Gain Versterking

Sensitivity Gevoeligheid

RejectTime Afwijzingstijd

3/4

MinLevel Minimumniveau

MaxLevel Maximumniveau

MinVelocity Minimumsnelheid

MaxVelocity Maximumsnelheid

4/4

WaitTime Wachtijd

RimGain Randversterking

H/R Balance H/R-balans

Als u een pad-type selecteert, veranderen de instellingen van Gain tot H/R Balance.

Trigger

Input Mode

Curve

Type pad

Crosstalk

FootSwSelect



## Trigger/Pad Type 1/4



### PadType: Type pad selecteren

Hiermee stelt u het type pad in.

#### [Tips] Wat is een pad-type?

Om het beste geluid uit elke pad te krijgen, hebben we een complete verzameling geoptimaliseerde triggerparameters voorbereid (dat wil zeggen, verschillende waarden gerelateerd aan pad-invoersignalen en dergelijke) en een passende naam gegeven. Deze groepen parameters noemen we "pad-typen". Aangezien pads in vele verschillende variaties bestaan, zoals kicks, snares, toms, cymbalen en drum triggers, is het logisch dat de kenmerken ervan ook sterk uiteenlopen. De EAD10 wordt geleverd met pad-typen voor elke verzameling kenmerken, waardoor u deze optimaal kunt gebruiken.

#### Instellingen

OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100

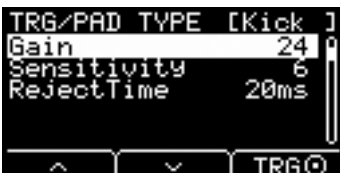
SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65

DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

## Trigger/Pad Type 2/4



### Gain: Versterking

Hiermee stelt u de versterking van het invoersignaal in voor wanneer de bij Pad Type geselecteerde pad wordt geraakt.

Instellingen 1 tot 127

#### OPMERKING

Met een hoge instelling worden alle invoersignalen boven een bepaald niveau versterkt tot hetzelfde niveau (het maximumniveau). Dit betekent dat variatie in de kracht (zacht of hard) waarmee de pad wordt geraakt, kan worden afgevlakt. Met een lage instelling zal de kracht waarmee de pad worden geraakt veel beter worden weerspiegeld in het uitvoertriggersignaal, waardoor meer expressie mogelijk is.



## Sensitivity: Gevoeligheid

Hiermee wordt de gevoeligheid ingesteld voor wanneer de pad licht wordt aangeraakt.

**Instellingen** 1 tot 13

### OPMERKING

Met een waarde die te laag is, kan dit ertoe leiden dat er niets te horen is wanneer de pad te licht wordt geraakt of wanneer een snelle roll wordt gespeeld. Een te hoge waarde kan leiden tot crosstalk. Als u een aanpassing moet doen, probeer dit dan zo te doen dat het uw optredens niet hindert.

## RejectTime: Afwijzingstijd

Triggersignalen die binnen de hier ingestelde tijd optreden, worden beschouwd als dubbele triggers. Deze produceren geen geluid. Hoe hoger de waarde, hoe langer de tijd dat er geen geluid wordt geproduceerd.

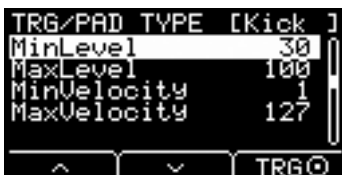
**Instellingen** 4ms tot 500ms

### OPMERKING

In het volgende geval wordt een geluid uitgevoerd bij de tweede invoer, ook al vindt dit tijdens de afwijzingstijd plaats.

- Wanneer het triggerniveau van de tweede slag binnen de RejectTime minstens tweemaal zo krachtig is als van de eerste.

## Trigger/Pad Type 3/4



## MinLevel: Minimumniveau

## MaxLevel: Maximumniveau

Met deze parameters wordt het bereik van trigger input-signalen die worden omgezet in snelheidswaarden van minimum (%) naar maximum (%) gezet. Triggersignalen onder het hier ingestelde minimumniveau produceren geen geluid. De triggersignalen boven het maximumniveau worden ingesteld als maximumsnelheid, zoals wordt uitgelegd bij MinVelocity/MaxVelocity hieronder.

**Instellingen** Minimumniveau 0 tot 99  
Maximumniveau: 1 tot 100

## MinVelocity: Minimumsnelheid

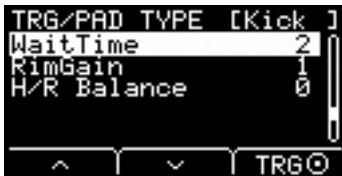
## MaxVelocity: Maximumsnelheid

Met deze parameters stelt u de minimum- en maximumsnelheid in die overeenkomen met de parameters voor MinLevel/MaxLevel hierboven. Tussen de hier opgegeven snelheden wordt geluid geproduceerd.

**Instellingen** Minimumsnelheid 0 tot 126  
Maximumsnelheid: 1 tot 127



## Trigger/Pad Type 4/4



### WaitTime: Wachtijd

Deze parameter wordt gebruikt om de tijd in te stellen totdat de doel-pad een triggersignaal detecteert. Stel deze parameter in om de tijd zo bij te stellen dat het triggersignaal op het piekmoment wordt gedetecteerd en dat de kracht waarmee de pad moet worden geraakt, overeenkomt met het volume van het geproduceerde geluid.

**Instellingen** 1 tot 64 (msec)

### RimGain: Randversterking

Stelt het randversterkingsniveau in voor een pad met twee piezo's, zoals de DT50S aangesloten op de mono × 2 input-jack. Deze parameter is alleen effectief wanneer de invoermodus op "paired" is ingesteld.

**Instellingen** 1 tot 127

### H/R Balance: H/R-balans

Hiermee stelt u de balans in tussen de twee-piezo head en rim (H49 tot H1, 0, R1 tot R49). Als het head-geluid wordt geproduceerd wanneer de rand wordt geraakt, verhoogt u de R-waarde om het randgeluid harder te maken. Als het rand-geluid wordt geproduceerd wanneer de head wordt geraakt, drukt u op de knop [-] om de H-waarde te verhogen om het head-geluid harder te maken. Deze parameter is alleen effectief wanneer de invoermodus op "paired" is ingesteld.

**Instellingen** H49 tot H1, 0, R1 tot R49



## Trigger/Crosstalk Instellingen voor de preventie van crosstalk

### Structuur van instellingenschermb



#### Trigger

##### Crosstalk

- All Reject Lvl Afwijsniveau Alles
- Reject Lvl Afwijsniveau (Bronpad)

De term “crosstalk” verwijst naar de uitvoer van triggersignalen van een andere elektronische drum pad (met een akoestische drum met drumtrigger eraan bevestigd) dan de geraakte pad, als gevolg van trillingen of interferentie tussen pads. Crosstalk is te voorkomen door elk geluid van triggersignalen lager dan de opgegeven waarde te onderdrukken.

### All Reject Lvl: Afwijsniveau Alles

Lost crosstalk tussen de pad rechtsboven in het scherm en alle andere pads op.

Met hogere waarden is crosstalk beter te voorkomen, maar hierdoor kan het ook moeilijk worden om tegelijk andere geluiden af te spelen.

**Instellingen** Niveau: 0 tot 99

### Reject Lvl: Afwijsniveau (Bronpad)

Lost crosstalk tussen de pad rechtsboven in het scherm en andere afzonderlijke pads op.

Als Trg2 bijvoorbeeld onbedoeld een geluid produceert wanneer u Trg1 raakt, stel Trg2 dan in om rechtsboven in het scherm te worden weergegeven, plaats een vinkje op Trg1 en verhoog het Reject Lvl.

Met hogere waarden is crosstalk beter te voorkomen, maar hierdoor kan het ook moeilijk worden om tegelijk andere geluiden af te spelen.

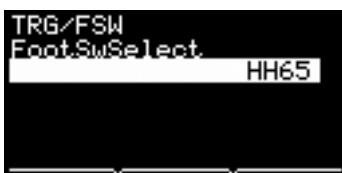
**Instellingen** Niveau: 0 tot 99  
Bronpad: Trg 1, Trg 2, Trg 3, Trg 4, Trg 5, Trg 6

#### OPMERKING

Wanneer de invoermodus “paired” is, worden Trg2 en Trg4 niet als bron voor afwijzing ingesteld, zelfs als beide zijn aangevinkt.

## Trigger/FootSwSelect Instellingen voor voetschakelaar selecteren

### Structuur van instellingenschermb



#### Trigger

##### FootSwSelect

- FootSwSelect Voetschakelaar selecteren

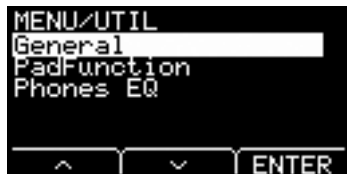
### FootSwSelect: Voetschakelaar selecteren

Maak een keuze uit HH65 (hi-hat controller), FC3 (voetpedaal), FC4/5 (voetpedaal of voetschakelaar) of FC7 (voetcontroller) voor de controller die is aangesloten op de [FOOT SW]-jack.

**Instellingen** HH65, FC3, FC4/5, FC7



In dit hoofdstuk worden de instellingen van “Utility” in het menu uitgelegd.  
Hier worden algemene instellingen, padfuncties en koptelefoon EQ-instellingen opgegeven.



## Structuur van instellingenschermb

### Utility

General	Algemene instellingen voor hulpprogramma's
PadFunction	Instellingen van pad-functies
Phones EQ	EQ-instellingen koptelefoon

## Utility/General Algemene instellingen voor hulpprogramma's

### Structuur van instellingenschermb

#### Utility

#### General

1/4

SceneKnob	Scèneknop
AutoPowerOff	Automatisch uitschakelen
LCD Contrast	LCD-contrast

2/4

ClickOutput	Bestemming klik-uitvoer
ClickCountOff	Aantal kliks uit
L&R Volume	Uitvoervolume extern apparaat
MicNoiseGate	Limiet microfoonruis

3/4

AudioOutGain	Versterking audio uit
AudioMix	Audiomix
USB To Host	Instelling [USB TO HOST]-aansluiting
MIDI LocalCtrl	Lokale controle MIDI

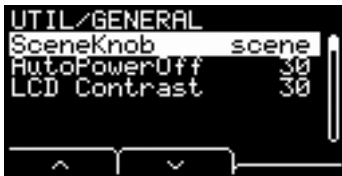
4/4

AuxInVolume	[AUX IN]-volume
USB Volume	Volume van USB-audio of afspelen recorder
ClickVolume	Klikvolume





## Utility/General 1/4



### SceneKnob: Scènknop

De [SCENE]-knop kunt u instellen voor gebruik voor alleen scènes of voor gegevensinvoer (in plaats van de knop [-] of [+]).

**Instellingen** scene, data

### AutoPowerOff: Automatisch uitschakelen

Hiermee stelt u de tijd in voordat de functie Auto Power Off het apparaat automatisch uitschakelt. U kunt deze functie ook uitschakelen.

**Instellingen** off, 5, 10, 15, 30, 60, 120 (min)

#### OPMERKING

- De tijdsinstelling voor de functie voor automatisch uitschakelen is een benadering.
- Op de Hoofddeelte worden alle instellingen automatisch opgeslagen wanneer de stroom wordt uitgeschakeld.

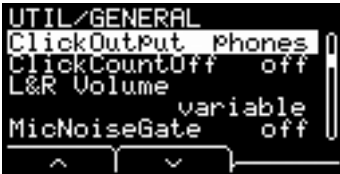
### LCD Contrast: LCD-contrast

Hiermee stelt u het contrast op het scherm bij.

**Instellingen** 0 tot 63



## Utility/General 2/4



### ClickOutput: Bestemming klik-uitvoer

Hiermee stelt u de bestemming voor het klikgeluid in.

<b>L&amp;R+ph</b>	Wordt verzonden naar de OUTPUT [R]/[L/MONO]-jacks en de [PHONES]-jack.
<b>phones</b>	Wordt alleen naar de [PHONES]-jack verzonden.

**Instellingen** L&R+ph, phones

### ClickCountOff: Aantal kliks uit

Hiermee stelt u in dat het klikgeluid wordt gestopt na één of twee maten. Wanneer deze instelling uitstaat, blijft het klikgeluid afspelen.

**Instellingen** off, 1, 2

### L&R Volume: Uitvoervolume extern apparaat

Hiermee stelt u het volume voor de externe uitvoer in.

In live situaties stelt u het volume voor externe uitvoer bijvoorbeeld in op een vaste waarde, zodat u alleen het volume voor de koptelefoon hoeft bij te stellen met de [MASTER VOLUME]-knop. Wanneer u de instelling “variable” gebruikt, kunt u het volume voor de koptelefoon én voor de externe uitvoer bijstellen met de [MASTER VOLUME]-knop.

**Instellingen** variable (werkt met de [MASTER VOLUME]-knop), 1 tot 127 (vaste waarde)

#### OPMERKING

Het volume voor AUX IN kan worden bijgesteld met de [MASTER VOLUME]-knop, ook wanneer voor deze parameter een vaste waarde is ingesteld.

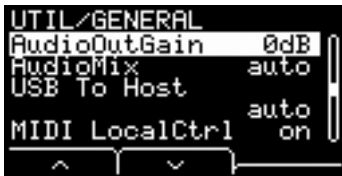
### MicNoiseGate: Limiet microfoonruis

Hiermee stelt u de limiet voor microfoonruis in.

**Instellingen** off, on



## Utility/General 3/4



### AudioOutGain: Versterking audio uit

Hiermee stelt u voor USB-audio de uitvoerversterking van de USB in.  
Wanneer u de recorder gebruikt, stelt u de invoerversterking voor opnamen in.

**Instellingen** -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB

### AudioMix: Audiomix

Voor USB-audio stelt u in of de USB-invoer naar USB OUT wordt verzonden of niet.  
Wanneer u de recorder gebruikt, stelt u hiermee in of het afspelen van de recorder tegelijk met uw optreden wordt opgenomen of niet.  
Met de instelling "auto" wordt de USB-invoer naar USB OUT verzonden voor USB-audio en wordt afspelen tegelijk opgenomen wanneer de recorder wordt gebruikt.

**Instellingen** auto, off, on

### USB To Host: Instelling [USB TO HOST]-aansluiting

Selecteer welk type gegevens wordt verzonden of ontvangen via de [USB TO HOST]-aansluiting.  
De instelling "Audio+MIDI" verwerkt audio- en MIDI-gegevens, terwijl de instelling "MIDI" alleen MIDI-gegevens verwerkt.  
Met de instelling auto worden de instelling automatisch omgeschakeld, zodat alleen MIDI-gegevens worden uitgewisseld wanneer de recorder wordt gebruikt en in alle andere gevallen audio én MIDI worden uitgewisseld.  
De recorder is uitgeschakeld bij de instelling Audio+MIDI.

**Instellingen** auto, Audio+MIDI, MIDI

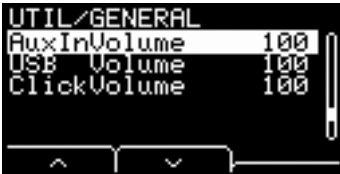
### MIDI LocalCtrl: Lokale controle MIDI

Hiermee wordt de interne toongenerator in- of uitgeschakeld wanneer u pads gebruikt. Stel deze parameter standaard in op "on". Wanneer deze parameter op "off" is ingesteld, zijn binnen de Hoofdgedeelte het trigger input-gedeelte en de toongenerator-gedeelte niet verbonden, zodat er geen geluid wordt geproduceerd wanneer de pads worden geraakt. Ongeacht deze instelling worden gegevens over optreden in de Hoofdgedeelte verzonden als MIDI-gegevens, en worden MIDI-berichten die worden ontvangen van andere apparaten, verwerkt door de Hoofdgedeelte. De instelling "off" is handig wanneer u uw drum-optreden wilt opnemen als MIDI-gegevens op een sequencer of DAW-software.

**Instellingen** off, on



## Utility/General 4/4



Met deze drie parameters stelt u vooraf de balans tussen volumes in om de balans te behouden wanneer u de [AUDIO/CLICK VOLUME]-knop gebruikt.

### AuxInVolume: [AUX IN]-volume

Hiermee stelt u het volume in voor het signaal dat via de [AUX IN]-jack wordt ontvangen.

### USB Volume: Volume van USB-audio of afspelen recorder

Hiermee stelt u het volume voor de USB-audio-invoer of het afspelen van de recorder in.

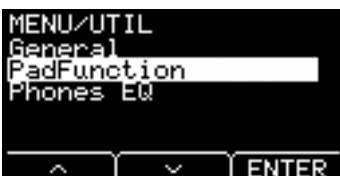
### ClickVolume: Klikvolume

Hiermee stelt u het klikvolume in.

**Instellingen** 0 tot 127

## Utility/PadFunction Instellingen van pad-functies

### Structuur van instellingenschermb



#### Utility

#### PadFunction

1/2

PadFunction Pad-functie

2/2

BypassSw Bypassschakelaar



## Utility/PadFunction 1/2



### PadFunction: Pad-functie

U kunt in plaats van het afspelen van een geluid functies uitvoeren als een scènenummer of het tempo wisselen door een pad aan te raken. U kunt een functie selecteren die u wilt toewijzen door de pad aan te raken die u wilt instellen of door op de knop TRG ([F3]) te drukken om een pad te selecteren.

<b>off</b>	Pad produceert het gebruikelijke geluid.
<b>inc scene</b>	Verhoogt het scènenummer met één.
<b>dec scene</b>	Verlaagt het scènenummer met één.
<b>select scene</b>	Selecteert de scène. Scènenummer
<b>toggle scene</b>	Selecteert een scène. Telkens wanneer de pad wordt geraakt, wisselt de scène (twee beschikbare scènes). Scènenummer 1 Scènenummer 2
<b>inc tempo</b>	Verhoogt de tempowaarde met één.
<b>dec tempo</b>	Verlaagt de tempowaarde met één.
<b>tap tempo</b>	Stelt het tiktempo in.
<b>clickOn/Off</b>	Schakelt de klik in en uit.
<b>bypassOn/Off</b>	Schakelt de bypass in en uit. Nuttig voor het in- en uitschakelen van effect of triggereffecten tijdens het spelen. Om dit te omzeilen, gebruikt u BypassSW (de bypass-schakelaar).
<b>REVERB</b>	Bepaalt de hoeveelheid galm ([REVERB]-knopwaarde) op basis van hoever het pedaal wordt ingedrukt of hoe hard de pad wordt geraakt. MinValue: De (minimum)hoeveelheid galm die moet worden toegepast wanneer het pedaal wordt losgelaten of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt. MaxValue: De (maximum)hoeveelheid galm die moet worden toegepast wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt.
<b>EFFECT</b>	Bepaalt de hoeveelheid effect ([EFFECT]-knopwaarde) op basis van hoever het pedaal wordt ingedrukt of hoe hard de pad wordt geraakt. MinValue: De (minimum)hoeveelheid effect die moet worden toegepast wanneer het pedaal wordt losgelaten of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt. MaxValue: De (maximum)hoeveelheid effect die moet worden toegepast wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt.
<b>CC01 tot CC95</b>	Stuurt een controlewijzigingsbericht op basis van hoever het pedaal wordt ingedrukt of hoe hard de pad wordt geraakt. MinValue: De minimumwaarde die wordt gebruikt wanneer het pedaal wordt losgelaten of wanneer de pad lichtjes wordt geraakt. MaxValue: De maximumwaarde die wordt gebruikt wanneer het pedaal helemaal wordt ingedrukt of wanneer de pad hard wordt geraakt. MIDI Ch: MIDI-kanaal

**Instellingen** off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, CC01 tot CC95

select scene: scènenummer

toggle scene: scène nummer1, nummer2

REVERB, EFFECT: variable, minimum, maximum

CC: CC-nummer, MIDI-kanaal, waarde (variable, minimum, maximum)



## Utility/PadFunction 2/2



### BypassSw: Bypassschakelaar

Selecteert de doelinstelling bypassOn/Off bij de PadFunction (pad-functie). Dit is een algemene instelling, geen afzonderlijke pad-instelling.

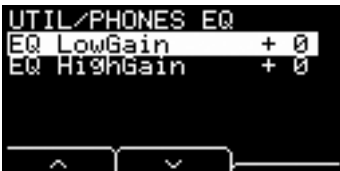
Bij alle selectievakjes die zijn ingeschakeld om de bypass op "on" in te stellen, worden geen galml of effecten toegepast op het geluid dat door de EAD passeert, en worden geen triggergeluiden geproduceerd. Het geluid van een akoestische drum afkomstig van de microfoon verandert niet, dit klinkt zoals het is.

<b>Rev</b>	Past wel of geen galml toe
<b>Eff</b>	Past wel of geen effect toe
<b>Trg1 tot Trg6</b>	Speelt het triggergeluid wel of niet af

**Instellingen** on, off

## Utility/Phones EQ EQ-instellingen koptelefoon

### Structuur van instellingenscherml



#### Utility

#### Phones EQ

- EQ LowGain Lage gain EQ
- EQ HighGain Hoge gain EQ

### OPMERKING

De koptelefoon-EQ heeft geen invloed op de audio die wordt ontvangen van de [AUX IN]-jack.

### EQ LowGain: Lage gain EQ

### EQ HighGain: Hoge gain EQ

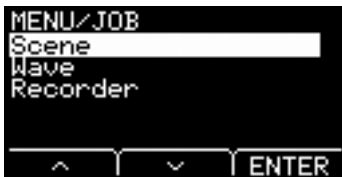
<b>EQ LowGain</b>	Stelt de low-end versterking (dB) van de koptelefoonequalizer (twee-band shelving) in. Hoe hoger de waarde, hoe meer de lage kant wordt versterkt.
<b>EQ HighGain</b>	Stelt de high-end versterking (dB) van de koptelefoonequalizer (twee-band shelving) in. Hoe hoger de waarde, hoe meer de hoge kant wordt versterkt.

**Instellingen** -12 tot 0 tot +12

# Job



Het menu Job bevat taken met betrekking to Scene, Wave en Recorder.



## Structuur van instellingenscherf

### Job

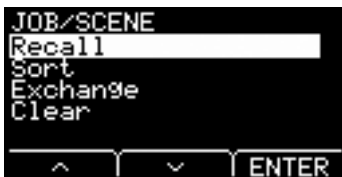
Scene Scène-instellingen

Wave Wave-instellingen

Recorder Recorderinstellingen

## Job/Scene Scène-instellingen

U kunt alleen de instellingen voor gebruikersscènes wijzigen in de scène-instellingen (Job/Scene). Vooraf ingestelde scènes kunnen niet worden gewijzigd.



## Structuur van instellingenscherf

### Job

#### Scene

Recall Terugroepen

Sort Sorteren

Exchange Uitwisselen

Clear Wissen

## Recall: Terugroepen

Wijzigingen in scènes gaan verloren als u een andere scène selecteert voordat u de instellingen opslaat. Bewerkingen worden echter bewaard in het terugroepgeheugen, zodat u wijzigingen kunt terugroepen met de functie Recall.



### OPMERKING

Het bewerkte scènummer en de scènaam worden weergegeven. Als er geen terugroepgegevens zijn, wordt "No data" weergegeven in plaats van de scènaam.

### Procedure

1. Druk op de knop "RECALL" ([F3]) en het bevestigingsscherf wordt geopend.

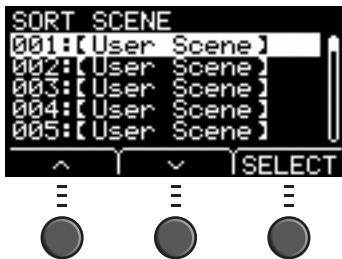
2. Druk op de knop "YES" ([F1]) om de gegevens terug te roepen.

"Completed" wordt weergegeven wanneer het terugroepen voltooid is en het Recall-scherf weer wordt geopend.



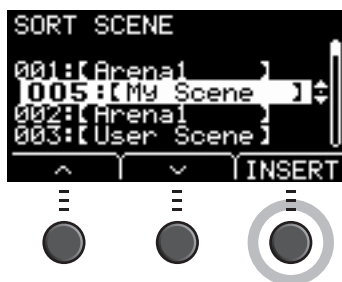
## Sort: Sorteren

Wijzigt de volgorde van terug te halen scènes wanneer u de [SCENE]-knop draait.



### Procedure

1. Druk op de knoppen “^” en “v” ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen.
2. Druk op de knop “SELECT” ([F3]) om de scène te selecteren die u wilt verplaatsen.
3. Druk op de knoppen “^” en “v” ([F1] en [F2]) of op [-] en [+] om de geselecteerde scène te verplaatsen.
4. Nadat u de scène naar de gewenste positie hebt verplaatst, drukt u op de knop “INSERT” ([F3]).



### OPMERKING

Als u de sorteervolgorde wilt annuleren, drukt u op de knop [EXIT].

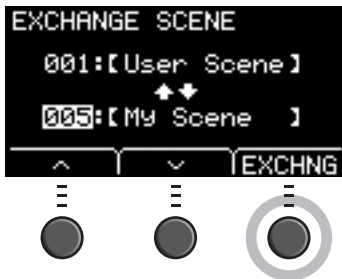
Wanneer u op de knop “INSERT” ([F3]) drukt, wordt de herschikte volgorde ingesteld en worden de scènenummers daaraan aangepast.





## Exchange: Uitwisselen

Wisselt de volgorde van twee scènes uit.



### Procedure

1. Selecteer de twee scènes die u wilt verwisselen.
2. Druk op de knop “EXCHNG” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.
3. Druk op knop “YES” ([F1]) om de volgorde van de twee scènes te wijzigen.  
“Completed” wordt weergegeven wanneer de scènes zijn uitgewisseld en het Exchange-scherm weer wordt geopend.

## Clear: Wissen

Initialiseer de scène.



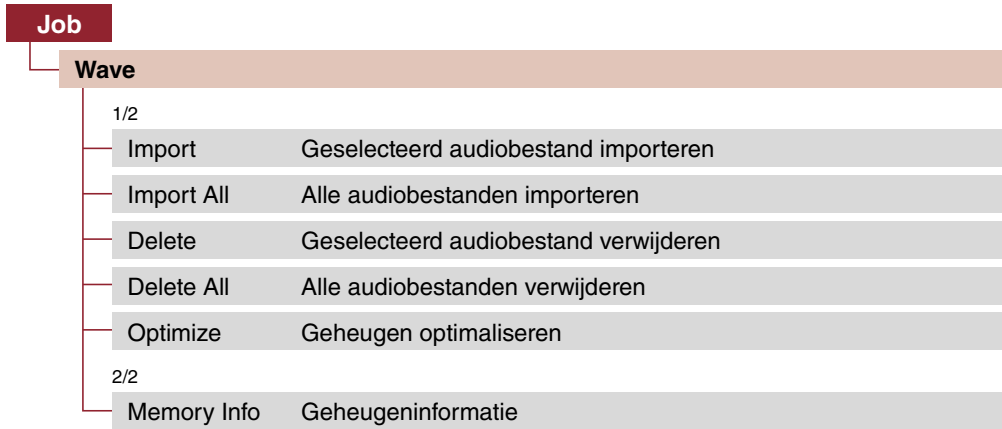
### Procedure

1. Selecteer met de knoppen [-] en [+] de scène dat u wilt initialiseren.
2. Druk op de knop “CLEAR” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.
3. Druk op de knop “YES” ([F1]) om de geselecteerde scène te initialiseren.  
“Completed” wordt weergegeven wanneer de initialisatie is voltooid en het Clear-scherm wordt weer geopend.

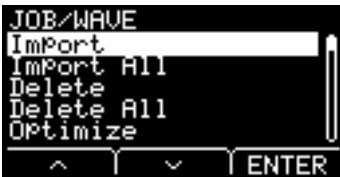


## Job/Wave Wave-instellingen

### Structuur van instellingenschermb



## Job/Wave 1/2



### Import: Geselecteerd audiobestand importeren

Selecteer welk opgeslagen audiobestand (.WAV) op een USB-flashstation op de EAD10 moet worden geïmporteerd.



VoiceAssign: Triggertoewijzing

**File: Te importeren bestand**

Wijst de geselecteerde wave die in de EAD is geïmporteerd, toe aan een trigger input source. Wanneer “off” is geselecteerd, wordt er geen toewijzing uitgevoerd. Wanneer u de geïmporteerde wave hebt toegewezen aan een trigger input source, slaat u de scène op.



### Procedure

**1. Druk op de knop “IMPORT” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.**

**2. Druk op de knop “YES” ([F1]) om te importeren.**

Druk op de knop “NO” ([F3]) om het importeren te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

Druk tijdens het importeren op de knop “CANCEL” ([F3]) om het importeren te stoppen; het scherm gaat terug naar stap 1.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het importeren is voltooid en het Import-scherm wordt weer geopend.

### Instellingen

off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

### OPMERKING

- Met de EAD10 kunnen uitsluitend 16-bits audiobestanden (.WAV) worden gebruikt.
- De maximumlengte van een enkel bestand dat kan worden geïmporteerd, is ongeveer 20 seconden (bij 44,1 kHz, 16-bits audio).
- Sommige audiobestanden worden niet geïmporteerd, ook al voldoen ze aan alle bovenstaande voorwaarden.
- De geïmporteerde waves kunnen later voor andere scènes worden gebruikt door de Wave in de categorie instrument of voice te kiezen.

## Import All: Alle audiobestanden importeren

Importeert alle audiobestanden (.wav) in de hoofddirectory van het USB-flashstation in het wave-geheugen van EAD10.



### Procedure

**1. Druk op de knop “IMPORT” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.**

**2. Druk op de knop “YES” ([F1]) om te importeren.**

Druk op de knop “NO” ([F3]) om het importeren te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

Druk tijdens het importeren op de knop “CANCEL” ([F3]) om het importeren te stoppen; het scherm gaat terug naar stap 1.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het importeren is voltooid en het Import All-scherm wordt weer geopend.

### OPMERKING

Afhankelijk van het type of het aantal audiobestanden, worden sommige bestanden mogelijk niet geïmporteerd.



## Delete: Geselecteerd audiobestand verwijderen

Verwijdert de geselecteerde wave uit de EAD10.



### Procedure

1. Druk op de knoppen [+] en [-] om de wave te selecteren die u wilt verwijderen.
2. Druk op de knop “DELETE” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.
3. Druk op de knop “YES” ([F1]) om de geselecteerde Wave te verwijderen.

Druk op de knop “NO” ([F3]) om de verwijdering te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het verwijderen is voltooid en het Delete-scherm wordt weer geopend.

### OPMERKING

Gebruik de knop “▶▶” ([F2]) om het bestand te beluisteren.

## Delete All: Alle audiobestanden verwijderen

Verwijdert alle waves uit het interne Wave-geheugen van de EAD10.



### Procedure

1. Druk op de knop “DELETE” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.
2. Druk op de knop “YES” ([F1]) om alle Waves te verwijderen.

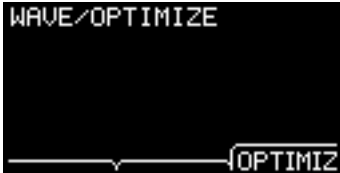
Druk op de knop “NO” ([F3]) om de verwijdering te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het verwijderen is voltooid en het Delete All-scherm wordt weer geopend.



## Optimize: Geheugen optimaliseren

Optimaliseert het Wave-geheugen van de EAD10. Optimalisatie reorganiseert de inhoud van het geheugen, zodat de beschikbare geheugenruimte efficiënter en effectiever kan worden gebruikt. Optimaliseren van het geheugen kan de hoeveelheid vrije, aangrenzende geheugenruimte vergroten.



### Procedure

1. Druk op de knop “OPTIMIZ” ([F3]) en het bevestigingsscherm wordt geopend.
2. Druk op de knop “YES” ([F1]) om het geheugen te optimaliseren.

Druk op de knop “NO” ([F3]) om de optimalisatie te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

“Completed” wordt weergegeven wanneer de optimalisatie is voltooid en het Optimize-scherm wordt weer geopend.

## Job/Wave 2/2



## Memory Info: Geheugeninformatie

Toont het gebruik van het Wave-geheugen van de EAD10.



### Total: Totaal geheugen (MB)

Geeft het totale geheugen in MB (megabytes) weer.

### Free: Vrije geheugenruimte (MB) (vrij geheugenruimte (%))

De vrije ruimte wordt weergegeven in MB (megabytes). Tevens wordt de vrije geheugenruimte voor het gehele geheugen weergegeven in %.

Gefragmenteerd geheugen kan het importeren van audiobestanden hinderen, ook als er voldoende ruimte is.

### OPMERKING

Eenheden die worden gebruikt om capaciteitsverandering volgens geheugengrootte aan te geven (KB: kilobyte, MB: megabyte).



## Job/Recorder Recorderinstellingen

### Structuur van instellingenschermb



#### Job

#### Recorder

Export Audio    Audio exporteren

## Export Audio: Audio exporteren

Hiermee wordt het op de interne recorder opgenomen audiobestand op een USB-flashstation opgeslagen.

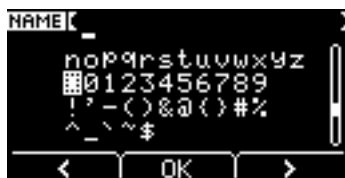


### Procedure

**1.** Als u het bestand een naam wilt geven, drukt u op de knop "NAME" ([F2]) en geeft u een nieuwe naam op.

#### ● De bestandsnaam invoeren

1. Selecteer een teken met [-] en [+] en gebruik de knoppen "<" en ">" ([F1] en [F3]) om de cursor naar de volgende tekenpositie te verplaatsen. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens toewijzen.



2. Wanneer u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop "OK" ([F2]).

**2.** Druk op de knop "EXPORT" ([F3]) en het bevestigingsschermb wordt geopend.

**3.** Druk op de knop "YES" ([F1]) om te exporteren.

Druk op de knop "NO" ([F3]) om het exporteren te annuleren; het scherm gaat terug naar stap 1.

"Completed" wordt weergegeven wanneer het exporteren is voltooid en het Export-schermb wordt weer geopend.

#### OPMERKING

- Opgenomen gegevens gaan verloren wanneer de stroom wordt uitgeschakeld of wanneer u de fabrieksinstellingen herstelt.
- Er wordt geen back-up van audiogegevens gemaakt bij "All" bestanden.



U moet weten wat de termen betekenen om de functies en werking van het gedeelte MENU/File te begrijpen. In dit gedeelte wordt de terminologie uitgelegd die in het gedeelte MENU/File wordt gebruikt.

## ● Bestand

De term “file” wordt gebruikt om een reeks gegevens te definiëren die op een USB-flashstation zijn opgeslagen. Gegevens worden in de vorm van bestanden tussen de EAD10 en een USB-flashstation uitgewisseld.

## ● Bestandsnaam

De naam die aan het bestand wordt gegeven, is een bestandsnaam. Aan de hand van namen kunnen bestanden worden onderscheiden. In één directory kunnen geen twee identieke bestandsnamen zijn. Computers kunnen met lange namen overweg, en zelfs met niet-Westerse tekens, maar de EAD10 kan alleen alfanumerieke tekens gebruiken.

## ● Extensies

De drie letters na de punt aan het einde van een bestandsnaam, zoals “.wav”, worden een “bestandsextensie” genoemd. De extensie duidt op het type bestand. Bestanden die door de EAD10 worden gebruikt, hebben de extensie “.bin”, die niet op de EAD10-scherm wordt weergegeven.

## ● Bestandsgrootte

Deze term verwijst naar de grootte van het bestand. De bestandsgrootte wordt bepaald door de hoeveelheid gegevens die in het bestand zijn opgeslagen. De bestandsgrootte wordt gemeten in eenheden die met B (byte) worden aangegeven. Grote files en de geheugencapaciteit van apparaten worden aangeduid in eenheden van kB (kilobyte), MB (megabyte) en GB (gigabyte). 1 kB=1024 B, 1 MB=1024 kB en 1 GB=1024 MB.

## ● Formatteren

Initialisatie van het USB-flashstation heet “formatteren”. Als u een USB-flashstation formatteert via de EAD10, worden alle bestanden en directory's (of mappen) gewist.

## ● Opslaan, laden

“Opslaan” verwijst naar het schrijven van gegevens naar een USB-flashstation, terwijl “laden” verwijst naar het lezen van bestanden van een USB-flashstation.

## OPMERKING

De EAD10 kan maximaal 100 “wav”-bestanden en 100 “bin”-bestanden verwerken.



## Structuur van instellingscherm

### File

1/2

Save Bestand opslaan

Load Bestand laden

Rename Naam van bestand wijzigen

Delete Bestand verwijderen

Format USB-flashstation formatteren

2/2

Memory Info Geheugeninformatie USB-flashstation

## OPMERKING

Zie [pagina 6](#) voor meer informatie over het werken met de cursor.



## File 1/2

### Save: Bestand opslaan

Hiermee wordt het bestand op een USB-flashstation opgeslagen.



#### Procedure

**1.** Sluit een USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

**2.** Ga naar MENU/File/Save.

Het volgende scherm verschijnt.



**3.** Selecteer het Type (bestandstype).

**3-1.** Gebruik de knoppen [-] en [+] om het bestandstype te selecteren dat u wilt opslaan.

All	Alle gegevens (alle scènes, alle waves, Utility-gegevens en triggerinstellingen)
AllScene	Scènegegevens voor alle scènes
OneScene	Scènegegevens Scene: Selecteer de scène u wilt opslaan.
Trigger	Triggerinstellingen

**Instellingen** All, AllScene, OneScene, Trigger

#### OPMERKING

Songs die met de recorder (intern geheugen) zijn opgenomen, worden niet opgeslagen bij "All" bestanden. Gebruik JOB/RECORDER/EXPORT om gegevens als een bestand op te slaan die door de recorder zijn opgenomen.

#### LET OP

Omdat alle vier bestandstypen met dezelfde bestandsextensie (.bin) worden opgeslagen, kunt u niet dezelfde bestandsnaam gebruiken bij het opslaan, zelfs niet als u het bestandstype wijzigt. Als u dezelfde bestandsnaam gebruikt, overschrijft u het eerdere bestand met dezelfde naam.

**3-2.** Selecteer bij OneScene de scène die u wilt opslaan.

Druk op de knop "↔" (F1) om de cursor naar het scènenummer te verplaatsen en gebruik de [-] en [+] om de scène te selecteren die u wilt opslaan.

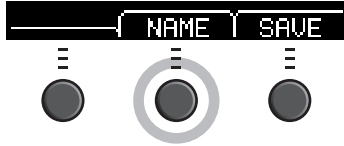
Wanneer de scène gebruikerswaves bevat, worden deze ook opgeslagen.





#### 4. Geef een naam op voor het bestand dat u wilt opslaan.

**4-1.** Druk op de knop “NAME” ([F2]).



Het scherm NAME Edit verschijnt.

##### ● De bestandsnaam invoeren

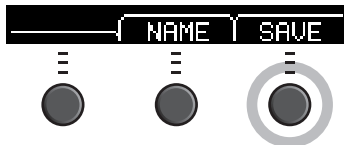
1. Selecteer een teken met [-] en [+] en gebruik de knoppen “<” en “>” ([F1] en [F3]) om de cursor naar de volgende tekenpositie te verplaatsen. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens toewijzen.



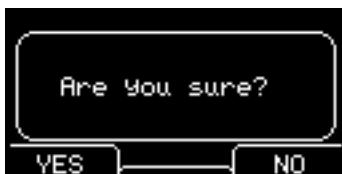
2. Wanneer u alle tekens hebt ingevoerd, drukt u op de knop “OK” ([F2]).

#### 5. Sla het bestand op.

**5-1.** Druk op de knop “SAVE” ([F3]).

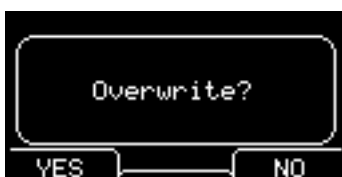


Het bevestigingsscherm voor bestand opslaan verschijnt.



**5-2.** Druk op de knop “YES” ([F1]) om het bestand op te slaan. Als u het bestand niet wilt opslaan, drukt u op de knop “NO” ([F3]); het scherm gaat terug naar stap 2.

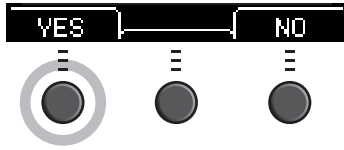
Als er al een bestand met dezelfde bestandsnaam bestaat, verschijnt het onderstaande bevestigingsscherm waarin u wordt gevraagd of u het wilt overschrijven.



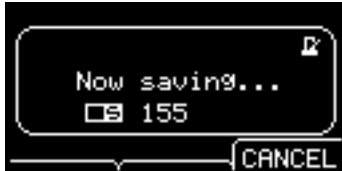
Als u het bestand met een andere naam wilt opslaan, drukt u op de knop “NO” ([F3]); het scherm gaat terug naar stap 2.



## 6. Druk op de knop “YES” ([F1]) om het bestand op te slaan.



Tijdens het opslaan wordt een bericht als het onderstaande weergegeven.



Als u tijdens het opslaan op de knop “CANCEL” ([F3]) drukt, wordt het proces gestopt en keert het scherm terug naar stap 2.

### LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting of schakel de EAD10 niet uit terwijl gegevens worden opgeslagen. Als u dit wel doet, kan dit leiden tot een defect aan de EAD10 of tot beschadiging van het geheugen op het USB-flashstation.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het opslaan voltooid is; het scherm gaat terug naar stap 2.

## Load: Bestand laden

Laadt een bestand in de EAD10 dat op een USB-flashstation is opgeslagen.

Wanneer u bestanden naar een computer hebt verplaatst voor bestandsbeheer, moet u ervoor zorgen deze terug te zetten in de hoofdmap van het USB-flashstation.

### OPMERKING

De EAD10 kan het bestand niet laden als het in een submap staat.



### Procedure

1. Sluit het USB-flashstation met de bestanden die via de EAD10 zijn opgeslagen, aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Ga naar MENU/File/Load.  
Het volgende scherm verschijnt.





### 3. Selecteer het Type (bestandstype).

**3-1.** Gebruik de knoppen [-] en [+] om het bestandstype te selecteren dat u wilt laden.

All	Alle gegevens (alle scènes, alle waves, Utility-gegevens en triggerinstellingen)
AllScene	Scènegegevens voor alle scènes
OneScene	Scènegegevens
Trigger	Triggerinstellingen

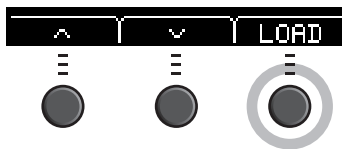
**Instellingen** All, AllScene, OneScene, Trigger

### 4. Selecteer het bestand dat u wilt laden.

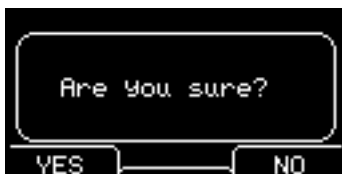
**4-1.** Gebruik de knoppen “ $\wedge$ ” en “ $\vee$ ” ([F1] en [F2]) om de cursor naar “File” te verplaatsen en selecteer het bestand dat u wilt laden met [-] en [+]. Alleen de bestanden die overeenkomen met uw geselecteerde bestandstype, worden weergegeven om te kunnen laden.

**4-2.** Selecteer voor OneScene de scène waarnaar u OneScene wilt laden. Gebruik de knoppen “ $\wedge$ ” en “ $\vee$ ” ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar het scènenummer en selecteer met [-] en [+] de scène waarnaar u OneScene wilt laden. Als de scène gebruikerswaves bevat, worden deze ook geladen.

### 5. Druk op de knop “LOAD” ([F3]).

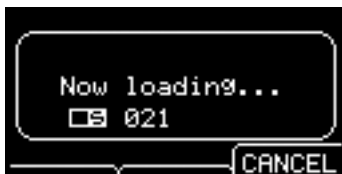


Het bevestigingsscherm voor bestand laden verschijnt.



### 6. Druk op de knop “YES” ([F1]) om te laden.

Tijdens het laden wordt een bericht als het onderstaande weergegeven.



Als u tijdens het laden op de knop “CANCEL” ([F3]) drukt, wordt het proces gestopt en keert het scherm terug naar stap 2.

#### LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting of schakel de EAD10 niet uit terwijl gegevens worden geladen. Als u dit wel doet, kan dit leiden tot een defect aan de EAD10 of tot beschadiging van het geheugen op het USB-flashstation.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het laden voltooid is; het scherm gaat terug naar stap 2.



## Rename: Naam van bestand wijzigen

Hiermee wordt de naam gewijzigd van het bestand dat op een USB-flashstation is opgeslagen.



### Procedure

1. Sluit het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Ga naar MENU/File/Rename.

Het volgende scherm verschijnt.



3. Selecteer het type bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

**3-1.** Gebruik de knoppen [-] en [+] om het bestandstype te selecteren waarvan u de naam wilt wijzigen.

All	Alle gegevens (alle scènes, alle waves, Utility-gegevens en triggerinstellingen)
AllScene	Scènegegevens voor alle scènes
OneScene	Scènegegevens
Trigger	Triggerinstellingen
Wav	Wave-bestand

**Instellingen** All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Selecteer het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

**4-1.** Druk op de knop “↵” ([F2]) om de cursor te verplaatsen naar “File”.

**4-2.** Selecteer met [-] en [+] het bestand waarvan u de naam wilt wijzigen.

5. Stel een nieuwe naam in voor het bestand.

Druk op de knop “↵” ([F2]) om de cursor naar de onderkant van het scherm te verplaatsen.

Druk op de knop “Name” ([F2]) om het scherm Enter File Name te openen.

#### ● De bestandsnaam invoeren

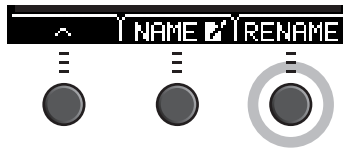
1. Selecteer een teken met [-] en [+] en gebruik de knoppen “<” en “>” ([F1] en [F3]) om de cursor naar de volgende tekenpositie te verplaatsen. U kunt een bestandsnaam van maximaal 16 tekens toewijzen.



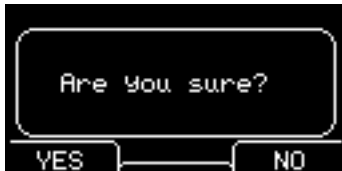
2. Druk na het invoeren van alle tekens op de knop “OK” ([F2]).



## 6. Druk op de knop “RENAME” ([F3]).



Het bevestigingsscherm wordt geopend.



## 7. Druk op de knop “YES” ([F1]) om de naam te wijzigen.

### LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting of schakel de EAD10 niet uit terwijl de naam van het bestand wordt gewijzigd. Als u dit wel doet, kan dit leiden tot een defect aan de EAD10 of tot beschadiging van het geheugen op het USB-flashstation.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het wijzigen van de naam voltooid is; het scherm gaat terug naar stap 2.

## Delete: Bestand verwijderen

Hiermee wordt een bestand op het USB-flashstation verwijderd.



### Procedure

1. Sluit het USB-flashstation met het bestand dat u via de EAD10 wilt verwijderen aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Ga naar MENU/File/Delete.

Het volgende scherm verschijnt.





### 3. Selecteer het type bestand dat u wilt verwijderen.

**3-1.** Gebruik de knoppen “ $\wedge$ ” en “ $\vee$ ” ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar “Type”.

**3-2.** Gebruik de knoppen [-] en [+] om het bestandstype te selecteren.

All	Alle gegevens (alle scènes, alle waves, Utility-gegevens en triggerinstellingen)
AllScene	Scènegegevens voor alle scènes
OneScene	Scènegegevens
Trigger	Triggerinstellingen
Wav	Wave-bestand

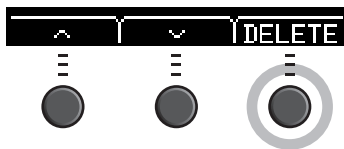
**Instellingen** All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

### 4. Gebruik de knoppen “ $\wedge$ ” en “ $\vee$ ” ([F1] en [F2]) om de cursor te verplaatsen naar “File”.

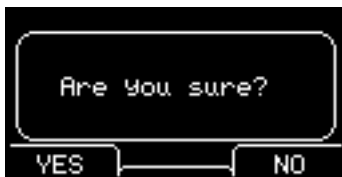
### 5. Selecteer met de knoppen [-] en [+] het bestand dat u wilt verwijderen.

Afhankelijk van de in stap 3 geselecteerde bestanden, worden alleen de bestanden weergegeven die u kunt verwijderen.

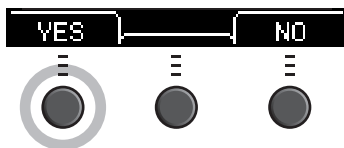
### 6. Druk op de knop “DELETE” ([F3]).



Het bevestigingsscherm voor verwijderen wordt geopend.



### 7. Druk op de knop “YES” ([F1]) om het bestand te verwijderen.



#### LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting of schakel de EAD10 niet uit terwijl het bestand wordt verwijderd. Als u dit wel doet, kan dit leiden tot een defect aan de EAD10 of tot beschadiging van het geheugen op het USB-flashstation.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het verwijderen voltooid is; het scherm gaat terug naar stap 2.



## Format: USB-flashstation formatteren

Soms zijn USB-flashstations niet direct te gebruiken. Dan moet u het USB-flashstation formatteren volgens onderstaande procedures.



### LET OP

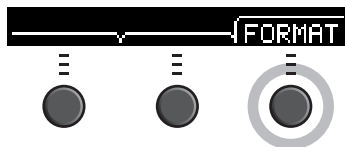
Formatteren wist alle gegevens op het USB-flashstation. Controleer vóór het formatteren of het USB-flashstation geen belangrijke gegevens bevat.

### Procedure

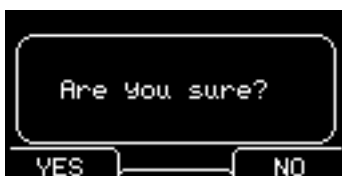
1. Sluit het USB-flashstation aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.
2. Ga naar MENU/File/Format.  
Het volgende scherm verschijnt.



3. Druk op de knop "FORMAT" ([F3]).

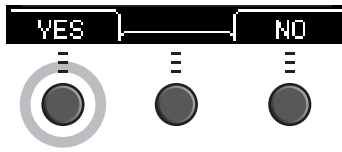


Het bevestigingsscherm voor het formatteren van het USB-flashstation verschijnt.





#### 4. Druk op de knop “YES” ([F1]) om te formatteren.



#### LET OP

Koppel het USB-flashstation niet los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting of schakel de EAD10 niet uit terwijl het USB-flashstation wordt geformatteerd. Als u dit wel doet, kan dit leiden tot een defect aan de EAD10 of tot beschadiging van het geheugen op het USB-flashstation.

“Completed” wordt weergegeven wanneer het formatteren voltooid is; het scherm gaat terug naar stap 2.

## File 2/2

### Memory Info: Geheugeninformatie USB-flashstation

Geeft het geheugengebruik van het USB-flashstation weer.



#### Total: Totaal geheugen (MB)

Geeft het totale geheugen in MB (megabytes) weer.

#### Free: Vrije geheugenruimte (MB) (vrij geheugenruimte (%))

De vrije ruimte wordt weergegeven in MB (megabytes). Tevens wordt de vrije geheugenruimte voor het gehele geheugen weergegeven in %.

#### OPMERKING

Eenheden die worden gebruikt om capaciteitsverandering volgens geheugengroote aan te geven (KB: kilobyte, MB: megabyte, GB: gigabyte).



# Factory Reset



Hiermee worden alle gegevens in de gebruikersinstellingen (gebruikersscènes, triggerinstellingen, waves, hulpprogramma's, recorder intern geheugen) in de fabriekstoestand teruggezet.



Structuur van instellingenschermb

Factory Reset

Factory Reset    Fabriekstoestand

## Factory Reset: Fabriekstoestand

### LET OP

Als u het apparaat in de fabriekstoestand terugzet, worden alle gegevens in de gebruikersinstellingen gewist. Zorg ervoor dat alle belangrijke gegevens zijn opgeslagen op een USB-flashgeheugen ([pagina 48](#)).

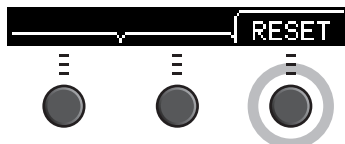
### Standaardfabrieksin

#### 1. Ga naar MENU/Factory Reset.

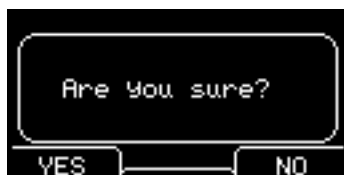
Het volgende scherm verschijnt.



#### 2. Druk op de knop "RESET" ([F3]).

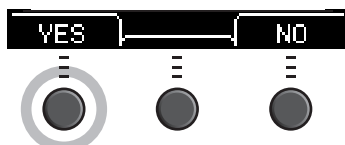


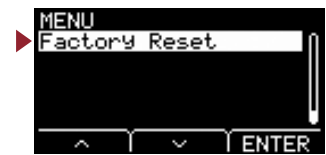
Het scherm voor bevestiging om de fabriekstoestand terug te zetten, wordt geopend.



#### 3. Druk op de knop "YES" ([F1]) om de fabriekstoestand terug te zetten.

Als u dit niet wilt doen, drukt u op de knop "NO" ([F3]).





Het volgende bericht wordt tijdens deze handeling weergegeven.

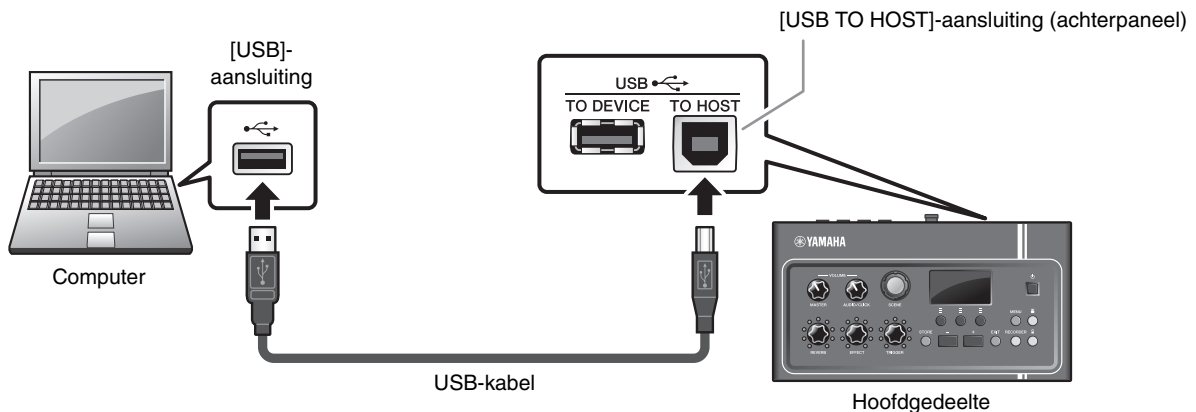


“Completed” wordt weergegeven wanneer het terugzetten in de fabriekstoestand is voltooid en het Scene-scherm wordt weer geopend.

# Een computer aansluiten

Als u de Hoofddeelte op een computer aansluit via een USB-kabel, kunt u audio- of MIDI-gegevens verzenden en ontvangen.

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u de Hoofddeelte en de computer op elkaar aansluit.



## OPMERKING

Een USB-kabel wordt niet meegeleverd. Als u de computer op de Hoofddeelte wilt aansluiten, gebruikt u een USB A-B-kabel die niet langer is dan 3 meter.

### ■ Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO HOST]-aansluiting

Neem de volgende punten in acht wanneer u de computer aansluit op de [USB TO HOST]-aansluiting. Als u dit niet doet, loopt u het risico dat de computer vastloopt en dat gegevens worden beschadigd of verloren gaan.

Als de computer of de EAD10 vastloopt, start u de toepassingssoftware of het besturingssysteem van de computer opnieuw op of schakelt u de EAD10 uit en weer in.

### LET OP

- Gebruik een USB-kabel van het type A-B. Zorg er ook voor dat de kabel niet langer is dan 3 meter. U kunt geen USB 3.0-kabels gebruiken.
- Voordat u een computer op de [USB TO HOST]-aansluiting aansluit, sluit u de eventuele energiebesparende modus van de computer af (zoals de sluimerstand, de slaapstand of stand-by).
- Ga als volgt te werk voordat u de EAD10 aan- of uitzet of de USB-kabel verbindt met of loskoppelt van de [USB TO HOST]-aansluiting.
  - Sluit eventuele geopende softwaretoepassingen op de computer af.
- Als u de Hoofddeelte in-/uitschakelt, moet u minstens zes seconden wachten voordat u de USB-kabel aansluit of loskoppelt.

## Het Yamaha Steinberg USB Driver installeren

Als u audiogegevens met een Windows-computer wilt gebruiken, moet u het Yamaha Steinberg USB Driver installeren.

### OPMERKING

Wanneer u een MacOS-computer gebruikt of wanneer u een Windows-computer gebruikt om alleen MIDI-gegevens te verwerken, hoeft u het Yamaha Steinberg USB Driver niet te installeren.

### 1. Download het meest recente Yamaha Steinberg USB Driver via de volgende URL.

<http://download.yamaha.com/>

Druk op de knop [↓ (stuurprogrammaam)], download en open het bestand.

### OPMERKING

- Op de bovenstaande webpagina vindt u informatie over systeemvereisten.
- Ter verbetering kan het Yamaha Steinberg USB Driver zonder voorafgaande kennisgeving worden bijgewerkt. Zie de bovenstaande website voor de meeste recente informatie.

## 2. Installeer het Yamaha Steinberg USB Driver op uw computer.

Zie voor meer informatie de installatiehandleiding voor het Yamaha Steinberg USB Driver.

## DAW-software gebruiken

Zie voor meer informatie over het opnemen of afspelen van audio de gebruikershandleiding voor de DAW-software.

USB-audio en de opnamefunctie kunnen niet tegelijkertijd op de EAD10 worden gebruikt.

De standaardinstelling schakelt automatisch naar alleen MIDI via USB wanneer de recorder in gebruik is.

### ● Meer informatie over MIDI

De informatie met betrekking tot MIDI en het maken van muziek met een computer vindt u in de Datalijst (PDF-document).

De Datalijst (PDF-document) kan worden gedownload via de volgende webpagina.

<http://download.yamaha.com/>

\* Yamaha Corporation behoudt zich het recht voor deze URL op elk gewenst moment zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen.

## Yamaha USB-MIDI-stuurprogramma

Normaal gesproken hoeft u geen stuurprogramma te installeren. Als het apparaat echter onstabiel functioneert of er andere problemen optreden, downloadt u het USB-MIDI-stuurprogramma van de onderstaande website en installeert u dit op uw computer.

Yamaha Downloads: <http://download.yamaha.com/>

Voer de modelnaam in en selecteer het USB-MIDI-stuurprogramma voor uw besturingssysteem.

Zie de installatiehandleiding bij het downloadbestand voor installatie-instructies.

### OPMERKING

- Het is mogelijk dat het standaard Yamaha USB-MIDI-stuurprogramma niet compatibel is, afhankelijk van het door u gebruikte besturingssysteem.
- Voor MAC-computers is de installatie van stuurprogramma's niet nodig omdat de standaardstuurprogramma's in MacOs worden gebruikt.